Федеральный портал школ России

Урок 33. Групповой проект: создание и проверка результата

8 класс · Урок 33 из 34 · 45 минут

Вся программа 8 класса

Создадим проект с искусственным интеллектом для школы. Команда сверит ответ модели с исходными сведениями, проведёт испытание и проверит, помогла ли её правка.

Содержание урока

- Цель урока
- Ход урока
- Этап 1: Что видно сразу
- Этап 2. Как проверить материал и действие
- Этап 3. Сборка и проба
- Этап 4. Что принести на защиту
- Главное за урок
- Источники

Цель урока

Научиться собирать рабочий вариант по плану, проверять вклад модели по источникам и менять проект на основании наблюдений.

Ход урока

План занятия

Этап	Мин	Учитель	Ученики
1. Что видно сразу	4	Возвращает к планам и показывает риск красивого черновика.	Сопоставляют условия задачи с одним возможным ответом.
2. Как проверить материал и действие	9	Показывает пример проверки источника и пример испытания с пользователем.	Различают ошибку в сведениях и затруднение при использовании.
3. Сборка и проба	24	Помогает ограничить первый вариант и провести два коротких испытания.	Сверяют материал, используют ИИ, испытывают результат, меняют одну деталь.
4. Что принести на защиту	8	Проверяет комплект команды и просит сформулировать ограниченный вывод.	Собирают версии, след работы с ИИ и запись испытаний.

01. Этап 1: Что видно сразу 4 мин.

> ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

У команды тихих игр есть первая карточка. На лицевой стороне написано «Ничего не понадобится», а в правилах нужно засекать время на телефоне. Что произойдёт, если класс оставляет телефоны в шкафчике? Разберём, как увидеть такое расхождение до того, как карточки попадут к ребятам.

02. Этап 2. Как проверить материал и действие 9 мин.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Если телефонов на перемене нет, игрокам придётся искать часы или менять правила. Значит, подпись «Ничего не понадобится» не выдерживает проверки. Сначала сверяем ответ модели с тем, что знаем. Если она предложила правило или место, которого нет в источнике, проверяем у ответственного человека либо убираем утверждение. Модель может помочь собрать черновик, а исходные сведения нужны, чтобы понять, где черновик точен.

Потом смотрим, как человек пользуется результатом. Можно исправить все факты, но карточки по-прежнему неудобно читать. Если игрок берёт первую понравившуюся карточку и замечает неподходящее правило лишь в конце, карточка не помогает вовремя понять, подходит ли игра. Попросите человека выполнить действие из плана и понаблюдайте за ним без подсказок.

При повторной проверке оставим прежнюю задачу и изменим одну часть работы. Если первый участник уже узнал ответ, лучше дать новый вариант другому человеку с теми же условиями. Один успешный повтор показывает, что этот человек справился. Чтобы узнать, помогает ли правка другим пользователям, повторите проверку с несколькими группами.

Запись по одному испытанию набора игр

Что сделали	Что увидели	Как изменили набор
Попросили троих найти игру на шесть минут с одним листом и одним карандашом.	Выбрали карточку «Рисунок по очереди», но по правилам понадобились три карандаша.	Вынесли список предметов на лицевую сторону.
Дали новую версию другой тройке с теми же условиями.	Выбрали игру с одним карандашом и начали по правилам.	Записали, что другая группа нашла список и выбрала подходящую игру. Стоит проверить, повторится ли это с другими игроками.

03. Этап 3. Сборка и проба 24 мин.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Первая рабочая версия называется прототипом. Откройте план прошлого занятия. Если вы задумали сайт с пятью разделами, начните с одной страницы, на которой пользователь выполнит нужное действие. Тогда успеете увидеть, где ему трудно, и проверить правку.

Прототип и одна правка

Возьмите задачу, источник и два случая из плана. Если материал ещё не подтверждён, используйте проверяемую часть задачи. Например, оставьте только те правила кружка, которые участники могут сверить с исходной памяткой. При необходимости отметьте, какого источника не хватает.

Дайте Алисе AI или другому выбранному отечественному сервису исходные сведения и поручите один шаг из плана. Сохраните запрос, ответ и отметьте, что оставили, исправили или убрали. Если сервис доступен только учителю, передайте ему свой запрос для показа одного из вариантов. Если сервис совсем недоступен, соберите собственный черновик. Запишите, где должна была помочь модель и почему её вклад ещё предстоит испытать.

Соберите первую версию. Попросите участника соседней команды пройти обычный и трудный случаи из плана. Для игры или другой групповой задачи пригласите столько участников, сколько нужно по условию. Дайте участникам условие и материал. Запишите, что они сделали и получилось ли у них выполнить задачу. Если им было трудно, выберите одну причину, которую можете

устранить. Если оба случая прошли и затруднений не было, сохраните версию и запишите этот результат. При наличии времени можно проверить более трудную ситуацию и описать её отдельно. После правки повторите затронутый случай с новым участником или другой группой при тех же условиях. Если повторить не успели, сохраните статус «повтор ещё впереди» и точное условие для следующего урока.

Для учителя

Сначала убедитесь, что команда испытала понятный, небольшой результат. Для проверки без подсказок наблюдатель может спросить «Что вы выберете сейчас?» и записать ответ, не называя нужный вариант. Правка обоснована, когда связана с наблюдением. Если на втором испытании поменялся и сценарий, и макет, сравнение не покажет, что повлияло на результат. Попросите отметить такое ограничение в журнале. Если два случая прошли без затруднений, можно сохранить прототип и записать честный результат вместо искусственной правки.

04. Этап 4. Что принести на защиту 8 мин.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

На защите полезно показать тот момент, где вы приняли решение. Подготовьте запись испытания и первую версию. Если после проверки вы внесли правку, покажите, что изменилось. Если результат проверки скромный, скажите, какое действие человек выполнил и при каких условиях.

Собираем материалы защиты

Сохраните вместе план с критериями, первую и итоговую версии, источник, запрос с ответом модели и запись испытаний. Запишите задачу участника и что он сделал. Если внесли правку, опишите её. Если провели повтор, добавьте его результат. Отдельно отметьте, если воспользоваться сервисом или повторить испытание не удалось. Выберите один фрагмент, который сможете показать зрителям на следующем уроке.

Для учителя

Хорошая запись позволяет понять, с чем сравнивали результат. Например, «В первой попытке участник искал список предметов внутри правил и не успел выбрать игру. Во второй другой участник нашёл список на лицевой стороне и выбрал подходящую игру при тех же условиях». Если группа собирала черновик вручную, пусть в комплекте останется запланированный запрос и отметка о том, что генерацию ещё нужно попробовать.

05. Главное за урок

Факты проверяют по источнику, а удобство проверяют по действиям пользователя.

По запросу, ответу и правке видно, какой вклад внесла модель и что решила команда.

Повтор при сопоставимых условиях помогает оценить правку и назвать, где её действие ещё предстоит проверить.

06. Источники

- Яндекс. Работа с текстом в чате с Алисой AI, проверено 05.11.2026. Справка описывает создание текста по запросу и уточнение задачи в диалоге.

← Урок 32 Все уроки 8 класса Урок 34 →