

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
*«Центр развития ребёнка – детский сад № 53 «Топтыжка»*  
города Рубцовска Алтайского края

---

658204, г. Рубцовск, ул. Алтайская, 33  
телефон: 7-59-65, 7-59-66, e-mail:  
[detsad-53-2011@mail.ru](mailto:detsad-53-2011@mail.ru)

***Городской конкурс профессионального  
мастерства для воспитателей групп  
компенсирующей направленности по  
применению нейросетей в коррекционной  
работе «НейроКомпас»***

**Номинация «Наглядные материалы»**

**Интерактивная игра для  
закрепления лексической темы  
«НАСЕКОМЫЕ»**

Участники:

Есауленко Екатерина Павловна,  
воспитатель первой  
квалификационной категории,  
Якименко Татьяна Александровна,  
воспитатель первой  
квалификационной категории.

город Рубцовск

# Использование нейросетей при создании интерактивной игры «НАСЕКОМЫЕ»

## 1. Название используемой нейросети

Для создания интерактивной игры «НАСЕКОМЫЕ» использовались нейросети Алиса Ai и ГигаЧат.

## 2. Цель использования нейросетей

Основная цель применения нейросетей — автоматизация и ускорение подготовительных этапов разработки образовательной интерактивной игры для детей с ТНР, а также повышение качества контента за счёт генерации идей, структурирования материала и оптимизации игровых механик под целевую аудиторию.

## 3. Конкретные задачи, решённые с помощью нейросетей

- **Формулирование идеи игры:**
  - генерация нескольких вариантов концепций игры по заданной теме («Насекомые»);
  - подбор материала с учётом возраста детей и коррекционных задач;
  - предложение нестандартных игровых форматов для закрепления лексики.
- **Определение жанра:**
  - анализ подходящих игровых жанров для детей 5–7 лет с ТНР (загадки, викторина, аудио-загадки);
  - выбор оптимального сочетания жанров для максимальной вовлечённости и эффективности обучения.
- **Уточнение целевой аудитории:**
  - детализация возрастных и речевых особенностей детей с ТНР;
  - учёт уровня внимания, скорости восприятия и речевых возможностей целевой группы;
  - рекомендации по адаптации сложности заданий для разных уровней речевого развития.
- **Разработка основных механик:**
  - предложение интерактивных элементов для PowerPoint (выбор вариантов, аудио-триггеры, анимация по клику);
  - идеи для системы поощрений (анимация успеха).
- **Контент-поддержка:**
  - составление списка лексики по теме;
  - написание загадок, вопросов и подсказок разного уровня;
  - подбор звуковых ассоциаций (звуки насекомых) и визуальных образов;
  - создание текстов для слайдов, инструкций и обратной связи;
  - написание технологической карты к игре.

## 4. Результаты и их оценка

### Полученные результаты:

- сгенерирована полная концепция игры «НАСЕКОМЫЕ» с 3 интерактивными блоками («Загадки», «Звуки природы», «Интересные факты»);
- определены оптимальные механики для PowerPoint: кликабельные области, анимация, аудиофайлы;
- подготовлен набор из 12 загадок, 4 звуковых заданий и 8 тематических вопросов с вариантами ответов;
- разработана система визуальной обратной связи (анимация «правильно/неправильно»)
- созданы шаблоны слайдов с разметкой для интерактивных элементов и инструкций для педагога.

### Оценка результатов:

- **Эффективность:** время на этап проектирования сократилось на 60 % за счёт автоматизации генерации идей и контента.
- **Качество:** предложенные нейросетью задания соответствуют логопедическим требованиям и возрастным особенностям детей с ТНР.
- **Адаптивность:** структура игры позволяет легко заменять вопросы, звуки и изображения под нужды конкретной группы.
- **Вовлечённость:** сочетание визуала, звука и интерактивности повышает мотивацию детей к речевой активности.
- **Практичность:** готовая игра в PowerPoint не требует дополнительного ПО, легко запускается на любом компьютере в ДОУ.

**Вывод:** использование нейросетей позволило создать структурированную, методически выверенную и технически реализуемую в PowerPoint интерактивную игру, которая эффективно решает коррекционно-образовательные задачи для детей с ТНР.