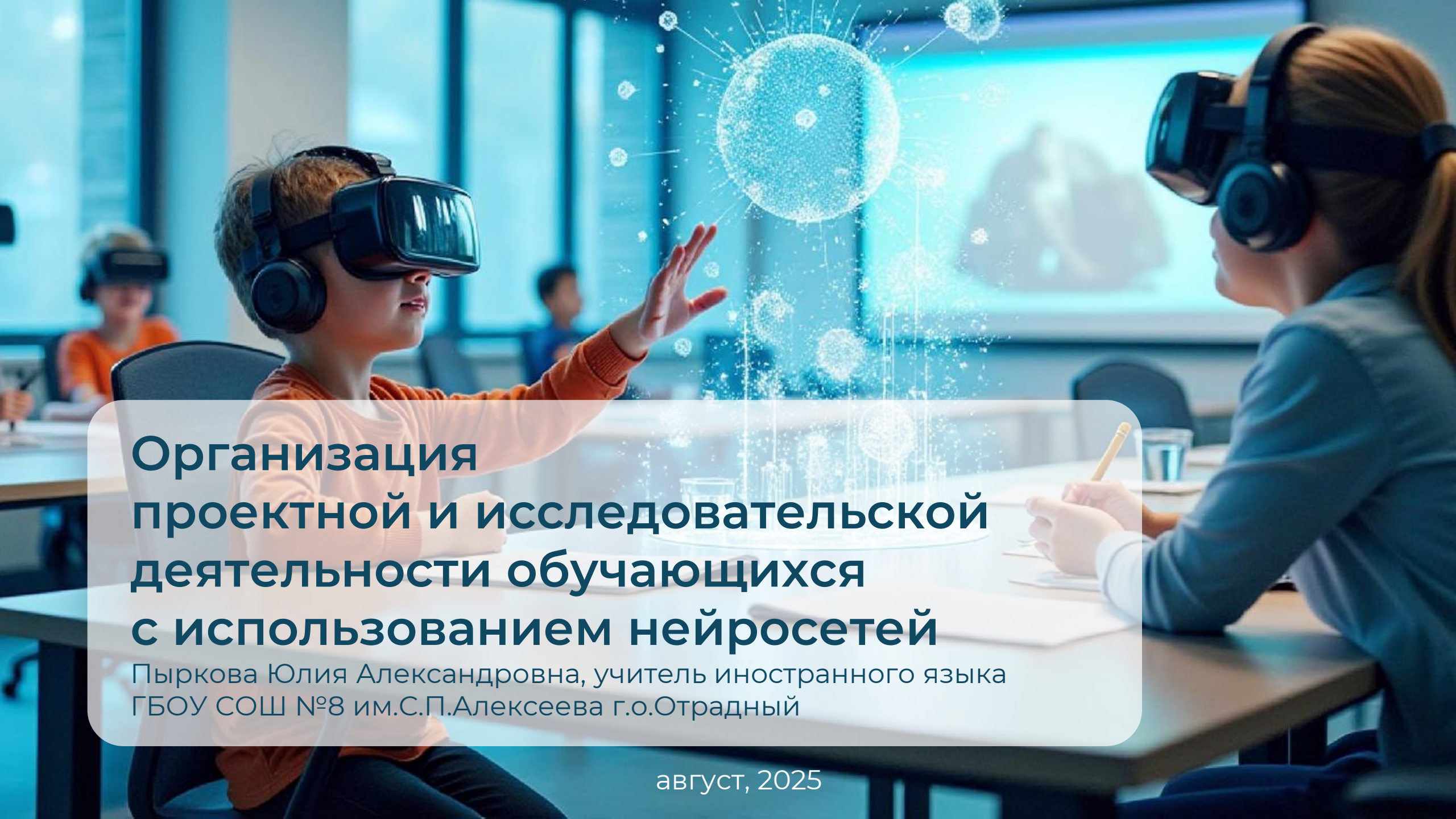
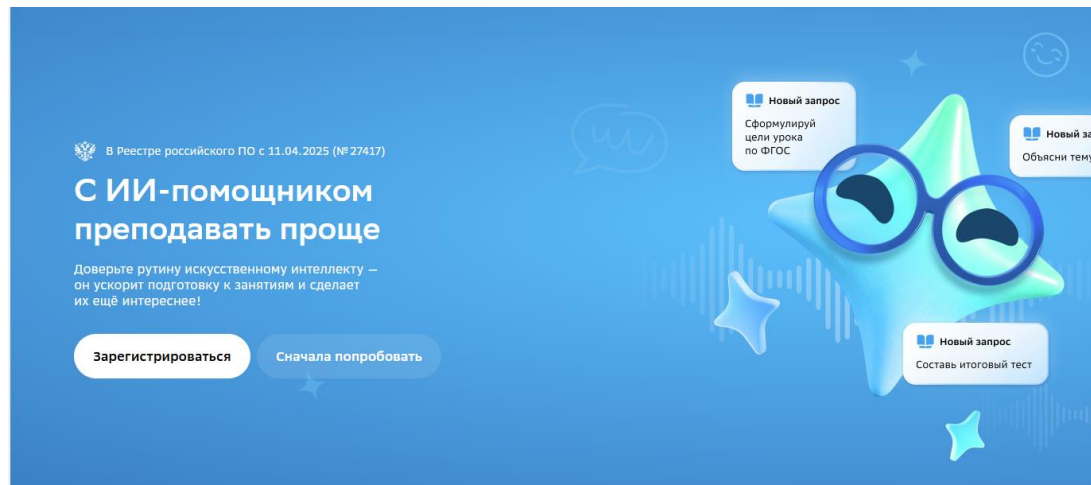


A classroom scene where students are using VR headsets. In the foreground, a boy in an orange sweater is reaching out towards a large, glowing blue molecular model that appears to be floating in the air. To his right, a girl in a blue shirt is also wearing a VR headset and looking at the same model. In the background, another student is visible, also wearing a VR headset. The room has large windows and a bright, modern atmosphere.

Организация проектной и исследовательской деятельности обучающихся с использованием нейросетей

Пыркова Юлия Александровна, учитель иностранного языка
ГБОУ СОШ №8 им.С.П.Алексеева г.о.Отрадный

август, 2025

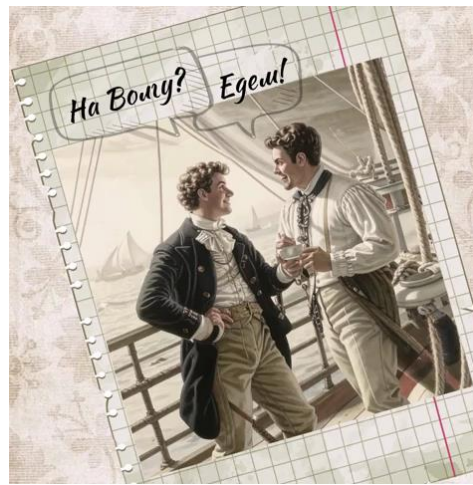


План выступления:

- личный опыт использования ИИ
- нейросети для педагогов
- создание заданий

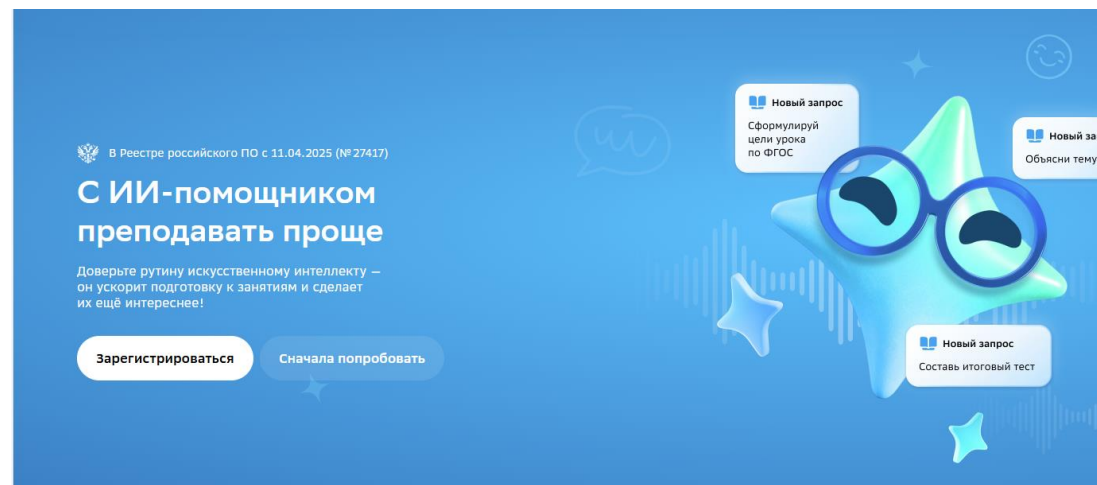


Победа в региональном конкурсе
школьных виртуальных выставок
с использованием нейросетей



Приемы нейросетей
для создания виртуальной выставки

YandexGPT



Урок – это мини-проект

Нейросети для педагога:

- генерация текста/изображений/аудио/видео
- создание оригинальных заданий для урока

Раскройте потенциал нейросетей с опцией Алиса Про

Приоритетный доступ, дополнительные функции сервиса, а также больше возможностей для детей и родителей

Приоритетный доступ ?

Напиши
сценарий



Генерация текстов

Тексты от самой мощной нейросети
Яндекса — YandexGPT 5 Pro

Рассуждать



Рассуждение

Логическая цепочка для решения задач
с несколькими условиями

Поиск



Поиск в сети

Строит ответ на основе нескольких
интернет-источников

Нарисуй
дракона



Генерация изображений

Картинки для презентаций,
иллюстрации, логотипы и открытки

Анализ
графики



Работа с файлами

Поиск информации и краткий пересказ
файлов DOC, PDF и TXT

История



История хранится бессрочно

История сообщений в чате хранится
бессрочно* (без опции — 14 дней)

Больше функций в чате

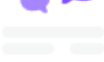
Как дела
у калибры?



Персонализация

В диалогах Алиса учитывает то, что
для вас важно и интересно

Эу



Практика английского

Поддержка диалога, подсказки, советы
о том, как улучшить навыки

Что ты
видишь?



Live-режим в приложении

Отвечает на вопросы о том, что видно
в камеру приложения

Больше функций на Станциях

Как дела
у калибры?



Персонализация

В диалогах Алиса учитывает то, что
для вас важно и интересно

А Б



Практика английского

Поддержка диалога, подсказки, советы
о том, как улучшить навыки

А Б



Детские сценарии и игры

Квесты, игры, полезные привычки,
контроль времени и распорядок дня

<https://alice.yandex.ru>



Начало работы над проектом: пишем промпт

Виртуальная выставка о самарском периоде творчества художника Ильи Репина на тему: "Волга, Жигули и Репин: прогулка по местам силы"

Виртуальная выставка «Волга, Жигули и Репин» представляет:

- Картины и эскизы, созданные художником в Ширяево
- Реконструкцию быта Репина в крестьянском доме
- Интерактивную карту мест, вдохновивших мастера
- Аудиогид с воспоминаниями художника о работе на Волге
- 3D-модели этюдов и набросков бурлаков



«Это стало главной целью моей работы – показать красоту нашего края, прикоснуться к его истории, задать вопросы выдающейся личности, прославившей самарскую землю, и получить достоверные ответы, как говорится, из первых уст, используя современные технологии. Как же мне это удалось? Читая книгу Ильи Репина «Далекое близкое», я получала ответы на вопросы, которые мысленно задавала автору, и **решила использовать прием аудиогuida в своей выставке: я спрашиваю, а художник отвечает голосом диктора**, озвучившего одноименное аудиоиздание. Автор как будто сам ведет зрителя виртуальной выставки по страницам своей книги. К тому же, современному ценителю литературы привычнее аудиоформат...»

Warm-up

Продвинутый режим ▾

Про

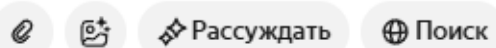


Make up 3 simple questions in English on the topic "Environmental protection" for warm-up of the 7th grade students

1. Do you recycle your waste?
2. What can we do to save our planet?
3. Is pollution a big problem in your city?

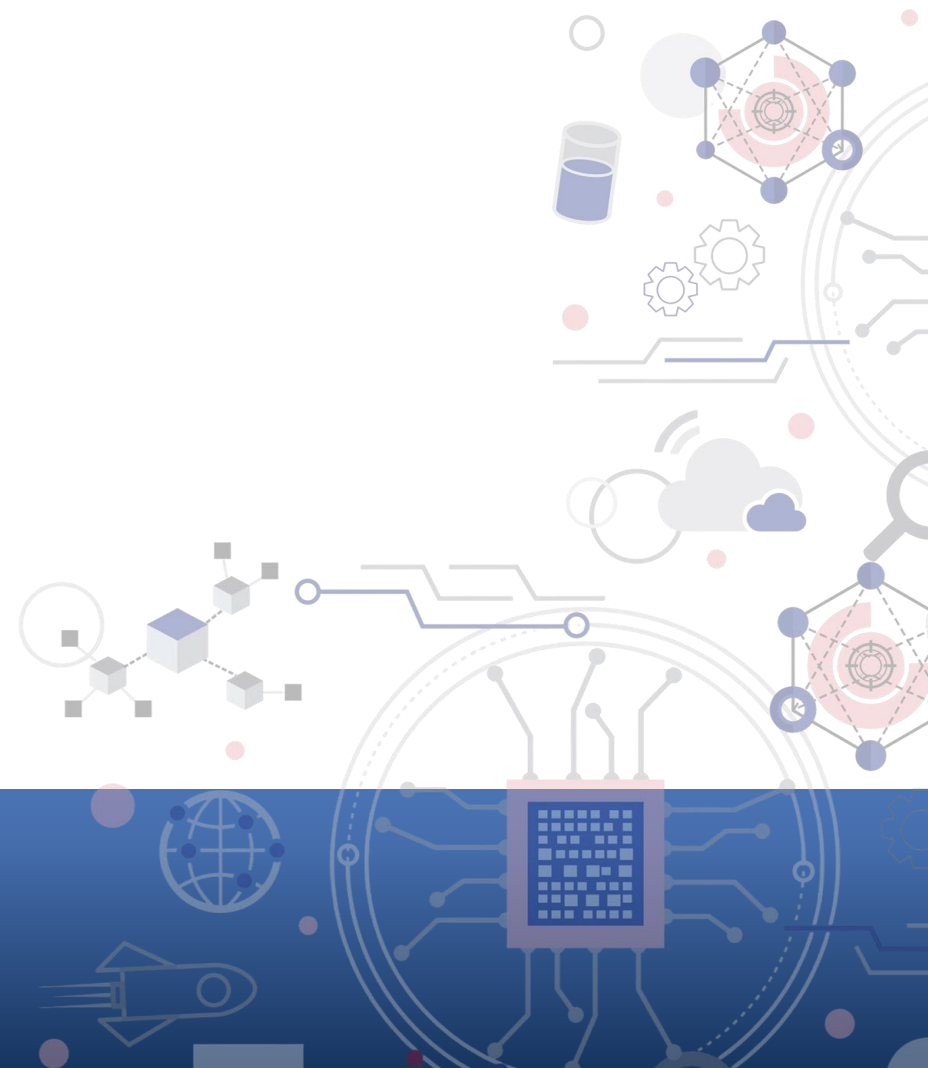


Чем вам помочь?



Алиса старается, но может ошибаться — проверяйте важное. [Подробнее](#)

Генерация текста
<https://alice.yandex.ru>



Подготовка к ЕГЭ. Reading*

10

Установите соответствие между текстами **A-G** и заголовками **1-8**. Занесите свои ответы в таблицу. Используйте каждую цифру **только один раз**. В задании **один заголовок лишний**.

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Always in a hurry | 5. Saving the variety |
| 2. The city of skyscrapers | 6. Getting around the city |
| 3. Winning and losing | 7. For the holiday and more |
| 4. Unknown side of the city | 8. Nickname for a building |

A. New York is really the melting pot of the world. Over 30 percent of its residents have come from abroad. It is believed that the city has the greatest linguistic diversity on the planet. There are over 800 different languages divided among its people. As some of these languages are nearly extinct, the City University of New York has begun a project called the Endangered Language Alliance. Its aim is to preserve rare languages like Bukhari, Vhlaski, and Ormuri.

B. New Yorkers love to think they know everything about their city: where to find the best fruit, how to avoid paying full price at museums, what route to take to avoid traffic. But New York City can reveal new treasures even to its veterans. Beyond the city where New-Yorkers work, eat, play and commute every day lies a hidden New York: mysterious, forgotten, abandoned or just overlooked. There are places about which you're not likely to read in any guidebook.

C. The Chrysler Building was in a race with the Bank of Manhattan for getting the title of the tallest skyscraper in the world. The Bank was likely to triumph, with its height of 282 meters. But the spire of the Chrysler Building was constructed in secret inside the tower. Just one week after the Bank of Manhattan was finished, it was put in place, making it 318 meters tall and beating the Bank. It wouldn't keep this title for long: one year later the Empire State Building was erected.

* Открытый банк заданий ФИПИ

D. The Flatiron Building was constructed between 1901 and 1903 at the intersection of Broadway and Fifth Avenue. It was designed by Chicago's Daniel Burnham as a steel-frame skyscraper covered with white terra-cotta. Built as the headquarters of the Fuller Construction company, the skyscraper was meant to be named Fuller Building. But locals soon started calling it "Flatiron" because of its unusual shape. The name stuck and soon became official.

E. How does Rockefeller Center manage to find the perfect fur-tree each Christmas season? They do aerial searches by helicopter, of course, and bring it to the city during the night when there isn't much traffic on the streets. After the tree is taken down for the year, it continues to be useful. For example, in 2005 Habitat for Humanity used the wood to make doorframes for houses for the poor and in 2012 the paper was used to publish a book.

F. In New York life never stands still. People have to call cabs, ride subway cars, do business of all kinds, eat pizzas and sandwiches for lunch. When you multiply that by more than eight million people in less than 500 square miles, you get the idea: everyone goes everywhere as fast as it is humanly possible. Whatever you do, don't stop in the middle of the sidewalk or you'll make everyone around you incredibly angry.

G. New York is extremely easy to navigate. Manhattan is divided into numbered streets from north to south and avenues from east to west. It's almost impossible to get lost there. Buses are useful to travel around Manhattan, and the subway is the best means of transport to the other parts of the city. At some stage you'll definitely use a yellow taxi. Try to get one on an avenue that's going in the same direction you are – you'll save time and money. And don't forget to leave a tip for the driver.

Ответ:

A	B	C	D	E	F	G

Продвинутый режим

Про



Установи соответствие между текстами A-G и заголовками 1-8. Используй каждую цифру только один раз. Выдели ключевые фразы в каждом тексте A-G, по которым можно соотнести их с заголовками 1-8

1. Always in a hurry
2. The city of skyscrapers

Соответствие текстов и заголовков:

Текст	Заголовок	Ключевые фразы
A	5. Saving the variety	«linguistic diversity», «over 800 different languages», «preserve rare languages»
B	4. Unknown side of the city	«hidden New York», «mysterious, forgotten, abandoned», «places about which you're not likely to read in any guidebook»
C	3. Winning and losing	«race for the title of the tallest skyscraper», «Chrysler Building was in a race with the Bank of Manhattan», «beating the Bank»
D	8. Nickname for a building	«Flatiron Building», «meant to be named Fuller Building», «locals started calling it 'Flatiron'»
E	7. For the holiday and more	«perfect fur-tree each Christmas season», «aerial searches by helicopter», «continues to be useful»
F	1. Always in a hurry	«life never stands still», «everyone goes everywhere as fast as it is humanly possible», «don't stop in the middle of the sidewalk»
G	6. Getting around the city	«extremely easy to navigate», «divided into numbered streets», «means of transport»

Лишний заголовок: 2. The city of skyscrapers (не подходит ни к одному тексту, так как ни один текст не описывает город в целом как город небоскрёбов, а лишь упоминает отдельные здания).

Чем вам помочь?



Рассуждать

Поиск

Алиса старается, но может ошибаться — проверяйте важное. [Подробнее](#)

Работа с текстом
<https://alice.yandex.ru>

Подготовка к ОГЭ. Устная часть*

Vocabulary

Продвинутый режим ▾

Про



From two texts A-B, make up a vocabulary on the topic "Animals and pets"

A. A zoo, also known as a zoological park or a zoological garden, gives people the opportunity to watch animals from different continents. There are hundreds of zoos all over the world. However, most of them are located in major cities. The first zoo in Russia was opened in 1864, in Moscow. It was a small zoological garden. On the opening day, only 287 animals were on display. Nowadays, the Moscow Zoo is one of the largest in Europe. The unique collection of the Zoo includes over 8000 kinds of animals and birds. Scientists study the animals' behavior and reproduction. They also breed rare animals there to stop them dying out.

B. Wombats are exotic animals that only live in Australia. They have become an unofficial symbol of the country. In 1974 a wombat appeared on an Australian stamp for the first time. Since then it has been regularly used on different Australian stamps and coins. Wombats look like little bears and prefer grass to meat. They also love eating berries, plant roots and mushrooms. Like camels, wombats drink little water because there is enough water in fresh grass. Wombats spend most of their life in holes under the ground. With their strong arms and long nails they are able to dig very long and complex tunnels. Fortunately, wombats have few enemies in the animal world. Most wombats live around 15 years.

Чем вам помочь?

   Рассуждать  Поиск



Алиса старается, но может ошибаться — проверяйте важное. [Подробнее](#)

* Открытый банк заданий ФИПИ

dig very long and complex tunnels. Fortunately, wombats have few enemies in the animal world. Most wombats live around 15 years.

- **Zoo** — зоопарк
- **Zoological garden** — зоологический сад
- **Animals** — животные
- **Birds** — птицы
- **Behavior** — поведение
- **Reproduction** — размножение
- **Breed** — разводить
- **Rare animals** — редкие животные
- **Exotic animals** — экзотические животные
- **Wombats** — вомбаты
- **Berries** — ягоды
- **Plant roots** — корни растений
- **Mushrooms** — грибы
- **Tunnels** — туннели

   ...

Чем вам помочь?

   Рассуждать  Поиск



Алиса старается, но может ошибаться — проверяйте важное. [Подробнее](#)

Генерация текста
<https://alice.yandex.ru>

Основной промпт:

A cheerful 8-year-old boy with short brown hair, light skin, big curious eyes, a small nose and a bright smile, illustrated in children's book style. His appearance stays the same across all scenes.



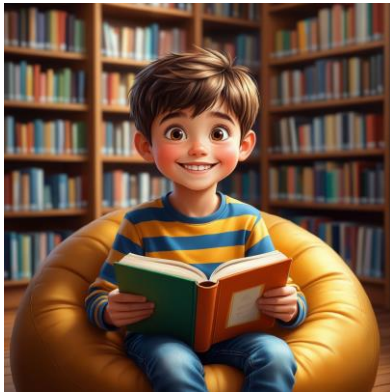
Дополнительные промпты: This boy is...



sitting at a school desk, wearing a green sweater with a star on it, raising his hand, classroom with posters and books around.



playing with his little brother on the floor, building a tower of blocks, surrounded by plush toys, wearing home clothes.



sitting on a bean bag chair in a school library, wearing a striped long-sleeve shirt, reading a colorful book, surrounded by shelves.



holding a lunch tray in a school cafeteria, smiling, wearing a sweater with a cartoon animal, colorful tables and kids around.

Генерация изображений. Промпты для персонажа
<https://alice.yandex.ru>

Подготовка к ОГЭ. Задание по аудированию*

Вы услышите четыре коротких текста, обозначенных буквами А, В, С, D. В заданиях 1-4 запишите в поле ответа цифру 1, 2 или 3, соответствующую выбранному Вами варианту ответа. Вы услышите запись дважды.

1 On the last day of the exhibition, the visitors can ...

- 1) see a documentary film.
- 2) take part in a lottery.
- 3) get a free book of their choice.

Ответ: ____



2 The boy is going to come home later than usual because...

- 1) he has to write his final test.
- 2) he wants to see a football game.
- 3) he needs to help his friend with homework.

Ответ: ____



3 What colour is the girl's umbrella?

- 1) It's black and white.
- 2) It's light blue.
- 3) It's multicoloured.

Ответ: ____



4 What sports activity has Alice chosen?

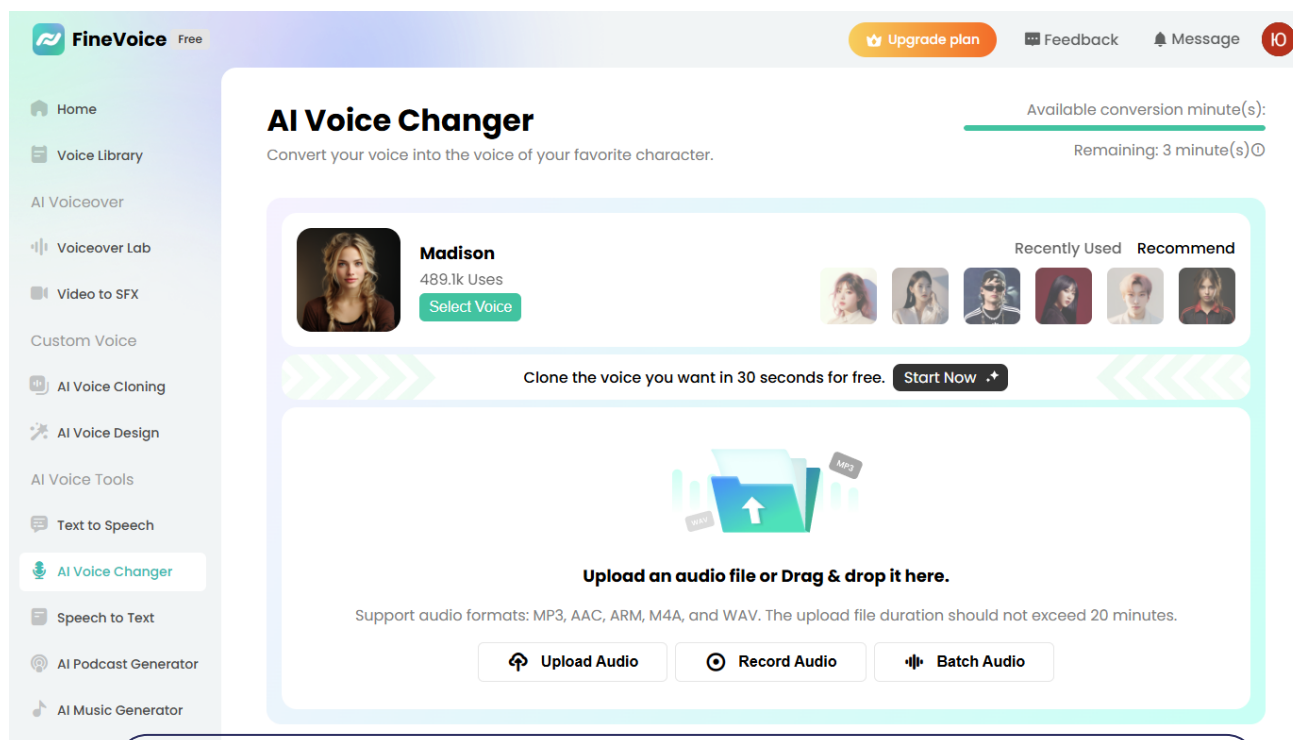
- 1) Yoga.
- 2) Swimming.
- 3) Aerobics.

Ответ: ____



* Открытый банк заданий ФИПИ

Генерация изображений
<https://alice.yandex.ru>, <https://shdevrum.ai>



Buckingham Palace is one of the most famous landmarks in London, England. It is the official residence of the British monarch and has a long history dating back to the early 18th century. The palace is located in the heart of London and is surrounded by beautiful gardens.

Подражайте знаменитостям или вымышленным персонажам за считанные секунды, изменив свой голос онлайн с помощью сервиса www.fineshare.com - бесплатно, но есть ограничения по времени до 30 сек.

FineShare Online Voice Changer может оживить любой контент забавными голосами.

82 персонажа помогут изменить голос: среди них голоса Дональда Трампа или королевы Елизаветы, голоса мультяшных героев и др.

Запишите свой голос на микрофон или загрузите аудиофайл со своего устройства. Размер файла не должен превышать 100 Мб. Отрегулируйте высоту голоса по своему усмотрению. Выберите персонажа на панели слева и нажмите «Изменить голос сейчас». Скачайте получившийся аудиофайл на свое устройство.

Генерация аудио. Озвучка текста
<https://finevoice.fineshare.com/ai-voice-changer>

Adobe Express

добавьте голос анимированному персонажу

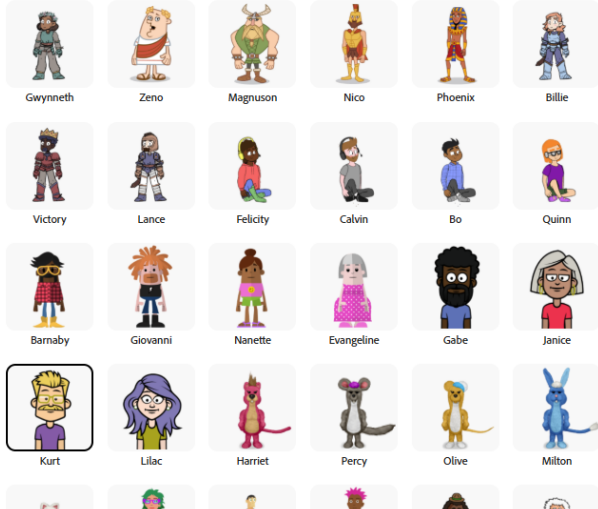
Adobe Express Create ▾ Quick Actions ▾ Templates ▾ Plans & Pricing ▾ Learn & Support ▾ Contact Sales ▾ 8 800 333 46 86

Animate characters

Make an animated character with your own voice.

Character Background Size

Category All ▾



Record your character's dialogue or [browse](#) MP3, AIF, WAV, and MP4 files [2 minutes and 1GB max per upload]

Record

☒ Enhance speech ⓘ

Character scale 100 %

🗣️ Оживите своего анимированного персонажа за несколько простых шагов



Генерация видео
<https://new.express.adobe.com/tools/animate-from-audio>

В Реестре российского ПО
с 11.04.2025 (№27417)

АССИСТЕНТ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ

Проводите занятия эффективнее
с искусственным интеллектом

[Попробовать бесплатно](#)[Доступ для организаций](#)

Распределение разговора

Измеряется в минутах

- Речь преподавателя
- Обсуждение
- Тишина

Скорость речи

Вы произнесли

1937 слов

Эмоциональная м

- Позитивная
- Нейтральная
- Негативная

Популярные сло

- Люди (72)
- Ученики (1)
- Данные (21)
- Общие

Зарегистрируйтесь

Имя

Фамилия

Электронная почта

Пароль

Повторите пароль

☐ Даю согласие на [получение персональных предложений](#)
и [рекламных материалов](#)

[Зарегистрироваться](#)

Регистрируясь, вы принимаете [пользовательское соглашение](#) и [положение о конфиденциальности](#)

Уже регистрировались? [Войдите](#)

- нейросеть для педагогов

<https://edu-assist.me/>

Ассистент преподавателя

app.edu-assist.me/gigachat

Мои записи

Статистика

ИИ-помощник

Викторины

Важные факты и даты лучше проверить в интернете

Искусственный интеллект ещё учится — иногда ответы могут быть неточными

Здравствуйте! Я ваш ИИ-помощник

Могу придумать вопросы

Чем ещё ты можешь помочь преподавателю?

Попробуйте шаблоны

Мой баланс

135 мин

Хватит на 3 записи длительностью 45 минут

Пополнить

Напишите, с чем вам помочь

Продолжая работать с Помощником, вы принимаете ответственность за соблюдение законодательства РФ и правил сервиса

Шаблоны запросов

Мотивация и актуализация

Цели и планирование

Тренировка и закрепление

Подведение итогов

Составь проблемный вопрос для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему].

Проблемным мы называем вопрос, который преподаватель задаёт в начале занятия, чтобы мотивировать учеников на обсуждение, поддержать их интерес к новой теме. Вопрос должен быть интересным, но простым.

Составь мотивирующее задание для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему].

Мотивирующим мы называем задание, которое выполняется в самом начале изучения новой темы, чтобы заинтересовать учеников, мотивировать их активно изучать тему. Мотивирующее задание должно быть актуальным для учеников, связанным с их личным жизненным опытом.

Составь задание для групповой работы по теме [введите тему], которое ученики будут выполнять в течение [введите количество] минут.

Напиши пошаговую инструкцию к выполнению задания.

Придумай [введите количество] проблемных вопросов по теме [введите тему].

Предложи варианты интересной подачи материала по теме [введите тему] для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе.

Шаблоны запросов

Мотивация и актуализация

Цели и планирование

Тренировка и закрепление

Подведение итогов

Придумай [введите тип целей] цели для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему].



Придумай речь преподавателя из [введите количество] абзацев, в которой преподаватель доступно и увлекательно расскажет ученикам о следующих целях: [введите цели].



Придумай [введите количество] вопросов, которые преподаватель задаст ученикам, чтобы понять, насколько им интересны и увлекательны следующие цели: [введите цели].



Придумай для преподавателя [введите количество] интересных вопросов для обсуждения целей с учениками, чтобы они поняли и усвоили следующие цели: [введите цели].



Убери последние [введите количество] вопросов и переделай остальные, больше связав их с жизнью и опытом [введите номер] классов.



Придумай [введите количество] заданий для учеников, выполняя которые в группах/индивидуально/фронтально ученики самостоятельно сформулируют указанные цели.



Упрости задание: [введите текст задания].



Сформулируй [введите тип целей] цели занятия по [введите предмет] по теме [введите тему] в [введите номер] классе.



Перепиши цель занятия по теме [введите тему] в [введите номер] классе более понятным языком. Цель: [введите цель].



Сформулируй цель по методике SMART для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему].



Сформулируй цели занятия по ФГОС по теме [введите тему] в [введите номер] классе.



Придумай задачи для достижения цели занятия по [введите предмет] в [введите номер] классе. Цель занятия: [введите цель].



Придумай план проведения [введите тип занятия] по теме [введите тему] в [введите номер] классе.



Переделай план проведения [введите тип занятия] занятия по теме [введите тему] в [введите номер] классе, добавив/убрав [введите изменения].



Шаблоны запросов

Мотивация и актуализация

Цели и планирование

Тренировка и закрепление

Подведение итогов

Придумай задание на запоминание и воспроизведение знаний для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему].

Заданием на запоминание и воспроизведение знаний мы называем задания, проверяющие запоминание нового материала, изложенного преподавателем на занятиях.

Используй глаголы: определи, назови, перечисли, найди, запиши, выбери.

Пусть это будет [введите количество] разных заданий для [введите количество] групп учеников.

Задания должны быть выполнены в течение [введите количество] минут.

Используй текст: [введите текст].

Придумай задание на понимание для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему] в форме [введите форму задания].

Заданием на понимание мы называем задания, выполняя которые ученики излагают материал занятия своими словами.

Задания должны быть выполнены в течение [введите количество] минут.

Используй текст: [введите текст].

Придумай задание на применение полученных знаний для занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему].

Заданиями на применение знаний мы называем задания, в которых ученик использует полученные на занятии знания в новых ситуациях.

Используй глаголы: примени, исследуй, проведи эксперимент, придумай, выдели сходства и различия, сгруппируй, классифицируй.

Пусть это будет [введите количество] разных заданий для [введите количество] групп учеников (сильных, средних и слабых).

Задания должны быть выполнены в течение [введите количество] минут.

Используй текст: [введите текст].

Составь [введите количество] вопросов для закрепления темы [введите тему] по [введите предмет] в [введите номер] классе.

Составь [введите количество] тестов с [введите количество] правильных ответов по теме [введите тему] по [введите предмет] в [введите номер] классе.

Составь [введите количество] тестов с [введите количество] правильными ответами по теме [введите тему] по [введите предмет].

Составь тесты с [введите количество] правильных ответов по теме [введите тему] по [введите предмет] в [введите номер] классе примерно на [введите количество] минут для выполнения.



Шаблоны запросов

Мотивация и актуализация

Цели и планирование

Тренировка и закрепление

Подведение итогов

Составь итоговый тест по [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему] на основе таксономии Блума.

Тест должен состоять из [введите количество] вопросов, содержать [введите количество] закрытых вопросов и [введите количество] вариантов ответа. Время выполнения теста – [введите количество] минут.

Составь задания для сильных, средних и слабых учеников. Вопросы должны соответствовать сформулированной выше предметной цели и заданиям для тренировки и закрепления.

Составь вопросы для рефлексии по итогам занятия [введите предмет] в [введите номер] классе по теме [введите тему].

Вопросы для рефлексии – это вопросы, отвечая на которые ученики рассуждают о процессе и результатах своей работы на занятии. Используй глаголы: [введите глаголы].

Предложи интересный приём для проведения эмоциональной рефлексии по итогам занятия.

Эмоциональной рефлексией мы называем обсуждение с учениками чувств и эмоций, которые они испытывали на занятии.

Придумай [введите количество] приёмов для проведения рефлексии в [введите название этапа занятия].

Придумай [введите количество] вопросов для итогового обсуждения в группах по теме [введите тему] в [введите номер] классе, предмет – [введите предмет].

Придумай итоговый тест по теме [введите тему] в [введите номер] классе по предмету [введите предмет] из [введите количество] вопросов, предложи варианты тестов. Напиши ключ к проверке теста.

Придумай [введите количество] приёмов для проведения эмоциональной рефлексии на занятии после изучения темы.

Ты преподаватель [введите предмет]. Напиши [введите количество] методических приёмов для подведения итога по теме [введите тему]. Перепиши, добавив больше групповых форм работы.





Предложи варианты интересной подачи материала по теме "Компьютерные игры: за и против" для занятия по английскому языку в 7 классе.

Вот несколько интересных идей подачи материала по теме «Компьютерные игры: за и против» для занятия английского языка в 7-м классе:

1. Дискуссия с аргументацией

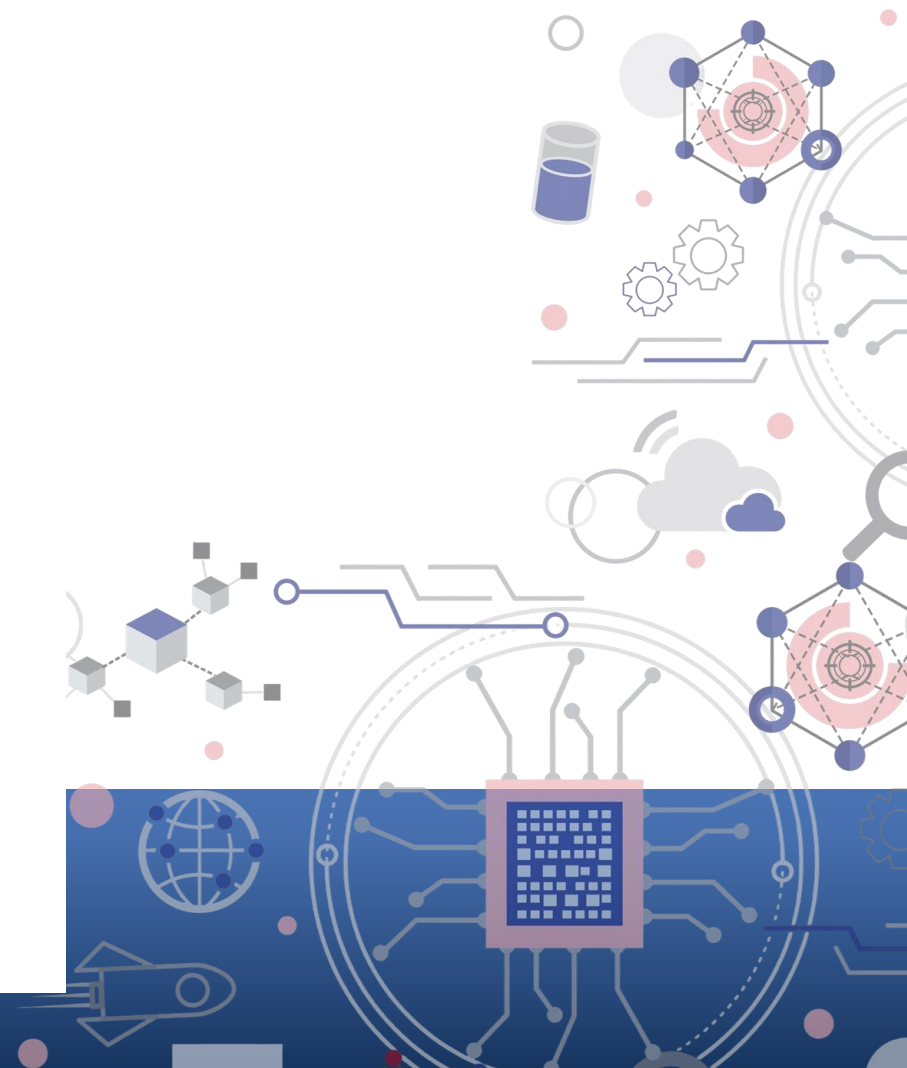
- 🎯 **Цель:** Развивать умение аргументированно высказывать своё мнение и понимать чужие аргументы.
- ✅ **Формат:**
 - Учитель предлагает ученикам разделиться на две группы (за и против компьютерных игр).
 - Каждая группа готовит список аргументов на английском языке, используя ключевые выражения («I think», «In my opinion», «It is important to note that»).
 - Затем проводится мини-дискуссия, где ученики защищают свою точку зрения.

2. Карусель мнений

- 🎯 **Цель:** Активизировать разговорную речь и расширить словарный запас.
- ✅ **Формат:**
 - Ученики делятся на группы по 4–5 человек.
 - Каждой группе выдаётся карточка с утверждением (например, «Playing computer games can be harmful for your eyesight» или «Computer games help develop logical thinking»).
 - Группа должна обсудить утверждение, подготовить короткий диалог на английском языке и представить его классу.

3. Ролевая игра "Суд над компьютерными играми"

- 🎯 **Цель:** Тренировка коммуникативных навыков и развитие критического мышления.
- ✅ **Формат:**
 - Класс делится на три группы: адвокаты защиты, обвинители и жюри присяжных.
 - Обвинители представляют аргументы против компьютерных игр, защитники — за.
 - Жюри слушает обе стороны и выносит вердикт на английском языке.





- Класс делится на три группы: адвокаты защиты, обвинители и жюри присяжных.
- Обвинители представляют аргументы против компьютерных игр, защитники — за.
- Жюри слушает обе стороны и выносит вердикт на английском языке.

4. Письменная работа "Мое мнение"

-  Цель: Улучшение письменных навыков и структурирования мыслей.
-  Формат:
 - Каждый ученик пишет эссе на тему «Are computer games good or bad?». Учителю заранее стоит предложить план эссе (введение, аргументы за, аргументы против, вывод).
 - После написания ученики обмениваются работами и проверяют друг друга, исправляя ошибки.

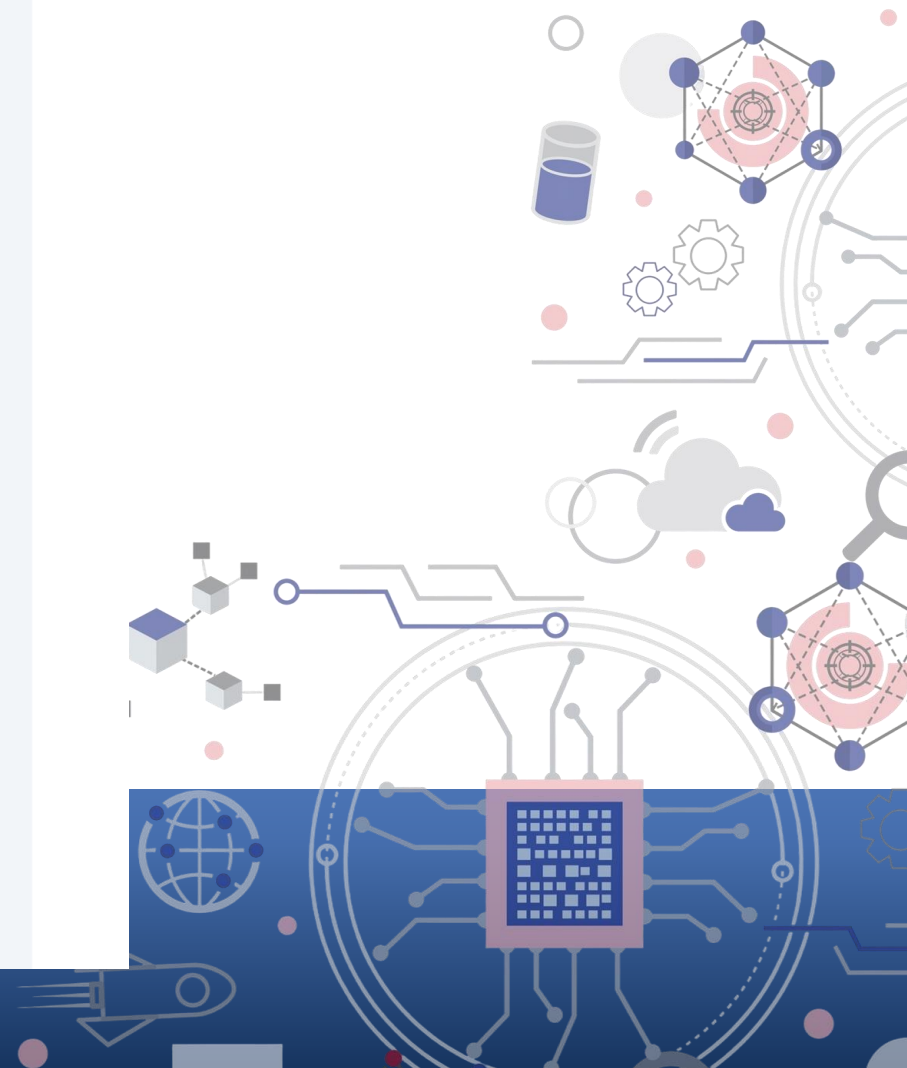
5. Просмотр короткого видеоролика + обсуждение

-  Цель: Совершенствование навыков аудирования и устной речи.
-  Формат:
 - Показать ученикам короткое видео (например, отрывок из документального фильма или интервью), посвящённое влиянию компьютерных игр.
 - После просмотра задать вопросы на понимание содержания, попросить учеников выразить своё мнение на основе увиденного.

6. Создание постера "За и Против"

-  Цель: Творческое выражение мнения и расширение лексического запаса.
-  Формат:
 - Ученики создают постеры, на которых изображают плюсы и минусы компьютерных игр. Они используют картинки, надписи и короткие предложения на английском языке.
 - Готовые работы размещаются в классе, и ученики презентуют их друг другу.

Эти идеи помогут сделать занятие интересным, интерактивным и полезным для развития всех видов речевой деятельности на уроке английского языка.





составь план урока для ролевой игры "Суд над компьютерными играми"

План урока английского языка в 7 классе по теме «Компьютерные игры: за и против»

Тема урока: Ролевая игра «Суд над компьютерными играми»

Цели урока:

- Развитие навыков устной речи через ролевую игру.
- Формирование умения аргументировано выражать собственное мнение.
- Расширение активного словарного запаса учащихся по теме «компьютерные игры».
- Практическое применение грамматических конструкций (причинно-следственных связей, условных предложений, выражающих мнение и убеждение).

Ход урока

1. Вводная часть (5 минут)

Цель: Актуализация темы урока, введение ключевых понятий и активизация словаря.

Деятельность учителя:

- Приветствие класса.
- Предложение учащимся подумать о том, какие ассоциации возникают у них при словах «компьютерные игры».
- Записывание ассоциаций на доске.
- Подведение итогов обсуждения и формулировка темы урока: «Сегодня мы устроим суд над компьютерными играми. Вы будете адвокатами, прокурорами и присяжными».

Задание для учащихся:

- Учащиеся называют слова и выражения, связанные с темой компьютерных игр (computer game, video game, addiction, violence, entertainment, brain development, concentration, health problems и др.).





2. Подготовительный этап (10 минут)

Цель: Распределение ролей и подготовка аргументации.

Деятельность учителя:

Объясняет правила проведения ролевой игры: класс делится на три команды — защита, обвинение и жюри присяжных.

Дает каждой команде инструкции:

- Защита: подготовьте аргументы в пользу компьютерных игр (развитие логики, улучшение реакции, отдых после учёбы, возможность социализации).
- Обвинение: подготовьте аргументы против компьютерных игр (зависимость, ухудшение зрения, снижение физической активности, негативное влияние на психику).
- Жюри: внимательно слушайте выступления обеих сторон, задавайте уточняющие вопросы, формируйте общее мнение.

Преподаватель помогает командам подобрать нужные слова и выражения на английском языке.

Задания для учащихся:

Команды готовят аргументы и реплики на английском языке, используя изученные конструкции (например: *«I believe...», «In my opinion...», «On the one hand... on the other hand...», «It's true that... but...»*).

3. Основной этап (20 минут)

Цель: Проведение судебного процесса, формирование критического мышления и умение аргументировать собственную позицию.

Деятельность учителя:

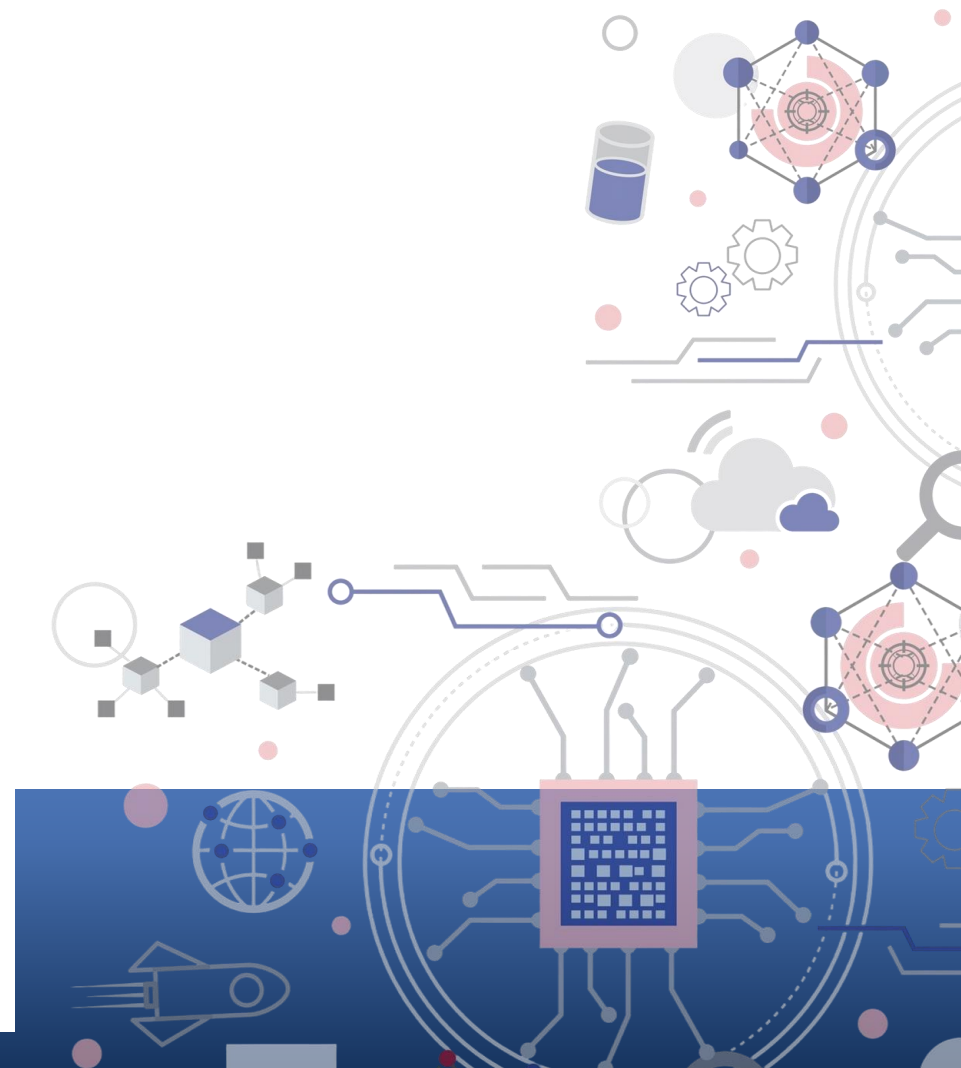
Ведёт процесс суда, выступая в роли судьи.

Следит за соблюдением порядка выступлений и корректностью общения между участниками.

Помогает командам использовать правильные формы глаголов и структуру предложений.

Ход судебного процесса:

1. Прения обвинения (обвинительная сторона представляет аргументы против компьютерных игр).
2. Ответ защиты (защита опровергает аргументы обвинения и приводит собственные доводы в пользу игр).
3. Вопросы от жюри (каждый член жюри задаёт вопрос одной из сторон).
4. Заключительные речи сторон (по одному выступлению от обвинения и защиты).
5. Решение жюри (члены жюри голосованием принимают решение, основываясь на услышанных аргументах).



4. Заключительная часть (5 минут)

Цель: Рефлексия проведённого мероприятия, закрепление новых знаний и навыков.

🚀 Деятельность учителя:

Поблагодарить участников за активное участие.

Подвести итоги дискуссии, выделить наиболее убедительные аргументы.

Направить внимание на важность умения аргументировать свою точку зрения и выслушивать другие позиции.

🚀 Задание для учащихся:

Записать домашнее задание: написать небольшой отзыв о проведённом суде, отметив сильные и слабые стороны выступлений разных команд.

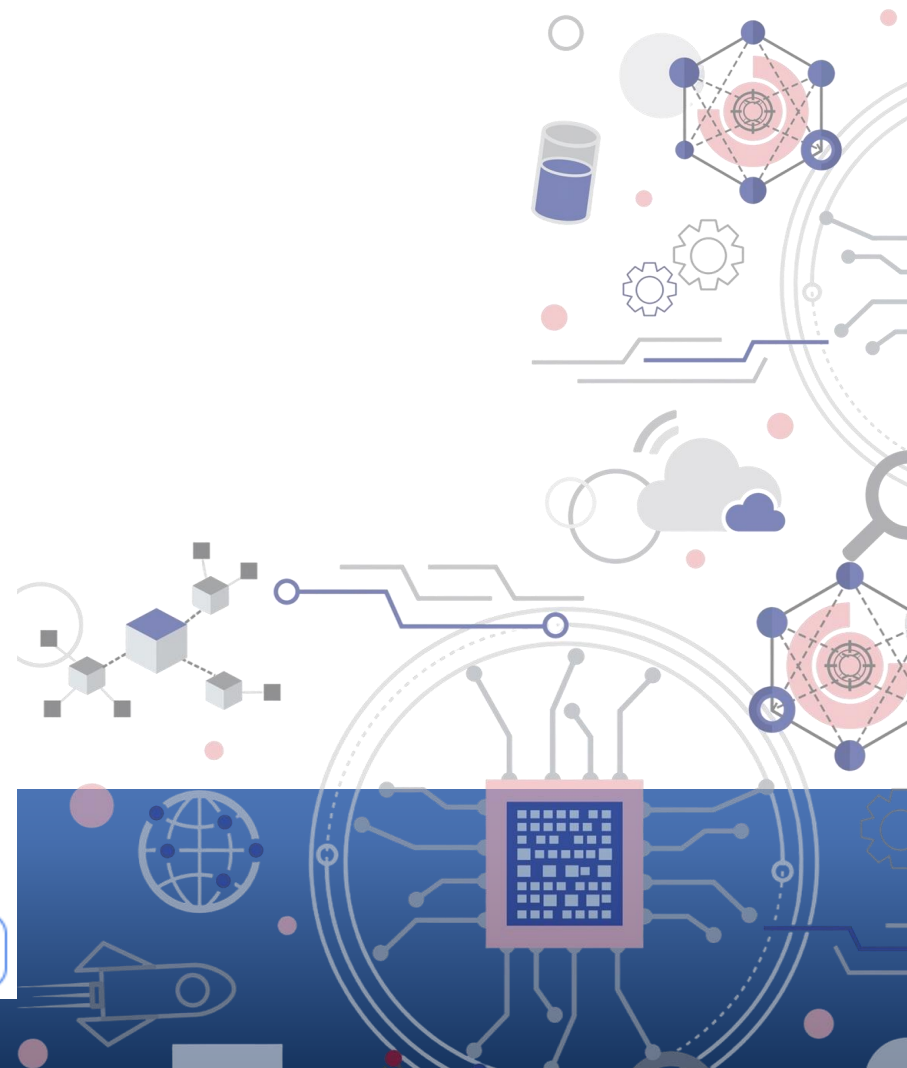
Примерный словарь и выражения для подготовки аргументов:

За	Против
improve reaction time	cause eye strain
enhance problem-solving skills	lead to addiction
provide relaxation and stress relief	reduce physical activity
foster social interaction	promote aggression
stimulate creativity	negatively affect mental health
teach strategy and planning	waste time

Такой подход позволит учащимся активно участвовать в учебном процессе, развивать навыки устной коммуникации и критического мышления на английском языке.

📄 Копировать

Напишите, с чем вам помочь



напиши речь учителя для вводной части урока

🔊 Речь учителя для вводной части урока:

Good afternoon, everyone!

Today we'll be having an unusual English lesson. Imagine you're in a courtroom where we're holding a special trial. The question before us is whether computer games are beneficial or harmful to teenagers. We'll divide into teams: one team will defend computer games, another will argue against them. Your task is to prepare arguments and present them convincingly.

So let's start by thinking about this topic. Do you play computer games? How often? And how do they influence your life?

Now let's get ready for our court session. Who would like to volunteer as a judge, who wants to be a lawyer for the defense, and who will represent the prosecution?

✅ Простые проблемные вопросы для разминки в начале урока:

1. Do you play computer games?

Как часто ты играешь в компьютерные игры?

2. What kind of games do you prefer?

Какие жанры игр тебе нравятся больше всего?

3. How much time do you spend playing games every day?

Сколько часов в день ты тратишь на игры?

Эти вопросы помогут вовлечь учеников в тему урока и подготовить почву для дальнейшей работы.

Ход урока

1. Вводная часть (5 минут)

Цель: Актуализация темы урока, введение ключевых понятий и активизация словаря.

🔊 Речь учителя:

Good morning, class! Today we are going to have a very interesting lesson about computer games. I want you all to think for a moment about what comes to mind when you hear these words. What do you associate with computer games?

(Учитель записывает ассоциации на доске.)

We see here many different ideas. Some of them are positive, some negative. That's why today we're going to hold a trial in our classroom. You will become lawyers, judges, and jury members. Our case is simple: Are computer games good or bad? Let's find out together.

Далее следуют этапы подготовки и проведения ролевой игры, которые подробно описаны ниже.

📄 Копировать

Придумай задание на понимание Примерного словаря и выражений для подготовки аргументов

Учитель:

Сегодня мы проведём необычный урок — ролевую игру под названием «Суд над компьютерными играми». Мы обсудим положительные и отрицательные стороны влияния компьютерных игр на нашу жизнь. Вы будете разделены на две команды: адвокаты защиты и обвинения. Каждый участник получит карточку с аргументами и обязан будет представить убедительные доказательства своей позиции. Чтобы успешно выступить, нужно внимательно изучить предложенные аргументы и подготовить свою речь. Давайте начнём наш урок!

Разминка (проблемные вопросы)

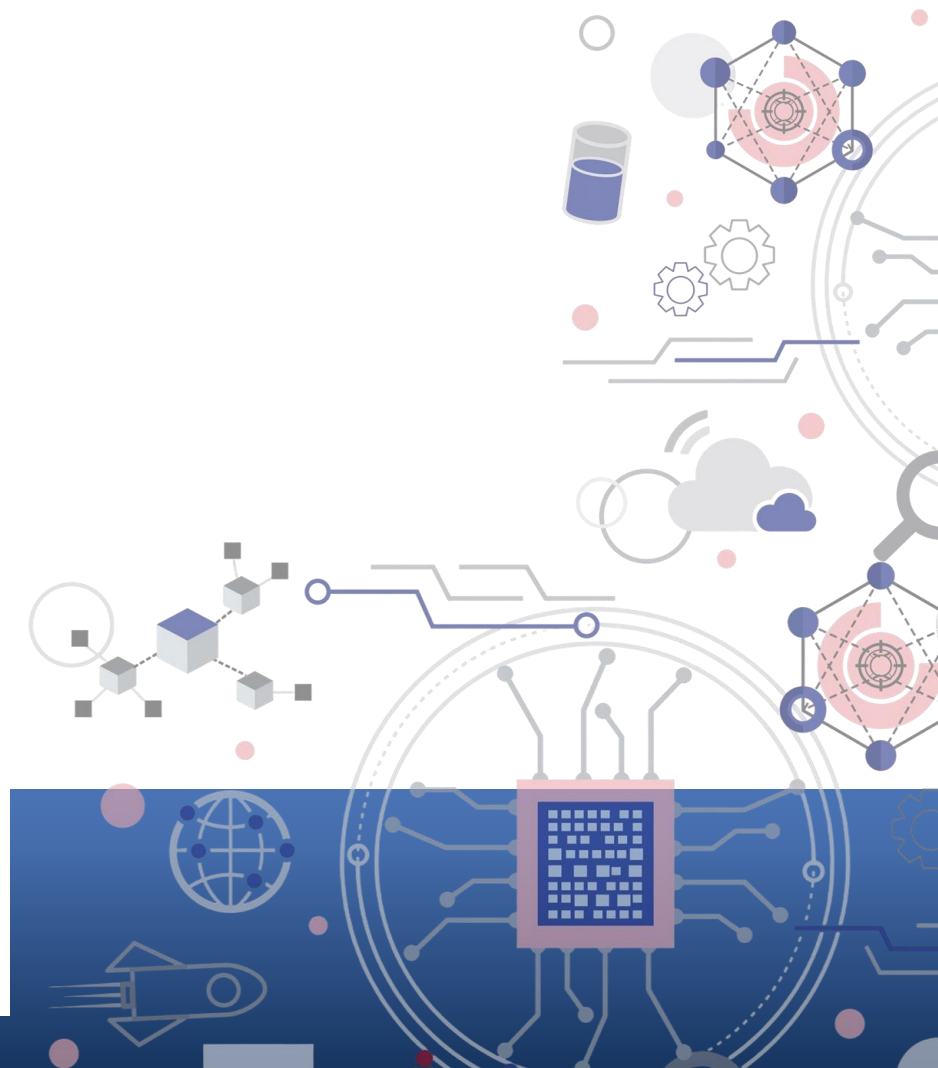
1. Почему некоторые родители запрещают детям играть в компьютерные игры?
2. Какие преимущества есть у компьютерных игр перед обычными настольными играми?
3. Как вы думаете, почему многие подростки предпочитают проводить время именно за компьютером?

(Время выполнения: 2 минуты)

Основная часть

Карточки с изображениями для наглядности

Название	Изображение
Улучшение реакции	🎮👉🔥
Социальное взаимодействие	💖
Отрицательное влияние на зрение	👁️
Агрессивность поведения	🔪
Потеря времени	⌚⌛
Стрессоустойчивость	🌿
Снижение физической активности	🏃



Примерный словарь и выражения для подготовки аргументов

За	Против
improve reaction time	cause eye strain
enhance problem-solving skills	lead to addiction
provide relaxation and stress relief	reduce physical activity
foster social interaction	promote aggression
stimulate creativity	negatively affect mental health
teach strategy and planning	waste time

Задание на понимание материала (Примерный словарь и выражения для подготовки аргументов)

Инструкция:

Прочитайте приведённые ниже утверждения и вставьте пропущенное слово из списка (за/против), чтобы правильно описать позицию.

1. Компьютерные игры помогают улучшить реакцию и развивают стратегическое мышление. **(за)**
2. Игры способствуют развитию агрессивного поведения и снижению физической активности. **(против)**
3. Они позволяют расслабиться после тяжёлого дня и снимают стресс. **(за)**
4. Однако долгое пребывание за экраном негативно влияет на зрение и психику человека. **(против)**

(Время выполнения: 5 минут)

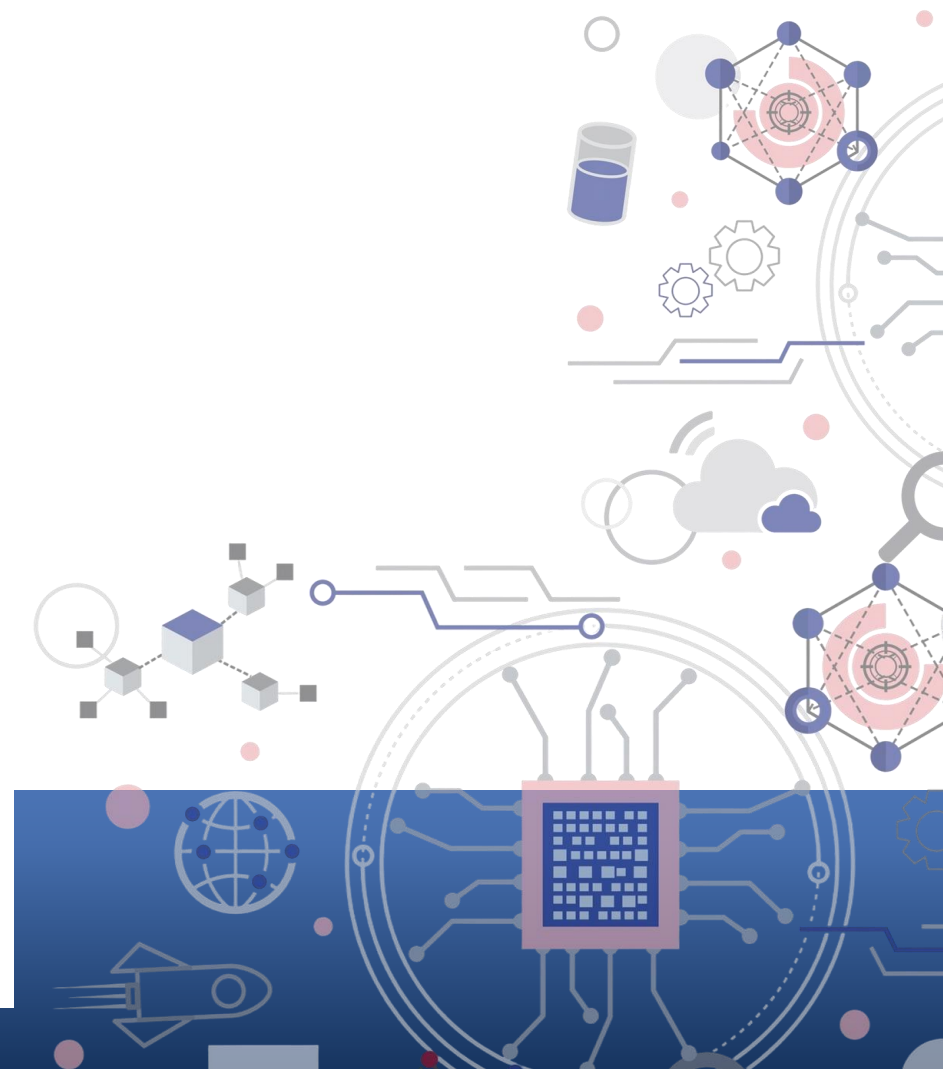
Задание на понимание материала (Примерный словарь и выражения для подготовки аргументов)

Русский вариант задания:

Выберите любое выражение из списка и придумайте предложение, которое отражает ваше мнение или описывает ситуацию, используя выбранное вами выражение. Запишите предложение в тетрадь.

Английский вариант задания:

Choose any expression from the list below and write a sentence that reflects your opinion or describes a situation using this expression. Write it in your notebook.



Создайте свой первый отчёт



Запишите занятие на ваше устройство

Загрузите аудио- или видеозапись размером не более 500 МБ



Через 5 минут получите конспект занятия и аналитику

Оцените свои навыки и ответьте на вопросы для рефлексии. А когда у вас накопятся записи, смотрите статистику метрик



+ Добавить запись

Добавление записи

Урок
134 МБ · MP4



Урок



Иностранный язык



4-я параллель



Спишем с баланса 16 из 135 минут

Отменить

Добавить



Ассистент преподавателя

app.edu-assist.me/files/7dce647f-823a-4476-bb7c-67ecfe10ff4d

←

Отчёт о записи

?

ЮП

- Внешность людей и описание внешности на английском языке.
- Практическое задание по составлению предложений и вопросов на изученные темы.
...

1. Учитель приветствует класс смешанным русским и английским языком.
2. Учеников просят пересказать сюжет просмотренного ранее ролика.
3. Задаётся вопрос о поведении героев видеоролика.
4. Учитель демонстрирует фотографию семьи и предлагает ученикам описать внешность изображённых людей.
5. Индивидуально обращается к каждому ученику, уточняя детали внешнего вида персонажей.
6. Просит найти среди персонажей человека с указанными чертами лица.
7. Учитель рассказывает о своей семье, показывая личные фотографии.
8. Объявляется письменное домашнее задание с дифференцированными критериями оценок (от трёх до шести предложений).
9. Назначается ученик Максим ответственный за ведение таблицы критериев оценивания.

Метрики занятия

Скачать

Распределение разговора

Методические приёмы

Социологические приёмы

Скорость речи

Отражает приёмы управления учебной работой и учащимися на занятии. Приёмы с точностью меньше 70% работают в тестовом режиме

Начало занятия
Точность — 62%

0

Поддержание дисциплины
Точность — 53%

0

Инструктирование учеников
Точность — 71%

0

Поощрение учеников
Точность — 74%

0

Объяснение домашнего задания
Точность — 54%

0

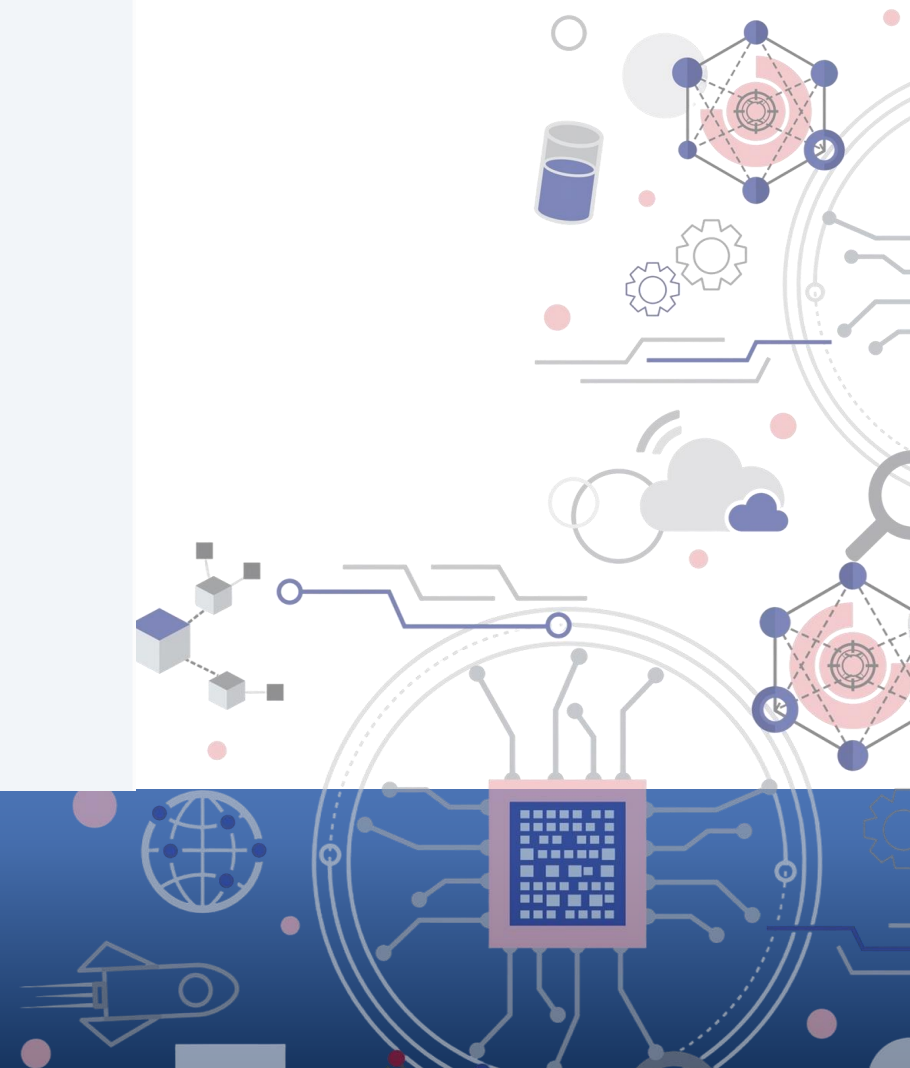
0 раз

Инструктирование учеников

Слова и фразы, которые запускают учебную работу или выполнение заданий

Точность — 71%

Отчет о записи фрагмента урока



Какие данные анализирует сервис *

Распределение разговора

Позволяет проанализировать динамику занятия и оптимизировать время для эффективного достижения учебных целей

Методические приёмы

Социологические приёмы

Скорость речи

Эмоциональная модальность

Смешанная речь
15 минут

Вы говорили
21 минуту

Время тишины
4 минуты

* Ассистент преподавателя анализирует речь только преподавателя и создаёт отчёт на её основе. Записи уроков в сервисе не сохраняются. Точность предоставляемого анализа зависит от качества записи занятия.

The background features a light blue gradient with various tech-related icons in the corners. Top-left: a circuit board, a globe, a rocket, and a line graph. Top-right: a beaker, gears, a cloud with a signal, and a magnifying glass. Bottom-left: a magnifying glass, a circuit board, a rocket, and a globe. Bottom-right: a circuit board, a globe, a rocket, and a magnifying glass. The text is centered in a dark blue font.

Thank you
for attention!