Федеральный портал школ России

Урок 32. Групповой проект: выбор темы, задачи и ролей

8 класс · Урок 32 из 34 · 45 минут

Вся программа 8 класса

На первом занятии команда выберет тему проекта по искусственному интеллекту, распределит работу и придумает испытание, которое покажет, полезен ли её замысел.

Содержание урока

- Цель урока
- Ход урока
- Этап 1: Перемена без шума
- Этап 2. От темы к задаче
- Этап 3. Проектируем в команде
- Этап 4. Чужой взгляд на замысел
- Главное за урок

Цель урока

Научиться превращать широкую тему в выполнимый групповой проект с понятным результатом, обоснованной ролью искусственного интеллекта и заранее выбранным испытанием.

Ход урока

План занятия

Этап	Мин	Учитель	Ученики
1. Перемена без шума	4	Предлагает ситуацию и выясняет, кому нужен результат.	Предлагают, что можно сделать и как заметить пользу.
2. От темы к задаче	10	На одном примере объясняет разницу между темой, результатом и испытанием.	Предлагают, что сделает пользователь, и обсуждают, где нужен ИИ.
3. Проектируем в команде	20	Помогает сузить тему и согласовать объём.	Выбирают реальную задачу, распределяют роли и составляют план.
4. Чужой взгляд на замысел	11	Организует обмен планами и короткую правку.	Пробуют испытание по чужому плану и уточняют критерий в своём.

01. Этап 1: Перемена без шума 4 мин.

> **ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ**
>
> На перемене трое ребят ищут, во что сыграть рядом с кабинетом, где ещё идёт урок. Есть шесть минут, один лист бумаги и один карандаш. В поиске попадаются игры, для которых нужна большая компания или много места. Что можно подготовить заранее, чтобы ребята сами выбрали игру и быстро начали?

02. Этап 2. От темы к задаче 10 мин.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Тема может звучать широко: «Досуг на перемене». Сначала решите, кому и в какой ситуации вы хотите помочь. В нашем случае небольшая компания хочет начать тихую игру за шесть минут. Один возможный результат — набор карточек. На лицевой стороне написано, сколько нужно участников, времени и вещей. На обороте есть короткие правила.

Как узнать, пригодился ли набор? Дайте карточки другой компании. Если ребята сами нашли подходящую игру и начали играть, запишите, сколько времени занял выбор. Если все карточки красивые, но на поиск уходит почти вся перемена, нужно менять способ выбора. Придумайте и трудный случай. Например, один участник присоединится позже. Тогда карточки помогут, если ребята смогут выбрать игру, в которую легко вступить по ходу.

Теперь решим, где здесь пригодится искусственный интеллект. Он может предложить варианты тихих игр или сделать две версии одного объяснения. Команда сверит правила и попробует сыграть. Если нужно только красиво сверстать уже готовые карточки, подойдёт обычный редактор. Давайте поручим модели одну часть, которую можно проверить на следующем занятии.

Сначала договоримся о признаках результата. Выберите условия испытания до того, как сделаете карточки. Тогда после правки вы сможете повторить ту же проверку. После неудачной попытки можно изменить проект. Тогда у нас останется исходный критерий, и мы увидим, помогла ли правка.

Признаки результата, которые команда уточняет до сборки

Что проверяем	Что можно увидеть
Польза	Пользователь выполняет указанное в плане действие в обычном и трудном случае.
Точность	Ключевые сведения совпадают с выбранными источниками. Их можно найти по записи команды.
Вклад команды и ИИ	По исходному запросу, ответу и итоговому материалу видно, что предложила модель и что команда проверила или изменила.

03. Этап 3. Проектируем в команде 20 мин.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

За следующее занятие реально собрать одну небольшую работающую версию. Уместится карточка, лист с развилками, небольшой диалог или короткий ролик. Начните с того, что у вас уже есть и что сумеете проверить. Если для работы нужны сведения, которые никто в школе не может подтвердить, выберите доступный источник или уточните задачу.

Одна страница для команды

Объединитесь по три-четыре человека. Вспомните ситуацию, которую в школе можно упростить. Например, кружок хочет за одну карточку объяснить новичку, как взять общие материалы и где их вернуть. Можно выбрать свою задачу, связанную с любой темой курса.

Запишите, кому нужна помощь, что человек должен суметь сделать и какой небольшой материал вы соберёте. Выберите один шаг для отечественного сервиса генеративного ИИ. Укажите, какие материалы дадите модели и какое утверждение или действие обязательно проверите сами. Назовите доступный источник и отметьте, кто принесёт его к следующему уроку. Для инструкции это могут быть правила кружка, подтверждённые руководителем, или наблюдение, которое команда записала.

Распределите работу: кто соберёт и проверит сведения, кто подготовит запрос и сохранит ответ, кто соберёт макет, кто организует испытание. Если вас трое, один человек может взять две роли. Запишите обычный и трудный случаи для испытания. Для каждого укажите, что сделает

пользователь и по какому наблюдаемому признаку команда засчитает успех. Допишите, чем замените недоступный материал или сервис, чтобы испытание всё равно состоялось.

Сохраните страницу в общей папке или на бумаге. Следующий урок начнётся с этого плана и первого источника.

Для учителя

Подходит задача, в которой знакомый пользователь должен сделать конкретный шаг, а результат можно собрать и испытать в классе. Для карточки кружка обычный случай может быть таким: новичок берёт маркеры и находит место для их возврата. Трудный случай: нужная коробка пуста, и по карточке нужно понять, к кому обратиться. Команда может поручить модели упростить подтверждённые правила, а участнику с ролью проверяющего сверить действия по исходнику. Подойдёт и другой замысел, если роль ИИ ясна, источник доступен, а испытание позволяет увидеть результат.

04. Этап 4. Чужой взгляд на замысел 11 мин.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Перед сборкой попросите соседей прочитать план. Если они понимают задачу без ваших подсказок, смогут дать точное замечание. Представьте, что вы сами участники испытания. Как по описанию понять, что действие получилось?

Проверка на ясность

Обменяйтесь планами. По чужому плану назовите, кто пользователь и что ему нужно сделать. Выберите один из тестовых случаев и объясните, что вы будете наблюдать. Если неясно, где взять сведения или как засчитать успех, запишите один вопрос. Верните план и внесите одну правку после ответа соседей. В конце назовите, что каждый принесёт на следующий урок.

Для учителя

Подходит вопрос, который может изменить план. Например, «Что считается возвратом в правильное место, если на шкафу две одинаковые полки?» Пометьте нужную полку и повторите её метку на карточке и уточните критерий: новичок возвращает коробку именно туда без подсказки. К замечанию «сделайте понятнее» добавьте, на каком шаге вы перестали понимать, что делать.

05. Главное за урок

Проект начинается с действия, которое конкретному человеку должно стать легче выполнить.

Роль искусственного интеллекта стоит выбрать так, чтобы команда могла проверить его вклад.

План передаёт следующему занятию задачу, источники, роли и испытания с заранее согласованными признаками успеха.