

ГУО «Средняя школа №25 г. Борисова»

Использование AI-геймификации для создания образовательных проектов в конструкторе дидактических игр «TinyTap»
(Методический материал по использованию технологий ИИ в образовательном процессе: разработка мастер-класса)

Ибрагимова Татьяна Валерьевна
учитель английского языка
высшая квалификационная категория
e-mail: tanya.ibraghimova@yandex.ru

Пояснительная записка

Актуальность и новизна разработки:

Автор разработки мастер-класса предлагает рассмотреть особенности и возможности использования искусственного интеллекта в геймификации для создания образовательных проектов в конструкторе дидактических игр «TinyTap», а также акцентирует внимание на преимуществах использования геймификации в образовании. Актуальность темы обусловлена растущим интересом к геймификации и AI в образовании, а новизна заключается в применении AI-геймификации в конструкторе образовательных проектов и дидактических игр «TinyTap». Автор использует нейросети «Artguru», «Edcafe», «Twee» для создания материала, представляя способы их использования в обучении.

Цель: создание условий для понимания сущности геймификации с использованием искусственного интеллекта (AI-геймификации) для создания образовательных проектов в конструкторе дидактических игр «TinyTap».

Задачи: актуализировать знания участников об использовании искусственного интеллекта в геймификации для создания образовательных проектов, продемонстрировать возможности «TinyTap» как конструктора образовательных проектов и опыт работы по их созданию; включить участников мастер-класса в процессе совместной деятельности по созданию образовательных проектов в конструкторе «TinyTap» с помощью искусственного интеллекта;

Предполагается, что в ходе работы участники мастер-класса смогут актуализировать знания, касающиеся геймификации и AI-геймификации; определят её эффективность для создания образовательных проектов в образовательном процессе; познакомятся с конструктором дидактических игр «TinyTap»; создадут образовательную проект на данном ресурсе, следуя пошаговым инструкциям, представленным автором;

Целевая аудитория: учителя иностранных языков и других учебных дисциплин.

Формы и методы работы: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Мастер-класс «AI-геймификация: от идеи до проекта!»

Цель мастер-класса: создание условий для понимания сущности геймификации с использованием искусственного интеллекта (AI-геймификации) для создания образовательных проектов в конструкторе дидактических игр «TinyTap».

Задачи:

- 1) актуализировать знания участников об использовании искусственного интеллекта в геймификации для создания образовательных проектов и его преимуществах в образовательном процессе;
- 2) продемонстрировать возможности «TinyTap» как конструктора образовательных проектов и опыт работы по их созданию;
- 3) включить участников мастер-класса в процессе совместной деятельности по созданию образовательных проектов в конструкторе «TinyTap» с помощью искусственного интеллекта;

Прогнозируемый результат:

Предполагается, что в ходе работы участники мастер-класса смогут актуализировать знания, касающиеся геймификации и AI-геймификации; определять эффективность искусственного интеллекта для создания образовательных проектов в образовательном процессе; познакомиться с конструктором дидактических игр «TinyTap»; создадут образовательную проект на данном ресурсе;

Дидактические средства: средства мультимедиа, дидактический и наглядный материалы, листы ватмана формата А4, цветные маркеры.

Ход мастер-класса

1. Ориентировочно-мотивационный этап (3 минуты)

Задача этапа: обеспечить мотивацию участников мастер-класса, организовать внимание, сформировать познавательный интерес к теме мастер-класса и пригласить к сотрудничеству.

Прием «Слово-ассоциация»

Ведущий: Добро пожаловать на обучающий мастер-класс «AI-геймификация: от идеи до проекта», на котором вы получите новые знания о том, как использовать искусственный интеллект для создания образовательных проектов в конструкторе дидактических игр «TinyTap».

Сначала давайте познакомимся. На листах ватмана, сложенные домиком написать свое имя и одно слово-ассоциацию. Представьтесь, пожалуйста.

Прием «Пазл»

Ведущий: Для организации совместной деятельности предлагаю разделить на 4 группы. Для этого вам нужно соединить части пазла, чтобы получилась картинка (награды, очки, аватары, уровни, лидерборды, рейтинги) и угадать ключевое понятие мастер-класса (*Ответ: геймификация*).

<https://puzzel.org/en/jigsaw/build?p=-ONjGJj1D1HIGchKylgz&menu=content>



Прием «Предложение из слов»

Ведущий: Давайте с вами попробуем дать определение понятию «геймификация» и «AI-геймификация», используя ключевые слова, такие как применение, игровые элементы, мотивация, повышение, обучение, искусственный интеллект. Запишите полученные варианты формулировки на листе бумаги. Представьте свои варианты и сравните с определением из энциклопедии.

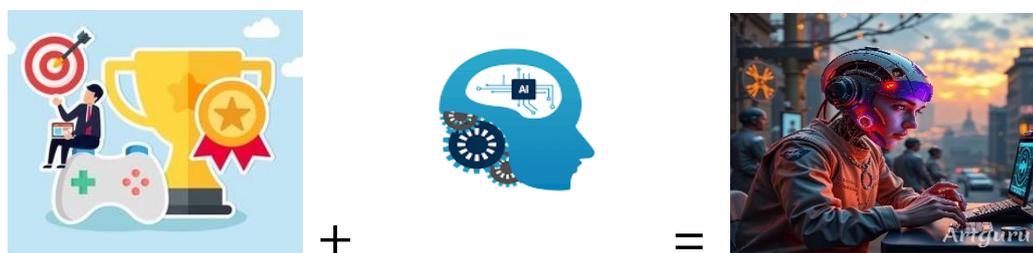
Геймификация (англ. gamification, игрофикация, геймизация) - применение в прикладном программном обеспечении и веб-сайтах техник и подходов, характерных для компьютерных игр с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение деловых задач. AI-геймификация (или геймификация с использованием искусственного интеллекта) - это применение технологий искусственного интеллекта (AI) для улучшения и обогащения геймифицированных систем и опытов [1].

2. Этап совместного целеполагания (4 минуты)

Задача этапа: создать условия, способствующие формированию мотивационной готовности участников мастер-класса к изучению возможностей конструктора дидактических игр «TinyTap».

Прием «Где логика?»

Ведущий: Решите загадку, соединив предложенные картинки (*Ответ: AI – геймификация, изображение создано с помощью нейросети рисунка по описанию «Artguru»*).



Прием «Знаю. Хочу узнать. Узнал»

Ведущий: Для того, чтобы проверить ваши знания о понятии AI-геймификации и использовании искусственного интеллекта для создания образовательных проектов в конструкторе дидактических игр «TinyTap» заполните первую колонку таблицы «Знаю. Хочу узнать. Узнал» (см. Приложение 1). Также напишите, что вы хотите узнать и чему хотите

научиться в течение работы на мастер-классе.

Ведущий мастер-класса комментирует полученные данные, таким образом, определяя область знаний участников по заявленной теме.

3. Информационно-деятельностный этап (18 минут)

Задача этапа: продемонстрировать возможности «TinyTap» как конструктора образовательных проектов с использованием искусственного интеллекта.

Ведущий: Какова роль геймификации в образовании? Какие возможности представляет геймификация для того, чтобы улучшить процесс обучения? Давайте посмотрим видео «Геймификация в образовании» и попробуем ответить на вопросы викторины созданной на платформе «Edcafe» - нейросети для создания учебных материалов: <https://app.edcafe.ai/share/youtube-quiz/геймификация-в-образовании-680e164f1c1e7f26c63663ba>

Каковы недостатки AI-геймификации? Прочитайте текст и заполните таблицу (см. **Приложение 2**).

Участники отвечают на вопросы текста, сгенерированные на платформе «Twee», инструменте искусственного интеллекта, который упрощает планирование уроков с помощью инструментов для создания викторин, эссе - <https://golnk.ru/gr5BM> [2].

Ответ: Преимущества: AI-геймификация повышает мотивацию, концентрирует внимание и вызывает интерес; развивает память и помогает учащимся воспроизводить изученный материал гораздо эффективнее.

Недостатки: AI-геймификация может негативно влиять на креативность и решение проблем; может иметь несовершенства и имеет риск безопасности.

Прием «Интерактивная лекция»

Ведущий: «TinyTap» - геймифицированная платформа, которая позволяет создавать интерактивные упражнения и дидактические игры, проекты. Задания можно озвучивать, импортировать презентации Powerpoint, вставлять аудиофайлы и видео с Youtube. Конструктор имеет ряд готовых шаблонов, стилей, интерактивных элементов, чтобы сделать проекты интерактивными и красочными. Есть возможность создавать игры/проекты с помощью искусственного интеллекта. Предлагаю пошаговую инструкцию по использованию AI для создания образовательных проектов.

Мастер представляет свои образовательные проекты по темам «Беларусь», «Традиции и праздники Беларуси», «Природа Беларуси», созданные и отредактированные в конструкторе «TinyTap» - <https://golnk.ru/O5MER> (см. Приложение 3) [3,4].

4. Операционно-практический этап (18 минут)

Задача этапа: организовать практическую деятельность участников по созданию образовательного проекта в конструкторе «TinyTap».

Ведущий: Предлагаю каждой группе разработать один образовательный проект с помощью искусственного интеллекта на любую тему и поделиться ссылкой на него с другими участниками мастер-класса. После этого участники

представят свои результаты и обмениваются впечатлениями и рекомендациями в группах.

Участники мастер-класса представляют результат совместной деятельности, обмениваются впечатлениями и рекомендациями. Подведение итогов результатов совместной деятельности.

5. Этап рефлексии (2 минуты)

Задача этапа: создать условия для определения результативности применения конструктора «TinyTap» с использованием искусственного интеллекта для создания образовательных проектов.

Ведущий: Давайте вернемся к таблице «Знаю. Хочу узнать. Умею» и заполним вторую колонку, что вы узнали и чему научились сегодня.

Мастер возвращается к актуальным для участников вопросам по теме мастер-класса, заданным в начале встречи на плакатах «Знаю. Хочу узнать. Умею», и организует обсуждение.

Прием «Что вы думаете о ... ?»

Ведущий: Поделитесь своими впечатлениями от мастер-класса, выберите картинку эмоций. Выскажите свои пожелания и рекомендации.

Участникам мастер-класса предлагается выбрать картинку эмоций, понравился ли мастер-класс, мастер побуждает участников высказать свои впечатления и пожелания по использованию AI-геймификации для создания образовательных проектов в конструкторе «TinyTap» - <https://golnk.ru/7yrdG> (см. Приложение 4).

Мастер благодарит участников за активную работу и желает успехов в их профессиональной деятельности.

Список используемой литературы:

1. Геймификация [Электронный ресурс]: Свободная энциклопедия. – Режим доступа: <https://golnk.ru/1vK4J> - (Дата обращения 22.04.2025)
2. Геймификация: что это и как она работает в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://golnk.ru/J7QMe> - (Дата обращения 20.04.2025)
3. Пример упражнения в веб-конструкторе «TinyTap» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lyl.su/pz4P> - (Дата обращения 25.04.2025)
4. Портрет Республики Беларусь. Урок английского языка в 10-м классе с использованием конструктора дидактических игр «TinyTap» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ng-press.by/2024/06/20/portret-respubliki-belarus-urok-anglijskogo-yazyka-v-10-m-klasse-c-ispolzovaniem-smart-stola-i-veb-konstruktorov-tinytap-i-lumio/> - (Дата обращения 27.04.2025)

Приложение 1

Таблица «Знаю, Хочу узнать, Умею»

Вопросы	На данный момент (сейчас) «+ » - знаю « - » - не знаю «+/-« владею информацией «поверхностно»	По окончании мастер-класса «++» узнал (а) что-то новое, «+++» получил дополнительную информацию
<i>Знаете ли вы, что такое (AI)-геймификация?</i>		
<i>Каковы преимущества и недостатки (AI)-геймификации?</i>		
<i>Знакомы ли вы с конструктором образовательных игр «TinyTap»?</i>		

Приложение 2



AI-ГЕЙМИФИКАЦИЯ	
ПРЕИМУЩЕСТВА	НЕДОСТАТКИ
1.	
2.	
3.	

Приложение 3

Инструкция по созданию новой игры/проекта в конструкторе

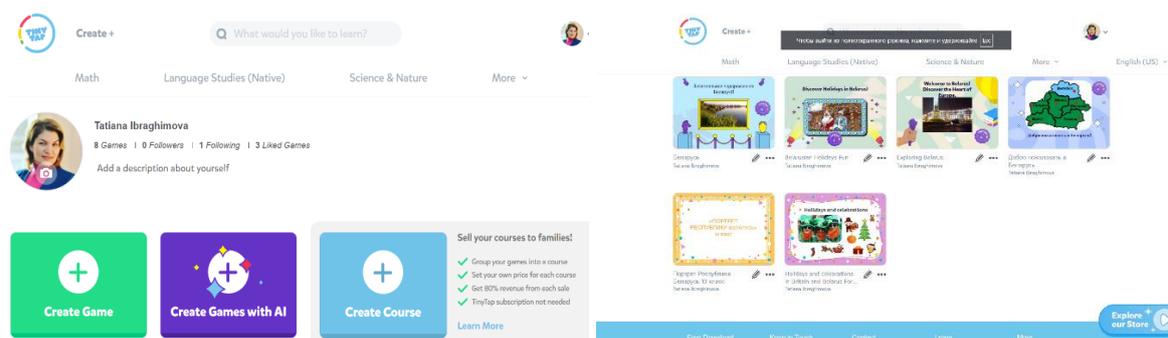
дидактических игр «TinyTap»



Инструкция по созданию образовательного проекта в конструкторе дидактических игр «TinyTap» с использованием искусственного интеллекта

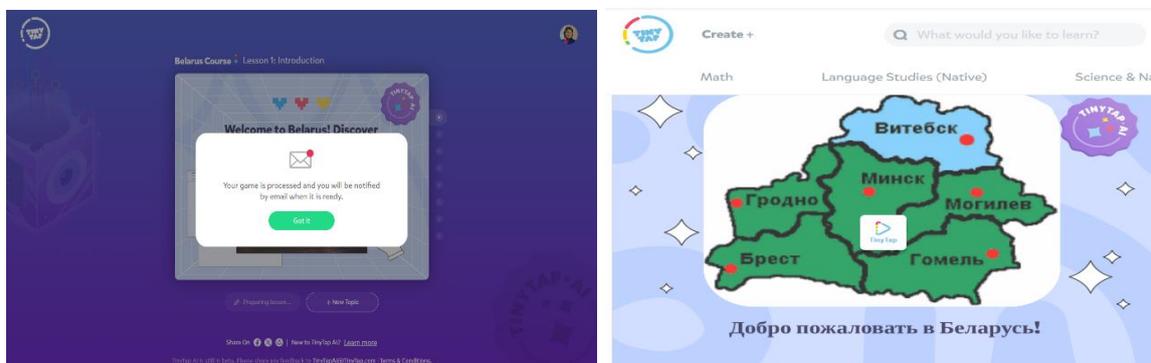
Шаг 1. Регистрация в www.tinytap.ru

Зайдите на сайт и пройдите регистрацию. Перейдите в личный кабинет.

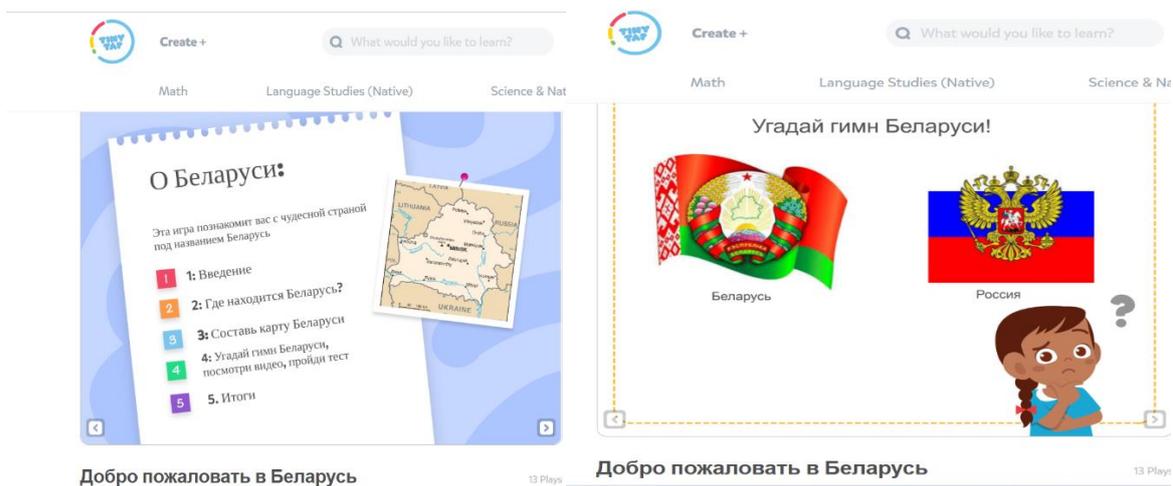


Шаг 2. Создание нового проекта. Войдите в личный кабинет и нажмите на кнопку «Создать игры с AI». Введите название или тему проекта, который вы хотите создать. Подождите немного.

Шаг 3. Получение уведомления. Ожидайте уведомления о завершении процесса обработки вашего проекта по электронной почте.



Шаг 4. Редактирование проекта. Редактируйте проект по вашему усмотрению. Выберите стиль, название, интерактивные задания и элементы, свойства объекта, изображение. Сохраните проект.



Шаг 5. Публикация проекта. Опубликуйте ваш проект, нажав на кнопку «Опубликовать».

Шаг 6. Использование проекта. Откройте проект, нажмите «Играть».

Приложение 4

