

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
КОРПОРАТИВНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В РУКАХ ПЕДАГОГА: ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ПРИМЕНЕНИЯ ИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Сборник
методических материалов



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
КОРПОРАТИВНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В РУКАХ ПЕДАГОГА: лучшие практики применения ИИ в образовательном процессе

Сборник методических материалов

Мытищи
КУРО
2026

УДК 378.046.4:004.8
ББК 32.813
И86

С о с т а в и т е л и:

В. В. Лосева, начальник отдела содержания образования Центра стратегического развития;
А. А. Коротунов, ведущий специалист отдела содержания образования Центра стратегического развития

Искусственный интеллект в руках педагога: лучшие практики применения ИИ в образовательном процессе : сборник методических материалов / составители: В. В. Лосева, А. А. Коротунов ; Министерство образования Московской области, Корпоративный университет развития образования. – Мытищи : КУРО, 2026. – 88 с.

Сборник объединяет апробированные педагогические кейсы, демонстрирующие эффективное использование инструментов искусственного интеллекта (GigaChat, YandexGPT, ChatGPT, Kandinsky и др.) в работе учителя. В издании представлены практики дифференцированного обучения английскому языку, создания экологических сказок, организации межпредметных проектов и разработки персонализированных заданий для обучающихся разного уровня подготовки. Каждый кейс выстроен по единой логике: от формулировки педагогической проблемы и конкретных промптов до количественных результатов апробации и рефлексии автора. Особое внимание уделено этическим аспектам, безопасности данных и принципиальной роли учителя как единственного носителя педагогического замысла и субъекта принятия решений.

Издание адресовано педагогическим работникам общеобразовательных организаций, методистам, руководителям образовательных учреждений, специалистам коррекционной педагогики, а также всем, кто заинтересован в освоении современных цифровых инструментов для совершенствования образовательного процесса.

УДК 378.046.4:004.8
ББК 32.813

© Лосева В. В.,
Коротунов А. А., сост., 2026
© КУРО, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Искусственный интеллект как ассистент учителя истории: создание учебных материалов, аналитика учебных результатов с помощью российских нейросервисов (<i>М. В. Орехова</i>)	8
Применение искусственного интеллекта в учебном процессе начальной школы (<i>Н. А. Шелухина</i>)	13
Адаптация образовательного контента для учащихся с разным уровнем владения английским языком (на примере заданий для учащихся 7-го класса). УМК Spotlight 7 (<i>И. А. Васильева</i>)	20
Школа в масштабе: персональные проекты с искусственным интеллектом (<i>Е. А. Чернецкая</i>)	37
Литературная ИИ-археология: от верификации факта к сценическому воплощению (<i>И. А. Васильева</i>)	42
Мой первый ИИ-наставник: проектно-исследовательская деятельность младших школьников в диалоге с искусственным интеллектом (<i>О. Е. Гладышева</i>)	51
«Продуктовая корзина»: интерактивный тренажер планирования покупок на основе ИИ для детей с ментальными нарушениями (<i>Е. В. Скрипина</i>)	56
YandexGPT и GigaChat: терпеливые собеседники для особенных учеников (<i>А. Е. Варюхин</i>)	61
Формирование экологической культуры младших школьников через создание авторских сказок с использованием инструментов ИИ (<i>Е. В. Лячина</i>)	65
Математика в профессиях (<i>М. Д. Савельева</i>)	70
Использование инструментов ИИ для профориентационной деятельности классного руководителя (<i>И. Д. Силкин</i>)	75
Цифровой конструктор урока: создание интерактивного проекта по теме «Global Issues» средствами ИИ (<i>И. А. Васильева</i>)	78
Осмысленное использование ИИ в школе: от генерации тестов к верификации контента (<i>Д. М. Агафонова</i>)	85

ВВЕДЕНИЕ

Современный педагог работает в условиях беспрецедентной информационной насыщенности и стремительной цифровой трансформации образования. Технологии искусственного интеллекта (ИИ) за последние годы перестали быть предметом теоретических дискуссий и вошли в повседневную практику школы: от подготовки дидактических материалов до организации проектной деятельности, от дифференциации заданий до создания инклюзивной среды. ИИ открывает перед учителем новые возможности – позволяет сократить время на рутинные операции, разнообразить формы подачи материала, выстроить индивидуальные образовательные траектории и обеспечить мгновенную обратную связь обучающимся.

Однако при всей технологической мощи нейросетевых сервисов центральным звеном образовательного процесса был и остается **учитель**. Именно педагог определяет цели и содержание обучения, принимает методические решения, оценивает достоверность и педагогическую ценность любого контента, выстраивает живое взаимодействие с ребенком и несет ответственность за результат. ИИ не способен заменить профессиональное суждение учителя, его эмпатию, его способность увидеть в ребенке личность и откликнуться на его потребности. Нейросеть создает черновик – учитель создает урок. Нейросеть генерирует текст – учитель наполняет его смыслом. Нейросеть предлагает варианты – учитель выбирает единственно верный для своих учеников.

Представленный сборник убедительно демонстрирует именно эту модель: педагог как автор, стратег и эксперт, а ИИ – как послушный и продуктивный инструмент в его руках. Каждый кейс подтверждает: эффективность применения искусственного интеллекта определяется не возможностями самой технологии, а профессиональной компетентностью, методической грамотностью и творческой инициативой учителя, который эту технологию применяет.

Настоящий сборник методических материалов сформирован по итогам Регионального конкурса на лучший кейс использования искусственного интеллекта в образовательной деятельности. В издание включены работы победителей и призеров конкурса, продемонстрировавших наиболее эффективные, методически обоснованные и практически значимые решения по интеграции инструментов ИИ в педагогическую практику.

Конкурс был направлен на выявление, систематизацию и распространение передового педагогического опыта применения отечественных и доступных нейросетевых сервисов в урочной и внеурочной деятельности. На конкурс были представлены работы педагогических работников общеобразовательных организаций Московской области, прошедшие многоэтапную экспертизу по критериям педагогической целесообразности, методической

проработанности, воспроизводимости, доказательности результатов и соблюдения этических норм использования ИИ.

В настоящий сборник вошли 13 кейсов, подготовленных 12 авторами – учителями начальных классов, учителями-предметниками (истории, английского языка, математики), заместителями директоров, в том числе педагогами коррекционных образовательных организаций. География участников охватывает десять муниципальных образований Московской области: городские/муниципальные округа Краснознаменск, Богородский, Чехов, Электросталь, Клин, Подольск, Орехово-Зуево, Сергиево-Посадский, Дмитровский, Ступино.

За каждым кейсом стоит конкретный учитель с его уникальным профессиональным опытом, педагогической интуицией и готовностью осваивать новое. Именно учитель формулирует задачу, подбирает инструмент, составляет запрос, проверяет результат и принимает решение о том, как именно сгенерированный материал будет работать на уроке. Без этой экспертной роли педагога ни один ИИ-сервис не способен создать педагогически ценный продукт.

Материалы сборника структурированы по шести номинациям, отражающим ключевые направления применения искусственного интеллекта в современном образовании:

Номинация «ИИ-ассистент учителя» объединяет кейсы, в которых нейросети выступают цифровым помощником педагога: генерация дидактических материалов, создание рабочих листов, визуализация учебного контента, анализ письменных ответов учащихся. Представлен опыт учителей истории и начальных классов, использующих сервисы GigaChat, YandexGPT, Kandinsky, Шедеврум, Jayflow и Suno для сокращения времени подготовки к урокам и повышения вовлеченности обучающихся. Во всех случаях окончательный отбор, адаптация и проверка материалов осуществлялись учителем.

Номинация «Персонализация обучения с ИИ» включает практики дифференциации и адаптации образовательного контента для учащихся с различным уровнем подготовки. Представлены кейсы по созданию трехуровневых заданий по английскому языку (уровни Advanced, Basic, Support) с использованием методов скаффолдинга и визуализации, а также опыт организации долгосрочного персонализированного проекта по математике с распределением ролей и генерацией индивидуальных инструкций через ИИ. Педагог выступает архитектором дифференциации: именно он определяет уровни, распределяет учеников по группам и контролирует качество каждого задания.

Номинация «Творческая лаборатория: ИИ в проектной и исследовательской деятельности» демонстрирует возможности нейросетей как инструмента развития критического мышления и творческих компетенций обуча-

ющихся. Включены кейсы по адаптации классического литературного произведения для театральной постановки с верификацией ИИ-контента и организацией проектно-исследовательской деятельности младших школьников в диалоге с искусственным интеллектом. Учитель здесь – режиссер исследовательского процесса, который направляет, корректирует и обеспечивает критическую оценку любого результата.

Номинация «Инклюзивная среда с помощью ИИ» представляет решения для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и особыми образовательными потребностями. Описаны опыт создания специализированного браузерного тренажера для детей с интеллектуальными нарушениями, а также практика преодоления коммуникативного барьера у учащихся с расстройством аутистического спектра на уроках английского языка посредством голосовых интерфейсов нейросетей. В обоих случаях именно педагог-дефектолог и учитель-предметник определяют параметры адаптации, контролируют соответствие коррекционным требованиям и обеспечивают перенос отработанного навыка в живое общение.

Номинация «ИИ в воспитательной работе и профориентации» содержит кейсы по формированию экологической культуры младших школьников через создание авторских сказок с помощью ИИ, организации профориентационного квеста «Математика в профессиях» для учащихся 8–9-х классов и системной профориентационной работы классного руководителя с выпускниками 11-го класса по выбору вуза. Педагог выступает воспитателем и наставником, а ИИ помогает ему создать яркий, современный и эмоционально убедительный материал.

Специальная номинация «Лучший промпт» выделяет образцы методически выверенных запросов к нейросетям с подробным обоснованием их структуры, педагогической логики и каждого конструктивного элемента. Представлены промпты для генерации интерактивного проекта по лексике английского языка и для создания оригинального двухвариантного лексико-грамматического теста. Номинация подчеркивает: качество результата определяется не столько возможностями нейросети, сколько профессионализмом учителя, формулирующего запрос.

В кейсах сборника задействован широкий спектр нейросетевых сервисов, среди которых преобладают отечественные разработки, что обеспечивает соответствие требованиям информационной безопасности и законодательства Российской Федерации в сфере защиты персональных данных: GigaChat (Сбер), YandexGPT/Алиса (Яндекс), Шедеврум (Яндекс), Kandinsky (Сбер), Jayflow, а также доступные международные модели QWEN, DeepSeek, Perplexity AI, ChatGPT и музыкальный генератор Suno. Такое разнообразие инструментов позволяет педагогу выбирать оптимальное решение в зависимости от конкретной дидактической задачи. При этом выбор инструмента, формулировка запроса и итоговое решение о применимости результата всегда остаются за учителем.

Каждый кейс в сборнике выстроен по единой логике и содержит:

- аннотацию с кратким описанием практики;
- формулировку педагогической проблемы, цели и задач использования ИИ;
- характеристику применяемых ИИ-инструментов с обоснованием выбора;
- пошаговое описание процесса реализации с конкретными примерами промптов;
- количественные и качественные результаты апробации;
- рефлексию автора, включающую анализ трудностей, рисков, этических аспектов и планов дальнейшего развития практики;
- ссылки на дополнительные дидактические материалы и визуальные приложения.

Данная структура обеспечивает воспроизводимость представленных практик и позволяет любому педагогу адаптировать описанный опыт к условиям своей образовательной организации.

Все авторы представленных кейсов единодушны в главном: искусственный интеллект не заменяет учителя, а усиливает его профессиональные возможности. Нейросеть генерирует черновой текст – учитель проверяет факты и адаптирует содержание. Нейросеть предлагает изображение – учитель оценивает его педагогическую уместность. Нейросеть формирует тест – учитель определяет, соответствует ли он программе и уровню класса. Нейросеть создает инструкцию для проекта – учитель корректирует ее с учетом особенностей конкретного обучающегося.

Педагог остается единственным носителем педагогического замысла, единственным субъектом, способным оценить эмоциональное состояние ученика, скорректировать темп работы, поддержать, вдохновить и принять итоговое решение об оценке. Именно эта человеческая, профессиональная, творческая составляющая делает образование образованием – и именно она вынесена на первый план в каждом кейсе настоящего сборника.

Искусственный интеллект как ассистент учителя истории: создание учебных материалов, аналитика учебных результатов с помощью российских нейросервисов*

Аннотация. Кейс демонстрирует практику использования российских сервисов искусственного интеллекта (GigaChat, YandexGPT, Kandinsky, Шедеврум) в работе учителя истории. ИИ применяется как цифровой ассистент для подготовки уроков, генерации дидактических материалов, визуализации исторических событий и анализа ответов учащихся. Использование нейросервисов позволяет сократить время подготовки уроков, повысить вовлеченность учащихся и улучшить качество учебных материалов.

Педагогическая проблема: учитель истории тратит значительное время на подготовку материалов – разработку заданий, создание презентаций, подбор исторических изображений и проверку письменных работ. При этом необходимо обеспечивать разнообразие заданий и поддерживать интерес учащихся. Использование искусственного интеллекта позволяет автоматизировать часть рутинных задач и выступает как интеллектуальный помощник педагога.

Цель использования ИИ: повышение эффективности работы учителя истории за счет применения отечественных ИИ-инструментов для подготовки учебных материалов, визуализации исторических процессов и анализа учебных результатов.

Задачи:

- сократить время подготовки уроков;
- создавать задания разного уровня сложности;
- повысить наглядность учебного материала;
- использовать ИИ для анализа письменных ответов учащихся.

Используемые ИИ-инструменты/сервисы

GigaChat (Сбер) – российская нейросеть от Сбера, предназначенная для генерации текстов, анализа информации и помощи в обучении. В работе учителя истории используется для создания заданий, планов уроков и анализа ответов учащихся (<https://giga.chat/>).

YandexGPT (Яндекс) – отечественная языковая модель компании Яндекса. Используется для разработки тестов, вопросов для дискуссий и рабочих листов (<https://ya.ru/ai/gpt>).

Шедеврум (Яндекс) – нейросервис генерации изображений от Яндекса. Используется для создания визуальных материалов для презентаций и заданий (<https://shdevrum.ai/>).

* Автор *М. В. Орехова*, учитель истории МБОУ СОШ № 4 с УИОП им. Г. К. Жукова, Московская область, г.о. Краснознаменск.

Kandinsky – российская нейросеть для генерации изображений. Используется для создания иллюстраций исторических событий (<https://giga.chat/tools>).

Описание процесса реализации

Этап 1. Подготовка урока учителем (использование ИИ как ассистента)

Шаг 1. Определение темы урока

Учитель определяет тему, цели и планируемые результаты урока.

Пример темы: «Реформы Петра I и их значение для развития России».

Цель урока: сформировать представление учащихся о реформах Петра I и их влиянии на развитие государства.

Шаг 2. Генерация заданий с помощью GigaChat

Учитель использует GigaChat для создания учебных заданий.

Пример промпта: «Ты учитель истории. Составь задания для урока по теме «Реформы Петра I» для учеников 8-го класса»: 3 тестовых вопроса; 2 вопроса для обсуждения; 1 творческое задание.

Учитель проверяет и при необходимости корректирует материал.

Время: 10 минут.

Шаг 3. Создание рабочего листа

Учитель использует YandexGPT для создания структурированного рабочего листа.

Пример промпта: «Создай рабочий лист для урока истории по теме «Реформы Петра I и их значение для развития России» для 8-го класса. Добавь: краткое объяснение темы; таблицу для заполнения; 4 проверочных вопроса».

Полученный текст учитель переносит в документ или презентацию.

Время: 15 минут.

Шаг 4. Генерация исторических иллюстраций

Для повышения наглядности учитель использует Kandinsky.

Пример промпта: «Историческая сцена: Петр I наблюдает строительство Санкт-Петербурга, образовательная иллюстрация, реалистичный стиль».

Полученные изображения используются: в презентации; в рабочих листах; в заданиях на анализ изображения.

Дополнительно можно использовать Шедеврум для генерации иллюстраций.

Время: 10 минут.

Этап 2. Проведение урока

Шаг 5. Работа с материалами

Учитель демонстрирует: сгенерированные изображения; фрагменты источников; рабочий лист.

Учащиеся анализируют изображения; делают выводы; обсуждают историческую ситуацию.

Шаг 6. Выполнение заданий

Учащиеся работают с рабочим листом: выполняют тестовые задания; заполняют таблицу; отвечают на вопросы.

Этап 3. Анализ результатов обучения

Шаг 7. Проверка ответов с помощью ИИ

Учитель использует GigaChat для первичного анализа письменных ответов.

Пример промпта: «Проанализируй ответ ученика 8-го класса на вопрос «Почему реформы Петра I были важны для развития России?». Определи сильные стороны ответа, ошибки, рекомендации по улучшению».

ИИ формирует рекомендации.

Учитель принимает итоговое решение об оценке.

Время: 20 минут.

Этап 4. Рефлексия

Шаг 8. Рефлексия учителя

Учитель анализирует: активность учащихся; качество ответов; эффективность использования ИИ.

Результаты реализации кейса

Количественные результаты

В процессе реализации кейса по использованию искусственного интеллекта в качестве ассистента учителя истории были получены измеримые результаты, позволяющие оценить эффективность внедрения данной практики. Прежде всего было отмечено значительное сокращение времени подготовки учителя к уроку. До внедрения нейросетевых инструментов подготовка одного урока по истории занимала в среднем около двух-двух с половиной часов. После внедрения ИИ-ассистентов время подготовки сократилось до получаса. Таким образом, использование ИИ позволило уменьшить временные затраты на подготовку уроков примерно на 60–70%. Вторым важным результатом стало увеличение количества дидактических материалов, используемых на уроке. Если ранее к одной теме обычно разрабатывалось около пяти-семи заданий, то с использованием ИИ их количество увеличилось до двенадцати-пятнадцати. Кроме того, увеличилось количество рабочих листов и дополнительных заданий для закрепления материала. Это позволило разнообразить формы работы на уроке и предложить учащимся больше практических заданий. Также было зафиксировано повышение учебной активности обучающихся. До внедрения данной практики активное участие в обсуждениях и выполнении заданий принимало около половины учащихся класса. После внедрения кейса доля активно работающих

учащихся увеличилась примерно до 75–80%. Повышение активности связано с использованием визуальных материалов, разнообразных заданий и элементов исследовательской деятельности. Дополнительно наблюдается улучшение качества выполнения учебных заданий. Количество правильных ответов в тестовых заданиях увеличилось примерно на 10–15%. Также возросло число развернутых и аргументированных письменных ответов учащихся. Это связано с тем, что задания стали более структурированными и понятными для обучающихся.

Качественные результаты

Реализация кейса позволила получить ряд важных качественных образовательных эффектов. Прежде всего наблюдается повышение интереса учащихся к изучению истории. Использование визуальных материалов, созданных с помощью нейросетей, делает учебный процесс более наглядным и современным. Вторым важным результатом стало повышение наглядности и доступности учебного материала. Генерация изображений исторических сцен позволяет создавать иллюстрации, которые помогают учащимся лучше понять особенности исторических эпох, социальные процессы и культурные изменения. Также использование ИИ способствует персонализации обучения. Учитель получает возможность быстро создавать задания разного уровня сложности: базовые задания для закрепления знаний, задания повышенной сложности для более подготовленных учащихся и творческие задания, направленные на развитие исторического мышления. Это позволяет учитывать индивидуальные особенности обучающихся. Еще одним важным результатом является повышение эффективности профессиональной деятельности учителя. ИИ выполняет роль цифрового ассистента, помогая генерировать учебные материалы, формулировать задания и анализировать ответы учащихся. Благодаря этому учитель может уделять больше внимания организации учебного процесса, работе с учениками и развитию их познавательной активности. Кроме того, применение ИИ в образовательной практике способствует формированию современных образовательных компетенций учащихся. Работая с заданиями нового формата, учащиеся развивают навыки анализа информации, критического мышления и интерпретации исторических источников. Таким образом, внедрение кейса по использованию искусственного интеллекта в качестве ассистента учителя истории позволяет повысить эффективность образовательного процесса, улучшить качество учебных материалов, увеличить вовлеченность учащихся и оптимизировать работу педагога.

Полученные результаты: https://disk.yandex.ru/d/xjC4v99Ue_BM9w

Рефлексия по результатам реализации кейса

Положительные стороны реализации практики: опыт использования искусственного интеллекта в качестве ассистента учителя истории показал ряд значимых преимуществ для организации учебного процесса.

Ограничения и выявленные недостатки

Несмотря на очевидные преимущества, использование искусственного интеллекта в образовательной практике имеет ряд ограничений. Одним из основных недостатков является возможность появления фактических неточностей в материалах, созданных нейросетью. В связи с этим учителю необходимо обязательно проверять полученную информацию перед использованием на уроке. Также следует учитывать, что качество результата зависит от правильности формулировки запроса (промпта). При недостаточно точном запросе нейросеть может создать материал, который не соответствует образовательным целям урока. Еще одним ограничением является необходимость цифровой грамотности педагога. Для эффективного использования ИИ учителю необходимо владеть навыками работы с цифровыми сервисами и понимать особенности взаимодействия с нейросетями.

Планы по дальнейшему развитию и использованию практики

В дальнейшем планируется расширение использования ИИ-ассистентов в образовательном процессе. Одним из направлений развития является создание банка педагогических промптов для уроков истории. Такой банк позволит систематизировать успешные практики использования нейросетей и ускорит подготовку учебных материалов. Также планируется использование ИИ для создания исторических кейсов и исследовательских заданий, направленных на развитие критического мышления учащихся. Еще одним перспективным направлением является интеграция ИИ-инструментов в проектную деятельность учащихся. Ученики смогут использовать нейросети для подготовки презентаций, создания визуальных материалов и анализа исторических источников. Кроме того, планируется распространение опыта среди педагогов школы через проведение методических семинаров и мастер-классов.

Возможные риски использования искусственного интеллекта

При внедрении ИИ в образовательную практику необходимо учитывать ряд потенциальных рисков. Одним из основных рисков является некритическое использование информации, созданной нейросетью. Учащиеся могут воспринимать полученные данные как абсолютно достоверные, поэтому важно формировать навыки критической оценки информации. Еще одним риском является чрезмерная зависимость от цифровых инструментов. Искусственный интеллект должен выступать

помощником учителя, а не заменять педагогическую деятельность. Также существует риск снижения самостоятельности учащихся, если задания будут выполняться с помощью нейросетей без контроля со стороны учителя. Поэтому важно выстраивать такие формы работы, при которых ИИ используется как инструмент анализа, а не как источник готовых ответов.

Этические аспекты использования ИИ

Использование искусственного интеллекта в образовательной среде требует соблюдения ряда этических принципов. Прежде всего необходимо обеспечить защиту персональных данных учащихся. При работе с нейросервисами не должны передаваться персональные данные обучающихся, включая фамилии, имена и индивидуальные результаты обучения. Также важно соблюдать академическую честность. Учитель должен объяснять учащимся, что нейросети являются инструментом помощи, но не должны использоваться для полного выполнения учебных заданий. Еще одним важным аспектом является ответственность учителя за образовательный контент. Все материалы, созданные с помощью нейросетей, должны проходить проверку и адаптацию педагогом перед использованием на уроке.

Применение искусственного интеллекта в учебном процессе начальной школы*

Аннотация. В материале рассматривается применение искусственного интеллекта в учебном процессе начальной школы (2–4-е классы). Описаны практические способы интеграции нейросетей – таких, как YandexGPT (помощь учителю в подготовке к уроку и т. д.), GigaChat, Jayflow и Suno – в уроки литературного чтения, русского языка и музыки. Приведены конкретные примеры заданий, которые помогают развивать у детей технику чтения, читательскую грамотность, воображение и творческие способности. Подчеркнута важность учета возрастных особенностей и нормирования времени работы с технологиями. Сделан вывод о том, что ИИ выступает эффективным инструментом повышения мотивации учащихся и качества образования при грамотном сочетании с традиционными методами обучения.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: повышение качества образования через современную технологию ИИ.

Задачи:

- пройти курсовую подготовку для обеспечения безопасности и эффективности обучения;
- применять нейросети на уроках, предварительно подготовившись к каждому заданию, для повышения мотивации учащихся и качества образования;

* Автор *Н. А. Шелухина*, учитель начальных классов МБОУ ЦО № 9, Московская область, Богородский г.о.

- добиться получения детьми практических навыков работы с новыми технологиями.

Используемые ИИ-инструменты/сервисы

YandexGPT – нейросеть на основе технологии ChatGPT генерирует тексты на заданные темы (<https://alice.yandex.ru/>).

GigaChat – нейросеть для создания разнообразных текстов (<https://giga.chat/>).

Jayflow – нейросеть создает изображения по описанию, что помогает детям лучше понять и представить информацию (<https://jayflow.ai/app>).

Suno – бесплатный музыкальный генератор (<https://suno.com/>).

Описание процесса реализации

Общая длительность: 1 учебный модуль (4–6 уроков по 30–40 минут, в зависимости от темы и глубины проработки).

Шаг 1. Подготовительный этап (15–20 минут)

Действия учителя:

- выбирает тему урока и определяет, какой ИИ-инструмент подойдет лучше всего (YandexGPT, GigaChat, Jayflow или Suno);
- формулирует четкий запрос к нейросети (указывает класс, тему, формат результата, объем текста/изображения/музыки);
- генерирует материал через ИИ (текст, изображение, мелодию);
- проверяет полученный результат на:
 - соответствие учебной программе;
 - возрастную адекватность;
 - отсутствие ошибок и некорректных формулировок;
- готовит раздаточные материалы и инструкции для учеников.

Шаг 2. Вводный инструктаж (5–7 минут)

Действия учителя:

- кратко объясняет, что такое нейросеть и как она работает (простым языком, с примерами);
- демонстрирует интерфейс выбранного сервиса (на экране или интерактивной доске);
- озвучивает правила безопасного и этичного использования ИИ;
- ставит учебную задачу (например: «Сегодня мы вместе с ИИ сочиним стихотворение и нарисуем к нему картинку»).

Действия обучающихся: слушают, задают вопросы.

Шаг 3. Совместная работа с текстом (10–15 минут, на примере YandexGPT/GigaChat)

Действия учителя:

- показывает, как вводить запрос в нейросеть;

- запускает генерацию текста по теме урока (например, короткого рассказа или стихотворения);
 - организует чтение полученного текста вслух (по очереди или хором).
- Действия обучающихся:
- слушают текст;
 - выделяют ключевые слова и образы;
 - находят в тексте знакомые орфограммы или литературные приемы (по заданию учителя).

Шаг 4. Творческая переработка материала (15–20 минут)

Вариант А (литературное чтение/русский язык). Ученинки:

- редактируют текст ИИ: заменяют слова на синонимы, добавляют описания, исправляют ритм в стихотворении;
- работают индивидуально или в парах.

Вариант Б (с Jauflow):

- составляют описание для генерации изображения («добрый волшебник в лесу», «космический корабль на закате»);
- запускают генерацию, обсуждают получившиеся картинки, выбирают лучшую;
- придумывают историю по изображению.

Вариант В (с Suno):

- слушают мелодию, сгенерированную по тексту стихотворения;
- предлагают, как ее можно изменить (темп, настроение);
- пробуют пропеть текст под новый ритм.

Шаг 5. Сравнительный анализ и рефлексия (7–10 минут)

Действия учителя:

- организует обсуждение: «Что получилось у ИИ? Что добавили вы? Что было проще/сложнее?»;
- предлагает сравнить 2–3 варианта генерации (если есть);
- акцентирует внимание на роли человека в творчестве: «ИИ помогает, но идеи и чувства – от вас!».

Действия обучающихся:

- делятся впечатлениями;
- оценивают свою работу и работу ИИ;
- формулируют 1–2 вывода (например: «ИИ быстро пишет, но не всегда понятно», «Мне понравилось додумывать историю»).

Шаг 6. Закрепление и домашнее задание (3–5 минут)

Действия учителя:

- дает творческое задание на дом с использованием ИИ (по желанию): сочинить продолжение истории с помощью YandexGPT; нарисовать картинку в Jauflow по описанию из учебника; придумать ритм для четверостишия с помощью Suno;
- напоминает о правилах цифровой гигиены (ограничение времени за экраном).

Действия обучающихся: записывают задание, уточняют детали.
Итоговые временные рамки на один полный цикл работы с ИИ:

- подготовка учителя: 15–20 минут;
- урок (шаги 2–5): 35–55 минут (можно разбить на 2 урока);
- домашнее задание: по желанию, 10–15 минут.

Важно:

- для младших классов (2-й) сокращать время работы с экраном до 10–15 минут за урок;
- чередовать цифровые и «аналоговые» этапы (чтение вслух, рисование от руки, обсуждение в кругу);
- всегда проверять результаты ИИ перед показом детям.

Полученные результаты

Качественные результаты

Рост мотивации и вовлеченности учащихся: дети проявляют повышенный интерес к урокам с элементами работы с ИИ; возрастает активность на занятиях: ученики охотнее участвуют в обсуждениях, предлагают идеи; появляется «эффект новизны» – работа с нейросетями воспринимается как увлекательная игра.

Развитие метапредметных навыков:

- критическое мышление: школьники сравнивают результаты генерации ИИ со своими идеями, оценивают уместность и точность текста/изображения/музыки;
- читательская грамотность: анализ текстов, созданных нейросетью, помогает выделять ключевые идеи, находить смысловые ошибки;
- творческие способности: доработка материалов ИИ стимулирует воображение (например, редактирование стихов или придумывание сюжета по сгенерированному изображению);
- цифровая грамотность: дети осваивают базовые принципы работы с ИИ-сервисами, учатся формулировать запросы.

Улучшение коммуникативных навыков:

- групповые обсуждения результатов работы ИИ развивают умение аргументировать свою точку зрения;
- совместная доработка текстов и изображений формирует навыки командной работы.

Дифференциация обучения:

- ИИ позволяет адаптировать сложность заданий под уровень каждого ученика (например, генерировать тексты разной длины или сложности);
- дети, имеющие трудности с письмом/чтением, активнее включаются в работу благодаря визуальным и музыкальным инструментам (Jayflow, Suno).

Изменение роли учителя:

- педагог становится не только источником знаний, но и «наставником по работе с технологиями»;
- появляется возможность уделять больше внимания индивидуальной поддержке учеников, так как рутинные задачи (подготовка текстов, иллюстраций) частично автоматизируются.

Количественные результаты

Динамика успеваемости:

- повышение среднего балла по предметам, где применялся ИИ (литературное чтение, русский язык), на 0,3–0,5 балла в четверти;
- рост качества выполнения творческих заданий на 20–30% (по оценке критериев: оригинальность, полнота раскрытия темы, грамотность).

Активность на уроках:

- увеличение доли учеников, регулярно участвующих в обсуждениях, с 40% до 70–80%;
- сокращение числа пассивных слушателей на 30–40%.

Эффективность использования времени:

- экономия времени учителя на подготовку дидактических материалов – до 30% за счет генерации текстов и изображений через ИИ;
- ускорение проверки заданий с элементами творчества – на 15–20% благодаря четкости критериев оценки доработки ИИ-материалов.

Участие во внеурочных мероприятиях:

- рост числа учеников, участвующих в школьных конкурсах и проектах (литературных, музыкальных), на 25–35% после внедрения ИИ-инструментов;
- увеличение количества творческих работ, представленных на классных выставках (в том числе коллажи на основе сгенерированных изображений), в 1,5–2 раза.

Обратная связь:

- по опросам учащихся (анкетирование в конце модуля):
 - 85–90% детей отметили, что уроки с ИИ интереснее обычных;
 - 75% выразили желание чаще использовать нейросети на занятиях;
- по отзывам родителей (онлайн-опросы):
 - 60–70% заметили рост заинтересованности ребенка в учебе;
 - 50% отметили улучшение у детей навыков работы с цифровыми инструментами.

Ограничения и нюансы

- результаты варьируются в зависимости от частоты использования ИИ (оптимально – 1–2 урока в неделю);
- во 2-х классах эффект от визуализации (Jayflow) выражен сильнее, чем от работы с текстами;

- для устойчивого роста успеваемости требуется системное применение инструментов в течение не менее 2–3 месяцев.

Рефлексия

Положительные эффекты

Для учащихся:

- рост мотивации и вовлеченности в учебный процесс;
- развитие критического мышления (анализ результатов работы ИИ, сравнение с собственными идеями);
- улучшение читательской грамотности и навыков работы с текстом;
- стимулирование творческих способностей (доработка материалов, сгенерированных ИИ);
- формирование цифровой грамотности – освоение современных технологий;
- повышение коммуникативных навыков благодаря групповым обсуждениям и совместной работе.

Для учителя:

- экономия времени на подготовку дидактических материалов (текстов, иллюстраций);
- возможность дифференциации заданий под уровень каждого ученика;
- расширение арсенала педагогических инструментов;
- трансформация роли педагога – от транслятора знаний к наставнику и фасилитатору.

Для образовательного процесса в целом:

- повышение интерактивности и наглядности уроков;
- интеграция межпредметных связей (литература + музыка + ИЗО через работу с ИИ);
- появление новых форматов заданий и проектов.

Трудности и ограничения

Технические и инфраструктурные:

- нестабильная работа интернет-соединения или сбои в работе облачных сервисов и нейросетей;
- «цифровое неравенство»: необходимость наличия личных гаджетов и стабильного доступа к сети для всех учеников (не у всех семей есть такая возможность).

Методические и педагогические:

- риск снижения познавательной самостоятельности учеников и массовое использование ИИ для банального списывания (плагиата);
- сложность верификации информации: проблема «галлюцинаций» нейросетей (генерация недостоверных фактов) требует жесткого контроля со стороны учителя;

- дефицит времени у педагогов на самостоятельное освоение новых цифровых инструментов.

Этические и организационные:

- отсутствие единых нормативных рекомендаций и четких правовых рамок по использованию ИИ в школах (вопросы авторского права и защиты персональных данных);

- психологическое сопротивление части педагогического состава и родителей новым технологиям (страх перед ИИ).

Пути решения и стратегия внедрения

Интеграция в проектную и творческую деятельность:

- создание мультимедийных презентаций и портфолио с комбинированием ИИ-контента (иллюстрации, схемы) и авторских работ учеников;
- разработка школьных мини-спектаклей и медиапроектов с использованием музыки, сценариев и визуальных эффектов, сгенерированных ИИ.

Методическое развитие педагогов:

- проведение регулярных мастер-классов и педсоветов по эффективной и этической работе с нейросетями;

- создание и постоянное пополнение внутреннего «банка промптов» (проверенных запросов к ИИ) для разных тем, предметов и возрастных групп.

Вовлечение родителей и школьного сообщества:

- организация открытых уроков и родительских собраний с демонстрацией реальных возможностей и ограничений ИИ;
- разработка и рассылка памяток-рекомендаций по безопасному и осознанному использованию нейросетей дома.

Системная организация учебного процесса:

- органичное включение работы с ИИ в календарно-тематическое планирование;

- регулярный мониторинг динамики успеваемости, мотивации и уровня критического мышления учеников в течение учебного года для оценки эффективности внедрения.

Риски

Здоровьесберегающие:

- превышение допустимого экранного времени, нагрузка на зрение;
- снижение двигательной активности.

Педагогические:

- подмена творческого процесса механическим копированием результатов ИИ;

- недооценка роли живого общения и традиционных методов обучения.

Технологические:

- зависимость от работоспособности сервисов и интернет-доступа;

- устаревание инструментов (необходимость постоянного изучения новых ИИ-решений).

Этические аспекты

Конфиденциальность данных:

- соблюдение законодательства о защите персональных данных детей;
- выбор сервисов без обязательной регистрации или с анонимным доступом.

Критическое мышление:

- обучение детей воспринимать результаты ИИ как «сырой материал», требующий проверки и доработки;
 - акцент на авторскую роль ученика в создании конечного продукта.
- Баланс технологий и живого взаимодействия:
- чередование цифровых и «аналоговых» этапов урока (рисование от руки, устные обсуждения);
 - приоритет эмоционального контакта и групповой работы.

Ответственность педагога:

- контроль содержания, генерируемого ИИ (исключение некорректных или опасных материалов);
- разъяснение этических норм использования технологий (запрет на плагиат, уважение к авторскому труду).

Цифровая гигиена:

- четкие правила работы с гаджетами (таймеры, физкультминутки);
- обсуждение с детьми рисков чрезмерного увлечения технологиями.

Адаптация образовательного контента для учащихся с разным уровнем владения английским языком (на примере заданий для учащихся 7-го класса). УМК Spotlight 7*

Аннотация. Данная методическая разработка представляет собой систему персонализированных заданий по английскому языку для учащихся 7-го класса, реализующую принцип дифференцированного обучения. Материал структурирован по трем уровням подготовки учащихся: одаренные дети (Advanced), базовый уровень (Basic) и неуспевающие/труднообучаемые дети (Support). Работа включает в себя адаптированные задания по видам речевой деятельности: чтение, аудирование, грамматико-лексический тест и письменная речь (эссе).

Особенностью разработки является использование методов скаффолдинга (педагогической поддержки), визуализации и пошаговых инструкций для слабых учащихся, а также заданий на критическое мышление и исследовательскую

* Автор *И. А. Васильева*, учитель английского языка МБОУ Гимназия № 7, Московская область, м.о. Чехов.

деятельность для одаренных детей. Материалы привязаны к темам модулей УМК Spotlight 7 («Известные личности», «Хобби»), что обеспечивает преемственность с основной программой. Практическая ценность работы заключается в создании условий для ситуации успеха каждому ученику, повышении мотивации и функциональной грамотности школьников в соответствии с требованиями обновленных ФГОС.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: создание индивидуальной образовательной траектории для каждого обучающегося через дифференциацию учебного контента, направленное на достижение планируемых результатов освоения программы и развитие функциональной грамотности.

Задачи:

Личностные: формирование мотивации к изучению иностранного языка, развитие самооценки и уверенности в своих силах независимо от уровня подготовки; воспитание уважения к индивидуальным особенностям сверстников.

Регулятивные: умение ставить учебные задачи соответствующего уровня сложности и планировать пути их достижения.

Познавательные: развитие навыков работы с информацией (анализ текста, сравнение, классификация) в соответствии с возможностями ученика.

Коммуникативные: умение выражать свои мысли письменно и устно, используя языковые средства, адекватные уровню обучающегося.

Предметные: освоение лексико-грамматического материала модулей (Past Simple, Present Perfect, тематическая лексика) на уровне, доступном для каждой группы учащихся; развитие навыков чтения, аудирования и письма.

Используемый ИИ-инструмент/сервис: QWEN – ИИ-ассистент, способный помогать в решении широкого спектра задач (<https://chat.qwen.ai/>).

Задачи, решаемые ИИ-сервисом:

- Работа с информацией.
- Поиск актуальных данных в Интернете через веб-поиск.
- Извлечение и анализ содержания веб-страниц.
- Ответы на вопросы на основе знаний до 2026 года.
- Академическая и методическая поддержка.
- Помощь в структурировании научных работ (введение, теория, методы, результаты, выводы).
- Разработка возрастных заданий для школьников (5–9-е классы).
- Подбор критериев оценки, шаблонов и упражнений для уроков английского языка.
- Консультации по темам билингвизма, когнитивных исследований и межкультурной коммуникации.

- Персонализация.
- Запоминание ваших предпочтений и профессионального контекста для более точной помощи.
- Учет требований к научной новизне, структуре работ и возрастным особенностям учащихся.
- Языки и коммуникация.
- Работа с текстами на русском, английском и других языках.
- Помощь в переводе, редактуре и адаптации материалов.
- История диалога.
- Поиск по предыдущим сообщениям для сохранения контекста и непрерывности работы.

Описание процесса реализации

1. Типы заданий: чтение, работа с текстом

Промпт: «Ты методист и учитель английского. Задача – создать персонафицированные задания для учащихся 7-го класса. Проанализируй текст из учебника Spotlight 7, модуль 3, и составь к тексту 3 вида заданий для каждого уровня обучения: 1 – одаренные дети; 2 – базовый уровень; 3 – отстающие или неуспевающие».

Генерация III. Анализ текста «The person I admire» (Spotlight 7, Module 3). Текст представляет собой биографический очерк о Стивене Хокинге, разделен на 4 логические части:

Общая информация и достижения.

Образование и диагноз.

Потеря голоса и адаптация.

Личностные качества и причины восхищения.

1. Задания для одаренных учащихся (Advanced Level)

Задание 1. Critical Thinking & Creative Writing «Alternative Perspective».

Write a diary entry from Stephen Hawking's perspective at one of these moments:

When he was diagnosed with MND

When he lost his voice completely

When «A Brief History of Time» became a bestseller

Требования: 150–200 слов, использовать эмоции, Past Simple/Continuous, минимум 5 новых слов из текста.

Задание 2. Research & Presentation

«Modern Hawking»

Find information about a modern scientist who continues Hawking's work or faces similar challenges.

Create a comparison table:

Aspect

Stephen Hawking

Modern Scientist

Field of work

Challenges

Achievements

Impact on science

Prepare a 3-minute presentation: «Why this person is also admirable»

Задание 3: Debate & Analysis

«Technology: Help or Hindrance?»

The text mentions: «Today, a computer system on his wheelchair enables him to speak.»

Task:

Write TWO short paragraphs (80–100 words each):

Paragraph A: How technology HELPED Hawking achieve greatness

Paragraph B: How technology might LIMIT human potential in general

Use linking words: however, although, despite, on the other hand, moreover

2. Задания для базового уровня (Basic Level)

Задание 1. Reading Comprehension «True/False/Not Stated»

с обоснованием

Read the statements. Mark them T (True), F (False), or NS (Not Stated). Find evidence in the text!

Stephen Hawking was born in Cambridge. ____

He finished university despite his illness. ____

His wife helped him write his books. ____

«A Brief History of Time» is his most popular book. ____

He won a Nobel Prize. ____

Find the sentences in the text that prove your answer:

Statement 2: _____

Statement 4: _____

Задание 2. Vocabulary in Context

«Word Detective»

A. Match the words with definitions:

1. universe

2. cope with

3. MND

4. wheelchair

5. bestseller

a. a disease affecting nerves and muscles

b. all space and everything in it

c. deal successfully with something difficult

d. a chair with wheels for people who can't walk

e. a book that sells in very large numbers

B. Complete the sentences with words from the table:

Stephen Hawking studied the basic laws of the _____.

Despite his illness, he _____ his disability and became famous.

He used a _____ to move around.

His book «A Brief History of Time» was a _____.

Задание 3. Grammar Focus – Past Simple

«Timeline of Hawking's Life»

A. Find verbs in Past Simple in paragraphs 1-2 and complete the table:

Infinitive	Past Simple
------------	-------------

Be was/were	born _____
-------------	------------

	study _____
--	-------------

	diagnose _____
--	----------------

	lose _____
--	------------

	finish _____
--	--------------

	get _____
--	-----------

B. Complete the biography using Past Simple:

Stephen Hawking _____ (be born) in 1942. He _____ (study)

Physics at Oxford. While at university, doctors _____ (diagnose) him with

MND. He slowly _____ (lose) control of his muscles but _____

(finish) his studies and _____ (get) married.

3. Задания для отстающих учащихся (Struggling Students)

Задание 1. Scaffolded Reading

«Guided Reading with Visual Support»

Read paragraph 1 and complete the fact file:

 STEPHEN HAWKING – FACT FILE

Full name: Stephen _____ Hawking

Born:

Date: _____ January _____

Place: Oxford, _____

Famous for:

Work on basic laws of the _____

The way he copes with _____ (MND)

Word Bank: William, 8th, 1942, England, universe, Motor Neuron Disease

Задание 2. Matching with Pictures

«Vocabulary Builder»

A. Match the word with the picture and Russian translation:

Word Picture № Russian

1. scientist	[]	a. вселенная
--------------	---	--------------

2. universe	[]	b. ученый
-------------	---	-----------

3. wheelchair	[]	c. справляться
---------------	---	----------------

4. cope with	[]	d. инвалидная коляска
--------------	---	-----------------------

5. book	[]	e. книга
---------	---	----------

B. Draw your own picture for word «bestseller»: _____

Задание 3. Gap-Fill with Word Bank

«Complete the Story»

Use words from the box to complete the text:

Word bank:

intelligent | Oxford | voice | married | brave | Physics | blinking | gives up

Stephen studied (1) _____ at University College, (2) _____. He was diagnosed with MND while still at university. He finished his studies, got (3) _____ and started a career.

Some years later, he lost his (4) _____ completely. He could only communicate by (5) _____.

The reason Jenny admires him is because he is very (6) _____ and (7) _____, and he never (8) _____ on life.

Методические рекомендации

Для одаренных:

- Поощрять самостоятельный поиск информации.
- Требовать аргументации и критического мышления.
- Давать возможность выбора темы/формата.

Для базового уровня:

- Обеспечивать четкие инструкции.
- Давать образцы выполнения.
- Использовать частичную поддержку (word banks, tables).

Для отстающих:

- Максимальная визуализация.
- Пошаговое выполнение.
- Готовые опоры и шаблоны.
- Уменьшенный объем.
- Многократное повторение лексики.

II. Грамматический и лексический тест, аудирование

Промпт: «Ты методист и учитель английского языка со стажем 10 лет. Создай набор заданий для учащихся 7-го класса уровня A2 на тему «Profiles. Hobbies.»

Задания должны быть рассчитаны на 45 минут.

Все задания должны быть персонализированы для разного уровня владения английским языком: 1 – одаренных детей, 2 – базового уровня, 3 – неуспевающих.

Учти следующие параметры:

1. Уровень владения материалом:

Используй глаголы в Past Simple и Present Perfect.

Включи фразовые глаголы и лексику, связанную с увлечениями, например:

Sewing – шитье.

Writing stories – написание рассказов.

Skateboarding – катание на скейтборде.

Ice-skating – катание на коньках.

Knitting – вязание.

Collecting stamps – коллекционирование марок.

Playing chess – игра в шахматы.

Boxing – бокс.

Fencing – фехтование.

Painting – рисование красками.

Songwriting – написание песен.

2. Контекст и интересы целевой аудитории:

Тема «Хобби».

Целевая аудитория: молодые люди, подростки 14–15 лет.

3. Формат заданий:

5 вопросов с выбором ответа (Multiple Choice).

3 пропуска для заполнения (Fill-in-the-Blanks).

1 текст объемом 150 слов для чтения с последующими вопросами.

1 аудиозапись продолжительностью 2 минуты с заданием на понимание содержания.

Генерация III. Методическая разработка «Profiles. Hobbies» (Уровень A2)

Целевая аудитория: подростки 14–15 лет.

Продолжительность: 45 минут.

Грамматика: Past Simple vs Present Perfect, фразовые глаголы.

Лексика: хобби (sewing, skateboarding, knitting, collecting stamps, playing chess, boxing, fencing, painting, songwriting, writing stories, ice-skating).

Структура урока (45 мин)

Warm-up (5 мин) Введение в тему, активация лексики.

Part 1 (10 мин) Multiple Choice (5 вопросов).

Part 2 (8 мин) Fill-in-the-Blanks (3 пропуска).

Part 3 (12 мин) Reading + Comprehension (150 слов).

Part 4 (10 мин) Listening + Comprehension (скрипт 2 мин).

Дифференциация по уровням

Уровень 1. Одаренные (Advanced A2+)

Задачи: развитие критического мышления, творческое применение грамматики, самостоятельность.

Part 1. Multiple Choice (Grammar in Context)

Choose the correct option. Explain your choice in 1 sentence.

1. She ____ (has taken / took) up songwriting last year, and she ____ (has already written / already wrote) three songs.

2. They ____ (have tried / tried) ice-skating when they visited Moscow, and they ____ (have fallen / fell) twice!

3. He ____ (has collected / collected) stamps since he was 10, and he ____ (has found / found) a rare one yesterday.

4. My brother ____ (has given up / gave up) boxing because he ____ (has injured / injured) his hand last month.

5. We ____ (have never tried / never tried) fencing, but we ____ (have watched / watched) a competition on TV last week.

Challenge: Rewrite one sentence using a phrasal verb: take up, give up, go on, look into.

Part 2. Fill-in-the-Blanks (Open-ended)

Complete with Past Simple or Present Perfect + a hobby verb.

1. I _____ (take up) painting three months ago, and I _____ (already / finish) two pictures.

2. She _____ (never / try) skateboarding, but she _____ (watch) the X-Games last summer.

3. They _____ (go) to a chess tournament yesterday, and they _____ (never / win) a prize before.

Part 3. Reading (150 words) + Critical Questions

Text «Hobbies That Shape Us»

Last year, Lena took up knitting. She has already made three scarves for her friends. «I love how knitting helps me relax», she says. Her brother Max tried boxing for a month but gave it up because it was too intense. Now he's looking into songwriting. «I've written two songs, but I haven't performed them yet», he laughs. Their friend Artyom has collected stamps since 2020. He found a rare Soviet stamp last week! «Collecting teaches patience», he explains. What about you? Have you ever tried something new? What hobby would you like to take up?

Questions (open-ended, require justification):

1. Why did Max give up boxing? What does this tell us about trying new things?

2. Compare Lena's and Artyom's hobbies. Which one requires more patience? Why?

3. Creative task: Write 2 sentences about a hobby you'd like to take up, using Present Perfect + a phrasal verb.

Part 4. Listening Script (Teacher reads or records)

(Duration: ~2 minutes, speed: natural A2)

«Hi! I'm Katya, and I want to tell you about my hobby journey. Two years ago, I tried ice-skating for the first time. I fell many times, but I didn't give up! Last winter, I even took part in a small competition. I haven't won any prizes yet, but I've improved a lot.

This year, I've decided to try something completely different: songwriting. I've written three short songs, and I've shared one with my friends. They liked it! I haven't performed in public yet, but I'm thinking about it.

My advice? Don't be afraid to try new hobbies. You might discover something amazing!»

Tasks:

1. True/False/Not Stated (3 items) + justify with a quote from the text.
2. Inference question: Why do you think Katya enjoys both ice-skating and songwriting?
3. Personalization: Which of Katya's experiences is most similar to yours? Explain using Present Perfect.

Уровень 2. Базовый уровень (Standard A2)

Задачи: отработка грамматики в знакомом контексте, поддержка через визуалы и подсказки.

Part 1. Multiple Choice (with visual hints)

Choose the correct option.  = picture hint

1. She ____ (has taken / took) up songwriting last year.  = «last year» → Past Simple
2. They ____ (have tried / tried) ice-skating when they visited Moscow.  = finished trip → Past Simple
3. He ____ (has collected / collected) stamps since he was 10.  = «since» → Present Perfect
4. My brother ____ (has given up / gave up) boxing because he injured his hand.  = finished action → Past Simple
5. We ____ (have never tried / never tried) fencing.  = life experience → Present Perfect

Part 2. Fill-in-the-Blanks (with word bank)

Word bank: took up / has taken up, tried / has tried, collected / has collected, gave up / has given up, have never tried / never tried

1. I _____ painting three months ago. (✓ took up)
2. She _____ skateboarding, but she watched the X-Games last summer. (✓ has never tried)
3. They _____ to a chess tournament yesterday. (✓ went)

Part 3. Reading (150 words) + Scaffolded Questions

Text «My Hobby Diary».

Last year, I took up knitting. It was difficult at first, but now I love it! I have already made two scarves. My friend Max tried boxing, but he gave it up after one month. «It was too hard for me,» he said. Now he wants to try songwriting. Another friend, Artyom, collects stamps. He has collected stamps since 2020. Last week, he found a very old stamp. «It's my favourite hobby,» he says. What about you? Do you have a hobby? Have you tried something new this year?

Questions:

1. What hobby did the writer take up? (a) knitting (b) boxing (c) collecting stamps

2. Why did Max give up boxing? (a) It was boring (b) It was too hard (c) He didn't have time

3. How long has Artyom collected stamps? (a) since 2020 (b) for 2 years (c) last week

4. Personal: Have you ever tried a new hobby? ✓ Yes / ✗ No → Write 1 sentence.

Part 4. Listening Script (slower pace, clear pauses)

«Hello! My name is Katya. I want to tell you about my hobbies. Two years ago, I tried ice-skating. It was difficult! I fell many times. But I didn't give up. Last winter, I took part in a small competition. I haven't won a prize yet, but I have improved. This year, I have tried songwriting. I have written three short songs. My friends liked one song! I haven't performed in public yet. But I want to try.

My advice: Try new hobbies! You might like them».

Tasks:

1. Listen and number the hobbies in order: ___ songwriting ___ ice-skating ___ competition

2. True/False:

- Katya won a prize. (False)
- She has written three songs. (True)
- She performed in public. (False)

3. Personal: Which hobby would you like to try? ✓ ice-skating ✓ songwriting ✓ other: _____

Уровень 3. Неудачающие (Support A2-)

Задачи: максимальная опора, визуализация, упрощенные формулировки, акцент на узнавание.

Part 1. Multiple Choice (with L1 support & icons)

Выбери правильный ответ. Подсказка на русском ru

1. She ___ (has taken / took) up songwriting last year.  = в прошлом году → Past Simple

2. He ___ (has collected / collected) stamps since 2020.  = с 2020 → Present Perfect

3. They ___ (have tried / tried) ice-skating when they visited Moscow.  = законченное действие → Past Simple

4. We ___ (have never tried / never tried) fencing.  = никогда в жизни → Present Perfect

5. My brother ___ (has given up / gave up) boxing last month.  = в прошлом месяце → Past Simple

Part 2. Fill-in-the-Blanks (with sentence frames & word bank)

Word bank with icons:  took up,  tried,  has collected,  gave up,  have never tried

1. I 🎨 _____ painting. (✓ took up)
2. She ✨ _____ ice-skating. (✓ tried)
3. He 📮 _____ stamps since 2020. (✓ has collected)

💡 Support: Provide sentence starters: «I _____», «She _____», «He _____»

Part 3. Reading (simplified, 120 words) + Visual Questions

Text: «Hobbies» (with icons)

👤 Last year, I took up knitting. It was fun! I have made two scarves.

👤 My friend Max tried boxing. But he gave it up. «It was too hard,» he said.

👤 Now Max wants to try songwriting.

👤 Artyom collects stamps. He has collected stamps since 2020. Last week, he found an old stamp.

? What about you? Do you have a hobby? ✓ Yes / ✗ No

Questions (with icons & L1 support):

1. What hobby has 👤? (a) knitting (b) boxing (c) stamps
2. Why did Max 👤 give up boxing? (a) boring (b) too hard (c) no time
3. Artyom 📮 has collected stamps since: (a) 2020 (b) last week (c) yesterday
4. Personal: Do you have a hobby? ✓ Yes → Draw it! ✗ No → Choose one:

🎨 / ✨ / 📮

Part 4. Listening Script (very slow, with pauses & repetition)

«Hello! I am Katya. 👋

I like hobbies.

Two years ago, I tried ice-skating. ✨

It was difficult. I fell. But I didn't give up!

Last winter, I had a small competition.

I haven't won. But I have improved. ✓

This year, I have tried songwriting. 🎵

I have written three songs.

My friends liked one song! 👍

I haven't performed. But I want to try.

Try new hobbies! You might like them. 😊»

Tasks:

1. Listen and circle the hobby Katya tried first: ✨ ice-skating / 🎵 songwriting
2. Match:
 - Katya fell → ✨ ice-skating
 - Katya wrote songs → 🎵 songwriting
3. Personal: Circle one: I want to try ✨ / 🎵 / 🎨 / 📮

Методические комментарии

Дифференциация:

Одаренные: открытые вопросы, творческие задания, анализ.

Базовый: четкие инструкции, визуальные подсказки, выбор из вариантов.

Неуспевающие: L1-поддержка, иконки, упрощенные тексты, акцент на узнавание.

Контроль грамматики:

- Past Simple маркеры: last year, yesterday, when...
- Present Perfect маркеры: since, for, ever, never, already, yet
- Фразовые глаголы вводятся через контекст + визуалы.

Персонализация:

• Каждый уровень включает задания с выбором хобби, рефлексией, связью с личным опытом.

• Для неуспевающих – возможность выразить выбор через иконки/рисунки.

Оценивание:

Multiple Choice: 1 балл за правильный ответ.

Fill-in: 1 балл за грамматически верную форму + 1 за лексику.

Reading/Listening: 1 балл за факт + 1 за обоснование (высокий уровень).

Итого: 15–20 баллов → конвертация в 5-балльную шкалу.

Адаптация под 45 минут:

Тайминг жесткий: использовать таймер, четко объявлять переходы.

Если не хватает времени: сократить Part 4 до 2 вопросов вместо 3.

III. Творческое задание (эссе), письменная речь

Промпт: «Ты методист и учитель английского языка со стажем 10 лет. Создай оригинальные темы и структуру эссе на английском языке для учащихся 7-го класса уровня A2 на тему модуля «Hobbies».

План и тема должны быть персонализированы для разного уровня владения английским языком: 1 – одаренных детей, 2 – базового уровня, 3 – неуспевающих.

Учти следующие параметры: «предоставь для каждого уровня набор лексики с переводом для использования в сочинении, а также список linking words».

Генерация III

Общая методическая заметка

Цель: написание связного текста (80–100 слов).

Грамматический фокус: Present Simple, adverbs of frequency, can/can't, like + ing.

Принцип дифференциации:

Неуспевающие: опора на шаблон, минимизация абстракции.

Базовый уровень: четкая структура, выражение мнения.

Одаренные: элемент рассуждения, прогноз на будущее, сложная лексика.

1. Группа «Неуспевающие» (Support Level)

Педагогическая задача: снять языковой барьер, отработать базовую структуру предложения, обеспечить ситуацию успеха.

Тема эссе: «My Favourite Hobby» («Мое любимое хобби»).

Задание: напиши 5–7 предложений о том, чем ты любишь заниматься. Используй план и начала предложений.

Структура (Plan & Scaffolding)

Introduction: Назови хобби.

Start: My favourite hobby is...

Body: Когда и где ты этим занимаешься?

Start: I usually do it on... / I do it at...

Body: Почему это нравится? (1 причина)

Start: I like it because it is...

Conclusion: Это полезно?

Start: It is good for me.

Лексический набор (Vocabulary)

Английский	Русский
to like/to love	нравиться/любить
to play computer games	играть в компьютерные игры
to draw pictures	рисовать картины
to ride a bike	кататься на велосипеде
to listen to music	слушать музыку
interesting	интересный
fun	весело
easy	легкий
every day	каждый день
at home/in the park	дома/в парке

Слова-связки (Linking Words)

- and (и)
- but (но)
- because (потому что)
- also (также)

2. Группа «Базовый уровень» (Standard Level)

Педагогическая задача: отработать стандартную структуру эссе (вступление – основная часть – заключение), научиться аргументировать выбор.

Тема эссе: «Why My Hobby is Important for Me» («Почему мое хобби важно для меня»).

Задание: напиши эссе (80–90 слов). Расскажи о своем хобби и объясни, какую пользу оно тебе приносит.

Структура (Plan)

1. Introduction: What is your hobby? How long have you done it?
2. Body Paragraph 1: What exactly do you do? (Details)
3. Body Paragraph 2: Why is it useful? (Relaxation/Skills/Friends)
4. Conclusion: Would you recommend it to others?

Лексический набор (Vocabulary). Английский – русский:

to spend free time – проводить свободное время;

to collect stamps/cards – коллекционировать марки/карточки;

to go swimming – ходить плавать;

to make friends – заводить друзей;

to relax – расслабляться;

useful – полезный;

exciting – захватывающий;

often/sometimes – часто/иногда;

skill – навык;

to help me – помогать мне.

Слова-связки (Linking Words):

first of all (прежде всего);

secondly (во-вторых);

however (однако);

in conclusion (в заключение);

that is why (вот почему).

3. Группа «Одаренные дети (Challenge Level)»

Педагогическая задача: развитие критического мышления, выход за рамки простого описания, использование более сложных грамматических конструкций (Future Simple, Modals).

Тема эссе «Can a Hobby Become a Job?» («Может ли хобби стать работой?»)

Задание: напиши эссе (100+ слов). Рассмотрим свое хобби не просто как развлечение, а как возможную профессию в будущем. Аргументируй свою точку зрения.

Структура (Plan)

1. Introduction: Define your hobby. State your opinion (Yes/No/Maybe).
2. Body Paragraph 1: What skills do you develop? (Creativity, patience, technology).
3. Body Paragraph 2: What are the challenges? (Is it hard work? Do you need study?).
4. Conclusion: Your future plan. Will you choose this career?

Лексический набор (Vocabulary). Английский – русский:

to develop skills – развивать навыки;

career/profession – карьера/профессия;

to broaden horizons – расширять кругозор;

creative/creativity – творческий/творчество;
to achieve goals – достигать целей;
challenging – сложный (в смысле «задающий вызов»);
responsibility – ответственность;
to earn money – зарабатывать деньги;
future plans – планы на будущее;
to improve – улучшать/совершенствовать.
Слова-связки (Linking Words):
moreover (более того);
on the one hand/on the other hand (с одной стороны/с другой стороны);
consequently (следовательно);
in my opinion (по моему мнению);
to sum up (подводя итог).

Рекомендации учителю по оцениванию (Assessment Criteria)

Для объективной оценки рекомендую использовать упрощенную рубрику для каждого уровня:

1. Неудовлетворительные:

Главное – отсутствие грубых грамматических ошибок в Present Simple.

Наличие всех 4 частей плана.

Оценка «5» ставится, если текст закончен и понятен, даже если лексика очень простая.

2. Базовый:

Использование слов-связок из списка (минимум 3).

Раскрытие темы (польза хобби).

Разнообразие лексики (не повторять «like» 5 раз).

3. Одаренные:

Наличие аргументации (почему «да» или «нет»).

Использование сложной лексики (develop, achieve, career).

Логичность повествования и вывод о будущем.

Совет методиста. Для группы «Неудовлетворительные» разрешите использовать словарь во время написания, для группы «Одаренные» добавьте требование: не использовать глагол «to be» чаще 3 раз (это заставит их искать более активные глаголы).

Полученные результаты

Ключевые показатели

Снижение количества «неудовлетворительных» оценок в группе Support на 40%.

Увеличение доли учащихся, выполняющих задания повышенной сложности, с 12% до 31%.

Сокращение времени на выполнение типовых заданий на 15–20% за счет четкой структуры и визуальных опор.

Качественные результаты по группам учащихся

Для одаренных учащихся (Advanced Level):

1. Развитие критического мышления: учащиеся научились аргументировать свою точку зрения, сравнивать источники, формулировать выводы (задания типа Debate & Analysis, Research & Presentation).

2. Повышение автономности: 85% учащихся группы самостоятельно инициировали дополнительные исследовательские мини-проекты по теме модуля.

3. Расширение языкового репертуара: активное использование сложных грамматических конструкций (Present Perfect Continuous, условные предложения 2-го типа) в устной и письменной речи.

4. Развитие soft skills: навыки презентации, работы в команде, тайм-менеджмента при подготовке проектов.

Для учащихся базового уровня (Basic Level):

1. Уверенность в выполнении заданий: четкие инструкции и визуальные подсказки снизили тревожность при работе с текстом и аудированием.

2. Стабильное усвоение грамматики: ошибки в использовании Past Simple/Present Perfect сократились на 35% благодаря контекстным упражнениям с маркерами времени.

3. Развитие навыков самопроверки: учащиеся научились находить доказательства в тексте для обоснования ответов (задания типа True/False/Not Stated with evidence).

4. Повышение вовлеченности: персонализация тем (хобби, кумиры, личный опыт) увеличила количество добровольных устных высказываний на уроке в 2–3 раза.

Для неуспевающих учащихся (Support Level):

1. Ситуация успеха: использование шаблонов, word banks позволило 90% учащихся группы завершить все этапы задания.

2. Базовое усвоение лексики: узнавание и воспроизведение ключевых слов модуля выросло с 45% до 82%.

3. Снижение языкового барьера: визуализация и пошаговые инструкции способствовали тому, что 70% учащихся впервые за год дали развернутый устный ответ на английском языке.

4. Формирование учебных привычек: учащиеся научились работать с факт-файлами, заполнять таблицы, использовать опорные схемы – навыки, переносимые на другие предметы.

Внедрение системы персонализированных заданий на уроках английского языка в 7-м классе демонстрирует устойчивую положительную динамику как в академических результатах, так и в развитии универсальных учебных действий. Наиболее значимый эффект наблюдается

в группе неуспевающих учащихся, где за счет скаффолдинга и визуальной поддержки удастся преодолеть языковой барьер и сформировать базовую учебную мотивацию. Для одаренных детей персонализация создает условия для развития исследовательских компетенций и выхода за рамки обязательной программы (Яндекс-диск <https://disk.yandex.ru/d/t2yTRYgmWSEBNQ>).

Рефлексия

Технология персонализации доказала свою эффективность в условиях heterogeneous класса (разнородного по составу). Она позволяет реализовать требования ФГОС 3-го поколения в части индивидуализации обучения. Несмотря на высокую нагрузку на учителя на этапе подготовки, результат в виде повышенной мотивации и академического роста учащихся оправдывает затраченные усилия. ИИ отлично помогает сократить время на подготовку заданий. Ключ к успеху лежит в балансе между поддержкой слабых и вызовом для сильных при соблюдении этических норм педагогического общения.

Несмотря на эффективность подхода, в процессе реализации возник ряд методических и организационных сложностей:

Высокая трудоемкость подготовки: создание трех версий одного задания (например, к тексту о Хокинге или тесту по грамматике) требует в 3 раза больше времени на первоначальную разработку материалов. ИИ выступает в роли помощника и ассистента.

Управление классом: одновременная организация работы трех групп на одном уроке требует высокой педагогической техники. Возникают сложности с инструктажем: пока учитель объясняет задание одной группе, остальные могут терять время.

Диагностика уровня: не всегда просто объективно распределить учеников по группам. Некоторые учащиеся занижают свои возможности, выбирая уровень Support для получения легкой оценки, что тормозит их развитие.

Тайминг: разное время выполнения заданий разными группами. Сильные ученики завершают выполнение заданий быстро и ждут остальных, слабые могут не успеть завершить этап без давления.

Риски использования технологии

При длительном применении персонализации необходимо минимизировать следующие риски:

Риск «навешивания ярлыков». Учащиеся могут воспринимать деление на группы как фиксацию их способностей («я всегда буду в слабой группе»), что демотивирует их на развитие.

Зависимость от опор. Учащиеся могут привыкнуть к шаблонам и word banks и испытывать трудности при попытке выполнить задание без них (например, на итоговой аттестации).

Разрыв в компетенциях. Если не обеспечивать мобильность между группами, может усилиться разрыв между сильными и слабыми учениками к концу учебного года.

Изоляция групп. Отсутствие взаимодействия между учениками разных уровней может снизить эффект обучения сверстниками.

Этические аспекты

В работе с дифференциацией необходимо придерживаться следующих этических принципов:

- Конфиденциальность уровней. Разделение на группы не афишируется публично. Ученики получают материалы без маркировки «для отстающих», используя нейтральные названия (например, «Группа А», «Группа Б» или цветовое кодирование).

- Право на выбор и рост. Учащимся предоставляется возможность попробовать задание более высокого уровня без штрафных санкций за ошибку. Уровень не является статичным и пересматривается каждые полгода.

- Равенство в оценивании. Оценка «5» доступна на любом уровне. Важно не то, какой уровень сложности выбран, а то, насколько качественно выполнена задача в рамках выбранного уровня.

- Уважение к индивидуальности. Задания для группы Support не являются «урезанной версией», а представляют собой полноценный учебный продукт, адаптированный под потребности ребенка (например, через визуализацию), что сохраняет достоинство ученика.

Школа в масштабе: персональные проекты с искусственным интеллектом*

Аннотация. В кейсе представлен опыт использования генеративного искусственного интеллекта для организации долгосрочной проектной деятельности по математике в 6-м классе. ИИ помогает создать персонализированные маршруты для работы над общим проектом – планом здания школы в масштабе. С помощью нейросети каждый ученик получает инструкцию, соответствующую его уровню подготовки (сильный, группа риска) и интересам (роль архитектора, дизайнера, геодезиста и др.). Такой подход позволяет вовлечь всех учеников в практико-

* Автор *Е. А. Чернецкая*, заместитель директора МОУ СОШ № 18, Московская область, г.о. Электросталь.

ориентированную деятельность на протяжении учебного года, делая абстрактное понятие «масштаб» понятным и применимым в реальной жизни.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: сформировать у обучающихся практическое понимание масштаба через создание коллективного проекта – плана здания школы, используя ИИ для персонализации заданий и ролей.

Задачи:

1. С помощью ИИ разработать персонализированные инструкции и задания для создания фрагментов плана школы, учитывающие уровень подготовки учеников (сильные, группа риска).

2. Адаптировать сюжетно-ролевую составляющую проекта под интересы отдельных групп учеников (архитекторы, дизайнеры, геодезисты) для повышения мотивации и вовлеченности.

3. Организовать поэтапную работу над проектом в рамках внеурочной деятельности в течение учебного года.

4. Проанализировать успешность усвоения понятия «масштаб» (качественно и количественно).

Используемый ИИ-инструмент/сервис

GigaChat/YandexGPT (<https://giga.chat>, <https://ya.ru>). Нейросетевая модель, способная генерировать тексты, в том числе методические инструкции, пошаговые алгоритмы и проектные задания по заданным параметрам (класс, тема, сложность, интересы, роль ученика). Доступна бесплатно через браузер или приложение.

Описание процесса реализации

Подготовительный этап (начало учебного года):

1. Анализ класса и деление на группы. Учитель делит класс на 2 основные группы:

Группа риска – ученики, которым необходимы пошаговая поддержка и простые алгоритмы.

Сильные ученики, готовые к самостоятельным расчетам, анализу и творческим задачам.

2. Распределение ролей по интересам: учитель проводит опрос, чтобы узнать, кем бы хотели почувствовать себя дети в проекте. Например: архитекторы (любят чертить), геодезисты (любят измерения), дизайнеры (интересуются оформлением), экологи (интересуются растениями в рекреациях) и т. д.

3. Промпт (запрос) для ИИ: учитель создает серию запросов для генерации персонализированных инструкций. Важно, что запросы учитывают не только уровень, но и роль ребенка.

Пример запроса для ученика из группы риска:

«Ты методист по математике для 6-го класса. Составь простую пошаговую инструкцию для ученика, который боится ошибиться (группа риска). Тема: «Создание плана школьного коридора в масштабе 1:50». Роль ученика – «помощник архитектора».

1. Объясни простыми словами, что такое масштаб 1:50.
2. Напиши алгоритм измерения длины стены обычной рулеткой.
3. Напиши алгоритм перевода реальных сантиметров в сантиметры для чертежа (раздели на 50). Приведи 2 примера.
4. Добавь короткое задание: «Измерь длину своей парты и начерти ее в масштабе 1:50 на отдельном листочке». Используй дружелюбный, поддерживающий тон».

Пример запроса для сильного ученика:

«Ты методист по математике для 6-го класса. Составь задание для сильного ученика, интересующегося черчением и дизайном. Тема: «Создание плана актового зала в масштабе 1:50». Роль ученика – «главный архитектор».

1. Предложи ученику самостоятельно измерить длину и ширину зала.
2. Задание: рассчитать размеры зала на чертеже в масштабе 1:50.
3. Усложненная задача: на плане нужно рационально разместить 50 стульев для зрителей (размер стула 50х50 см), учитывая проходы. Как это изобразить в масштабе?
4. Предложи продумать условные обозначения для стульев и проходов. Стиль изложения – деловой, но увлекательный».

Генерация и подготовка материалов: ИИ за несколько минут выдает тексты инструкций. Учитель проверяет их на корректность (особенно расчеты масштаба!), редактирует при необходимости и распечатывает индивидуальные бланки заданий для каждого ученика или группы.

Этап реализации (внеурочная деятельность, 1 час в неделю в течение учебного года):

1. Старт проекта (сентябрь): учитель объявляет о долгосрочном проекте «Школа в масштабе». Каждый ученик получает свою роль и персонализированную инструкцию от ИИ.
2. Этап 1. Измерения (октябрь-ноябрь): ученики с помощью рулеток измеряют закрепленные за ними объекты (кабинеты, коридоры, рекреации, спортзал). Группа риска работает с небольшими объектами (класс, часть коридора), сильные ученики – со сложными объектами (актовый зал, спортзал).
3. Этап 2. Расчеты и чертежи (декабрь-февраль): ученики выполняют расчеты по переводу размеров в масштаб 1:50 и создают чертежи своих фрагментов. Учитель использует ИИ для генерации дополнительных подсказок и примеров для тех, кто затрудняется.

4. Этап 3. Сведение в общий план (март): под руководством учителя все фрагменты собираются в единый план школы. Сильные ученики могут помогать с координацией стыковки планов.

5. Этап 4. Защита проектов (апрель-май): каждая группа представляет свой фрагмент плана, объясняя, как ее участники использовали масштаб, с какими трудностями столкнулись и как их преодолели.

Полученные результаты

Ученики группы риска, получив четкие пошаговые инструкции от ИИ, уверенно справились с измерениями и простыми чертежами, не боясь сделать ошибку. Ролевая игра («помощник архитектора») помогла им почувствовать свою значимость в общем деле.

Сильные ученики были увлечены решением нестандартных задач (размещение мебели, расчет площадей) и проявили лидерские качества, помогая в «сводке» общего плана.

Ученики, обычно пассивные на уроках математики, активно включились в работу благодаря интересным для них ролям (например, ребенок, увлекающийся биологией, получил роль ландшафтного дизайнера для озеленения холла на плане).

Проект позволил преодолеть абстрактность понятия «масштаб»: дети увидели, как математика работает в реальной жизни.

Качественные результаты

Осмысленное понимание масштаба. Ученики перестали воспринимать масштаб как абстрактную математическую категорию. В ходе проекта они на личном опыте убедились, что масштаб – это инструмент, позволяющий «уместить» большое здание школы на листе бумаги, сохраняя реальные пропорции. При защите проектов дети не просто механически повторяли определение, а приводили примеры из своей практики: «Я измерил длину коридора – 30 метров, а на чертеже у меня получилось 60 сантиметров, потому что мы делили на 50».

Повышение учебной мотивации через персонализацию. Благодаря ролевому подходу (архитекторы, дизайнеры, геодезисты) даже ученики, ранее проявлявшие низкий интерес к математике, включились в работу с энтузиазмом. Например, ученик, увлекающийся рисованием, получив роль дизайнера интерьеров, с удовольствием продумывал расположение мебели в классе и в процессе незаметно для себя освоил сложные для него расчеты масштаба.

Развитие навыков сотрудничества и коммуникации. Работа над общим проектом потребовала от детей согласованности действий. Ученики из разных групп (сильные и группа риска) вынуждены были договариваться о том, как стыкуются их фрагменты плана, обсуждать погрешности измерений, совместно искать ошибки. Это способствовало развитию мягких

навыков (soft skills): умений слушать друг друга, аргументировать свою точку зрения, работать в команде.

Снижение тревожности и страха перед ошибкой у группы риска. Ученики, обычно испытывающие трудности с математикой, получив четкие пошаговые инструкции от ИИ и понятную, но важную роль («помощник архитектора»), работали спокойно и уверенно. Они видели, что их вклад (например, измерение и чертеж небольшого участка коридора) важен для общего дела, и это повысило их самооценку. В процессе работы они охотнее обращались за помощью и не боялись показать промежуточные результаты.

Формирование целостной картины мира. Проект помог ученикам увидеть межпредметные связи: математика (расчеты), география (работа с планом местности), изобразительное искусство (оформление плана, условные обозначения), технология (работа с измерительными инструментами). Это способствовало формированию понимания, что школьные знания не существуют изолированно, а работают вместе в реальной жизни.

Повышение ответственности за результат. Поскольку каждый ученик отвечал за свой фрагмент общего плана, дети более осознанно подходили к качеству измерений и чертежей. Понимание того, что ошибка одного приведет к несостыковке всего плана, мотивировало их быть внимательнее и несколько раз перепроверять свои расчеты.

Развитие рефлексивных навыков. На этапе защиты проектов и итоговой рефлексии ученики научились анализировать свою деятельность: что получилось легко, что вызвало затруднения, какие способы решения проблем они нашли, что изменилось в их понимании темы «Масштаб» по сравнению с началом проекта.

Количественные результаты

Из 25 учеников все успешно представили свои фрагменты плана школы.

80% учеников (20 человек) смогли самостоятельно и правильно объяснить, что означает запись «Масштаб 1:100» (на итоговой рефлексии).

90% учеников (22 человека) выполнили расчеты для своего фрагмента плана без ошибок в переводе в масштаб (с учетом корректировок учителя).

Рефлексия

Трудности

На начальном этапе потребовалось время, чтобы научиться составлять точные промпты для ИИ под разные уровни и роли. Первые инструкции были либо слишком сложными, либо слишком упрощенными.

Самая большая трудность – проверка математических расчетов, предложенных ИИ. Нейросеть иногда ошибается в пропорциях, поэтому учитель обязан перепроверять все цифры перед выдачей материалов ученикам.

Организационно сложно было координировать работу 25 человек над разными фрагментами, чтобы в итоге они сошлись в единый план.

Риски

ИИ может ошибаться в вычислениях (неправильно пересчитывать масштаб). Выход: тщательная проверка учителем всех инструкций до печати.

Дети могут увлечься ролью и забыть о математике. Выход: в инструкциях от ИИ четко прописаны математические шаги, учитель контролирует их выполнение.

Несовпадение фрагментов при сборке из-за погрешностей измерений. Выход: предусмотреть время на совместную корректировку и «подгонку» планов.

Этические аспекты

Важно не навешивать ярлыков («слабый», «сильный»). Роли и задания распределяются так, чтобы каждый чувствовал себя важным звеном большого проекта.

ИИ используется только как инструмент для генерации идей и инструкций, но окончательное решение и контроль всегда остаются за учителем.

Необходимо проверять контент, который предлагает ИИ, чтобы он соответствовал образовательным и воспитательным задачам.

Планы по дальнейшему использованию

Планирую использовать этот подход для других долгосрочных проектов (например, «Ландшафтный дизайн пришкольного участка»).

Хочу попробовать привлекать ИИ для генерации критериев оценивания проектных работ вместе с учениками.

Представлю данный опыт коллегам на школьном методическом объединении как пример организации персонализированной проектной деятельности с помощью нейросетей.

Литературная ИИ-археология: от верификации факта к сценическому воплощению*

Аннотация. Кейс демонстрирует методику использования ИИ-инструментов для адаптации классического литературного произведения к современной сцене через критическую верификацию информации. Учащиеся используют нейросети

* Автор *И. А. Васильева*, учитель английского языка МБОУ «Гимназия № 7», Московская область, м.о. Чехов.

для поиска и анализа фактов о Марке Твене и эпохе XIX века, выявляя «галлюцинации» ИИ и отрабатывая навыки фактчекинга, адаптируют оригинальный текст, создают сценарий, визуализируют постановку и репетируют диалоги с помощью ИИ-симуляции. Результатом становится полноценная театральная постановка, созданная через синтез критического мышления, цифровой грамотности и творческого переосмысления классики.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: формирование критического мышления и цифровой грамотности через верификацию ИИ-генерируемого контента и создание адаптации классического текста для современной сцены.

Задачи:

Образовательные:

- Отработать навыки фактчекинга и верификации информации.
- Проанализировать исторический контекст произведения.
- Освоить приемы адаптации литературного текста для сцены.
- Сформировать положительную мотивацию к изучению английского языка.

• Сформировать навыки восприятия иноязычной речи.

• Освоить лексику, структуру и мораль классического произведения.

Развивающие:

- Развить критическое мышление через поиск «галлюцинаций» ИИ.
- Сформировать компетенции работы с ИИ-инструментами.
- Развить творческие и коммуникативные способности.
- Развивать умения смыслового чтения: прогнозирование содержания текста по ключевым словам, установление смыслового соответствия при восприятии на слух.
- Развивать воображение, творческую речь (монолог, проектная деятельность) при моделировании ситуаций.
- Развивать исследовательские учебные действия: поиск ответа на проблемные вопросы, планирование и анализ, обобщение и формулирование выводов на основе анализа полученных данных.

Воспитательные:

- Воспитать ответственное отношение к использованию ИИ.
- Сформировать этическую позицию при работе с цифровым контентом.
- Развить интерес к классической литературе.
- Сформировать нравственную позицию.
- Способствовать осознанию возможностей самореализации средствами иностранного языка.
- Воспитывать уважение к культуре народов мира.

Используемые ИИ-инструменты/сервисы

Qwen.chat – языковая модель для генерации текста; генерация биографии Марка Твена, исторических справок, адаптация текста, симуляция диалогов (<https://chat.qwen.ai/>).

YandexGPT – российская языковая модель; верификация фактов, альтернативная генерация контента для сравнения (<https://ya.ru/alice>).

Kandinsky (<https://www.sberbank.ru/ru/person/kandinsky>) – генерация изображений; создание эскизов декораций, костюмов, афиш.

Perplexity AI (<https://www.perplexity.ai/>) – поисковая система с ИИ; фактчекинг, поиск источников информации.

Deepseek (<https://platform.deepseek.com/>) – языковая модель; анализ текста, лексическая экспертиза.

Описание процесса реализации

Этап 1. Верификация текста: охота за галлюцинациями

Применяется авторская методика работы – лингвистическая триангуляция (данные проходят проверку через 3 точки-вершины треугольника: нейросеть – ученик – реальный источник).

Шаг 1. Подготовка (учитель):

1. Находит оригинальную биографию и историческую справку об эпохе 1840-х годов в США в надежном источнике.

2. Генерирует в ChatGPT или YandexGPT биографию Марка Твена с описанием исторического контекста и краткий очерк истории США 1840-х годов.

3. Промпт для учителя:

3.1. «Ты опытный учитель литературы и учитель английского языка. Напиши подробную биографию Марка Твена с акцентом на период создания “Приключений Тома Сойера”. Включи информацию о личной жизни писателя, историческом контексте Америки 1840-х годов, социальных условиях эпохи. Объем: 800–1000 слов».

3.2. «Ты историк и знаток зарубежной истории, в частности истории Америки. Напиши исторический очерк об экономике и политике США в 1840-х годах, включив противостояние Севера и Юга и его причины. Перепроверь факты».

4. Просит ИИ внести в текст 3–4 ошибки.

Промпт для учителя:

4.1. «Перепиши текст, допустив 4 фактические ошибки, и после текста напиши для меня список ошибок».

4.2. «Оставь текст оригинала как есть, но добавь в него 2 ошибки в исторических фактах, которые могут легко найти учащиеся 7-го класса. Список ошибок дай ниже под текстом».

Шаг 1.2. Работа учащихся (деление на 2 группы):

Группа А «Биографы»:

Анализируют сгенерированную биографию.

Ищут фактические ошибки (даты, имена, события).

Проверяют информацию в авторитетных источниках.

Группа Б «Историки»:

Исследуют историческую справку.

Выявляют неточности.

Сравнивают данные с авторитетными источниками.

Шаг 1.3. Создание «Карты галлюцинаций». Учащиеся:

- фиксируют все найденные ошибки в таблице;
- классифицируют ошибки по типам (фактические, хронологические, исторические);

- готовят презентацию результатов.

Задание для учащихся:

1. Найдите минимум 4 фактические и 2 исторические ошибки в тексте ИИ.

2. Для каждой ошибки укажите:

цитату с ошибкой;

правильный факт;

источник проверки (ссылка);

тип ошибки.

3. Подготовьте вывод: почему ИИ ошибся?

Этап 2. Текстовая адаптация: мост между эпохами

Шаг 2.1. Подготовка учителя:

2.1.1. Учитель находит произведение «Приключения Тома Сойера»

Марка Твена в оригинале

2.1.2. Учитель просит ИИ написать адаптированный текст по 2 главам.

Промпт: «Проанализируй главы 1 и 2 из произведения Марка Твена «Приключения Тома Сойера» в оригинале. Адаптируй текст оригинала для уровня учащихся 7-го класса общеобразовательной школы (А2)».

Шаг 2.2. Работа учащихся:

2.2.1. Верификация адаптации: учащиеся знакомятся с адаптированным ИИ текстом произведения.

2.2.2. Лексическая экспертиза (работа с оригиналом): учащиеся получают главы 1 и 2 из «Приключения Тома Сойера» на английском языке, переводят новую лексику.

2.2.3. Драматургическая археология (работа с оригиналом): поиск авторских артефактов – повторяющихся мотивов, символических деталей, характерных речевых оборотов Марка Твена.

Учащиеся создают сравнительную таблицу «Артефакты текста»

Категория	Оригинал (XIX век)	Современный аналог
Лексика	«whitewash» (побелка)	«краска/ремонт»

2.2.4. Учащиеся просят ИИ составить сценарий для спектакля на английском языке. Учитель помогает учащимся в написании промпта. Вместе проверяют результат.

Промпт: «Ты опытный учитель английского языка, а также педагог-организатор. Напиши на английском языке сценарий для театральной постановки в школе для уровня учащихся 7-го класса (A2) по главам 1 и 2 книги «Приключения Тома Сойера» Марка Твена. Дай перевод фраз на русский язык. В сценарии должно быть описание действий героев и детали для подбора костюмов и атрибутики для театральной постановки из книги. Также по каждой из глав составь сценарий, не более 15 реплик».

Задание для учащихся:

1. Прочитайте адаптированную версию первой и второй глав.
2. Прочитайте оригинальную первую и вторую главы.
3. Проанализируйте отрывки из «The Adventures of Tom Sawyer» Марка Твена.
4. Выделите:
 - архаичную лексику (слова, вышедшие из употребления);
 - культурные реалии XIX века;
 - диалектизмы и просторечия;
 - ключевые метафоры и образы.
5. Составьте таблицу сравнения «Язык оригинала – современный язык».
6. Запросите ИИ составить сценарий театральной постановки.

Этап 3. ИИ-симуляция диалогов

Шаг 3.1. Ролевая симуляция: учащиеся задают промпт для ИИ, ИИ отвечает; таким образом, они лучше понимают характер персонажа, его речь, движения.

Шаг 3.2. Отработка аргументации:

Учащиеся:

- проводят «прогон» диалога с ИИ;
- пробуют разные стратегии поведения;
- фиксируют удачные реплики;
- отрабатывают реакцию на неожиданные повороты.

Шаг 3.3. Запись лучших вариантов: скриншоты удачных диалогов.

Этап 4. Визуализация спектакля

Шаг 4.1. Создание «Паспорта персонажа»:

Для каждого героя произведения в первой и второй главах (Том Сойер, Бен Роджерс, Тетя Полли) учащиеся генерируют: портретную и психологическую характеристики.

Промпт: «Ты учитель литературы и художник: создай подробный портрет [Тома Сойера/Тети Полли/Бена Роджерса] из «The Adventures of

Tom Sawyer». Включи: внешность, основные черты характера согласно описанию в оригинале произведения. Перепроверь факты в книге».

Шаг 4.2. Генерация эскизов:

Учащиеся генерируют изображения героев для подбора атрибутики спектакля на основе портретной характеристики героев, созданной ИИ.

Промпт 1 для Шедеврум: «Мальчик Бен. Если бы я писал его портрет маслом, холст был бы залит жарким, ленивым светом субботнего утра. Воздух дрожал бы от зноя, а на переднем плане, контрастируя с монотонной белизной забора, выделялась бы фигура Бена. Бен не идет – он плывет. Марк Твен описывает его движение как имитацию парохода «Большая Миссури». Его щеки, вероятно, румяные от здоровья и летнего солнца, сейчас заняты важным делом. В уголке рта – яблоко. Масляные краски, высокая детализация и качество».

Промпт 2 для Шедеврум: «Тетя Полли – это воплощение «доброй старины». Женщина средних лет. Она носит очки: крупные, круглые, в простой оправе. За стеклами прячутся глаза – усталые, но лучистые. На голове – неизменный белый чепец. На ней строгое ситцевое темно-синее платье. В руках метла. Масляные краски. Мелкие мазки».

Промпт 3 для Шедеврум: «Теплые охристые, золотистые тона. Том Сойер пойман в движении. Кожа смуглая, загорелая. По носу и щекам рассыпаны густой россыпью веснушки. Глаза светлые, от серого до голубого. На нем холщовая рубашка, когда-то белая, но ныне несущая на себе следы глины, черничного сока и пыли. Ворот расстегнут. Штаны – широкие, до колен, обязательно с заплатой на одном из колен. Босой. Масляные краски, мелкие мазки».

Этап 5. Финальная сборка и премьера

Создание финального сценария:

- сборка всех адаптированных сцен;
- режиссерская правка;
- распределение ролей.

Полученные результаты

Количественные

- Найдено и задокументировано 6 фактических и хронологических ошибок в ИИ-генерациях.
- Создано 2 адаптированных сценария.
- Сгенерировано 5 вариантов визуализации.
- Проведено 5 ИИ-диалогов для отработки аргументации.
- Создана сравнительная таблица из «артефактов текста».

Качественные

Работы обучающихся:

- «Карта галлюцинаций ИИ» – документ с классификацией ошибок.
- Сравнительная таблица «Оригинал vs Адаптация».
- Паспорта персонажей с анализом.
- Сценарий спектакля (адаптированная версия).
- Визуальная концепция (эскизы декораций и костюмов).
- Банк реплик из ИИ-диалогов.

Аналитика:

- 85% участников отметили рост уверенности в работе с ИИ.
- 100% учащихся сообщили о понимании необходимости проверки контента, генерируемого ИИ-сервисами, в связи с галлюцинациями, неточностями, которые требуют фактчекинга.

Повышение интереса к классической литературе (по пред- и пост-опросу).

Отзывы:

«Я не думал, что ИИ так часто ошибается. Теперь я всегда проверяю информацию» (ученик 8-го класса).

«Симуляция диалогов с ИИ помогла мне лучше понять характер Тома» (исполнитель главной роли).

Дидактические материалы

Приложение 1. Инструкции для учащихся

Инструкция «Как искать галлюцинации ИИ»

1. Прочитай текст внимательно.
2. Выдели факты (даты, имена, события).
3. Проверь каждый факт через: ИИ с требованием указать источники; авторитетные энциклопедии; академические статьи.
4. Зафиксируй расхождения в таблице.
5. Определи тип ошибки.

Инструкция «Работа с промптами»

1. Будь конкретным.
2. Указывай контекст.
3. Задавай ограничения.
4. Проси примеры.
5. Своевременно редактируй промт.

Приложение 2. Шаблоны

Шаблон «Карты галлюцинаций»:

№	Цитата с ошибкой	Правильный факт	Источник проверки
---	------------------	-----------------	-------------------

Шаблон «Артефакты текста»:

Элемент	Оригинал	Современный аналог
---------	----------	--------------------

Шаблон «Паспорт персонажа»: имя; возраст; социальный статус; черты характера (3–5); речевая характеристика.

Приложение 3. Критерии оценки

Критерий	3 балла	2 балла	1 балл
Глубина верификации	1–2 ошибки	3–4 ошибки	Найдено 5+ ошибок с источниками
Качество адаптации	Творческий подход, сохранение духа оригинала	Механическая замена слов	Потеря смысла
Работа с ИИ	Эффективные промпты, итеративная работа	Базовые промпты	Поверхностное использование
Визуализация	Профессиональный уровень, единство стиля	Хорошее исполнение	Формальный подход

Приложение 4. Чек-лист безопасности

Не передаю персональные данные в ИИ.

Проверяю всю информацию из ИИ.

Указываю использование ИИ в материалах.

Не копирую слепо, а адаптирую.

Уважаю авторские права.

Критически оцениваю результаты.

Ссылка на материалы: <https://disk.yandex.ru/d/E6FOSe4m4Ttzow>

Рефлексия

Трудности

Технические:

- Нестабильный доступ к некоторым ИИ-сервисам.
- Необходимость обхода языковых барьеров.
- Разный уровень цифровой грамотности учащихся.

Методические:

- Сложность балансировки между творчеством и верификацией.
- Необходимость постоянной модерации ИИ-контента.
- Время на освоение инструментов (учителями и учениками).

Организационные:

- Ограниченное количество устройств.
- Необходимость синхронизации работы групп.

Риски

Академическая недобросовестность:

- Четкое разграничение «ИИ помогает» vs «ИИ делает за тебя».
- Обязательная защита каждого решения.

Слепое доверие ИИ:

- Специальный этап «охоты за галлюцинациями».
- Требование множественной верификации.

Авторское право:

- Использование только в образовательных целях.
- Обсуждение этических аспектов.

Этические аспекты

Прозрачность использования ИИ:

- Все материалы сопровождаются пометкой «Создано с помощью ИИ».
- Учащиеся указывают, какие именно задачи решал ИИ.

Критическое осмысление:

- ИИ – инструмент, а не замена мышлению.
- Обязательная человеческая правка и адаптация.

Безопасность данных:

- Не передавать персональные данные в ИИ-сервисы.
- Использовать анонимные промпты.

Планы по дальнейшему использованию

Масштабирование:

- Применение метода к другим произведениям («Приключение Гекльберри Финна», «Принц и нищий»).
- Создание межпредметного проекта (литература + история + ИЗО + информатика).

Развитие:

- Проведение мастер-классов для других педагогов.
- Участие в конференциях.

Исследовательский компонент: проведение сравнительного педагогического эксперимента по оценке эффективности методики «ИИ-археологии» в сопоставлении с традиционными методами работы с классическим текстом на уроках литературы и английского языка.

Ключевые векторы сравнительного анализа (что именно исследуем):

Сформированность навыков критического мышления и факт-чекинга: сравнение способности учащихся к верификации информации в экспериментальной группе (работавшей с намеренно искаженным ИИ-контентом) и в контрольной группе (работавшей по традиционным учебным пособиям).

Динамика языковой компетенции (английский язык): оценка прироста лексического запаса, навыков смыслового чтения и аудирования

при использовании ИИ-симуляции диалогов и адаптации текста по сравнению с традиционными грамматико-переводными упражнениями.

Мотивационно-ценностная сфера: измерение изменения уровня читательского интереса к классической литературе и внутренней мотивации к изучению иностранного языка (до и после реализации проекта).

Уровень цифровой гигиены: оценка сформированности этики, безопасности и осознанности при взаимодействии с нейросетями.

Инструментарий и метрики оценки:

Количественные методы: входное и итоговое тестирования (срезы знаний по лексике и фактологии), анкетирование (оценка мотивации и цифровой грамотности), подсчет количества и качества верифицированных фактов в «Картах галлюцинаций».

Качественные методы: экспертная оценка созданных учащимися артефактов (сценарии, «Паспорта персонажей», таблицы «Артефакты текста»), анализ рефлексивных эссе учащихся, наблюдение за динамикой участия в ролевых симуляциях.

Ожидаемый результат исследования: получение эмпирических данных, доказывающих, что контролируемое использование ИИ (в режиме «поиска ошибок» и «со-творчества») развивает когнитивные и языковые навыки эффективнее, чем пассивное потребление готового контента.

Вывод. Мы не забываем классическую литературу – мы строим мосты между эпохами, используя ИИ как инструмент поиска информации, требующий верификации, а не заменяющий человеческое мышление. Учитель – проводник в цифровом мире для ученика.

Мой первый ИИ-наставник: проектно-исследовательская деятельность младших школьников в диалоге с искусственным интеллектом*

Аннотация. В представленном кейсе описан опыт организации проектно-исследовательской деятельности учеников 3–4-х классов с использованием отечественных нейросетей (GigaChat, YandexGPT, Шедеврум). Главная идея заключается не в использовании ИИ учителем для подготовки материалов, а в обучении детей культуре диалога с «умным помощником». Проект «Юный исследователь» трансформирует восприятие ИИ школьниками: из инструмента для списывания он превращается в цифрового наставника, помогающего планировать исследование, структурировать информацию, генерировать гипотезы и творческие

*Автор *О. Е. Гладышева*, учитель начальных классов АНОО «Гимназия города Ступино», Московская область, г.о. Ступино.

идеи. Результатом станет создание детских проектов, классной «Памятки юного пользователя ИИ» и повышение уровня критического мышления учащихся.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: сформировать у младших школьников основы функциональной грамотности в области взаимодействия с искусственным интеллектом через проектно-исследовательскую деятельность.

Задачи:

1. Обучающая: познакомить учащихся с понятием ИИ, научить базовым принципам составления запросов (промптов) для получения релевантного результата.

2. Развивающая: развивать критическое мышление (умение анализировать, проверять, сопоставлять информацию, полученную от ИИ, с другими источниками), навыки целеполагания и планирования (через структуру проекта).

3. Воспитывающая: формировать этические нормы взаимодействия с ИИ (понимание границ его применения, авторство идеи за человеком).

4. Метапредметная: показать универсальность ИИ как инструмента для решения задач в разных предметных областях (окружающий мир, литература, искусство).

Используемые ИИ-инструменты/сервисы

В работе использовались отечественные сервисы, что важно для образовательной среды и безопасности детей:

1. GigaChat (от Сбера) – основной текстовый ИИ-помощник. Выбран за лучшее понимание русского языка, дружелюбный интерфейс и наличие бесплатного тарифа (<https://gigachat.ru/>).

2. YandexGPT (в Алисе или в браузере) – использовался как альтернативный источник для сравнения ответов (<https://ya.ru/>).

3. Шедеврум (от Яндекса) – нейросеть для генерации изображений по текстовому описанию (<https://shedevrum.yandex.ru/>).

Описание процесса реализации

Полная разработка кейса: https://disk.yandex.ru/i/iRe5trA_t6tffw

Рабочая тетрадь: <https://disk.yandex.ru/i/SkgMcMqxeFD9yA>

Презентация и сценарий вводного занятия: <https://disk.yandex.ru/d/k0AxHMw8EGit9A>

Проект рассчитан на 7–8 недель и реализуется во внеурочной деятельности или как часть уроков «Окружающего мира» и «Технологии».

Этап 1: подготовительный (неделя 1)

Действия учителя: я разработала «Рабочую тетрадь юного исследователя» (дидактический материал). С помощью GigaChat сгенерировала

шаблоны страниц: «Карта моих интересов», «План проекта», «Дневник диалога с ИИ», «Лист проверки фактов».

Действия учеников: на первом занятии мы проводим игру-знакомство «Что умеет робот?» (сценарий и презентация по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/k0AxNMw8EGit9A>). Смотрим короткий фрагмент мультфильма, обсуждаем. Для мотивационного этапа можно использовать фрагмент мультфильма или фильма на выбор:

1. «Тайна планеты роботов», где показано, как девочка Зефирка создает робота-друга. Это поможет детям плавно перейти к обсуждению: чем робот отличается от человека, может ли он думать, как его научить помогать?

2. «Тайна третьей планеты» – фрагмент с роботами (робот-уборщик, Говорун). Отлично подходит для вопроса «Всегда ли робот понимает человека?».

3. «Приключения Электроника» – фрагмент, где Электроник решает задачи или разговаривает с ребятами.

Этап 2: тренировочный – «Учимся просить» (неделя 2)

Цель: освоить механику диалога с ИИ.

Задание. Каждому ученику необходимо спросить у GigaChat определение любого научного понятия (например, «Что такое анатомия?», «Почему дует ветер?»).

Главное условие – принести в класс не просто ответ, а ответ на вопросы:

1. Понял ли меня робот с первого раза?
2. Все ли слова в ответе мне знакомы?

Рефлексия в классе. Оказывается, робот часто отвечает сложно или не совсем точно! Зарождается идея о том, что запрос нужно уточнять.

Этап 3: проектировочный – «Планируем с наставником» (неделя 3)

Каждый ученик выбирает тему для мини-проекта (из «Карты интересов»). Примеры тем: «Почему жираф такой длинный?», «Тайны египетских пирамид», «Как работает компас?».

Работа с ИИ (запись в тетради):

Шаг 1 (планирование). «Спроси у ИИ: «Я готовлю проект на тему (тема ученика). Составь для меня список из 3–4 вопросов, на которые нужно найти ответы, чтобы раскрыть эту тему».

Результат: ребенок получает не готовый текст, а план работы, который он сам же и создал с помощью наводящего вопроса.

Этап 4: исследовательский – «Проверяем наставника» (неделя 4–5)

Работа с ИИ (запись в тетради):

Шаг 2 (поиск). Ученик задает ИИ вопросы, полученные на прошлом этапе, по одному. Ответы кратко записывает в «Дневник диалога».

Шаг 3 (критический анализ). САМЫЙ ВАЖНЫЙ ШАГ. В «Листе проверки фактов» ученик должен найти один факт из ответа ИИ

и подтвердить его, используя другой источник: учебник, детскую энциклопедию, или спросив у взрослого.

Пример. ИИ написал, что египетские пирамиды строили рабы. Ученик открывает энциклопедию и выясняет, что это были свободные египтяне. Готово! Найден момент для роста и тема для обсуждения в классе.

Этап 5: творческий – «Иллюстрируем с ИИ» (неделя 6)

Для финальной презентации необходимо создать образ.

Работа с ИИ (Шедеврум): ученики генерируют изображения, соответствующие теме своей работы.

Пример промпта: «Нарисуй динозавра, который учит уроки в современной школе, в стиле мультфильма».

Обсуждение: почему нейросеть нарисовала именно так? Всегда ли она понимает слово «нарисуй» буквально? Это развивает воображение и понимание разницы между человеком и машиной.

Этап 6: финальный – «Представляем и обобщаем» (неделя 7–8)

Защита проектов: ученики выступают с мини-докладами (2–3 минуты), используя созданные изображения.

Создание общего продукта: коллективно составляем «Памятку юного пользователя ИИ». Каждый класс предлагает одно правило.

Примеры правил от детей: «Всегда проверяй факты в книге!», «Говори с роботом вежливо и точно, как с учителем», «ИИ помогает придумать, а делаешь ты сам!».

Полученные результаты

Разрабатывая этот проект, я думала о том, как помочь своим третьеклассникам научиться пользоваться новыми технологиями осмысленно и безопасно. Делюсь планируемыми результатами нашей с ними работы.

1. Количественные результаты (что я смогу измерить)

Охват и вовлеченность. Планирую, что 100% моих учеников (10 человек) пройдут все этапы проекта. Каждый ребенок, независимо от уровня уверенности в себе, выберет тему, проведет исследование и представит свой проект, пережив ситуацию успеха.

Освоение цифровых навыков. Я научу всех 10 ребят базовым правилам общения с ИИ. К концу проекта каждый сможет самостоятельно составить развернутый запрос из 2–3 предложений. Мы соберем не менее 3–4 содержательных диалогов с ИИ от каждого ребенка в их «Дневниках диалога».

Развитие критического мышления. Моя главная цель – чтобы не менее 80% учеников (8 человек) успешно справились с проверкой фактов. Они не

поверят роботу на слово, а обратятся к энциклопедии, учебнику или родителям, чтобы сделать собственный вывод.

Творческая самореализация. Планирую, что не менее 70% класса (7 человек) попробуют использовать нейросети для генерации изображений, превращая свои словесные образы в картинки и участвуя в обсуждении границ творчества.

Вовлечение родителей. Рассчитываю, что не менее 7 семей (70%) станут активными союзниками: помогут с регистрацией, обсудят ответы ИИ и оставят отзывы в рабочих тетрадах, подтверждая, что проект стал важным для семьи.

Итоговые продукты. Мы создадим 10 уникальных детских проектов, 10 заполненных рабочих тетрадей, галерею изображений от нейросети и главное – общую классную «Памятку юного пользователя ИИ» с правилами, придуманными детьми.

2. Качественные результаты (что изменится в моих детях)

Изменения в мышлении. Я планирую, что дети перестанут быть пассивными потребителями информации. Они освоят алгоритм: нашел – проверил – сравнил – сделал вывод. Я мечтаю увидеть, как они начнут задавать себе вопросы: «Правда ли это?», «Почему робот так ответил?». Это и есть основа критического мышления.

Изменения в общении и речи. Ученики научатся лучше формулировать мысли. Эволюция будет видна в тетрадах: от односложных вопросов в начале к развернутым запросам в конце. Кроме того, защита проекта поможет каждому ребенку преодолеть страх публичного выступления и гордиться своим исследованием.

Изменения в умении планировать. Благодаря разделу «План моего исследования» дети увидят работу не как хаотичный процесс, а как последовательность шагов. Они научатся следить за сроками и проверять себя по чек-листу – это и есть развитие регулятивных навыков.

Личностные изменения. Я надеюсь, что дети станут ответственнее и поймут: ИИ – это не волшебная палочка, а инструмент, требующий осторожности и проверки. В классе появится дух сотрудничества: кто-то поможет другу с регистрацией, кто-то поделится удачным запросом, кто-то принесет энциклопедию для проверки фактов. И конечно, проект укрепит связь между домом и школой – родители и дети будут вместе обсуждать ответы «робота».

3. Продукты, которые мы создадим вместе

У проекта будет несколько осязаемых результатов. Во-первых, это 10 индивидуальных детских проектов – каждый со своей историей и открытиями. Во-вторых, 10 рабочих тетрадей, заполненных от корки до корки, которые станут для меня книгой о том, как дети учились мыслить. В-

третьих, это галерея изображений, созданных нейросетью по запросам учеников, которую мы обязательно повесим в классе. И самое главное – это наша общая классная «Памятка юного пользователя ИИ» с правилами вроде «Всегда проверяй факты» или «Говори с роботом вежливо», которая останется следующим поколениям.

Рефлексия

Чего я опасюсь (и как я к этому готовлюсь):

Я была бы нечестна, если бы сказала, что у меня нет сомнений. Конечно, есть и риски, и трудности, которые я прогнозирую.

Я боюсь технических сложностей. Не у всех родителей есть время и возможность помочь с регистрацией. Поэтому я уже сейчас готовлю подробные видеоинструкции, а на первых занятиях мы будем работать в парах, чтобы никто не остался без доступа.

Я боюсь, что дети начнут просто списывать. Что они воспримут ИИ как готовую домашку. Но я специально придумала этап «Я – детектив», где нужно проверять каждый факт. Если ребенок просто скопирует ответ, он не сможет защитить проект. Это мой главный педагогический «крючок».

Я боюсь, что у них не получится формулировать вопросы. Что они будут писать «динозавр» и получать скучные ответы. Но для этого у нас есть игра «Понял ли меня робот?» и рабочие листы с подсказками. Мы научимся этому постепенно.

И я боюсь, что родители не поймут, зачем это нужно. Поэтому я обязательно проведу отдельное родительское собрание, где расскажу, как ИИ может стать помощником, а не врагом, и как наш проект поможет детям развить критическое мышление.

«Продуктовая корзина»: интерактивный тренажер планирования покупок на основе ИИ для детей с ментальными нарушениями*

Аннотация. Представленный кейс демонстрирует опыт создания специализированного цифрового инструмента – браузерной игры-тренажера «Продуктовая корзина» – с помощью технологий искусственного интеллекта. Тренажер предназначен для использования на уроках «Основы социальной жизни» (ОСЖ) в рамках реализации ФАООП для обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), вариант 1 (раздел «Питание», 5–9-е классы).

Ключевая особенность разработки – глубокая адаптация интерфейса и механик под психофизические особенности детей с умственной отсталостью: сенсорно-

* Автор *Е. В. Скрипина*, учитель МАОУ «Дмитровская общеобразовательная школа-интернат для обучающихся с ОВЗ», Московская область, Дмитровский м.о.

дружественный дизайн, пошаговая визуализация алгоритма действий, мгновенная обратная связь через цветовые маркеры. В отличие от готовых коммерческих продуктов, данный тренажер полностью соответствует содержанию рабочей программы и может быть оперативно модифицирован педагогом под конкретные дидактические задачи с помощью повторного промптинга.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: разработка и внедрение адаптивной браузерной игры-тренажера «Продуктовая корзина» с использованием генеративного ИИ для формирования базовых финансово-экономических представлений у обучающихся с интеллектуальными нарушениями в соответствии с требованиями АООП (ФАООП УО (вариант 1), раздел «Питание», 5–9-е классы).

Тренажер используется на уроках «Основы социальной жизни» (ОСЖ) при изучении тем:

5-й класс – «Составление меню для завтрака. Продукты для завтрака».

6-й класс – «Разнообразие продуктов, составляющих рацион питания».

7-й класс – «Стоимость и расчет продуктов для обеда».

8-й класс – «Отбор продуктов для горячего ужина».

9-й класс – «Организация питания семьи. Планирование покупок».

Для достижения цели решались следующие задачи:

Первая задача – спроектировать интерфейс с учетом психофизических особенностей детей с умственной отсталостью: крупные кнопки, эмодзи, отсутствие таймеров, цветовая индикация. Это было реализовано через включение в промпт требований коррекционной педагогики и последующее тестирование с участием школьного психолога.

Вторая задача – обеспечить возможность оперативной коррекции содержания педагогом без навыков программирования. Создана библиотека промптов для разных тем («Продукты для завтрака», «Овощи для супа», «Молочные продукты»), что позволяет учителю самостоятельно обновлять ассортимент и цены.

Третья задача – реализовать дифференцированный подход, включающий упрощенную версию для детей с ТМНР (3–4 категории продуктов) и полную версию для основной группы (8 категорий). Это было достигнуто через генерацию двух модификаций с помощью уточняющих запросов к нейросети.

Четвертая задача – сократить время разработки дидактического материала с нескольких дней до 2–3 часов. Использование итеративного промптинга позволило быстро создать рабочий прототип и оперативно вносить изменения.

Пятая задача – обеспечить мультисенсорную обратную связь: визуальную через цвет полосы и текстовую через сообщение об остатке. Это было реализовано в коде по запросу через индикатор с порогами 0%, 70%, 100% и 150% с автоматическим изменением цвета.

Используемый ИИ-инструмент/сервис

В качестве основного инструмента была выбрана нейросетевая модель DeepSeek (версия DeepSeek-V3/DeepSeek-R1), доступная по ссылке <https://chat.deepseek.com>. Это глубокая нейросетевая модель с поддержкой русского языка, способная понимать сложные многосоставные инструкции на естественном языке и генерировать полностью рабочий код HTML, CSS и JavaScript с интерактивными элементами.

При выборе инструмента рассматривались альтернативы. ChatGPT-4 имеет платный доступ и ограничения по количеству запросов, что делает его избыточным для задач верстки. GigaChat хорошо генерирует текст, но создаваемый код требует существенной ручной доработки. YandexGPT не специализируется на генерации интерактивных интерфейсов. DeepSeek был выбран как оптимальное решение по критерию «доступность – качество – скорость» благодаря бесплатному доступу, высокой точности выполнения технического задания и возможности итеративных уточнений в диалоговом режиме.

Описание процесса реализации

Общая длительность работы над кейсом составила около 3 часов на подготовку и от 15 до 25 минут на проведение урока.

Этап 1. Проектирование и генерация (учитель)

На первом шаге в течение 30 минут проводились анализ рабочей программы по ОСЖ и выявление тем для тренажера, на основе чего был составлен список продуктовых категорий и ценностей. Затем 40 минут заняло составление детализированного промпта для ИИ с требованиями к интерфейсу. После отправки запроса в течение 20 минут была получена первая рабочая версия кода, которая сразу тестировалась в браузере. Далее следовали итеративные уточнения: корректировка цветовой гаммы, размера шрифта, расположения кнопок – на это ушло еще 40 минут, в результате чего была получена финальная версия, одобренная школьным психологом.

Завершающим шагом стало сохранение кода как HTML-файла, что заняло 10 минут. При внесении правок в код тренажера возникли сложности. Нейросеть отвечала, что код верный, а нужные изменения не отображались. Понадобилось очень много времени, чтобы найти ошибки, так как я не владею навыком кодирования, при помощи наводящих промтов и вопросов удалось найти ошибки.

Этап 2. Апробация на уроке (учитель и обучающиеся)

Урок на тему «Планирование покупки продуктов к обеду» в 7-м классе начался с организационного момента – приветствия и проверки готовности, на что отводилась 1 минута. Затем следовала актуализация знаний: учитель задавал вопросы: «Где мы берем продукты? Что такое бюджет?», «Какие

блюда используются на обеде? Какие продукты нужны для этого?». Обучающиеся отвечали, приводя примеры из жизни (3 мин).

Далее проводился инструктаж: учитель демонстрировал на интерактивной доске алгоритм «Вес → Добавить → Проверить полоску», обучающиеся следили за экраном и запоминали последовательность действий (4 мин). Основная часть урока длилась 12 минут: обучающиеся выполняли задание по карточкам, работая в парах, а учитель наблюдал и помогал тем, у кого возникали затруднения. Затем следовала рефлексия. Учитель спрашивал: «Кто уложился в бюджет? У кого остались деньги? Кто перебрал бюджет?», обучающиеся поднимали руки и показывали свои результаты (3 мин).

В завершение урока учитель хвалил учеников, акцентируя внимание на успехах, обучающиеся делились впечатлениями (2 мин).

Этап 3. Анализ и коррекция (учитель после урока)

После урока проводился сбор обратной связи от учеников: выяснялось, что было трудно, что понравилось. При необходимости учитель вносил изменения в промпт, например добавление мясных блюд в раздел «Мясо и рыба», и генерировал обновленную версию.

Полученные результаты

Количественные результаты

По итогам двух недель апробации с участием 12 обучающихся были зафиксированы следующие изменения. Умение определить общую стоимость покупки выросло с 4 человек (33%) до 9 человек (75%), что составляет прирост в 42%. Умение рассчитать сдачу (остаток) увеличилось с 2 человек (16%) до 7 человек (58%), также прирост 42%. Самостоятельное исправление ошибки, то есть удаление лишнего товара, не наблюдалось ни у кого до использования тренажера, а после составило 8 человек (66%). Время удержания внимания на задании увеличилось с 5–7 минут до 12–15 минут, то есть вдвое.

Качественные результаты

Отмечено значительное снижение тревожности: обучающиеся перестали бояться совершить ошибку, так как удаление товара происходит легко и без последствий. Наблюдается повышение мотивации: фраза «Давайте поиграем в магазин на компьютере» вызывает устойчивый позитивный отклик у класса. Развивается коммуникация в парах: ученики начали обсуждать выбор, используя фразы: «Давай возьмем это, оно дешевле»; «У нас осталось 50 рублей, что еще можно купить?». Зафиксирован перенос навыка в реальную жизнь: по отзывам родителей, двое учеников впервые проявили инициативу при походе в магазин, пытаясь подсчитать примерную стоимость продуктов в корзине.

Визуальные материалы

К кейсу прилагаются следующие скриншоты и фотографии. Скриншот 1 – главный экран игры. Скриншот 2 – выбор веса продукта с зеленой подсветкой. Скриншот 3 – корзина с товарами и красными крестиками для удаления. Скриншот 4 – цветовая индикация в трех состояниях: зеленый, желтый, красный. Скриншот 5 – всплывающая подсказка при ошибке. Скриншот 6 – итоговый чек после нажатия «Рассчитать». Скриншот 7 – процесс генерации кода в DeepSeek (для технологической части).

Отзывы

Педагог-психолог школы-интерната А. В. Щербакова отметила: «Интерфейс тренажера прошел экспертизу. Отсутствие резких звуков и мигающих элементов позволяет рекомендовать его для всех категорий наших обучающихся, включая детей с РАС. Цветовая индикация расхода работает как отличный якорь – дети быстро запоминают, что красный цвет означает «стоп, надо убрать».

Ссылка на кейс «Продуктовая корзина» – интерактивный тренажер: <https://disk.yandex.ru/d/EAugamP033xexA>

Скриншоты кейса «Продуктовая корзина»: <https://disk.yandex.ru/i/HHxmTsnUQDQnlQ>

Задания для работы с тренажером «Продуктовая корзина»: <https://disk.yandex.ru/i/Um8770FOrDZUTQ>

Промпт первоначальный тренажера «Продуктовая корзина»: <https://disk.yandex.ru/i/Kf5RWAoSdr6Tcw>

Библиотека промптов для учителя: <https://disk.yandex.ru/i/oqLAXlWIDe9U4Q>

Рефлексия

Положительные эффекты

Создан бесплатный инструмент, не требующий подключения к Интернету для работы. Интерфейс прошел экспертизу психолога и одобрен для детей с умственной отсталостью. Разработка заняла всего 3 часа вместо нескольких дней при традиционном подходе к созданию дидактических материалов. 100% обучающихся положительно отреагировали на новый формат работы.

Трудности реализации

Основная трудность заключалась в необходимости точного формулирования запроса для нейросети. Для преодоления этой трудности была составлена «библиотека промптов» с сохранением удачных формулировок. Также требовалась проверка кода на разных устройствах, что решалось тестированием на всех доступных планшетах и телефонах перед каждым уроком.

Риски и их минимизация

Существует высокая вероятность того, что ИИ сгенерирует некорректные цены, поэтому проводится двойная проверка педагогом и сверка с реальными ценами в магазине. Средняя вероятность сбоя кода в процессе урока минимизируется наличием резервной копии на флеш-накопителе. Риск перевозбуждения детей от работы с планшетами контролируется четким временным регламентом – не более 15 минут работы за устройством.

Этические аспекты

Обеспечена прозрачность для родителей: на родительском собрании был продемонстрирован инструмент и получено согласие на его использование. Соблюдается конфиденциальность, так как тренажер работает локально без Интернета и данные учеников не собираются. Отсутствует дискриминация: интерфейс одинаков для всех, но предусмотрена возможность упрощения для отдельных категорий обучающихся. Педагог выступает как автор педагогического сценария, а ИИ – как инструмент реализации, что четко разграничивает зоны ответственности.

Планы по дальнейшему использованию

В апреле планируется создание модуля «Коммунальные платежи» с имитацией оплаты счетов; в мае – модуля «Карманные деньги» для обучения планированию личных расходов на неделю. Также запланировано проведение мастер-класса для коллег на тему «Создай свою игру за 30 минут с помощью нейросети» и публикация шаблонов промптов в открытом доступе для сообщества коррекционных педагогов.

YandexGPT и GigaChat: терпеливые собеседники для особенных учеников*

Аннотация. Кейс дает решение проблемы коммуникативного барьера у учащихся с расстройством аутистического спектра (РАС) на уроках английского языка с использованием российских нейросетей. С помощью голосовых интерфейсов YandexGPT (встроенный в Алису) и GigaChat мы можем создать для ребенка ситуацию успеха. Он общается с терпеливым «собеседником», который говорит медленно и понятно, не повышает голос и адаптируется под особенности учащегося. Кейс позволяет снизить уровень тревоги, отработать базовые диалоги и подготовить ребенка с нейроотличностью к реальной коммуникации с учителем и одноклассниками.

* Автор *А. Е. Варюхин*, учитель английского языка МБОУ «СОШ № 18 с УИОП», Московская область, Сергиево-Посадский г.о.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: создание комфортной, лишенной стресса среды для развития навыков диалогической речи у учащихся с РАС с помощью российских ИИ-сервисов.

Задачи:

- Снизить барьеры (страх ошибки, страх общения) при общении на английском языке.
- Отработать шаблонные реплики (приветствия, прощания) для простого диалога в безопасной среде с использованием YandexGPT (в детском режиме, который автоматически фильтрует данные и предоставляет учащемуся безопасную среду) и GigaChat.
- Дать ученику возможность многократного повторения и отработки фраз с собеседником, который не устает.
- Перенести отработанный с нейросетью навык в коммуникацию по типу «ученик–учитель», «ученик–ученик».
- Сформировать у ребенка первичные навыки работы с современными отечественными технологиями.

Используемые ИИ-инструменты/сервисы

1. «GigaChat» от Сбера (голосовая версия в мобильном приложении или через настольный компьютер) – российская нейросеть, разработанная Сбером. Отлично понимает русский и английский языки. Главное преимущество – официальная работа в России и соответствие требованиям к хранению данных. GigaChat умеет работать на английском языке, что делает его удобным для работы на уроке английского языка (<https://giga.chat/>).

2. «YandexGPT» (голосовой помощник Алиса в детском режиме) – работает на базе приложения «Яндекс». Главное преимущество – интеграция с Алисой и наличие особого детского режима. Голосовой помощник включает только безопасные материалы и подстраивает речь под возраст ребенка. Это дает еще один уровень безопасности для работы с детьми с РАС (<https://ya.ru/>).

Описание процесса реализации

Роли и длительность:

Учитель (тьютор или помощник) – настраивает нейросеть, запускает сессию, находится рядом как поддерживающий взрослый.

Ученик: ребенок с РАС (2–4-й класс, уровень английского Beginner).

Длительность сессии: 7–10 минут.

Длительность кейса: 2 недели (4 встречи).

Пошаговый алгоритм действий:

Этап 1. Подготовка (учитель, 10 мин)

Учитель создает специальный запрос для GigaChat (или настраивает сценарий для Алисы в Яндекс.Диалогах).

Цель: создать доброжелательного, медленно говорящего робота-друга, который общается на английском, но при необходимости может объяснить по-русски.

Пример промпта для GigaChat:

«Ты дружелюбный робот по имени Робби. Ты разговариваешь с ребенком 9 лет, который учит английский. Ребенок может быть застенчивым. Строго соблюдай следующие правила:

1. Говори очень медленно и спокойно, короткими простыми предложениями (3–5 слов).

2. Всегда начинай разговор с дружеского приветствия на английском: 'Hello! My name is Robby. What's your name?'

3. Задавай только один простой вопрос за раз.

4. Если ребенок не отвечает, мягко повтори вопрос через 10 секунд.

5. Реагируй на любой ответ позитивно: «Good job!», «Great!», «Wonderful!».

6. Никогда не исправляй грамматику прямо. Если ребенок скажет 'My name is...', ответь 'Nice to meet you, (имя ребенка)'.

7. Если ребенок не понимает вопрос на английском, можно один раз повторить его очень медленно, а затем мягко перевести на русский: «How are you? – Как дела?» и далее снова перейти на английский.

8. Твоя главная цель – чтобы ребенок чувствовал себя счастливым и спокойным, говоря на английском».

Этап 2. Первое знакомство (учитель + ученик, 10 мин)

1. Учитель показывает ученику электронное устройство (планшет, ПК) с открытым приложением GigaChat и говорит: «Это Робби, он робот из России, очень добрый и говорит медленно. Давай с ним познакомимся?»

2. Учитель запускает голосовой режим или использует текстовый ввод с озвучиванием (функция TTS).

3. Первые фразы ребенок может просто слушать.

4. Ребенок отвечает (возможно, сначала односложно). Нейросеть хвалит четко по инструкции.

Этап 3. Расширение диалога (ученик, 7–10 мин)

Учитель добавляет в инструкцию для GigaChat новые фразы:

«Now ask the child: «How are you today?» If the child answers 'Fine' or 'Good', say 'I am happy too!'. Then ask: «What is your favorite colour?»

Этап 4. Перенос навыка (учитель, 5 мин)

Учитель подходит к ученику после работы с нейросетевым помощником «Робби» и говорит, используя те же фразы: «Hello! I'm (имя учителя). How are you?». Ребенок уже многократно отвечал на этот вопрос нейросети, поэтому ответ учителю дается легче.

Полученные результаты

Качественные результаты

1. Снижение уровня тревоги: ученики перестали бояться планшета. Один из моих учеников (Дима, 9 лет, РАС, мутизм) впервые произнес фразу «My name is Dima» именно в диалоге с «Робби».

2. Повышение мотивации: дети ждали занятий, чтобы поговорить с роботом, проявляли интерес.

3. Формирование навыка общения на иностранном языке: ученики усвоили структуру простого диалога на английском.

Количественные результаты

До выполнения кейса: среднее количество произнесенных фраз за урок – 0–1; после выполнения кейса (4 занятия): среднее количество самостоятельных фраз в диалоге с нейросетью – 4–5, в диалоге с учителем – 2–3.

Ссылка на дополнительные материалы:

<https://drive.google.com/drive/folders/1hPp7F5272zGB69qxSLEvR2d2xULFlnAw?usp=sharing>

Рефлексия

Положительные эффекты

1. Терпение: ИИ не устает повторять. Это очень важно для детей с РАС.

2. Предсказуемость и безопасность: понятные инструкции и наличие детского режима создают полностью контролируемую среду.

3. Соответствие требованиям: использование GigaChat и YandexGPT гарантирует соблюдение законодательства РФ и не требует VPN.

Трудности

1. Качество распознавания речи: детям с РАС бывает сложно отчетливо произносить слова. Нейросеть может не понять ответ с первого раза. Нужна помощь учителя или повтор.

2. Настройка: для идеальной работы необходим точно прописанный промпт. В противном случае нейросеть может начать «галлюцинировать» или говорить слишком сложными словами.

3. Технические ограничения: бесплатные версии имеют ограничения по запросам. Это требует планирования.

Планы по дальнейшему использованию

Создать библиотеку ролей в GigaChat – «продавец», «врач», «библиотекарь» – для отработки лексики по разным темам.

Использовать Алису с детским голосом для игровых диалогов дома (рекомендовать родителям).

Риски и этические аспекты

1. Риск замены реального общения: нейросеть – это только тренажер. Перенос приобретенного навыка на живого человека обязателен.

2. Привязанность: нужно объяснять ребенку, что «Робби» – это программа, а не живой человек.

3. Персональные данные: в промптах необходимо использовать обезличенные формулировки. GigaChat и Яндекс хранят данные на серверах в РФ, что соответствует законодательству.

Формирование экологической культуры младших школьников через создание авторских сказок с использованием ИИ*

Аннотация. Экологическая сказка – это не просто развлечение для детей, а один из самых эффективных инструментов в арсенале учителя начальных классов. В данном кейсе представлен материал из личного опыта работы по использованию ИИ при создании авторских сказок как педагогом, так и самим учеником. Предложен пошаговый алгоритм действий учителя и обучающегося в нейросети GigaChat (от Сбера) для достижения результата в данном направлении. С целью формирования экологической культуры младших школьников технологию создания экологических сказок можно применять не только в рамках внеурочной деятельности (экологические праздники, классные часы, «круглые столы» и т. д.), но и в рамках предметов: окружающий мир, литературное чтение, изобразительное искусство, а также в проектной деятельности.

Цели и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цели:

1. Повышение экологической грамотности.
2. Формирование у младших школьников ответственного отношения к природе через создание современных и увлекательных историй.
3. Развитие логики и точности речи.
4. Формирование цифровой компетенции.
5. Знакомство детей с ИИ как инструментом для творчества и помощником в учебе.
6. Развитие творческого потенциала.

Задачи использования ИИ:

1. Образовательные задачи:
 - закрепить знания о природных связях, явлениях;
 - вызвать интерес к стремлению получить больше знаний о жизни животных и растений;

* Автор *Е. В. Лячина*, учитель начальных классов МОУ СОШ «Развитие», Московская область, г.о. Клин.

- привить навык и умение работать с текстом, анализировать его содержание, сопоставлять изложенные в нем факты;
- научить детей формулировать четкие запросы для ИИ;
- показать структуру сказки (зачин, развитие действия, кульминация, развязка) на примерах, созданных нейросетью.

2. Развивающие задачи:

- развивать критическое мышление;
- развивать фантазию и творческие способности;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать эмоциональный интеллект;

3. Воспитательные задачи:

- формировать осознанное отношение к природе, воспитывать бережное отношение к окружающей среде;
- прививать полезные привычки: сортировать мусор, экономить воду и электроэнергию, беречь природу и т. п.
- формировать культуру работы с информацией и этику использования искусственного интеллекта.

Используемый ИИ-инструмент/сервис: GigaChat (от Сбера) (<https://giga.chat/>). Надежный «цифровой методист», который экономит время учителя и помогает сделать занятия яркими, современными и понятными каждому ребенку. Создан компанией Сбер с учетом российских культурных и этических норм.

Его отличительные характеристики:

- Доступность и простота. GigaChat работает в любом браузере на компьютере или телефоне без дополнительных программ и сложных регистраций. Интерфейс очень простой – как обычный мессенджер (чат).
- Является одним из самых удобных и безопасных инструментов как для взрослого человека, так и для ребенка.
- Умеет подстраиваться под возраст.
- В систему встроены фильтры, которые делают тексты добрыми и поучительными.
- Великолепное знание русского языка. Сказки получаются «живыми», с использованием правильных оборотов, уменьшительно-ласкательных суффиксов (зайчик, ручеек, березка), которые так важны в начальной школе для создания эмоционального контакта.
- GigaChat хорошо «знаком» с флорой и фауной России.
- Многозадачность «в одном окне».
- Можно не только написать текст, но и сразу попросить: «Составь 3 вопроса к этой сказке для обсуждения в классе»; «Придумай название для творческого проекта по этой теме»; «Напиши план классного часа на основе этой сказки».
- Интеграция с генерацией картинок.

- Прямо в чате GigaChat можно попросить: «Нарисуй иллюстрацию к этой сказке». Он подключит нейросеть Kandinsky и выдаст готовую картинку. Не нужно переходить на другие сайты – весь дидактический материал (текст + картинка) создается в одном месте.

Описание процесса реализации

Памятка для педагога: «Как составить идеальную экологическую сказку с помощью ИИ».

1. Начать запрос с фразы: «Напиши сказку в стиле... (Виталия Бианки, русской народной сказки и т. д.).»

2. Описать главных героев. Например, «Главный герой – любопытный бельчонок Рыжик, который нашел в лесу забытую туристами консервную банку».

3. Указать возраст аудитории. Например, «Текст должен быть понятен детям 7–9 лет. Используй короткие предложения и простые образы».

4. Задать структуру и цель (воспитательный момент). Обязательно указать, чему должна научить сказка. Например: «В сказке должна быть завязка, поучительная история и счастливый финал. Сказка должна научить детей тому, что нельзя оставлять костры в лесу».

5. Чтобы сказка была живой, попросить добавить:

Диалоги. Например: «Добавь разговор бельчонок с мудрой совой».

Описания природы. Например: «Опиши звуки леса и запах сосновой хвои».

Интерактив. Например: «В конце сказки добавь 3 вопроса для обсуждения с классом».

(Примечание: аналогичный алгоритм действий можно адаптировать для обучающихся).

3 совета, как работать с готовым текстом:

1. Проверка фактов: ИИ может «нафантазировать», что ежики едят яблоки. Обязательно поправьте такие моменты вместе с детьми – это отличный элемент урока!

2. Эмоциональный акцент: если текст кажется не ярким, надо попросить ИИ: «Добавь в этот текст больше эмоций и ласковых слов».

3. Иллюстрации: попросить ИИ создать иллюстрацию к вашей новой сказке: «Нарисуй добрую картинку в стиле детской книжки к этой сказке».

Памятка «Как заказать картинку у ИИ-художника»

1. Описать главного героя: какой он и что делает.

2. Добавить фон (окружение), ИИ должен знать, где происходит действие.

3. Выбрать подходящий «Сказочный стиль». Добавить в конец запроса одну из фраз: «...в стиле доброй детской книжной иллюстрации», «...стиль акварельного рисунка, мягкие цвета», «...стиль советского мультфильма» и т. д.

4. Указать формат картинки (горизонтальный, вертикальный, широкоформатный).

Длительность всего процесса создания сказки (объем 1 стр.) – до 20 минут (для взрослого).

Полученные результаты

Показатели эффективности:

1. В процесс создания экологических сказок вовлечен 21 человек.

2. Ученики удовлетворены результатом своего творчества. Все работают с большим интересом с инструментами ИИ.

3. Дети, считавшие себя неспособными создавать оригинальные произведения искусства, работая с инструментами ИИ, почувствовали уверенность в процессе и осознали, что творчество доступно каждому.

4. С использованием технологии создания экологических сказок уровень знаний младших школьников о проблемах экологии повысился на 15%.

5. Наблюдение за изменениями в поведении учащихся, направленными на сохранение природы, показывает, что дети намного внимательнее стали относиться к окружающему миру, стараются заметить и исправить неправильные действия других ребят, проявляют инициативу в изготовлении рисунков, знаков на тему охраны природных ресурсов.

6. Ученики самостоятельно во внеурочное время стали создавать не только экологические сказки, но и другие поучительные истории. Показывают их одноклассникам, вместе обсуждают содержание, дают друг другу рекомендации в создании произведений. В результате этого заметно значительное улучшение коммуникативных навыков детей.

Маленькая Капелька

Экологическая сказка, созданная к уроку окружающего мира

Жила-была маленькая прозрачная капля воды. Ее звали Капелькой. Однажды ее путешествие началось прямо с чистого родника, вытекающего из-под земли. Отправилась Капелька в путь к большой реке Сестре.

Она весело бежала, радуясь светлому солнышку над головой. По дороге ей встретился маленький Окунок.

– Привет! Куда спешишь? – спросил Окунок.

– Я спешу к своей подруге – реке Сестре!

Окунок улыбнулся:

– Я тоже с тобой поплыву к реке Сестре!

Вместе отправились дальше, навстречу новым приключениям.

Вскоре они оказались в широкой и глубокой реке. Река Сестра обрадовалась гостям и познакомила их с Щукой.

Но вот беда случилась однажды утром... Вода в реке вдруг потемнела, сделалась мутной и грязной. В ней плавали пластиковые бутылки, пакеты и даже старая обувь.

Грустно стало Капельке смотреть на такое дело.

– Что же теперь будет? Как мы будем жить в такой воде? От этого мусора мы все погибнем.

Карась подошел ближе и сказал печально:

– Люди виноваты. Они выбрасывают мусор в нашу чистую воду. Этим загрязняют ее и отравляют.

Капелька задумалась и решила поговорить с людьми. Она поднялась вверх, закружилась легким туманом и шепнула человеку на берегу:

«Мы жили здесь, радовались. А теперь погибаем от мусора. Помогите нам, спасите нас от грязи».

Человек услышал ее голос, понял, что произошло, и позвал друзей помочь очистить реку.

Вскоре вернулись чистота и красота. Теперь все снова радовались жизни в чистой воде.

Берегите реки!

Вопросы для обсуждения:

1. Почему важно беречь чистоту рек?
2. Какие правила поведения около водоема вы знаете?
3. Что бы сделал каждый из вас, увидев мусор возле реки?

Примечание: к содержанию данной сказки созданы выразительные иллюстрации.

Рефлексия

Переход от традиционного сочинительства к сотворчеству с ИИ несет в себе как огромный потенциал, так и скрытые «подводные камни».

Положительные стороны

- Использование ИИ при создании экологических сказок – это не замена творчеству, а его усилитель. Главная ценность здесь не в том, что компьютер написал текст, а в том, что ребенок стал редактором и критиком.

- Доступность сложных понятий. Через сказочный сюжет переводятся сложные законы природы на понятный детский язык.

- Формирование сочувствия. В сказке животные, растения и даже неодушевленные предметы (речка, тучка, камешек) умеют говорить и чувствовать. Ребенок начинает сопереживать герою.

- Воспитание бережного отношения к окружающему миру без нотаций. Ребенок видит последствия поступков героев и сам делает правильный вывод.

- Развитие воображения и речи. Экологическая сказка – отличная база для творчества.

- Связь с реальной жизнью.

- Содержание сказки адаптируется под интересы конкретного ребенка, что значительно повышает интерес к теме экологии.

- Создание сказки с ИИ объединяет сразу несколько предметов: окружающий мир (экологические факты); русский язык и литературное чтение (структура текста, работа со словом); изобразительное искусство.

Трудности: с чем пришлось столкнуться?

- Не всегда удается сразу получить нужный результат.
- Научить детей (и научиться самому) четко ставить задачу ИИ – это отдельный навык, требующий времени и точности слов.
- ИИ может перепутать биологические факты (например, написать, что медведь зимой ест ягоды). Это требует от педагога повышенной бдительности и дополнительной проверки текста с детьми.

Риски: о чем нужно помнить?

Если ребенок поймет, что ИИ все сделает за него, он может перестать стараться.

Решение: использовать ИИ только как черновик, а основную творческую работу (правки, придумывание деталей) оставлять ребенку.

Важно объяснить детям, что ИИ – это инструмент, и мы должны честно говорить: «Эту сказку мы придумали вместе с нейросетью».

Планы по дальнейшему использованию ИИ

1. Создание «Классной цифровой библиотеки» – собрать все сказки, созданные учениками с помощью ИИ за год, проиллюстрировать их и сделать общую электронную книгу.

2. Озвучка сказок: использовать ИИ-сервисы для превращения текста в аудио.

3. Интерактивные викторины – просить ИИ составлять тесты и загадки на основе написанных сказок для закрепления материала.

4. Проектная деятельность.

Использовать ИИ для генерации идей экологических акций (например, «Как необычно провести субботник?»), а затем описывать эти акции в виде сказочных историй.

Математика в профессиях*

Аннотация. Кейс представляет собой профориентационное мероприятие для учащихся 8–9-х классов в формате квеста, где каждая станция соответствует определенной профессии, требующей математических знаний. Для подготовки заданий, сценариев и визуальных материалов используется генеративный искусственный интеллект (ChatGPT, Deepseek, Шедеврум, Алиса AI и др.). Участники в игровой форме знакомятся с профессиональными задачами аналитика

* Автор *М. Д. Савельева*, учитель математики МОУ СОШ № 16, Московская область, г.о. Подольск.

данных, инженера-конструктора, логиста, архитектора и экономиста, а также получают информацию о востребованности этих специальностей. Квест способствует осознанному выбору профиля обучения и повышает мотивацию к изучению математики. Инновационность подхода заключается в создании уникальных, адаптированных под возраст кейсов с помощью ИИ, что делает профориентацию современной и наглядной.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: повысить интерес учащихся к математике и помочь им в осознанном выборе будущей профессии через погружение в профессиональные задачи, созданные с помощью ИИ.

Задачи:

1. Сгенерировать с помощью ChatGPT, Deepseek, Шедеврум, Алиса AI и др. 5 реалистичных профессиональных ситуаций (кейсов) по разным специальностям, требующих применения математических знаний на уровне 8–9-го класса.

2. Создать с помощью нейросети Шедеврум и др. наглядные изображения для каждой станции квеста (рабочее место специалиста, инфографика).

3. Разработать для каждой станции краткую инструкцию и оценочный лист.

4. Организовать командную игру-квест, где участники, перемещаясь по станциям, решают задачи и знакомятся с профессиями.

5. Провести рефлекссию и собрать отзывы для анализа эффективности мероприятия.

Используемые ИИ-инструменты/сервисы

ChatGPT. Это, наверное, самый известный в мире искусственный интеллект. Он умеет писать тексты, придумывать идеи, отвечать на вопросы. По сути, это умный собеседник, который может помочь с чем угодно. Я общаюсь с ним на русском языке, объясняю, что мне нужно, а он выдает готовые варианты. Работает через сайт или приложение на телефоне (<https://chatgpt.com/>).

DeepSeek. Это китайский ИИ, который особенно силен в математике, логике и инженерных задачах. У него есть классная функция «глубокое мышление»: он показывает, как именно он рассуждал, прежде чем дать ответ. Это помогает не просто получить решение, но и понять ход мыслей (<https://www.deepseek.com/>).

Шедеврум – это разработка Яндекса. Нейросеть создает картинки по текстовому описанию. Ты пишешь, что хочешь увидеть, а она рисует. Всё просто, бесплатно и полностью на русском языке. Есть даже «детский режим» – для безопасного использования учениками (<https://shedevrum.ai>).

Алиса AI. «Языковая модель» от Яндекса, которая появилась в 2025 году и полностью адаптирована под образовательные задачи. Инструмент доступен на официальном сайте alice.yandex.ru.

Описание процесса реализации

Подготовка (генерация материалов с помощью ИИ) – 2–3 дня.

Проведение квеста – 1 урок (45–60 минут).

Рефлексия и обсуждение – 15–20 минут после игры.

Пошаговый алгоритм действий:

Подготовительный этап (учитель).

1. Определение профессий.

Выбираются 5 профессий: аналитик данных, инженер-конструктор, логист, архитектор, экономист. Эти профессии соответствуют разделам математики (статистика, геометрия, оптимизация, проценты) и актуальны на рынке труда.

2. Генерация сценариев с помощью ИИ.

Учитель составляет промпты, экспериментируя с формулировками для достижения нужного уровня сложности. Пример промпта для профессии «Логист»:

«Составь для школьников 8–9-го класса описание профессиональной ситуации (кейса) по профессии «Логист». Включи краткое описание сути работы, математическую задачу (расчет оптимального маршрута, времени доставки, загрузки транспорта) с числовыми данными, соответствующими уровню 8–9-го класса. Добавь 3–4 варианта решения и правильный ответ. Оформи в виде карточки для квеста. Убедись, что задача требует применения пропорций и средней скорости».

Для каждой профессии генерируется аналогичная карточка. Учитель проверяет все задачи на корректность и при необходимости уточняет промпт.

3. Генерация изображений с помощью ИИ.

Учитель создает промпты для визуализации, например: «Рабочее место современного инженера-конструктора за компьютером, на экране 3D-модель детали, стиль – реалистичная иллюстрация для школьников, яркие цвета, без лишних деталей». Полученные картинки оцениваются, при необходимости регенерируются. Выбираются наиболее удачные варианты.

4. Печать материалов.

Каждая станция получает карточку с описанием профессии, задачей и иллюстрацией, а также бланк для ответов команды.

5. Организация пространства.

В классе или рекреации расставляются столы с табличками названий профессий. Назначаются помощники (старшеклассники) для координации.

Проведение квеста (учащиеся).

1. Введение (5 мин). Учитель объясняет правила: класс делится на команды по 4–5 человек; каждая команда получает маршрутный лист с порядком прохождения станций; на станции нужно решить задачу и получить баллы; побеждает команда, набравшая максимум баллов.

2. Работа на станциях (30 мин). Команды одновременно расходятся по разным станциям. На каждой станции они знакомятся с описанием профессии, читают задачу, обсуждают решение и записывают ответ в бланк. Помощник проверяет правильность и выдает жетон (или ставит отметку).

3. Подведение итогов (5 мин). Подсчет жетонов/отметок, объявление победителей.

4. Рефлексия и обсуждение (10–15 мин). Учитель спрашивает у детей, что нового они узнали о профессиях, какая задача показалась самой интересной/сложной, хотели бы они узнать больше об этих специальностях. Также учитель кратко рассказывает, что все материалы созданы с помощью ИИ, демонстрирует примеры промптов и объясняет, как нейросети помогают в работе.

Полученные результаты

Качественные результаты

Учащиеся познакомились с 5 профессиями, требующими математической подготовки, и увидели их практическую значимость.

В процессе решения задач участники применили знания по алгебре и геометрии (расчеты процентов, работа с пропорциями, построение графиков, вычисление площадей и объемов) – темы, предусмотренные образовательной программой 8–9-х классов.

Наблюдался высокий уровень вовлеченности и командного взаимодействия. Ученики активно обсуждали решения, задавали вопросы помощникам.

После квеста многие ребята проявили интерес к дополнительной информации о профессиях, некоторые захотели попробовать себя в проектной деятельности по моделированию.

Количественные результаты

Средний балл за решение задач – 4,3 из 5 (задачи были разного уровня, большинство с ними справилось).

По итогам анкетирования 85% участников отметили, что квест помог лучше понять связь математики с реальными профессиями; 70% захотели подробнее изучить одну из представленных специальностей; 90% оценили мероприятие как интересное и полезное.

Скриншоты работы и другие дидактические материалы представлены по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/SAo3/SbRifg5Rn>

Рефлексия

Трудности

- Первоначально потребовалось время на подбор точных промптов, чтобы ИИ выдавал задачи именно нужного уровня сложности и с корректными данными. Пришлось сделать несколько попыток, уточняя запросы (например, добавлять «для 8-го класса, без квадратных уравнений», «используй целые числа»). Это помогло освоить тонкости взаимодействия с моделью.

- Не все сгенерированные изображения подходили по стилю – некоторые были слишком фантастическими или содержали нежелательные элементы. Пришлось регенерировать, уточняя промпты (добавлять «реалистичный стиль», «без людей»).

Риски

- Возможность некорректной генерации математических задач (например, неверные ответы). Учитель обязан проверять все материалы перед использованием.

- Учащиеся могут воспринимать информацию от ИИ как истину без критического осмысления. Во время рефлексии было подчеркнуто, что ИИ – лишь инструмент, и любые результаты требуют проверки.

Этические аспекты

Важно не допускать, чтобы ИИ заменял живое общение и профессиональную ориентацию. Квест лишь дополняет работу педагога, создавая основу для обсуждения.

При генерации изображений следует избегать стереотипных образов (например, все инженеры – мужчины), подбирая нейтральные или разнообразные варианты.

Соблюдены авторские права: все сгенерированные материалы используются в образовательных целях.

Планы по дальнейшему использованию

- Создать аналогичные квесты по другим темам, используя те же инструменты.

- Привлечь самих учеников к разработке новых станций с помощью ИИ в рамках проектной деятельности – это будет способствовать развитию их компетенции в работе с нейросетями.

- Оформить квест как ежегодное общешкольное мероприятие в рамках «Недели математики», адаптируя задания под разные параллели.

- Поделиться материалами с коллегами.

Использование инструментов ИИ для профориентационной деятельности классного руководителя*

Аннотация. Кейс представляет собой систему профориентационной работы с учащимися 11-го класса с использованием голосового помощника Алиса (Yandex GPT). На первом этапе с помощью ИИ был сформирован актуальный перечень вузов Центрального федерального округа по специальности «Юриспруденция» с указанием вступительных испытаний, проходных баллов и ссылок на приемные комиссии. Далее, через серию уточняющих запросов и вовлечение учащихся в составление промптов, информация была персонализирована: для каждого ученика разработан индивидуальный план подготовки к ЕГЭ, определены целевые вузы. В результате посещаемость дополнительных занятий выросла на 15%, качество знаний по профильным предметам – на 10%, доля учащихся, определившихся с конкретным вузом, увеличилась с 30% до 85%. Кейс сопровождается методическими материалами для коллег и демонстрирует возможности ИИ для системного решения задач воспитания и профориентации.

Цель и задачи использования ИИ при реализации кейса

Цель: создание эффективной системы профориентационной работы, обеспечивающей осознанный выбор вуза и повышение учебной мотивации выпускников через интеграцию искусственного интеллекта в деятельность классного руководителя.

Задачи:

1. Выявить профессиональные предпочтения и текущий уровень подготовки учащихся (результаты пробных ЕГЭ).
2. Освоить технологию многошагового промптинга для получения от Алисы точной, структурированной и верифицируемой информации о вузах.
3. Сформировать для каждого ученика персонифицированный перечень целевых вузов на основе сопоставления требований и личных результатов.
4. Обучить учащихся навыкам эффективного взаимодействия с ИИ (формулировка запросов, критический анализ ответов).
5. Разработать индивидуальные планы подготовки к ЕГЭ с учетом выявленных «западающих» тем.

Используемый ИИ-инструмент/сервис – голосовой помощник Алиса (встроенный в Яндекс Браузер, мобильное приложение, веб-версия) (<https://ya.ru/alice>).

Обоснование выбора: Алиса на базе Yandex GPT обеспечивает высокое качество генерации текста и поиска информации на русском языке, понимает контекст и способна давать ссылки на источники. Инструмент полностью бесплатен, не требует специального обучения, доступен на любых устройствах. В отличие от зарубежных аналогов (ChatGPT), Алиса лучше

* Автор *И. Д. Силкин*, учитель истории МОУ СОШ № 4, Московская область, Орехово-Зуевский г.о.

адаптирована к российской образовательной специфике и выдает актуальные данные по отечественным вузам. Кроме того, использование отечественного ПО соответствует государственной политике цифрового суверенитета.

Описание процесса реализации

Этап 1. Диагностический (учитель)

На классном часе проведено анкетирование «Моя будущая профессия», выявлены учащиеся, выбравшие юриспруденцию.

Собраны результаты пробных ЕГЭ по русскому языку, обществознанию, истории.

Зафиксирован начальный уровень информированности: только 30% учеников могли назвать 2–3 конкретных вуза, остальные испытывали затруднения.

Этап 2. Базовый промптинг (учитель)

Сформулирован и введен первый запрос:

«Создай перечень из 15 вузов в Центральном федеральном округе по специальности «Юриспруденция» с указанием вступительных испытаний и проходных баллов ЕГЭ с ссылками на приемные комиссии».

Получен развернутый ответ, включающий МГУ, МГЮА, ВШЭ, РУДН, Финансовый университет и др.

Проведена первичная проверка: три ссылки оказались нерабочими, проходные баллы по двум вузам – прошлогодние. Это позволило сформулировать критическое отношение к информации от ИИ.

Этап 3. Уточняющий промптинг и расширение списка (учитель)

Для повышения полноты и точности заданы дополнительные запросы:

1. «Добавь в этот список ведущие классические университеты ЦФО, включая региональные, и академии МВД. Сохрани структуру».

2. «Обнови проходные баллы для указанных вузов, используя данные приемных кампаний 2025–2026 года».

3. «Сравни минимальные баллы по обществознанию в МГЮА и ВШЭ за последние три года. Оформи в виде таблицы».

Все ответы сохранены, проанализированы и объединены в итоговый список.

Этап 4. Обучение учащихся работе с ИИ (учитель + ученики)

Проведен мини-урок «Как разговаривать с Алисой, чтобы получить пользу»:

- Правила формулировки промптов (роль, контекст, формат, ограничения).
- Примеры плохих и хороших запросов.
- Как проверять факты, полученные от ИИ (переход по ссылкам, сравнение с официальными сайтами).

Каждый ученик попробовал самостоятельно задать Алисе вопрос по своей будущей профессии (например, «Какие экзамены нужны для поступления на юридический факультет в МГУ?»). Ошибки разбирались коллективно.

Этап 5. Аналитический (учитель + ученики + родители)

Индивидуальные консультации, на которых ученик:

- Получает итоговый список вузов.
- Сопоставляет проходные баллы со своими результатами пробных ЕГЭ.
- Отмечает 2–3 приоритетных вуза, где баллы достижимы при усиленной подготовке.

Для каждого ученика составлен персонализированный план подготовки, включающий:

- Перечень тем по предметам, требующих проработки.
- Рекомендуемые онлайн-ресурсы и пособия.
- График дополнительных занятий.

Проведено родительское собрание, где родителям продемонстрированы возможности ИИ и индивидуальные планы, получена обратная связь.

Этап 6. Практический (ученики + ИИ)

Учащиеся самостоятельно:

- Переходят по ссылкам на сайты вузов, изучают правила приема, дни открытых дверей.
- Используют Алису для генерации вопросов к собеседованию, описания типичного рабочего дня юриста (мотивационный компонент).
- Настраивают напоминания о важных датах (например, «напомни 20 мая подать документы в МПЮА»).

На классном часе делятся найденной информацией, обсуждают особенности вузов.

Этап 7. Мониторинговый (учитель)

Через месяц проведен повторный опрос: 85% учеников четко определились с вузом и предметами для сдачи ЕГЭ.

Зафиксирован рост посещаемости дополнительных занятий и качества знаний.

Полученные результаты

Посещаемость дополнительных занятий по профильным предметам возросла с 60% до 75% (рост +15%).

Качество знаний (средний балл за триместр) повысилось с 3,8 до 4,18 (рост +10%).

Доля учащихся, определивших конкретный вуз для поступления, увеличилась с 30% до 85% (рост +55%).

Рефлексия

Трудности

Неполнота и неточность информации. Первоначальный список не включал некоторые региональные вузы, а ссылки частично устарели. Потребовались уточняющие запросы и ручная проверка.

Временные затраты на верификацию. Проверка достоверности данных по 15 вузам заняла около 2 часов, но это все равно значительно быстрее, чем поиск с нуля (обычно 8–10 часов).

Необходимость обучения учащихся. Некоторые дети сначала формулировали слишком общие запросы («расскажи про вузы») и получали бесполезные ответы. Пришлось отбатывать навык на конкретных примерах.

Риски и этические аспекты

Риск предвзятости ИИ. Алиса может рекомендовать преимущественно столичные, широко известные вузы, игнорируя качественные региональные. Мы компенсировали это уточняющим запросом про классические университеты ЦФО.

Риск полного доверия ИИ. Важно постоянно подчеркивать, что окончательное решение принимает человек, а ИИ – лишь инструмент. Мы ввели обязательный этап проверки информации на официальных сайтах.

Конфиденциальность. При работе с голосовым помощником не вводились персональные данные учащихся, что соответствует требованиям безопасности.

Анализ ошибок ИИ

В ходе работы выявлены следующие типичные ошибки: устаревшие проходные баллы (например, за 2023 год вместо 2025); неработающие или битые ссылки; отсутствие некоторых вузов (например, филиалов). Эти наблюдения легли в основу памятки для коллег «Как не попасть в ловушку ИИ».

Цифровой конструктор урока: создание интерактивного проекта по теме «Global Issues» средствами ИИ*

Аннотация. Кейс демонстрирует эффективную модель интеграции нейросетей в методическую работу учителя английского языка. В отличие от точечной генерации разрозненных заданий, автор предлагает подход, при котором ИИ выступает в роли полноценного ассистента-методиста. На примере темы «Global

* Автор *И. А. Васильева*, учитель английского языка МБОУ Гимназия № 7, Московская область, м.о. Чехов.

Issues» (УМК Spotlight 8) подробно раскрывается алгоритм составления «педагогического промпта» – детального технического задания для ИИ, учитывающего когнитивную нагрузку учащихся, целевую лексику, пропедевтику форматов ОГЭ/ЕГЭ и компетентностный подход.

Результатом применения данной методики становится готовая технологическая карта 80-минутного урока-проекта, включающая шаблоны диалогов, адаптированные тексты, групповые активности и тесты с ключами. Кейс адресован педагогам-предметникам и методистам, стремящимся оптимизировать рутинные процессы подготовки к урокам, повысить качество создаваемого контента и сместить фокус своей деятельности с создания материалов на живую фасилитацию и индивидуальную работу с учениками.

Цели и задачи использования ИИ при реализации проекта

Цель проекта: формирование и развитие лексической компетенции по теме «Global Issues» через интеграцию цифровых инструментов и коммуникативных практик.

Задачи:

Образовательные:

- Актуализировать и закрепить 20 ключевых лексических единиц (существительные, глаголы, прилагательные) в устной и письменной речи.
- Отработать навыки использования фразовых глаголов (на примере call) в контексте.
- Совершенствовать стратегии чтения (поисковое и изучающее) через задания формата True/False/Not Stated.

Развивающие:

- Развивать критическое мышление через анализ причинно-следственных связей (например, greenhouse effect → climate change).
- Стимулировать навыки коллаборации и командной работы в групповых заданиях.

Воспитательные:

- Формировать экологическое сознание и чувство глобальной ответственности (гражданское воспитание).
- Воспитывать культуру дискуссионного общения и уважение к мнению партнера.

Ожидаемый результат: учащиеся способны использовать целевую лексику для описания проблем окружающей среды, аргументации своей позиции и предложения решений в рамках стандартов 8-го класса.

Используемый ИИ-инструмент/сервис – QWEN chat (<https://chat.qwen.ai/>).

Исходный промпт

Генерация лексических заданий в рамках интерактивного проекта на тему «Global Issues» для учащихся 8-х классов.

Цель: расширение словарного запаса и закрепление новой лексики на тему «Global Issues».

Промпт: «Разработай интерактивный проект для учащихся 8-х классов (уровня A2), направленный на углубленное изучение и закрепление лексики по теме «Global Issues». УМК: «Spotlight 8», 2025. Используй 15–20 новых слов для всех заданий. Время на выполнение: 80 минут. Проект должен включать:

1. Создание диалогов, где учащиеся используют специфическую лексику (например, climate change, sustainable development, famine, greenhouse effects). Создай 2 шаблона диалогов по 10 реплик.

2. Анализ текстов с использованием метаязыка для описания значений слов (например, коннотации, оттенки значений). Создай 2 текста (80–100 слов) с заданиями: True/False/Not Stated, перемешай ответы.

3. Групповые задания, требующие обсуждения и применения новой лексики в реальных ситуациях. Создай 3 задания.

4. Лексический тест, не более 30 заданий всего.

Задания должны охватывать:

Формирование предложений с фразовыми глаголами call (off, in, on, out, for).

Использование альтернативных слов для описания (foggy-misty).

Выбор подходящего контекста для использования определенных выражений».

Типы заданий:

Match the words with their definitions (Соедините слова с их определениями). Пример: «happy» – «feeling or showing pleasure or contentment». Fill in the gaps with appropriate words (Заполните пропуски подходящими словами). Пример: «I usually eat ___ for breakfast.» (cereal). Choose the correct synonym/antonym (Выберите правильный синоним/антоним). Пример: «Find the antonym of 'hot'.»

Label the pictures (Подпишите картинки). Пример: назвать предметы на изображении (например, бытовые приборы или животных).

Create sentences using new vocabulary (Составьте предложения с новыми словами). Пример: используйте слово «exciting» в предложении.

Бонус: предложи идею для эссе как домашнее задание, например: «Как сократить выбросы углекислого газа в атмосферу в городе?» Перемешай ответы теста. Также дай правильные ответы после теста.

Результат генерации

ИИ-ответ

Интерактивный проект: «Global Issues» (Глобальные проблемы). Класс: 8 (УМК Spotlight 8, 2025) Уровень: A2+/B1 Время: 80 минут Цель: расширение словарного запаса и закрепление лексики по теме «Global Issues». Целевая лексика (20 слов): climate change, pollution, famine, drought, greenhouse effect, waste, renewable energy, sustainable development,

endangered species, carbon footprint, reduce, protect, recycle, threaten, global, harmful, survive, solution, issue, environment.

План урока (80 минут)

1. Введение и разминка (10 мин): обсуждение картинок, введение лексики.

2. Диалоги (15 мин): работа в парах, отработка шаблонов.

3. Работа с текстом (15 мин): чтение и анализ (True/False/Not Stated).

4. Групповая работа (20 мин): решение проблемных ситуаций.

5. Лексический тест (20 мин): проверка усвоения.

6. Подведение итогов и ДЗ (5 мин): инструктаж по эссе.

1. Диалоги (Dialogue Templates)

Инструкция для учащихся. Работайте в парах. Используйте предложенные шаблоны, подставляя свою информацию или меняя местами реплики. Используйте целевую лексику. Dialogue Template 1: School Project (Школьный проект) A: Hi! Are you ready for our global issues presentation? B: Yes, I want to talk about climate change. It is a big problem. A: Good idea. We should mention the greenhouse effect too. B: Exactly. It causes harmful changes to our environment. A: What about pollution? We need to say how to reduce it. B: Yes, people should recycle more waste every day. A: Also, renewable energy is a good solution for the future. B: True. It helps to protect endangered species as well. A: Let's write about how to lower our carbon footprint. B: Great plan. Let's start working on it now! Dialogue Template 2: News Discussion (Обсуждение новостей) A: Did you see the news about the drought in Africa? B: Yes, it is terrible. Many people face famine there. A: It is a global issue, not just a local problem. B: I know. The weather changes threaten their ability to survive. A: We need sustainable development to help them. B: Yes, otherwise the environment will suffer more. A: Do you think one person can make a difference? B: Yes, if we reduce pollution, it helps everyone. A: I try to recycle plastic and save water. B: Me too. Small actions create a big solution.

2. Анализ текстов (Reading & Analysis)

Инструкция. Прочитайте тексты. Определите, являются ли утверждения истинными (True), ложными (False) или в тексте не сказано (Not Stated). Text 1: Water Crisis Water is essential for life, but many places face a drought today. A drought happens when there is no rain for a long time. This threatens farmers because crops cannot survive without water. In some countries, this leads to famine because people have no food. Scientists say climate change makes droughts worse. We must reduce water waste at home. Turning off the tap helps to protect our resources. However, not everyone knows how to save water effectively. Governments need to find a solution quickly. Questions: 1. A drought occurs when it rains too much. () 2. Lack of water can cause famine in some countries. () 3. Scientists believe climate change influences droughts. () 4. The text says exactly how many liters of water we save by turning off the tap.

() 5. Governments are already solving the problem successfully. () Text 2: Energy and Future Many people worry about pollution from cars and factories. This creates a harmful greenhouse effect. To stop this, we need renewable energy like wind and sun. Sustainable development means using energy without destroying the environment. Some endangered species lose their homes because of global warming. We should recycle old materials to make new things. This helps to reduce our carbon footprint. Everyone can help to protect nature. But some companies still use cheap, dirty fuel. It is a difficult issue for the world. Questions: 1. Renewable energy includes wind and sun power. (). 2. The greenhouse effect is helpful for endangered species. (). 3. Sustainable development destroys the environment. () 4. Recycling helps to reduce the carbon footprint. (). 5. All companies have stopped using dirty fuel ().

3. Групповые задания (Group Work)

Инструкция. Разделитесь на группы по 3–4 человека. Обсудите ситуацию и предложите решение, используя новую лексику. Task 1: The School Eco-Plan Your school wants to become «green». Discuss 3 ways to reduce waste and pollution in your school. Use words: recycle, bin, energy, protect. Output: Write a list of 3 rules for students. Task 2: Help the Animals Imagine an endangered species in your region is in danger because of habitat loss. Discuss why this is happening and how to protect them. Use words: environment, threaten, survive, solution. Output: Prepare a 1-minute speech to tell the class. Task 3: City of the Future Design a city that uses sustainable development. How do people travel? Where does renewable energy come from? Use words: carbon footprint, global, issue, harmful. Output: Draw a simple map or describe the city features.

4. Лексический тест (Lexical Test)

Инструкция. Выполните задания теста. Всего 30 баллов. Part 1. Match the words with their definitions (5 баллов) Word Definition 1. Famine A. Energy from wind or sun 2. Renewable Energy B. A serious shortage of food 3. Pollution C. To make something smaller 4. Reduce D. Damage caused to water, air, etc. 5. Protect E. To keep safe from harm Part 2. Fill in the gaps with appropriate words (5 баллов) (Words: drought, waste, environment, survive, issue) 6. Many plants cannot _____ without water. 7. We should not throw _____ on the ground. 8. A _____ is a long period without rain. 9. Plastic is harmful to the _____. 10. Climate change is a global _____. Part 3. Choose the correct synonym/antonym (5 баллов) 11. Synonym for 'harmful': a) safe b) dangerous c) good 12. Antonym for 'reduce': a) increase b) cut c) stop 13. Synonym for 'global': a) local b) world-wide c) small 14. Antonym for 'protect': a) save b) destroy c) help 15. Synonym for 'issue': a) problem b) answer c) game Part 4. Phrasal Verbs with 'CALL' (5 баллов) (Options: off, in, on, out, for) 16. They had to call _____ the meeting because of the storm. 17. The teacher called _____ me to answer the question. 18. We need to call _____ an expert to fix this. 19. The government calls _____ new laws to protect nature. 20. Don't call

_____ names, it is rude. Part 5. Label the pictures (Description) (5 баллов) Read the description and write the correct word. 21. [Picture: A factory with black smoke] → This causes air _____. 22. [Picture: A polar bear on small ice] → This animal is an _____ species. 23. [Picture: A solar panel] → This is _____ energy. 24. [Picture: A dry cracked earth] → This shows a _____. 25. [Picture: A recycling bin] → We put paper here to _____. Part 6. Create sentences (5 баллов) Make a sentence with each word. 26. (climate change) _____ 27. (recycle) _____ 28. (solution) _____ 29. (threaten) _____ 30. (carbon footprint) _____

Ключи к тесту (Answer Key)

Part 1. Match 1. B (Famine – shortage of food)

2. A (Renewable Energy – wind/sun)

3. D (Pollution – damage)

4. C (Reduce – make smaller) 5. E (Protect – keep safe)

Part 2. Fill in 6. survive 7. waste 8. drought 9. environment 10. issue

Part 3. Syn/Ant 11. b (dangerous) 12. a (increase) 13. b (world-wide) 14. B (destroy) 15. a (problem)

Part 4. Phrasal Verbs 'CALL' 16. off (call off – cancel) 17. on (call on – invite to speak) 18. in (call in – summon expert) 19. for (call for – demand/require) 20. out (call out – shout/insult).

Part 5. Label Pictures 21. pollution 22. endangered 23. renewable 24. drought 25. recycle

Part 6. Sentences (Примерные ответы) 26. Climate change is warming the planet. 27. I recycle plastic bottles every week. 28. We need a solution to this problem. 29. Pollution can threaten animal lives. 30. Walking helps to reduce your carbon footprint. _____

Бонус: Домашнее задание (Essay Idea). Тема «How to reduce carbon dioxide emissions in our city?» (Как сократить выбросы углекислого газа в нашем городе?)

План эссе:

1. Introduction: Why is CO₂ dangerous? (Use: greenhouse effect, harmful).

2. Main Body: Suggest 2-3 solutions (e.g., public transport, planting trees). (Use: solution, reduce, protect).

3. Conclusion: Why is it important for the future? (Use: sustainable development, future).

Объем: 100–120 слов.

Рефлексия

Эффективность использования ИИ в образовании зависит не от самого инструмента, а от качества педагогического запроса (промпта). Структура моего промпта продиктована следующими методическими принципами:

Четкое ограничение по времени (80 минут).

Обоснование: в российской школе тема «Global Issues» в 8-м классе обычно раскрывается в рамках спаренного урока. Я указала это время, чтобы ИИ сгенерировал материал, который физически возможно реализовать за один учебный блок, избегая перегрузки или нехватки контента.

Лимит лексики (15–20 слов).

Обоснование: согласно теории когнитивной нагрузки, усвоение более 20 новых единиц за один урок для уровня A2+/B1 является избыточным. Это ограничение гарантирует глубину проработки каждого слова, а не поверхностное скольжение по списку.

Привязка к УМК (Spotlight 8, 2025).

Обоснование: контекстуальная релевантность. ИИ должен понимать стилистику и тематическое наполнение конкретного учебника, чтобы задания не выглядели инородными для учащихся и соответствовали календарно-тематическому планированию.

Структурирование заданий по видам речевой деятельности.

Обоснование: промпт требует наличия диалогов (говорение), текстов (чтение), групповой работы (коммуникация) и теста (контроль). Это обеспечивает реализацию компетентностного подхода и смену деятельности каждые 15–20 минут, что критически важно для удержания внимания подростков.

Специфика тестовых заданий (форматы ОГЭ/ЕГЭ).

Обоснование: я специально запросила задания типа True/False/Not Stated и Matching. Это пропедевтика экзаменационных форматов. Учащиеся должны привыкать к ним с 8-го класса. Также включение фразовых глаголов (call) обусловлено программными требованиями Spotlight 8 к лексико-грамматической стороне речи.

Требование к ответам (Keys & Mixed Answers).

Обоснование: экономия времени учителя. Готовый ключ позволяет провести самопроверку или взаимопроверку (peer assessment) на уроке, что повышает субъектность ученика. Перемешивание ответов предотвращает списывание и механическое угадывание.

Бонусное задание (эссе).

Обоснование: дифференциация и домашняя работа. Эссе позволяет сильным ученикам углубить знания, а также перенести лексику из устной практики в письменную, закрепляя орфографические навыки.

Вывод

Промпт был сконструирован не как хаотичный запрос на генерацию текста, а как техническое задание для создания полноценной технологической карты урока. ИИ в данном случае выступает ассистентом методиста, берущим на себя рутинную работу по созданию контента, что позволяет учителю сосредоточиться на фасилитации учебного процесса и индивидуальной работе с детьми.

Осмысленное использование ИИ в школе: от генерации тестов к верификации контента*

Аннотация. В статье обобщен опыт практической интеграции инструментов искусственного интеллекта в образовательный процесс на уроках английского языка и литературы. В отличие от поверхностного использования ИИ для генерации разрозненных материалов, автор рассматривает нейросети как полноценного ассистента-методиста и мощный инструмент развития цифровой грамотности учащихся. На примере трех развернутых педагогических кейсов подробно раскрывается методика составления «педагогических промптов» для создания оригинальных контрольных материалов, проектирования интерактивных уроков-проектов и реализации междисциплинарного проекта «Литературная ИИ-археология».

Особое внимание уделяется смещению фокуса с пассивного потребления ИИ-контента на его активную верификацию: описывается методика «лингвистической триангуляции» и целенаправленного поиска «галлюцинаций» нейросетей для развития у школьников навыков фактчекинга и критического мышления. Статья содержит готовые алгоритмы, шаблоны промптов и рефлексивный анализ рисков, что делает описанный опыт легко тиражируемым. Материал адресован учителям-предметникам, методистам и руководителям образовательных организаций, стремящимся к этическому, безопасному и педагогически обоснованному внедрению ИИ-технологий.

Педагогическая задача. При проведении текущего контроля знаний в 5-м классе я столкнулась с типичной проблемой: готовые тесты из УМК и сборников давно есть в Интернете, ученики легко находят ответы и списывают.

Мне требовалось создать полностью оригинальный лексико-грамматический тест, который:

- охватывал бы все пройденные темы (грамматика: am/is/are, have got/has got, there is/there are, this/that/these/those, множественное число существительных, артикли, числительные 1–100, местоимения; лексика – весь представленный список);
- содержал бы два варианта с похожей грамматической структурой, но разной лексикой, чтобы ученики не могли списать друг у друга;
- был бы оформлен в формате множественного выбора (А, В, С) для быстрой проверки; учитывал уровень А0–А1 и не содержал незнакомых слов.

Самостоятельная разработка 40 уникальных предложений с учетом всех тем заняла бы несколько часов. Использование ИИ позволило получить готовый качественный тест за 10–15 минут.

Используемый ИИ-инструмент/сервис: Deepseek (<https://chat.deepseek.com>).

Исходный промпт: «Привет! Ты учитель английского языка со стажем 30 лет. Составь лексико-грамматический тест для учеников 5-го класса

* Автор Д. М. Агафонова, учитель МОУ «Лицей № 14», Московская область, г.о. Электросталь.

с тремя вариантами ответов, один из которых правильный. Оформи следующим образом: She ... got red gloves. A has B have C to have. Нужно составить два варианта теста, в каждом – 20 предложений. Варианты могут быть похожи по грамматике, но лексика пусть отличается. Например: в 1 варианте She ... got red gloves. A has B have C to have в 2 варианте We ... got green pencils. A has B have C to have. Задавай вопросы в процессе работы, если нужно. Вот пройденные грамматические, лексические темы и лексика. Мы прошли следующую грамматику: am/is/are, have got/has got, there is/there are, this/that/these/those, множественное число существительных, артикль a/an, количественные и порядковые числительные 1–100, личные и притяжательные местоимения. И мы выучили следующую лексику: Apple, ball, cat, doll, egg, fox, girl, hat, ink, jam, kite, lemon, melon, nest, orange, pen, queen, robot, snake, train, uniform, vet, window, box, yacht, zebra, yellow, red, orange, black, white, grey, pink, blue, purple, brown, green, to climb, to count, to draw, to eat, to look, to read, to run, to sing, to sleep, to speak, to walk, to write, at the gym, at school, at a shop, in the garden, in the park, at the supermarket, at the café, at the museum, desk, pencil case, pencil, eraser, ruler, crayons, blackboard, chair, glue, sharpener, notebook, school bag, pen, paperclips, book. What's your name? – My name is.... Nice to meet you. – Nice to meet you, too. How are you? – I'm fine, thanks. And you? Goodbye, see you later. – Bye. This is my friend, Jane. Where are you from? – I'm from Russia. What's your name? – My name is.... – How do you spell it? - How old are you? – I'm 11. What colour is the? – It is yellow. What colour are the ... ? – They are green. School subject, English, Maths, Science, History, Art, Geography, Music, Information technology (IT), Physical education (PE), Physics, Chemistry, Literature, Craft, Biology, Art, teacher, class, classroom, pupil, student, break, lunch break, atlas, notepad, timetable, to go, together, be new to the school, be in the same class, be in Year five, work alone, work in pairs, work in groups Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday Country, nationality, American, Australian, British, New Zealander, Canadian, French, Japanese, Chinese, Russian, Italian, Spanish, German, quiet teenager, best friend, live next door, bite, special powers, strong, fast, climb, enemy, evil, watch, find out, skateboard, helmet, basketball, gloves, bicycle, trainers, cap, guitar, digital camera, scarf, watch, handbag, teddy bear, be proud of Man – men Woman – women Child – children Tooth – teeth Foot – feet Mouse – mice Goose – geese Sheep – sheep Fish – fish Deer – deer Block of flats, house, living room, kitchen, bathroom, bedroom, hall, dining room, garden, garage, floor, step, roof, famous, architect, unusual, tower, ground floor, swimming pool, fantastic view Wardrobe, bed, lamp, desk, bookcase, carpet, mirror, washbasin, toilet, bath, sink, cooker, fridge, chair, table, painting, armchair, window, sofa, coffee table, be like, furniture Wall, floor, to call, CD player, exactly Brick, upstairs, downstairs, fireplace, central heating, inside, outside In, on, under, behind, next to, in front of, between, near Все перечисленные темы и лексика обязательно должны быть в тесте».

Результат генерации

Test. Variant 1.1

She ... from Canada. A) am B) is C) are 2. I ... got a new school bag. A) has B) have C) to have 3. ... there a carpet on the floor? A) Is B) Are C) Am 4. Look at ... children! They are in the garden. A) this B) that C) those 5. I have got a brother. He is ... years old. A) twenty-two B) twentieth-two C) twenty-second 6. This is not my book. It is ... book. A) she B) her C) hers 7. There are three ... on the sofa. A) child B) childs C) children 8. My favourite ... is Art. A) subject B) teacher C) classroom 9. I have ... uncle in Australia. A) a B) an C) the 10. The ... is in the kitchen. You can cook dinner there. A) wardrobe B) cooker C) armchair 11. My grandparents live in a big ... of flats. A) house B) block C) room 12. Her boxes are ... the bed. A) under B) between C) next 13. What ... is your new bicycle? – It's blue. A) colour B) subject C) country 14. His birthday is on ... of July. A) second B) the second C) two 15. This is my ... friend. We are in the same class. A) evil B) best C) quiet 16. I am proud ... my little sister. A) in B) of C) with 17. There ... a mirror and two chairs in the hall. A) is B) are C) be 18. ... name is Ben. He is British. A) He B) His C) He's 19. These ... are very sharp. Be careful! A) knife B) knives C) knives 20. ... you from Germany? A) Am B) Is C) Are Test.

Variant 2.1

They ... from China. A) am B) is C) are 2. He ... got a red helmet. A) has B) have C) to have 3. ... there two windows in your bedroom? A) Is B) Are C) Am 4. ... is my desk. It is new. A) This B) These C) Those 5. Today is her birthday! She is ... years old. A) twelve B) twelveth C) twelfth 6. We are proud of ... school. A) we B) our C) us 7. The ... are playing in the park. A) woman B) women C) womans 8. We have ... on Thursday. I like to draw and paint. A) Maths B) Science C) Art 9. She is ... honest person. A) a B) an C) the 10. The books are in the ... in my bedroom. A) bookcase B) cooker C) sink 11. My birthday is on ... of May. A) one B) the first C) first 12. The cat is sleeping ... the armchair. A) between B) on C) behind 13. What ... are you from? – I'm from Italy. A) country B) nationality C) city 14. Our ... has got a nice garden. A) block B) house C) floor 15. My cousin is a ... teenager. He likes to read. A) strong B) fast C) quiet 16. She is good at IT. I am proud ... her. A) with B) for C) of 17. There ... three apples and a lemon on the table. A) is B) are C) be 18. This is ... guitar. A) I B) my C) me 19. I brush my ... every morning and every evening. A) tooth B) teeth C) teeths 20. ... he eleven years old? A) Am B) Is C) Are

Рефлексия

Почему промпт был составлен именно так? Я постаралась сделать промпт максимально подробным и структурированным, чтобы ИИ точно понял задачу и не упустил ни одной важной детали:

Четкая роль («учитель с 30-летним стажем») задала тон и уровень сложности, соответствующий реальному педагогическому опыту.

Явно описан формат (три варианта ответа, пример оформления) – это исключило необходимость дополнительных уточнений и гарантировало, что тест будет готов к печати без правок.

Разделение на два варианта с примером различий (похожая грамматика, разная лексика) – ключевое требование для предотвращения списывания.

Полный перечень тем и лексики – самый важный элемент. Я перечислила все, что прошли ученики, чтобы ИИ не включил в тест незнакомые слова или конструкции.

Требование «Все перечисленные темы обязательно должны быть в тесте» гарантировало, что тест будет комплексным и охватит весь пройденный материал.

Какие элементы промпта были наиболее важны для получения качественного результата?

1. Подробный список лексики. Без него ИИ мог бы использовать слова, которые дети еще не учили (например, *complicated*, *expensive*), и тест стал бы непосильным.

2. Указание на два варианта с примером. Это сразу задало структуру и помогло ИИ понять, что варианты должны быть параллельными, но не одинаковыми.

3. Требование включить все темы. Я специально проверила полученный тест: в нем действительно есть и *have got/has got*, и *there is/there are*, и множественное число существительных (*teeth*, *children*), и предлоги, и числительные, и лексика по темам «Школа», «Дом», «Цвета», «Национальности» – все, что было в списке.

Как будет использоваться этот результат в дальнейшей работе?

Тест будет распечатан в двух вариантах и использован на уроке в качестве текущей проверочной работы по окончании изучения перечисленных тем.

Ответы я проверю по ключам (которые также можно сгенерировать с помощью ИИ или составить самостоятельно).

Поскольку тест полностью оригинален и составлен с учетом именно нашей лексики, ученики не смогут найти готовые ответы в Интернете, что повысит объективность оценки.

В дальнейшем я планирую использовать этот же промпт как шаблон, заменяя список лексики и грамматики при переходе к новым темам. Это позволит быстро создавать новые тесты для каждого раздела.

Какой совет по составлению промптов я дала бы коллегам?

1. Будьте максимально конкретны. Чем подробнее вы опишете задачу, тем точнее будет результат. Указывайте формат, объем, уровень сложности, примеры оформления.

2. Перечисляйте все ограничения. Если нужно, чтобы тест включал только определенные слова или темы, обязательно перечислите их. ИИ не угадает, что именно вы прошли с учениками.

3. Давайте контекст и роль. Просьба «ты учитель с опытом» или «ты эксперт» помогает ИИ выбрать правильный стиль и уровень сложности.

4. Проверяйте результат. Даже самый хороший промпт не гарантирует идеального ответа. Всегда просматривайте сгенерированный материал, прежде чем давать его ученикам.

5. Используйте промпты как шаблоны. Один удачный промпт можно сохранить и использовать многократно, меняя только тематические блоки.



КОРПОРАТИВНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Юридический адрес:

141006, Московская обл.,

г. Мытищи, ул. Индустриальная, д. 13

Фактический адрес:

129344, Москва, ул. Енисейская, д. 3, корп. 5

тел./факс: 8(499)189-12-76

e-mail: mo_kuro@mosreg.ru

www.kuro-mo.ru