

Государственное учреждение образования
«Боровская средняя школа имени Г.К. Жукова Лепельского района»

**Эволюция человека: создаём интерактивный таймлайн с
помощью нейросетей**

Номинация «Разработка факультативного занятия с применением
технологий ИИ в ходе его проведения»

Гинько Егор Дмитриевич
учитель биологии и химии
второй квалификационной категории

Боровка, 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность и новизна: современный образовательный процесс требует не просто знакомства с искусственным интеллектом, а формирования у обучающихся практических навыков взаимодействия с ним. ИИ становится универсальным инструментом познания, творчества и решения прикладных задач. Предлагаемое занятие актуально, поскольку позволяет в рамках одной темы (эволюция человека) освоить три типа нейросетей – генерацию текста, изображений и музыки. Учащиеся не просто получают информацию, а создают собственный мультимедийный продукт, что соответствует деятельностному подходу и современным образовательным стандартам.

Новизна разработки заключается в интеграции нескольких ИИ-сервисов (DeepSeek, Шедеврум, Suno AI) для создания единого коллективного таймлайна на платформе Miro. Нестандартные жанровые задания (интервью с австралопитеком, ода рубилу, рецепт первобытной кухни, дневник неандертальца, пост кроманьонца в соцсети, диалог о технологиях) позволяют взглянуть на исторические эпохи через разные жанровые призмы, что развивает креативность, образное мышление и навыки осмысленного использования ИИ.

Цель: систематизировать знания об основных этапах эволюции человека и сформировать навыки работы с современными нейросетями через создание интерактивной ленты времени.

Задачи:

Образовательные: закрепить представления о ключевых антропогенетических этапах (австралопитек, Homo habilis, Homo erectus, неандерталец, кроманьонец, современный человек) и связанных с ними изобретениях.

Развивающие: развить умение формулировать запросы для нейросетей (промпты) и критически оценивать полученные результаты; стимулировать творческое воображение через работу в заданных жанрах; сформировать навыки совместной работы в группах при использовании цифровых инструментов.

Воспитательные: воспитывать интерес к истории науки и техники, понимание роли коллективного творчества; формировать уважение к труду учёных, инженеров и ответственное отношение к использованию технологий ИИ.

Используемые технологии ИИ: DeepSeek – генерация текстов в заданных жанрах. Шедеврум – генерация изображений по текстовому описанию. Suno AI – генерация музыки на основе промпта. Miro – платформа для сборки итоговой ленты времени.

Ожидаемые результаты: учащиеся систематизируют знания об эволюции человека, овладеют навыками формулирования промптов, создадут коллективный интерактивный продукт (таймлайн в Miro), получают опыт работы с современными ИИ-инструментами.

Целевая аудитория: 10–11 классы (14–17 лет)

Обоснование выбора форм и методов: групповая форма позволяет распределить разнотипные задачи (текст, изображение, музыка) и взаимообучаться. Методы: частично-поисковый (формулирование промптов), игровой (жанровые задания), проектный (создание коллективного продукта). Сочетание трёх типов ИИ обеспечивает всестороннее погружение в тему.

План-конспект занятия

«Эволюция человека: создаём интерактивный таймлайн с помощью нейросетей»

Класс/возраст: 10–11 классы (клуб робототехники, 14–17 лет)

Продолжительность: 90 минут

Форма проведения: групповая работа (6 групп)

Оборудование и материалы:

Компьютеры или ноутбуки с доступом в интернет (минимум 6 шт., по одному на группу), проектор и экран для демонстрации, доступ к нейросетям:

DeerSeek (чат, веб-версия) – для генерации текстов

Шедеврум (приложение или сайт) – для генерации изображений

Suno AI (suno.ai) – для генерации музыки

Заранее созданная доска в Miro с 6 фреймами и временной шкалой

Карточки-шпаргалки для каждой группы (распечатать или разослать в электронном виде)

Наушники (по возможности)

Бумага и ручки для заметок

Подготовка учителя до урока

Создать доску в Miro

Создать 6 одинаковых фреймов (прямоугольных областей) и подписать их:

Австралопитек (4–2 млн л.н.)

Homo Habilis (2,4–1,5 млн л.н.)

Homo Erectus (1,8 млн – 100 тыс. л.н.)

Неандерталец (200–40 тыс. л.н.)

Кроманьонец (от 50 тыс. л.н.)

Человек современный (XX–XXI в.)

Внутри каждого фрейма разместить текстовые поля-подсказки: «Текст», «Изображение», «Музыка», «Ключевые даты».

Настроить доступ по ссылке для редактирования

Подготовить аккаунты в нейросетях

Для каждой группы создать отдельные аккаунты в DeerSeek, Шедеврум и Suno AI (или использовать общие, но тогда распределить время). Записать логины/пароли на карточки или иметь свои (учащихся).

Распечатать карточки-шпаргалки (по количеству групп).

Проверить работоспособность всех ссылок и доступ к интернету в классе.

Карточки-шпаргалки для групп (свободное оформление):

Группа 1. Австралопитек (4–2 млн лет назад)

Ключевые даты:

4,2 млн л.н. – появление первых австралопитеков

3,5 млн л.н. – «Люси» (Эфиопия)

2 млн л.н. – исчезновение рода

Задание для текста (DeerSeek):

Напиши интервью с австралопитеком. Представь, что ты журналист из будущего, который встретил австралопитека. Составь список вопросов и ответов о его повседневной жизни: что ест, как спит, боится ли хищников, зачем встал на две ноги, есть ли у него друзья. Ответы должны быть смешными и правдивыми одновременно.

Тема для изображения (Шедеврум):

Сцена из жизни австралопитеков в саванне: собирают корни, кто-то стоит прямо и всматривается вдаль, закат, высокая трава.

Событие для песни (Suno AI):

Переход к прямохождению – что изменило в жизни наших предков? Почему это стало важным шагом эволюции?

(Стиль: эпические барабаны, саванна, таинственная атмосфера)

Группа 2. Homo Habilis (2,4–1,5 млн лет назад)

Ключевые даты:

2,4 млн л.н. – появление Homo Habilis

2,0 млн л.н. – олдувайская культура (первые каменные орудия)

1,5 млн л.н. – расселение в Африке

Задание для текста (DeerSeek):

Напиши поэму (хвалебную оду) о первом инструменте от лица первого Homo Habilis, который только что создал своё первое рубило. Восхваляй этот камень, его остроту, как он поможет в охоте и разделке туш. Можно с юмором: «О, камень мой, ты твёрд и крут, враги от страха пусть бегут!»

Тема для изображения (Шедеврум):

Крупный план рук, обрабатывающих камень: одна рука держит отбойник, другая – заготовку; видны искры, сколы, напряжение мышц.

Событие для песни (Suno AI):

Изобретение рубила – переход от случайных камней к осознанному созданию инструментов. Как это изменило жизнь и охоту?

(Стиль: ритмичные удары, нарастающее напряжение, индустриальный ритм)

Группа 3. Homo Erectus (1,8 млн – 100 тыс. лет назад)

Ключевые даты:

1,8 млн л.н. – появление Homo Erectus

500 тыс. л.н. – освоение огня

100 тыс. л.н. – последние представители

Задание для текста (DeepSeek):

Напиши рецепт блюда от шеф-повара древности. Опиши, как Homo Erectus готовил еду на костре. Придумай название блюда (например, «Мамонт по-пещерному»), перечисли ингредиенты (доступные тогда), опиши процесс приготовления с использованием огня. Тон – как в кулинарной передаче: весело, аппетитно, с древним колоритом.

Тема для изображения (Шедеврум):

Ночная сцена у пещеры: группа людей сидит вокруг костра, на огне жарится мясо, на стенах пещеры пляшут тени.

Событие для песни (Suno AI):

Освоение огня – первый контролируемый источник энергии. Как это повлияло на выживание, питание и социальную жизнь?

(Стиль: эпический, треск огня, барабаны, хоровое пение)

Группа 4. Неандерталец (200–40 тыс. лет назад)

Ключевые даты:

400 тыс. л.н. – появление неандертальцев

70 тыс. л.н. – расцвет в ледниковый период

40 тыс. л.н. – исчезновение

Задание для текста (DeepSeek):

Напиши дневник неандертальца-подростка. Представь, что ты молодой неандерталец, который ведёт личный дневник. Напиши несколько записей: о том, как прошла охота на мамонта (страшно, но круто), о ссоре с другом, о том, как надоело есть одно и то же мясо, о мечтах (увидеть тёплые края). Смешно и трогательно.

Тема для изображения (Шедеврум):

Неандертальцы в зимнем пейзаже: двое несут убитого оленя, третий разводит костёр у входа в пещеру, вокруг снег и ледник.

Событие для песни (Suno AI):

Охота на мамонтов – первая сложная коллективная стратегия. Как неандертальцы координировали действия и почему это требовало ума и взаимопомощи?

(Стиль: суровая зимняя атмосфера, низкие голоса, напряжение)

Группа 5. Кроманьонец (ранний Homo Sapiens, от 50 тыс. лет назад)

Ключевые даты:

200 тыс. л.н. – появление Homo Sapiens в Африке

50 тыс. л.н. – выход из Африки, заселение Евразии

30 тыс. л.н. – первые пещерные рисунки (Шове, Ласко)

Задание для текста (DeepSeek):

Напиши пост в социальной сети древнего художника. Представь, что у кроманьонца есть Instagram (или TikTok). Напиши пост, в котором он показывает свою новую пещерную роспись и рассказывает, как он её создавал. Добавь хештеги (#пещернаяживопись #бизон #охра #искусство). Подбери забавные комментарии от «подписчиков» (других кроманьонцев).

Тема для изображения (Шедеврум):

В глубине пещеры человек с факелом рисует бизона на стене. Рядом лежат куски охры, уголь, костяная флейта.

Событие для песни (Suno AI):

Зарождение искусства – появление символического мышления. Почему люди начали рисовать, вырезать фигурки, играть на флейтах?

(Стиль: мелодичный, флейта, мистический, восхищение)

Группа 6. Человек современный (XX–XXI век)

Ключевые даты:

1903 г. – первый полёт братьев Райт

1969 г. – высадка человека на Луну

2020-е гг. – цифровая революция, ИИ

Задание для текста (DeerSeek):

Напиши разговор двух современных людей в чате (например, в Telegram) о том, как технологии изменили их жизнь. Один – технооптимист, другой – ностальгирует по прошлому. Обсуждают смартфоны, интернет, ИИ, космос. Диалог должен быть живым, с юмором, эмодзи, сокращениями.

Тема для изображения (Шедеврум):

Современный город с небоскрёбами, в небе – космическая ракета, на переднем плане человек смотрит в смартфон, но его взгляд устремлён вверх.

Событие для песни (Suno AI):

Выход человека в космос (1961, Гагарин) – прорыв за пределы планеты. Почему это событие стало символом новой эры и как оно изменило наше восприятие мира?

(Стиль: электронная, эпическая, оркестр, ощущение полёта)

Ход занятия (90 минут)

1. Организационный момент и введение (5 мин)

Учитель приветствует класс, объявляет тему: «Сегодня мы отправимся в путешествие длиной в миллионы лет. Наша цель – создать живую интерактивную ленту времени эволюции человека с помощью нейросетей».

Кратко объясняет задачу: каждая группа получает одну эпоху, должна сгенерировать текст (в особом жанре), картинку и песню о ключевом событии, а затем разместить всё на общей доске Miro.

Делит класс на 6 групп, раздаёт карточки-шпаргалки.

2. Инструктаж по инструментам (5 мин)

Учитель быстро показывает:

DeerSeek – как ввести запрос, где найти результат.

Шедеврум – как описать сцену и получить изображение.

Suno AI – как написать промпт на английском (можно пользоваться переводчиком), выбрать стиль, сгенерировать и скачать трек.

Напоминает про время: на каждый этап отведено примерно 15–20 минут, нужно работать слаженно.

3. Работа в группах (50–55 мин)

Группы рассаживаются за компьютеры, открывают Miro и нейросети.

Этап 1: Генерация текста (15–20 мин)

Группы работают в DeepSeek, формулируя запрос согласно своему заданию.

После получения текста редактируют его (при необходимости) и копируют в свой фрейм Miro (в область «Текст»).

Этап 2: Генерация изображения (15 мин)

Группы переходят в Шедеврум, описывают сцену (можно использовать тему из карточки, добавляя детали).

Выбирают лучший вариант, скачивают и загружают в Miro (перетаскиванием).

Этап 3: Генерация песни (15–20 мин)

Группы открывают Suno AI, вводят описание события и желаемый стиль.

Генерируют трек, прослушивают, при необходимости корректируют промпт.

Сохраняют ссылку на трек или скачивают аудиофайл, загружают в облако (Яндекс.Диск, Google Drive), затем вставляют ссылку в Miro (можно через «Вставить → Webframe» для встроенного плеера).

Параллельно группы вписывают три ключевые даты в свой фрейм (просто списком или стикерами).

4. Сборка общей ленты времени (10 мин)

Учитель выводит на проектор доску Miro.

Каждая группа по очереди (по 1–2 минуты) представляет свой фрейм:

зачитывает фрагмент текста,

демонстрирует картинку,

включает отрывок песни (15–20 секунд).

Все наблюдают, аплодируют.

5. Рефлексия и обсуждение (10 мин)

Учитель задаёт вопросы:

Какая эпоха показалась самой необычной?

Что было сложнее всего генерировать: текст, картинку или музыку?

Где нейросеть ошиблась или выдала неожиданный результат?

Как вы думаете, можно ли использовать такие инструменты в настоящих научных исследованиях?

Инженерная нотка (2 мин):

«Сегодня мы создавали историю с помощью ИИ. Но представьте, что вы инженеры и вам нужно реконструировать не прошлое, а будущее – например, разработать робота для жизни в условиях, похожих на те, в которых жили наши предки. Какие функции вы бы в него заложили?» (Краткий мозговой штурм, 2–3 идеи).

6. Заключение (3 мин)

Учитель благодарит всех за работу, отмечает наиболее удачные моменты.

Даёт ссылку на доску Miro, чтобы дети могли поделиться с родителями или сохранить.

Методические рекомендации и возможные проблемы:

Работа с DeepSeek

Если группа не знает, как начать, можно использовать готовые промпты из карточки, но лучше добавлять свои детали.

Совет: просить нейросеть написать текст «в стиле ...» (например, «в стиле древнего эпоса»).

Работа с Шедевром

Иногда генерация идёт долго – пусть группы параллельно занимаются текстом или музыкой.

Если картинка не соответствует ожиданиям, можно уточнить запрос, добавив «реализм», «детализация», «освещение».

Работа с Suno AI

Важно: Suno лучше понимает английские промпты. Помогите группам перевести описание события и стиль.

Можно использовать готовые промпты из карточки, адаптировав их.

Если нет возможности сохранить файл, просто скопируйте ссылку на трек.

Miro

Убедитесь, что все участники могут редактировать доску. В бесплатной версии есть ограничение на количество редакторов, поэтому можно создать одну учётную запись для всего класса или использовать режим «Гостевой редактор».

Тайминг

Строго следите за временем. Можно установить таймер на проекторе.

Если какая-то группа задерживается, предложите им использовать более короткие промпты.

Возможные сбои

Если нейросеть недоступна, имейте запасной вариант: использовать другую (например, GigaChat вместо DeepSeek, Riffusion вместо Suno).

При отсутствии наушников можно прослушивать треки через колонки по очереди.

Список использованной литературы

1. Методические рекомендации по использованию технологий искусственного интеллекта в образовательном процессе учреждений общего среднего образования. — URL: <https://www.akademy.by/index.php/ru/obuchenie/meropriyatiya-onlajn-2>. (даты звароту: 18.03.2026, 31.03.2026).
2. DeepSeek : чат с искусственным интеллектом. — Режим доступа: <https://chat.deepseek.com>. — Дата доступа: 18.03.2026.
3. Шедеврум : нейросеть для генерации изображений. — Режим доступа: <https://shdevrum.ai>. — Дата доступа: 18.03.2026.
4. Suno AI : генерация музыки. — Режим доступа: <https://suno.ai>. — Дата доступа: 18.03.2026.
5. Miro : онлайн-доска для совместной работы. — Режим доступа: <https://miro.com>. — Дата доступа: 18.03.2026.

Приложение 1

Ссылка на готовую интерактивную доску Miro:

https://miro.com/welcomeonboard/allQR1RuUTNCNzNqc3RkaGdjYzB4SHQ1bmtCRWdWT0x6UDJJYXJKcDhKZXNibC81bDJsRXovQUtXSIZUNnA4VHFiZDc4ZUI3ejl6Y1BnSk9RSXJSclRmWWowMFloS292dlJReVpKNEJXWmoxb0Z6SEs2dUFGSC95SmJvN2pIcm1BS2NFMDkUNFSnM0d3FEN050ek13PT0hdjE=?share_link_id=163274939174

