

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр внешкольной работы «Крылатый»
городского округа Самара

**Рекомендации по использованию нейросетей и цифровых инструментов
в образовательном процессе. Ключевые ресурсы для развития**

Разработчик:

Дрожджа Олег Вальдемарович,
педагог дополнительного образования

Самара, 2025

Содержание

I. Нейросети для создания контента и образовательных задач

1. KlingAI
2. Suno
3. Qwen.ai
4. Gamma.app
5. Zvukogram.com
6. Character.ai
7. Шедеврум (Shedevrum.ai)

II. Общие рекомендации по работе с нейросетями

III. Дополнительные материалы (ссылки на презентации)

IV. Промпт

1. Промпт для создания тематического плана
2. Промпт для написания сценария подкаста
3. Промпт для разработки образовательной игры

Представляем вашему вниманию подборку полезных нейросетей и цифровых инструментов, которые могут значительно обогатить образовательный процесс, помочь в создании контента и развитии различных навыков. Помните, что любая нейросеть — это мощный инструмент, требующий грамотного управления и человеческого контроля.

I. Нейросети для создания контента и образовательных задач:

1. KlingAI

- Адрес: <https://app.klingai.com>
- **Назначение:** Создание визуального контента — от заставок и видеороликов до инфографики.
- **Применение в образовании:** Идеальный инструмент для визуализации учебных материалов, создания динамичных презентаций и образовательных видео.
- **Важно:** Требуется уверенное владение навыками составления промптов и наличие платного аккаунта для полноценного использования.

2. Suno

- Адрес: <https://suno.com>
- **Назначение:** Генерация музыки и песен по текстовому описанию. Может "исполнить" любой текст с внятной речью и предлагает большой выбор стилей и аранжировок.
- **Применение в образовании:** Отличное подспорье для школьных радиостанций, создания аудиовизуальных проектов, озвучивания стихов или учебных материалов в песенной форме.
- **Важно:** Требуется уверенное пользование внутренними инструментами для подготовки аудиоматериала. Бесплатная версия достаточна для многих задач, платный аккаунт открывает возможности, близкие к профессиональному уровню.

3. Qwen.ai

- Адрес: <https://chat.qwen.ai/>
- **Назначение:** Мощный инструмент для генерации текста, особенно хорошо зарекомендовавший себя в подготовке игровой компоненты.

- **Применение в образовании:** Предлагает достойные внимания сценарии игр для образовательного процесса, способствуя созданию интерактивных уроков и заданий.
- **Важно:** Бесплатной версии хватает для выполнения большинства задач. Как и для любой другой нейросети, необходим опыт написания промптов и детальное понимание конечной задачи.

4. Gamma.app

- **Адрес:** <https://gamma.app/>
- **Назначение:** Создание презентаций "на скорую руку" с использованием AI.
- **Применение в образовании:** Позволяет быстро подготовить презентации для уроков, докладов или проектов.
- **Важно:** Бесплатная версия предлагает неплохой набор шаблонов и ограничена 10 слайдами. Платный аккаунт расширяет возможности. Требует продуманного промпта и детализированного подхода. Предлагает три варианта визуализации: онлайн, .pptx и .pdf.

5. Zvukogram.com

- **Адрес:** <https://zvukogram.com>
- **Назначение:** Озвучивание текстов разнообразными голосами на многих языках.
- **Применение в образовании:** Подходит для иллюстрации говорения, акцентирования на важных моментах сообщения, а также как тренажёр для отработки навыков озвучивания.
- **Важно:** Возможности бесплатной версии весьма ограничены. Платные аккаунты предлагают более широкий выбор и значительно лучшее качество. Опыт показывает, что "живой" голос слушатели воспринимают интереснее и показательнее.

6. Character.ai

- **Адрес:** <https://character.ai/>
- **Назначение:** Ведение диалогов с виртуальными персонажами.
- **Применение в образовании:** Отличная нейросеть для отработки навыков интервью, развития коммуникативных компетенций. Предлагает большой набор персонажей — от исторических личностей до вымышленных героев.
- **Важно:** Необходимо помнить, что все персонажи виртуальны, и их знания ограничены, условно, информацией из открытых источников (например, Википедии), поэтому всегда требуется фактчекинг.

7. Шедеврум (Shedevrum.ai)

- **Адрес:** <https://shedevrum.ai/>
- **Назначение:** Условно-бесплатная нейросеть от Yandex для генерации изображений.

- **Применение в образовании:** Итоговые изображения можно использовать для иллюстрации больших аналитических материалов и обзоров.
 - **Важно:** В отличие от других сетей, Шедеврум генерирует картинки в одном стиле, что иногда создаёт ощущение однобокости и упрощённости подхода. Опыт показывает, что реальные фотографии, как правило, имеют приоритет.
-

II. Общие рекомендации по работе с нейросетями:

- **Нейросеть — это инструмент:** Помните, что нейросети лишь помогают в выполнении заданий. Их необходимо контролировать, подсказывать, указывать на ошибки и "обучать" через качественные промпты.
 - **Человек на вершине творческой пирамиды:** Творческое мышление, критический анализ и способность к принятию решений остаются за человеком. Нейросети — это помощники, расширяющие наши возможности.
-

III. Дополнительные материалы (ссылки на презентации):

Для более глубокого изучения возможностей нейросетей и VR/AR в образовании рекомендуем ознакомиться со следующими презентациями:

- **Использование нейросетей в информационном и образовательном направлениях деятельности школьного медиацентра:**
 - <https://gamma.app/docs/r07tqralpdb1vdb>
- **Создание образовательной среды с использованием нейросетей:**
 - <https://gamma.app/docs/fv8rlanyitq5ric>
- **Использование виртуальной и дополненной реальности в образовательном процессе. Медиацентр как техническая и контентная база:**
 - <https://gamma.app/docs/z7xquhmqvjapart>

IV. Промпт

Промпты можно использовать как шаблоны: их легко адаптировать под другие темы, возрастные группы или доступные ресурсы.

1. Промпт для создания тематического плана

Цель: Планирование контента на месяц в формате школьного медиацентра (подкасты, видео, посты, AR-проекты и т.д.).

Промпт:

Ты — редактор школьного медиацентра. Составь месячный тематический план на апрель 2025 года для учеников 7–9 классов.
Учитывай:

- *Важные даты апреля (День космонавтики — 12 апреля, День эколога — 15 апреля, День Земли — 22 апреля);*
- *Возможности медиацентра: студия подкастов, школьный YouTube-канал, Instagram, доступ к AR-приложению CoSpaces*
- *Форматы: 2 подкаста, 3 коротких видео, 4 поста в соцсетях, 1 AR-проект.*

Предложи темы, форматы, ответственных (роли: ведущий, сценарист, монтажёр, AR-дизайнер) и сроки публикации.

2. Промпт для написания сценария подкаста

Цель: Создание образовательно-развлекательного подкаста для школьной аудитории.

Промпт:

Напиши сценарий 10-минутного подкаста для школьного медиацентра на тему «Как устроена черная дыра?».

Условия:

- *Ведущие — два старшеклассника (Алиса и Макс);*
- *Целевая аудитория — ученики 6–8 классов;*
- *Стиль — дружелюбный, с элементами юмора, без сложной терминологии;*
- *Обязательно включи:*
 - короткое вступление-заинтриговку,
 - 3 простых объяснения (что такое ЧД, как она образуется, почему в неё нельзя «упасть» как в яму),
 - интерактивный вопрос для слушателей («А вы знали, что...?»),
 - финальную фразу-закрепление.
- *Добавь звуковые подсказки для монтажа (музыка, паузы, эффекты).*

3. Промпт для разработки образовательной игры

Цель: Создание интерактивной обучающей игры, которую можно реализовать в AR или в виде настольной/цифровой активности через медиацентр.

Промпт:

Разработай концепцию короткой образовательной игры для учеников 5–6 классов по теме «Экосистемы и пищевые цепи».

Требования:

- *Игра должна быть реализуема в AR через приложение карточками;*
- *Продолжительность — 15–20 минут;*
- *Цель игрока — собрать устойчивую экосистему (лес, водоём, степь);*
- *В игре должны быть:*
 - 3 уровня сложности,
 - элементы сотрудничества или соревнования,
 - обратная связь («почему так нельзя?»);
- *Добавь краткие инструкции для ведущего и список необходимых материалов (цифровых или физических).*