

Секция «Информационные технологии и системы искусственного интеллекта в профессиональной деятельности»

## Разработка сюжетов образовательных игр с помощью нейросетей

*Лазовская Анна Александровна*

*Выпускник (бакалавр)*

Алтайский государственный педагогический университет, Институт физико-математического образования, Барнаул, Россия

*E-mail: annalaz11@yandex.ru*

В современном образовательном процессе игровые технологии остаются одним из наиболее эффективных средств повышения познавательной активности и мотивации школьников. Однако создание качественного сюжета образовательной игры требует от педагога значительных временных и творческих ресурсов, что часто приводит к использованию шаблонных сценариев. Внедрение нейросетевых технологий открывает новые возможности для автоматизации генерации сюжетных элементов.

Целью исследования является разработка и обоснование методических рекомендаций для педагогов по использованию нейросетей при создании сюжетов образовательных игр.

Методы:

1. теоретические (изучение и анализ научно-методической, педагогической литературы по проблеме исследования, моделирование процесса взаимодействия учителя с нейросетью)

2. эмпирические (наблюдение, анкетирование, статистический анализ результатов)

Хотя существует значительное количество исследований, посвящённых искусственному интеллекту и нейросетям вообще, специализированные работы именно по применению этих технологий для создания сюжетов образовательных игр пока немногочисленны и фрагментарны.

Исследование опиралось на теоретический анализ психолого-педагогических основ игрового обучения (Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, Ж. Пиаже) и современные подходы к применению генеративных нейронных сетей в образовании.

«В игре становится правилом поведения то, что существует в жизни незаметно для ребёнка» – писал Л.С. Выготский [1]. Роль является центральным компонентом игры. Осознавая свою роль, ребёнок осваивает смысл и мотивы человеческой деятельности, учится ориентироваться в сфере отношений между людьми [5]. Жан Пиаже обращает внимание на то, что игры соответствуют стадиям когнитивного развития [4].

Установлено, что образовательная игра является высокоэффективным педагогическим инструментом, а её смыслообразующим компонентом выступает сюжет, выполняющий мотивационную, содержательную, организационно-регулирующую, эмоциональную и обучающую функции. Результативность применения приемов игрофикации будет снижена, если делать это часто и не обдуманно. Далеко не каждая тема урока предполагает использование игровых приемов. И иногда «развлечения» могут просто отвлечь обучающихся от основного содержания и привести к снижению образовательных результатов [2].

Выявлено, что нейросети способны генерировать идеи, прототипы сюжетов, персонажей и заданий, однако требуют обязательной профессиональной проверки учителем. К проблемным аспектам использования нейросетей в учебном процессе относят: ненадежность генерируемых данных, смысловые и логические ошибки, ложный контент, ссылки на несуществующие факты и другое [3].

В практической части исследования был представлен процесс разработки фрагмента урока-игры по информатике для 8 класса на тему «Построение таблиц истинности» с применением нейросетей DeepSeek [6]. В ходе поэтапного взаимодействия с нейросетью был

сконструирован сюжет игры «Кибер-детектив», определены роли участников, разработаны учебные материалы и элементы оформления. Установлено, что качество сгенерированного сценария прямо пропорционально детализации запроса.

Полученный сценарий был подвергнут критической проверке, адаптирован учителем и реализован в условиях реального учебного процесса на базе школы. Было проведено анонимное анкетирование учащихся для оценки мотивации, понятности заданий и влияния сюжета на понимание темы урока. 92% учащихся оценили сюжет как интересный, 89% отметили, что сюжет помог разобраться в теме урока, средний балл самооценки понимания вырос с 2,89 до 4,18 (прирост +1,29). 86% указали, что сюжет был наиболее понравившимся элементом игры, а 79% выделили общую атмосферу игры.

Полученные данные подтвердили, что сюжет, созданный с помощью нейросети и доработанный учителем, соответствует особенностям учащихся, он выступил не просто развлечением, а смысловым контекстом, облегчившим усвоение материала. Опыт оказался позитивным, содержание было адекватно встроено в основной сюжет. Сюжет и атмосфера оказались самыми сильными сторонами игры. Таким образом, сюжет способствовал повышению вовлечённости, улучшению эмоционального фона урока.

Были выявлены типичные ограничения нейросетей («галлюцинации», фактические ошибки, некорректная генерация текста на изображениях), что подтверждает необходимость обязательной экспертизы учителем.

На основе проведённого исследования разработаны методические рекомендации, которые систематизируют успешные практики взаимодействия с нейросетями. Процесс взаимодействия с нейросетью включает три этапа: подготовительный (определение дидактической цели, предмета, класса, темы, планируемых результатов, временных рамок игры, количества учащихся в классе, особенности класса), проектирование (назначение роли для нейросети, генерация нескольких вариантов сюжета, контекстная детализация) и постгенерационный (проверка на фактические ошибки, педагогическая экспертиза, адаптация к конкретному классу, этическая рефлексия). Использование нейросети по данным рекомендациям сокращает время разработки сюжета без потери дидактического качества.

Нейросетевые технологии представляют собой мощный инструмент креативной деятельности, однако его эффективность полностью зависит от способности учителя формулировать педагогически нацеленные запросы и осуществлять экспертизу и адаптацию сгенерированного контента. Ценность нейронных сетей – в расширении возможностей педагога.

### Источники и литература

- 1) Выготский Л. С. Психология развития ребёнка. – Москва : Смысл, Эксмо, 2005. – 512 с.
- 2) Геймификация в контексте восприятия и формирования представлений о неравенстве и несправедливости: коллективная монография / Ю.А. Алябышева, Т.В. Бараккина, М.В. Бейлин [и др.]; под науч. ред. А.А. Веряева. – Барнаул:АлтГПУ, 2022. – 212 с.
- 3) Леонова, Е. А. Нейросети в профессиональном образовании: возможности, риски и стратегия внедрения / Е. А. Леонова, А. В. Беляков // Инновационное развитие профессионального образования. – 2025. – № 4(48). – С. 32-40.
- 4) Пиаже Ж. Психология интеллекта. – Санкт-Петербург : Питер, 2004. – 192 с.
- 5) Эльконин, Д. Б. Психология игры. - Москва : Советские учебники, 2025. - 384 с.
- 6) DeepSeek : [чат с нейросетью] / DeepSeek. – URL: <https://deepseek.com/> (дата обращения: 20.10.2025).