

МИНИСТЕРСТВО И ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ
КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХАБАРОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»



Методическое пособие
ПРИМЕНЕНИЕ ИИ-ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ЗАДАНИЙ
ВНЕАУДИТОРНОГО ЗАНЯТИЯ НА ПРИМЕРЕ КВИЗА ПО ИНФОРМАТИКЕ

Хабаровск, 2025

РЕЦЕНЗИЯ

на инновационный продукт преподавателя КГА ПОУ «Хабаровский
технологический колледж» Балабуткиной Е. Л.

Методическое пособие «Применение ИИ-технологии для подготовки
заданий внеаудиторного занятия на примере квиза по информатике».

Автор уделяет особое внимание практической стороне вопроса, предлагая конкретные сценарии использования ИИ для повышения эффективности учебного процесса. Это особенно актуально в условиях современной цифровой трансформации образования.

В методическом пособии «Применение ИИ-технологии для подготовки заданий внеаудиторного занятия на примере квиза по информатике» рассмотрены теоретические аспекты темы, возможное применение ИИ для подготовки различных заданий, а также сценарий квиза «День информатики» с указанием ссылок на готовые ресурсы.

Таким образом, данное пособие может быть использовано преподавателями разных дисциплин для создания собственных креативных, продуктивных и востребованных учебных мероприятий.

Методическое пособие может быть представлено как конкурсный материал X Краевого конкурса инновационных педагогических продуктов.

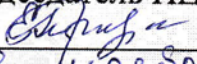
Рецензент:  Костанди Ирина Геннадьевна,
преподаватель высшей категории ГБПОУ «Сахалинский техникум сервиса»



ОДОБРЕНА

на заседании ПЦК
общеобразовательного цикла

Председатель ПЦК

 Е.А. Приходько
«10» ноября 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по НМР

 Н.Ю. Третьякова

«10» ноября 2025 г.

Методическое пособие «Применение ИИ-технологии для подготовки заданий внеаудиторного занятия на примере квиза по информатике» разработано для преподавателей профессиональных образовательных учреждений, педагогов дополнительного образования и учителей школ.

В пособии представлены теоретические аспекты темы, возможное применение ИИ для подготовки различных заданий, а также сценарий квиза «День информатики» с указанием ссылок на готовые ресурсы.

Организация-разработчик:
КГА ПОУ ХТК

Разработчик:
Балабуткина Е.Л.- преподаватель 1 категории КГА ПОУ ХТК

Заключение методического совета № 2 от «10» ноября 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	4
1 Основы теории создания квизов	5
1.1 Определение квиза и его структура	5
1.2 Типология заданий в квизах	6
2 Инструменты и методики создания квизов с использованием ИИ	8
2.1 Подборка популярных сервисов и платформ	8
2.2 Практические рекомендации по использованию ИИ	10
2.3 Сценарий квиза «День информатики»	14
Заключение	22
Список использованных источников	23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современные образовательные технологии открывают новые возможности для преподавателей, стремящихся сделать процесс обучения информативным, увлекательным и эффективным. Одним из перспективных направлений является использование технологий искусственного интеллекта (ИИ). Эти инструменты позволяют автоматизировать процессы разработки учебных материалов, включая создание интересных и познавательных заданий по различным дисциплинам.

Цель: выявить и обосновать современные технологии и средства, которые могут быть использованы для подготовки заданий, ориентированных на проверку уровня усвоения учебного материала.

Задачи:

1. Провести анализ научной литературы по применению искусственного интеллекта в современном образовании.
2. Рассмотреть облачные технологии, которые можно использовать для создания интерактивных заданий.
3. Разработать сценарий квиза «День информатики».

Методическое пособие предназначено для учителей и преподавателей средних школ, колледжей и вузов, желающих повысить эффективность своей педагогической деятельности посредством инновационных подходов и инструментов. Оно включает практические рекомендации по созданию интересных вопросов для квизов, учитывающих особенности изучаемого предмета.

Пособие раскрывает основные возможности современных решений ИИ, помогает решить ряд практических задач:

- составление оригинальных заданий разной степени сложности,
- повышение мотивации учащихся путем внедрения интерактивных форматов проверки знаний,
- обеспечение объективности оценки благодаря автоматизированному контролю правильности ответов.

Настоящее руководство представляет собой пошаговую инструкцию, снабженную примерами реализации заданий разного типа (вопросы с кратким ответом, множественный выбор, видео-вопрос и др.). Это позволит уверенно интегрировать современные технологии в учебный процесс и существенно сократить временные затраты на подготовку дидактических материалов.

Следуя рекомендациям и применяя предложенные методы, педагоги смогут успешно внедрить инновационные подходы в свою повседневную практику, повысив качество образовательного процесса и интерес студентов к изучению предмета.

1 ОСНОВЫ ТЕОРИИ СОЗДАНИЯ КВИЗОВ

1.1 Определение квиза и его структура

Квиз (от англ. quiz) — это разновидность интеллектуальной игры или теста, направленная на проверку знаний, эрудиции и внимательности участников. Основная цель квиза — проверка уровня осведомлённости игроков по определенной теме или кругу вопросов. Квизы широко распространены в образовании, развлекательной индустрии и корпоративной культуре.

Классический квиз состоит из нескольких элементов, обеспечивающих чёткую организацию игрового процесса:

- *Название и тема квиза.* Четкое название и конкретная тема создают общее направление и задают рамки, внутри которых формируется весь игровой процесс.

- *Правила участия.* Перед стартом участники знакомятся с правилами, определяющими порядок прохождения, подсчёт очков и возможные штрафы за неправильные ответы.

- *Типы вопросов.* Вопросы могут быть представлены разными способами: закрытыми (выбор из предложенных вариантов), открытыми (необходимо самостоятельно сформулировать ответ), мультимедийными (видео-, аудиовопросы), смешанными и другими.

- *Система начисления баллов.* За правильный ответ начисляются баллы, которые суммируются по итогам всей игры. Система поощрений и штрафов создаёт азарт и конкуренцию среди участников.

- *Формат проведения.* Квиз может проходить индивидуально или командно, очно или дистанционно, с использованием специальных игровых платформ или вручную организованным способом.

- *Итоговая таблица результатов.* По завершении игры подводится общий итог, определяется победитель (или победители), возможно вручение призов и наград.

Применение квизов в учебном процессе стало популярным инструментом для проверки знаний и вовлечения учащихся в активную деятельность. Их структура позволяет: проверять знания учащихся, развивать мышление и внимание, повышать мотивацию и интерес к предмету.

Важно помнить, что грамотно составленный квиз приносит пользу участникам, развивая навыки самостоятельного мышления и коммуникации. [2]

1.2 Типология заданий в квизах

Типология заданий в квизах охватывает различные формы и способы проверки знаний и навыков участников. Правильная комбинация видов заданий делает игру интересной и разнообразной, позволяя одновременно оценивать как фактические знания, так и творческие способности участников. Рассмотрим основные типы заданий, используемые в квизах.

Вопросы с выбором одного правильного ответа.

Наиболее распространённый тип вопросов, где участник выбирает один верный ответ из предложенного списка. Подходит для проверки знания базовых фактов и концепций.

Пример: Какой город является столицей Германии?

- А) Берлин
- Б) Париж
- В) Мадрид
- Г) Лондон

Вопросы с множественным выбором.

Участнику предлагается выбрать несколько правильных ответов из предложенных вариантов. Используется для оценки комплексного понимания темы.

Пример: Выберите языки программирования, относящиеся к объектно-ориентированным:

- ✓ JavaScript
- ✓ Python
- ✗ SQL
- ✓ Ruby

Вопросы с открытым ответом.

Требуют самостоятельной формулировки ответа участником. Используются для проверки умения выразить мысль ясно и лаконично.

Пример: Кто написал роман "Преступление и наказание"?

Логические задачи и головоломки

Участники решают задачи, требующие аналитического мышления и дедукции.

Пример: Сколько углов у пятиугольника?

Верно/неверно (Истина/Ложь)

Участник оценивает утверждение как правильное или неправильное.

Пример: Земля круглая. (Верно/Неверно)

Драг-н-дроп (перетаскивание элементов)

Участнику нужно расположить элементы в правильном порядке или соединить по смыслу.

Пример: расположите даты исторических событий по хронологии.

Мультимедиа-задачи.

Включают просмотр изображений, прослушивание звуков или просмотр видеоклипов, после чего участнику задаётся соответствующий вопрос.

Пример: Послушайте мелодию и назовите исполнителя.

Творческие задания

Предполагают нестандартные ответы, показывающие оригинальность мышления и творческий потенциал участника.

Пример: Придумайте рекламу известного бренда, состоящую из трех строк.

Скоростные раунды.

Необходимо отвечать быстро, уложившись в отведённое время. Отличаются динамичностью и требуют хорошей реакции и быстрых рефлексов.

Пример: Дайте максимальное число правильных ответов за минуту.

Коллективные задания.

Командные испытания, направленные на координацию усилий группы участников.

Пример: совместно решите сложную математическую задачу за установленное время.

Разнообразие заданий придаёт квизу динамику и привлекательность, помогая удерживать внимание участников и повышать их мотивацию. [3]

3 ИНСТРУМЕНТЫ И МЕТОДИКИ СОЗДАНИЯ КВИЗОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИИ

3.1 Подборка популярных сервисов и платформ

Искусственный интеллект (ИИ) — это комплекс инструментов, позволяющих решать задачи уровня человеческого интеллекта (такие как восприятие, обучение, рассуждение, решение проблем и принятие решений) и реализованных машинами, в частности компьютерными системами. Это область исследований в области компьютерных наук, которая разрабатывает и изучает методы и программное обеспечение, позволяющие машинам воспринимать окружающую среду и использовать обучение и интеллект для выполнения действий, которые максимально увеличивают их шансы на достижение поставленных целей [8].

В 2025 году искусственный интеллект стал незаменимым помощником в создании образовательного и развлекательного контента, включая квизы и тесты. Благодаря передовым технологиям нейросеть для создания квиза позволяет за минуты генерировать вопросы, адаптировать их под аудиторию и даже автоматизировать проверку.

GenAPI – это мощный инструмент, который позволяет быстро создать квиз ИИ с учетом ваших потребностей. Платформа ориентирована на русскоязычных пользователей, что делает ее удобной для создания образовательных тестов, викторин для бизнеса или развлекательного контента.

Вы можете задать тему, уровень сложности и формат вопросов, а нейросеть для создания квизов и тестов сделает все остальное. Интеграция с другими сервисами и простой интерфейс добавляют ей привлекательности. Подходит как новичкам, так и профессионалам, желающим автоматизировать процесс.

НейроТекстер выделяется своей способностью создавать структурированные тесты для обучения. Эта нейросеть для создания квиза идеально подходит преподавателям и HR-специалистам, которым нужно создать квиз нейросеть с четкими вопросами и логикой. Платформа анализирует текст, выделяет ключевые моменты и формирует задания разной сложности. Русскоязычный интерфейс и гибкость настроек делают ее отличным выбором для локального рынка.

СигмаЧат – это квиз ИИ, который интегрируется в мессенджеры и сайты, предлагая интерактивный формат. Вы можете создать квиз ИИ в виде диалога, что повышает вовлеченность аудитории. Подходит для маркетинга, опросов и обучения.

Русскоязычная поддержка и простота интеграции делают его доступным для малого бизнеса и фрилансеров, желающих быстро запустить викторину. [4]

ChatGPT на русском – это универсальная нейросеть для создания квизов и тестов, которая адаптируется под любые задачи. Хотите квиз нейросеть вопросы для занятия или викторины? Просто укажите параметры, и ИИ сгенерирует текст. Подходит для тех, кто готов экспериментировать.

GigaChat - это отечественное решение от компании Sber, специально разработанное для русскоязычных пользователей. Его отличительная особенность — высокая скорость генерации текста и отличное понимание русского языка. Благодаря продвинутому алгоритмам глубокого обучения, GigaChat идеально подходит для создания разнообразных вопросов по информатике, начиная от простых утверждений до сложных задач на программирование.

Полезные команды для работы с GigaChat:

Объясни подробнее: получите детальное разъяснение какого-то аспекта темы.

Переформулируй: измените формулировку вопроса или задачи.

Покажи пример: просмотрите образец оформления вопросов.

Сделай проще/сложнее: регулируйте уровень сложности вопросов.

GigaChat позволяет генерировать изображения по команде *нарисуй*. [2]

Quizbot.ai - генератор вопросов на базе искусственного интеллект, позволяет создавать вопросы: множественный выбор, открытый, верно-неверно, заполните пробелы, сопоставление, расчет, опрос. Бесплатно доступно 50 вопросов в месяц. [11]

Вышеуказанные сервисы в основном ориентируются на создание текстовых вопросов. А если необходимо создать мультимедийный вопрос, то нужно использовать ИИ для генерации изображения, аудио или видео.

Flyvi – сервис для создания контента под любые задачи. Содержит шаблоны для дизайна логотипов, кнопок, соцсетей, презентаций или рекламы. ИИ мастерская позволяет генерировать изображения по текстовому описанию. Если вы являетесь действующим преподавателем, то напишите на почту support@flyvi.io, чтобы получить бесплатный доступ к Flyvi. [7]

KLING AI — нейросеть, которая умеет создавать изображения и анимированные короткие видео длиной 5 или 10 секунд. [5]

Any Voice Lab - бесплатный инструмент генерации и клонирования голоса с помощью ИИ. Создавайте реалистичные голосовые реплики за считанные секунды. Позволяет генерировать речь по тексту или клонировать любой голос по образцу для создания речи. Скачивайте свои аудиофайлы бесплатно — регистрация не требуется, в сутки доступно 5 генераций. [6]

Character.ai – генератор персонажей и голоса. AvatarFX позволяет загрузить изображение аватара и аудио, генерирует видео говорящего персонажа. Меняет стиль фотографий реальных людей. Недостаток – не все изображения, скачанные из интернета или сгенерированные нейросетями, возможно загрузить, в основном

это касается изображений реальных людей. Для генерации голоса можно использовать представленные на сайте голоса мужчин или женщин, а также можно создать голос по образцу аудиофайла. Бесплатно в день доступно 5 генераций видео. [8]

Topview.ai — это набор инструментов для редактирования видео на основе искусственного интеллекта, который помогает автоматизировать создание видеоконтента, включая: создание сценариев, добавление закадрового голоса и реалистичных AI-аватаров, редактирование клипов и наложение субтитров. Позволяет генерировать персонажа по фотографии реального человека. [10]

2.2 Практические рекомендации по использованию ИИ

Рассмотрим практическое применение сервисов с ИИ.

Начнем с настройки и оптимального использования GigaChat для создания качественных вопросов. Создайте простой и ясный запрос, который станет основой для работы GigaChat. Например, генерируйте вопросы по теме "Алгоритмизация" среднего уровня сложности. Чтобы получить точные и полные вопросы, дайте дополнительную информацию о предпочтениях и ограничениях. Например, предложите 10 вопросов по теме "Программирование на Python" начального уровня, каждое задание должно содержать 4 варианта ответа, один из которых верный.

Перед началом работы обозначьте область информатики, которую хотите покрыть вопросами (алгоритмизация, основы программирования, архитектура компьютеров и т.п.) и выберите подходящий уровень сложности (начальный, средний, высокий).

Если возникает необходимость доработки, скорректируйте запрос или попросите Гигачат дополнить или изменить вопросы.

GigaChat позволяет составлять вопросы с кратким ответом, например, назовите центральное устройство обработки данных в компьютере. Ответ: процессор. Для этого нужно написать «вопрос с кратким ответом по информатике».

Если спросить: «Вопросы с выбором одного варианта ответа по теме «Основы архитектуры ПК», то GigaChat приведёт примеры вопросов, например, какой компонент персонального компьютера хранит исполняемые инструкции и данные?

- A) Процессор
- B) Жесткий диск
- C) Оперативная память
- D) Графический ускоритель

Вопросы, подготовленные ИИ можно оформить в интерактивные задания, например, используя PowerPoint или онлайн-сервис Wordwall.

Конструктор Wordwall (<https://wordwall.net>) содержит коллекцией разнообразных шаблонов для интерактивных упражнений — от кроссвордов и викторин до флеш-карточек, заполнения пробелов и заданий типа «Найди пару». Чтобы создавать свои задания, нужно зарегистрироваться. Если у вас есть Google-аккаунт, это делается буквально одним кликом. Если же нет, нужно будет ввести адрес электронной почты и придумать пароль. Базовый бесплатный тариф позволяет создавать 3 задания из 12 стандартных шаблонов. Ресурс иностранный, платные тарифы не доступны для граждан РФ. В сценарии квиза «День информатики» были использованы шаблоны Анаграмма, Флеш-карты и Откройте поле.

Вопросы с повышенным уровнем сложности также может предложить ИИ, например, по запросу: распиши программу квиза по информатике, получены задания разного уровня. Для творческого задания решено было использовать идею стартапа в сфере информационных технологий.

Создание ребусов можно доверить **GigaChat**, который генерирует изображения по запросу: нарисуй ребус Память. Достойный ребус может получиться не с первой генерации, вот, например, со второй генерации получилось изображение (рисунок 1).



Рис.1 Ребус «Память»

Конечно, это изображение не соответствует привычным ребусам, но оно не менее интересное.

Чтобы генерация изображений ребусов происходила точнее можно сначала не использовать запрос нарисуй, а спросить «готовые ребусы с техникой». Результатом будут идеи с текстовым описанием того, что может быть изображено,

например, «Картридж»: Чернила капаят в нарисованную карту или цилиндр или «Проектор»: Тень луча света, исходящего от небольшого устройства.

После этого ввести запрос: нарисуй чернила капаят в нарисованную карту, результат генерации показан на рисунке 2.



Рис.2 Ребус «Картридж»

С помощью **GigaChat** можно сгенерировать изображение жетона в виде монеты, которые будут выдаваться за правильный ответ на вопрос, по набранному количеству монет будет определен победитель квиза. Например, по запросу: нарисуй монету 1 бит было получено изображение, представленное на рисунке 3.



Рис.3 Монета

Для создания мультимедийного персонажа используем сайт <https://character.ai/>. В меню слева нажимаем кнопку создать, выбираем голос,

нажимает согласиться и продолжить, загрузить звук, выбираем аудио (образец голоса. например, Чебурашки) и нажимаем сгенерировать голос, добавляем название голоса (Чебурашка) и сохраняем голос.

Теперь создадим персонаж, в меню слева нажимаем AvatarFX, согласиться и продолжить. Загрузить изображение, например, изображение Чебурашки, в меню слева нажимаем выбрать голос, в открывшемся окне в строке поиска пишем название голоса Чебурашка, созданного ранее, выбираем его. В разделе диалог выбираем, Question и пишем вопрос в [|question|] вместо question. Нажимаем генерировать аудио (аудио должно быть длиннее, чем 3 секунды) и создаем видео.

Проверяем результат, скачиваем видео с помощью кнопки скачать под видео.

Для создания персонажа, например, Гарри Поттера, который задает какой-либо вопрос пришлось сначала сгенерировать голос с помощью **Any Voice Lab** → Клонирование голоса. Вводим текст вопроса в окно с текстом «Введите текст здесь...». Загрузите образец голоса для клонирования (желательно MP3/WAV), нажмите чтобы загрузить, выбираем аудио с образцом голоса, скачанного ранее с интернета, например, <https://zvukipro.com/>, выбираем язык Русский, нажимаем преобразовать в речь, проверяем результат и скачиваем аудио файл.

На сайте <https://www.topview.ai/gen/photo-talking-avatar?taskId=> загружаем образец изображения, в разделе аудио нажимаем импорт аудио, выбираем ранее сгенерированный голос и нажимаем кнопку **создать**, ждём генерацию и скачиваем видео.

Мультимедийную заставку к презентации поможет создать **Kling AI** - генератор видео на основе ИИ. Зайдите на сайт <https://app.klingai.com/global/image-to-video>, добавьте начальный кадр (изображение), можете добавить подсказку (творческие идеи для видео) и нажмите кнопку генерировать.

Кнопки для перехода между слайдами презентации поможет создать ИИ мастерская **Flyvi** (рисунок 4) или GigaChat (рисунок 5). Создаст изображение по текстовому описанию, например, кнопка Номе матрица.



Рис.4 Кнопка (Flyvi)



Рис.5 Кнопка (GigaChat)

Использование ИИ-технологии позволяет подготовить разнообразные задания и качественное оформление квива.

2.3 Сценарий квиза «День информатики»

Квиз «День информатики» проходит в форме соревнования между группами 1 курса, задача которых — набрать максимальное количество баллов, которые начисляются за правильно выполненные задания (выдаются жетоны -монеты 1 бит) и тактичное поведение во время игры.

По окончании мероприятия подсчитываются общие баллы, набранные группами за все задания. По итогам квиза командам выдаются дипломы.

Целями занятия являются:

- повторение и обобщение знаний по дисциплине «Информатика»;
- развивать логическое мышление, познавательный интерес и творческие способности; умения применять полученные знания в нестандартной ситуации;
- воспитывать коллективизм, сплочённость, ответственность за выполняемую работу, активную жизненную позицию, умение считаться с мнениями других;

Задачи занятия:

- развитие познавательного интереса, воспитание ответственного отношения к коллективной деятельности.
- систематизация знаний.
- развитие памяти, логического мышления.

Форма проведения занятия - нетрадиционная (квиз).

Тип занятия - закрепления материала.

Вид занятия: с применением информационных технологий.

Методы и приемы:

- методы словесной передачи и слухового восприятия информации (приемы: беседа, разъяснение);
- методы получения информации с помощью практической деятельности (практическое задание);
- наглядные методы (демонстрация презентации);
- методы контроля (наблюдение за работой обучающихся, самоконтроль, защита творческой работы, устный опрос).

Обеспечение занятия:

а) дидактическое:

- презентация («День информатики»

<https://disk.yandex.ru/i/lbDIAUzWDVtGOw>)

- интерактивные задания (<https://wordwall.net/ru/resource/81052962>,

<https://wordwall.net/ru/resource/63499747>)

б) техническое:

- персональный компьютер;
- программа MS PowerPoint;
- проектор.

ХОД ЗАНЯТИЯ

Преподаватель: добрый день, уважаемые игроки. Очень приятно видеть всех собравшихся здесь.

Цель игры:

- повторение и обобщение знаний по дисциплине «Информатика»;
- развивать логическое мышление, познавательный интерес и творческие способности; умения применять полученные знания в нестандартной ситуации;
- воспитывать коллективизм, сплочённость, ответственность за выполняемую работу, активную жизненную позицию, умение считаться с мнениями других;

Сегодня здесь будут соревноваться команды «_____», «_____» ...

Им предстоит пройти ряд испытаний, в ходе которых они смогут показать свои знания по информатике и умение применять их в нестандартных ситуациях.

Давайте договоримся быть вежливыми и терпимыми друг к другу, а также не пользоваться мобильными устройствами, чтобы состязание было честным. Сканеры QR-кода в Ваших мобильных устройствах понадобятся всего два раза, в начале викторины и в конце.

Команды, представьте, пожалуйста, Ваших капитанов.

Игра начинается! Да придёт с Вами сила! (Слайд 1.)

Преподаватель:

За верные ответы команды получают монету -1 БИТ (жетон)
(Слайд 2.)

Преподаватель: В первом испытании участвуют капитаны. По первому испытанию определим очередность команд на выполнение заданий.

По коду перейдите к анаграмме, расшифруйте ее, поставьте буквы по порядку, время выполнения задания покажите мне.

I Шифровка (Слайд 3) <https://wordwall.net/ru/resource/81052962>



Рис.6 QR-код для прохождения задания

Шифрование – это... (кодирование)

Преподаватель: начинаем с разминки, отвечают по очереди представители каждой команды. За верный ответ – 1 Бит. Если команда даст неверный ответ, то возможность ответа предоставляется другой команде.

II Разминка. Ссылка <https://wordwall.net/ru/resource/81039548> (Слайд 3.)

**Нужно нажать на изображение компьютера.*

1. Действие, производимое с клавишей (нажатие).
2. Романтическое место в компьютере, где может причалить усталое и потрепанное бурями периферийное устройство (порт).
3. Устройство ввода с листа бумаги (порт).
4. Программа, которая может «размножаться» и скрыто внедрять свои копии в файлы (вирус).
5. 1байт в битах (8).
6. Программа, управляющая конкретными внешними устройствами (драйвер).
7. Алфавит азбуки Морзе состоит из ... (точек, тире)
8. Популярный среди студентов вид компьютерных программ (игра)
9. На какой плате компьютера размещен процессор? (материнской)
10. Сведения об объектах окружающего нас мира (информация)

III Вопросы от знатоков.

Преподаватель: итак, с Вами играют Знатоки – знающие толк в вопросах информатики.

Вопросы. (Слайд 4.)

1. Я всё чаще замечаю...

Кот Матроскин спрашивает: " Электроакустический прибор, который преобразует звуковые колебания в цифровой сигнал" (Микрофон)

2. Если б мишки были пчёлами...

Винни пух спрашивает: "Сколько информации содержит Горшочек мёда?"(13 байт)

3. На сметане мешён

Колобок спрашивает: " Как называется дорога внутри компьютера, по которой бегут данные?" (Магистраль, системная шина).

4. Теперь я вместе с Геной

Чебурашка говорит: "Расшифруйте слово КЯЛКОПАШ". (Шапокляк)

5. Не смешите мои подковы

Конь спрашивает: " Сколько всего символов можно ввести с клавиатуры?" (256)

6. Expecto Patronum

Гарри Поттер спрашивает: "Какое сказочное действие можно совершать с информацией". (Превращение, преобразование)

☼ *IV Черный ящик (Слайд 11.)*

Преподаватель: что спрятано в черном ящике? 1 минута на выполнение задания.

Механическая головоломка, изобретённая в 1974 году (запатентованная в 1975 году) венгерским скульптором и преподавателем архитектуры (Кубик-рубик).

V Угадай фильм

Преподаватель: Угадайте фильм, связанный с информационными технологиями (ИТ), назвать ИТ, которая связывает фильм с информатикой. (Слайд 12.)

Задача игроков, угадать фильм по видеофрагменту и назвать ИТ, указанную в фильме.

1 – Живая сталь (робототехники с элементами машинного обучения)

2 – Атлас (нейронные сети)

3 – Крепкий орешек (кибербезопасность, вредоносные программы)

4 – Матрица (виртуальная реальность и искусственный интеллект)

5 –Терминатор (искусственный интеллект)

6 –Тихоокеанский рубеж (нейронная сеть)

VI Идея (слайд 20.)

Преподаватель: в этом задании Вам необходимо предложить идею стартапа в сфере информационных технологий. (Выдаются командам цветные карандаши и бумага для оформления работы).

Пока команды выполняют задание, проведем *игру со зрителями*.

Будем отгадывать ребусы

VII Игра со зрителями (слайд 21 - 30.)

Преподаватель: уважаемые зрители, нужно определить, что изображено на слайдах

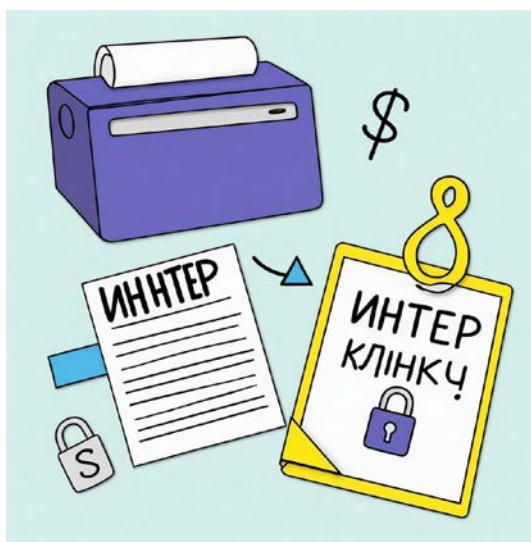


Рис.7 Ребус «Принтер»



Рис.8 Ребус «Процессор»



Рис.9 Ребус «Курсор»



Рис.10 Ребус «Клавиатура»



Рис.11 Ребус «Видеокарта»



Рис.13 Ребус «Проектор»



Рис.14 Ребус «Кулер»

Преподаватель: все ребусы отгаданы, теперь команды могут рассказать нам идею стартапа. (Команды по очереди отвечают).

Преподаватель: переходим к итоговому заданию, Вам предстоит отвечать на вопросы с выбором варианта ответа.

VII Откройте поле (<https://wordwall.net/ru/resource/63499747>). (Слайд 30.)

**Нажать на изображение на слайде.*

Преподаватель: на вопросы команды отвечают по очереди, если игрок ошибается, то отвечают игроки следующей команды.

Вопросы.

1. Набор правил, по которым данные перемещаются по интернету (TCP/IP)
2. Набор команд, которые производит компьютер для того, чтобы выполнить поставленные перед ним задачи (программа)
3. Расширение текстового файла (rtf).
4. Расширение исполняемого файла (com).
5. Устройство-манипулятор (Джостик)
6. Раздел информатики, который занимается решением когнитивных задач, обычно отведенных человеку (Искусственный интеллект)
7. Какая клавиша стирает символы слева от курсора? (backspace)
8. Файловый менеджер для облегчения навигации по файловой системе компьютера (Проводник)
9. Основное рабочее пространство пользователя Windows (Рабочий стол)

VIII Подведение итогов. Награждение игроков. (Слайд 31.)

Преподаватель: Уважаемые игроки, Вы прошли все испытания, сейчас мы посчитаем заработанные Вами Биты и определим победителя.

Оставьте, пожалуйста, свой отзыв, ответьте на несколько вопросов, отсканируйте QR-код, пока я готовлюсь к награждению победителей.



Рис.15 QR-код анкеты

Вопросы анкеты.

1. Понравилась ли Вам квиз? Да. Нет.

2. Считаете ли Вы, что использовать информационные технологии необходимо в вашей профессии (специальности)? Да. Нет. Затрудняюсь ответить.
3. Что больше всего понравилось в мероприятии? Задания? Другое.
4. Хотели бы Вы участвовать в похожих мероприятиях? Да. Нет. Другое.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Внедрение технологий искусственного интеллекта в образовательный процесс значительно расширяет возможности преподавателей по подготовке и проведению эффективных квизов и тестов. В методическом пособии были представлены различные виды вопросов, практические рекомендации для их составления.

Важно отметить, что правильное сочетание традиционных методов обучения и новых технологий позволяет достичь оптимального баланса между контролем знаний и вовлеченностью обучающихся.

Применение квизов стало популярным инструментом для проверки знаний и вовлечения учащихся в активную деятельность.

Грамотно составленный квиз приносит пользу участникам, развивая навыки самостоятельного мышления и коммуникации.

Интеграция современных цифровых инструментов открывает широкие перспективы для повышения эффективности педагогической работы и улучшения успеваемости учащихся. Опираясь на полученные знания и советы, изложенные в данном пособии, преподаватели получают надежный инструмент для создания собственных креативных, продуктивных и востребованных мероприятий.

Стремление развивать профессиональные компетенции непременно принесет положительные плоды в образовательном процессе и повысит мотивацию учащихся изучать общеобразовательные и профессиональные дисциплины.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Келлехер, Джон Д. Глубокое обучение. Самый краткий и понятный курс/ | Джон Д. Келлехер; [перевод с английского М.А. Райтман]. - Москва: Эксмо, 2024. – 160 с.- (Библиотека MIT)
2. GigaChat — русскоязычная нейросеть от Сбера // URL: <https://giga.chat> (дата обращения: 10.11.2025).
3. ChatGPT на русском // URL: <https://trychatgpt.ru> (дата обращения: 05.11.2025)
4. ТОП 7 лучших ИИ для создания квизов и тестов в 2025 году // URL: <https://vc.ru/ai/1927685-luchshie-ii-dlya-sozdaniya-kvizov-i-testov-v-2025-godu> (дата обращения: 05.11.2025).
5. Бесплатный инструмент для клонирования голоса с искусственным интеллектом // Любая голосовая лаборатория URL: <https://anyvoicelab.com/voice-cloning> (дата обращения: 10.11.2025).
6. Генератор изображений // Бесплатный онлайн-редактор для создания контента URL: <https://flyvi.io> (дата обращения: 10.11.2025)
7. AvatarFX // Чат с ИИ URL: <https://character.ai> (дата обращения: 10.11.2025).
8. Искусственный интеллект // Википедия URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Искусственный_интеллект (дата обращения: 10.11.2025).
9. Фото Говорящего Аватара // Marketing Video Agent URL: <https://www.topview.ai/gen/photo-talking-avatar?taskId=> (дата обращения: 04.11.2025).
10. Генератор вопросов // Quizbot URL: <https://Quizbot.ai> (дата обращения: 10.11.2025).