

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«ГИМНАЗИЯ №4 г. БРЕСТА»

Эллада в объективе ИИ: обобщающий урок

Номинация «Разработка урока с применением технологий ИИ
в ходе проведения учебного занятия»

Царук Анастасия Ярославовна,
учитель истории и искусства,
1 квалификационной категории

Пояснительная записка

Современное образование находится на этапе активного внедрения цифровых технологий, и одним из наиболее перспективных направлений является использование искусственного интеллекта (ИИ) в учебном процессе. В Концепции развития образования Республики Беларусь до 2030 года подчеркивается необходимость формирования у учащихся функциональной грамотности, включая умение работать с информацией, критически ее оценивать и использовать цифровые инструменты для решения учебных задач.

Вместе с тем, применение ИИ в преподавании истории остается недостаточно разработанным. Многие педагоги либо не используют эти технологии, либо ограничиваются их демонстрационными возможностями, не включая учащихся в активное взаимодействие с ИИ. Данная разработка призвана восполнить этот пробел.

Актуальность разработки обусловлена:

- необходимостью подготовки учащихся к жизни в условиях цифровой экономики;
- требованиями обновленных образовательных стандартов, ориентированных на формирование межпредметных компетенций;
- наличием доступных бесплатных ИИ-инструментов (чат-боты, нейросети для генерации изображений), которые могут быть использованы в образовательном процессе;
- возможностью повышения мотивации учащихся за счет использования современных технологий.

Новизна разработки заключается в следующем:

1. ИИ выступает не как объект изучения, а как инструмент решения учебных задач: верификация фактов, ролевое моделирование (диалог с историческими личностями), генерация наглядного материала.
2. Учащиеся не просто наблюдают за работой ИИ, а самостоятельно формулируют запросы (промпты), получают информацию и критически ее оценивают.
3. Разработка включает три различных типа ИИ-технологий: чат-бот для диалога с историческими личностями, нейросеть для генерации изображений крылатых выражений, а также использование ИИ для создания учебного контента (утверждения с ошибками на этапе «Ожившая карта»).
4. Задания выстроены в игровой форме, что соответствует возрастным особенностям учащихся 5 класса.

В ходе урока используются следующие технологии искусственного интеллекта:

Технология	Назначение			
Чат-бот (DeepSeek)	Генерация	ответов	от	лица

Технология	Назначение
Нейросеть «Шедеврум», «ИИ Canva»	исторических личностей, проверка фактов Генерация изображений крылатых выражений для визуализации

Выбор данных инструментов обусловлен их доступностью (бесплатные версии), простотой использования (не требуют специальной подготовки) и функциональностью (способность решать широкий круг учебных задач).

Особенности использования:

- На этапе 1 ИИ создает утверждения с ошибками, что позволяет продемонстрировать необходимость критической оценки любой информации, полученной от нейросети.
- На этапе 2 нейросеть визуализирует абстрактные понятия (крылатые выражения), что способствует развитию ассоциативного мышления учащихся.
- На этапе 3 учащиеся самостоятельно формулируют запросы к ИИ, что формирует навык работы с современными цифровыми инструментами.

Ожидаемые результаты

Предметные:

- Учащиеся знают хронологию основных событий Древней Греции, умеют показывать на карте географические объекты, узнают и объясняют происхождение крылатых выражений, характеризуют исторических личностей.

Межпредметные:

- Учащиеся умеют формулировать запросы для ИИ, анализируют и оценивают полученную информацию, работают в группе, представляют результаты своей деятельности.

Личностные:

- Учащиеся проявляют интерес к истории, осознают ценность античного наследия для современной европейской культуры, понимают необходимость критического подхода к информации, получаемой от ИИ.

Целевая аудитория

Разработка адресована учащимся 5 класса учреждений общего среднего образования, изучающим историю Древнего мира по учебному пособию «История Древнего мира» (ч. 2) под редакцией В.С. Кошелева.

План-конспект урока в 5 классе по теме «Эллада в объективе ИИ: обобщающий урок»

Цель урока: создать условия для систематизации и обобщения знаний учащихся о Древней Греции через активное взаимодействие с технологиями искусственного интеллекта.

Задачи урока:

1.Образовательная: закрепить знания учащихся о хронологии основных событий, географическом положении, мифологии, культуре и исторических личностях Древней Греции.

2.Развивающая: формировать умение формулировать информативные запросы (промпты) для ИИ, критически оценивать информацию, полученную от нейросети, развивать навыки работы в группе.

3.Воспитательная: воспитывать интерес к истории как науке, уважение к культурному наследию, формировать чувство принадлежности к европейской культурной традиции.

Техническое оборудование: компьютер учителя с выходом в интернет, проектор, экран, смартфоны/планшеты для групповой работы (3-4 шт.), колонки.

Раздаточные материалы: маршрутные листы (приложение 1), карточки с заданиями для этапа «Диалог с прошлым» (приложение 2).

Наглядные пособия: карта «Древняя Греция» (учебник стр. 8), хронологическая таблица (учебник стр. 2-3), изображения, сгенерированные в «Шедеврум», «ИИ Canva» для этапа «Угадай крылатое выражение».

Технологии ИИ на уроке:

1.Генеративный ИИ (чат-бот, например, DeepSeek, ChatGPT): для «диалога с исторической личностью» и для проверки гипотез.

2.Нейросеть для генерации изображений (Шедеврум, Canva ИИ): для визуализации исторических загадок, крылатых выражений.

Тип урока: систематизация и обобщения знаний.

Ход урока

1.Организационный момент.

Деятельность учителя	Деятельность ученика	Время
Приветствует класс, проверяет готовность к уроку, объявляет тему и форму проведения.	Приветствуют учителя, проверяют наличие материалов, настраиваются на работу	2 минуты

2.Мотивационный этап. Введение в тему.

Деятельность учителя	Деятельность ученика	Время
Демонстрирует на экране изображение, сгенерированное в «Шедеврум»: коллаж из символов Древней Греции (колонны, оливковая ветвь, амфора, буквы греческого алфавита) (Приложение 3) Задаёт вопрос: «Ребята, что объединяет все эти изображения? Как вы думаете, куда мы сегодня отправимся?»	Рассматривают изображение, высказывают предположения (Древняя Греция, Эллада). Формулируют тему урока вместе с учителем.	3 минуты

Этап 1. «Ожившая карта»: География и хронология

Деятельность учителя	Деятельность ученика	Время
Демонстрирует на экране утверждения, подготовленные с помощью ИИ. Зачитывает их: 1. «Древняя Греция располагалась	Слушают, фиксируют утверждения в маршрутных листах (Приложение 1)	3 минуты

на полуострове Индостан и омывалась водами Индийского океана». 2. «Первая Олимпиада состоялась в 490 году до н.э., в год Марафонской битвы». 3. «Главный порт Афин назывался Пирей, а с городом его соединяли Длинные стены». «ИИ подготовил эти утверждения, но, кажется, допустил ошибки. Ваша задача — найти их, используя карту и хронологическую таблицу в учебнике».		
Организует работу с учебником. При необходимости даёт подсказки: «Обратите внимание на стр. 8 (карта) и стр. 2-3 (хронологическая таблица)»	Работают с картой и хронологической таблицей, выявляют ошибки, фиксируют правильные ответы в маршрутных листах	3 минуты
Организует фронтальную проверку. Для верификации вводит в чат-бот вопрос: «Где располагалась Древняя Греция?» и «Когда были первые Олимпийские игры?». Демонстрирует ответы ИИ на экране. Делает вывод: «ИИ может ошибаться, поэтому любую информацию, полученную от него, нужно проверять по достоверным	Зачитывают найденные ошибки, сравнивают с ответами ИИ, делают вывод о необходимости критического подхода к информации	2 минуты

источникам учебникам, энциклопедиям»	—		
--	---	--	--

Этап 2. Угадай крылатое выражение: работа с нейросетью «Шедеврум», «ИИ Canva».

Деятельность учителя	Деятельность ученика	Время
Учитель объясняет задание: «Древние греки подарили нам множество крылатых выражений, которые мы используем до сих пор. Нейросеть «Шедеврум», «ИИ Canva» попыталась изобразить их буквально. Ваша задача — угадать, какое выражение зашифровано на каждой картинке, а затем объяснить его происхождение»	Слушают инструкцию, готовятся к работе	1 минута
Учитель совместно с учениками составляют промт для генерации картинок крылатых выражений («Шедеврум», «ИИ Canva») После чего они поочередно демонстрирует на экране (Приложение 5): 1.Ахиллесова пята 2. Яблоко раздора 3.Троянский конь 4.Гордиев узел 5.Лаконичная речь 6.Со щитом или на щите.	Работают в группах, обсуждают варианты, составляют промты фиксируют ответы в маршрутных листах. 1.Ахиллесова пята (Пример промта: <i>Древнегреческий воин в доспехах, стрела вонзилась в пятку. На заднем плане — река Стикс и женщина в древнегреческой одежде (богиня Фетида). Стил: рисунок на</i>	5 минут

	древнегреческой вазе, чёрно-красная гамма) 2.Яблоко раздора (Три богини в древнегреческих одеждах (Гера, Афина, Афродита) спорят из-за золотого яблока с надписью на греческом. Яблоко парит в воздухе. Стилль: классическая живопись). 3.Троянский конь (Огромный деревянный конь стоит перед крепостными стенами Трои. Из живота коня выходят греческие воины в доспехах. Стилль: гравюра, античная стилизация). 4.Гордиев узел (Древняя повозка со сложнейшим узлом из верёвок. Молодой Александр Македонский с мечом в руке заносит удар над узлом. Стилль: историческая живопись). 5.Лаконичная речь (Два спартанских воина в шлемах и красных плащах стоят на фоне гор и разговаривают. Один говорит кратко, жестикулируя одной рукой. Стилль: рисунок на амфоре). 6.Со щитом или на щите Спартанская женщина в длинной одежде вручает щит уходящему на войну	
--	---	--

	<i>мужчине-воину. На заднем плане — другой воин лежит на щите. Стил: древнегреческая вазопись (.)</i>	
Организует фронтальную проверку. Зачитывает правильные ответы, при необходимости дополняет информацию о происхождении выражений. Задаёт уточняющие вопросы: «В каком мифе рассказывается об этом выражении?», «Кто из героев с ним связан?»	Представители групп зачитывают свои варианты, сверяют с правильными ответами, дополняют информацию о происхождении выражений, записывают в маршрутные листы	4 минуты

Этап 3. «Диалог с прошлым»: групповая работа с чат-ботом

Деятельность учителя	Деятельность ученика	Время
Учитель делит класс на 4 группы, раздаёт карточки с заданиями (Приложение 2). Объясняет задание: «Каждая группа получает исторического героя. Ваша задача — взять у него интервью с помощью чат-бота. Придумайте 3 вопроса, запишите ответы, а затем сравните их с тем, что мы знаем из учебника»	Получают карточки, знакомятся с заданием	2 минуты
Учитель консультирует группы	Формулируют запросы, вводят их в	7 минут

по формулировке запросов к ИИ. Напоминает структуру запроса: «Ты — [имя персонажа], [дополнительная информация]. Ответ на мои вопросы от первого лица, кратко и понятно для ученика 5 класса. Вопросы: [список]». Помогает скорректировать запросы	чат-бот, получают ответы, фиксируют их в маршрутных листах, сравнивают с материалом учебника	
Организует выступления групп. Задаёт уточняющие вопросы: «Согласны ли вы с ответом ИИ? Всё ли соответствует учебнику? Что оказалось неожиданным?»	Представители групп зачитывают вопросы и полученные ответы, комментируют, оценивают достоверность информации, делятся впечатлениями	5 минут

Этап 4. Рефлексия. «Письмо в будущее».

Деятельность учителя	Деятельность ученика	Время
Предлагает закончить предложения: «Сегодня на уроке я понял(а), что...», «Древние греки научили нас...», «Самым интересным для меня было...».	Высказываются по желанию	5 минут

Список используемой литературы

1. История Древнего мира : учеб. пособие для 5-го кл. учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения : в 2 ч. Ч. 2 / В. С. Кошелев [и др.] ; под ред. проф. В. С. Кошелева. – Минск : Народная асвета, 2019. – 111 с.
2. Концепция развития образования Республики Беларусь до 2030 года. – Минск, 2021.
3. Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об организации образовательного процесса при изучении учебного предмета „История“ в 2025/2026 учебном году».
4. DeepSeek : чат-бот с искусственным интеллектом. – URL: <https://chat.deepseek.com> (дата обращения: 28.02.2026).
5. «Шедеврум» : нейросеть для генерации изображений. – приложение в App Store / Google Play (дата обращения: 28.02.2026).

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Ученика(цы) 5 класса _____

Тема урока: Обобщение по разделу «Древняя Греция»

Этап 1. «Ожившая карта»

Утверждение:

1. Древняя Греция располагалась на полуострове Индостан (ошибка)
2. Первая Олимпиада состоялась в 490 г. до н.э. (ошибка)
3. Главный порт Афин назывался Пирей (верно)

Этап 2. «Угадай крылатое выражение»

№	Ваш вариант	Правильный ответ	Объяснение
происхождения			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Этап 3. «Диалог с прошлым»

Историческая личность: _____

Вопрос	Ответ	Соответствует учебнику? (да/нет/частично)
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Карточки для групповой работы «Диалог с прошлым»

КАРТОЧКА ГРУППЫ № 1

Ваш собеседник: Солон (афинский архонт)

Вы — журналисты в Афинах. Вам выпала уникальная возможность взять интервью у самого Солона!

Задача:

1. Придумайте 3 вопроса, которые вы хотели бы задать Солону.
2. Сформулируйте запрос для чат-бота (DeepSeek/ChatGPT). Используйте такую конструкцию:

«Ты — Солон, афинский архонт, живший в VI веке до н.э. Ответь на мои вопросы от первого лица, кратко и понятно для ученика 5 класса. Вопросы: [ваши вопросы]»

3. Запишите полученные ответы в маршрутный лист.
4. Сравните ответы ИИ с тем, что вы знаете из учебника (§ 7).

Вопросы для размышления (вы можете использовать их или придумать свои):

- Почему ты отменил долговое рабство?
- Как ты разделил граждан по доходам?
- Почему твои законы считаются началом демократии?

КАРТОЧКА ГРУППЫ № 2

Ваш собеседник: Спартанский воин (гоплит)

Вы — путешественник, который встретил ветерана спартанского войска.

Задача:

1. Придумайте 3 вопроса о жизни в Спарте, воспитании и воинском долге.
2. Сформулируйте запрос для чат-бота (DeepSeek/ChatGPT). Используйте такую конструкцию:

«Ты — спартанский гоплит, воин из Спарты, живший в V веке до н.э. Ответь на мои вопросы от первого лица, кратко и сурово, как настоящий спартанец (лаконично). Вопросы: [ваши вопросы]»

3. Запишите полученные ответы в маршрутный лист.
4. Сравните ответы ИИ с тем, что вы знаете из учебника (§ 6).

Вопросы для размышления (вы можете использовать их или придумать свои):

- Почему спартанцы не строили крепостных стен?
- Как воспитывали мальчиков в Спарте?
- Что означает выражение «со щитом или на щите»?

КАРТОЧКА ГРУППЫ № 3

Ваш собеседник: Аристофан (древнегреческий драматург)

Вы — зритель в афинском театре. Вы только что посмотрели комедию Аристофана и хотите поговорить с автором.

Задача:

1. Придумайте 3 вопроса о театре, комедиях и том, чему они должны учить.
2. Сформулируйте запрос для чат-бота (DeepSeek/ChatGPT). Используйте такую конструкцию:
«Ты — Аристофан, древнегреческий драматург, автор комедий. Ответь на мои вопросы от первого лица, объясни, зачем нужно высмеивать человеческие пороки. Вопросы: [ваши вопросы]»
3. Запишите полученные ответы в маршрутный лист.
4. Сравните ответы ИИ с тем, что вы знаете из учебника (§ 14).

Вопросы для размышления (вы можете использовать их или придумать свои):

- Что такое театр для афинян?
- Почему комедии были так популярны?
- Чему должны учить зрителей комедии?

КАРТОЧКА ГРУППЫ № 4

Ваш собеседник: Геродот («отец истории»)

Вы — молодой учёный, который хочет узнать у Геродота, как писать историю.

Задача:

1. Придумайте 3 вопроса о его путешествиях, греко-персидских войнах и о том, почему важно записывать события.
2. Сформулируйте запрос для чат-бота (DeepSeek/ChatGPT). Используйте такую конструкцию:
«Ты — Геродот, древнегреческий историк, которого называют „отцом истории“. Ответь на мои вопросы от первого лица, расскажи о своих путешествиях и о причинах победы греков над персами. Вопросы: [ваши вопросы]»
3. Запишите полученные ответы в маршрутный лист.
4. Сравните ответы ИИ с тем, что вы знаете из учебника (§ 8, 12).

Вопросы для размышления (вы можете использовать их или придумать свои):

- Почему греки победили персов?
- Какие страны ты посетил?
- Зачем нужно изучать историю?

Коллаж из символов Древней Греции (колонны, оливковая ветвь, амфора, буквы греческого алфавита) сгенерированный в нейросети «Шедевр».



Картинки крылатых выражений сгенерированные в нейросетях «Шедеврум», «ИИ Canva».



1.Ахиллесова пята



2.Яблоко раздора



3.Троянский конь



4.Гордиев узел



5.Лаконичная речь



6. Со щитом или на щите