

Проектное задание «Разработка цифрового образовательного ресурса»

Задание 1

Викторина на тему: “Китай в начале IX-X веков”

Предмет: История древнего мира

Класс: 5

Ссылка: <https://wordwall.net/play/89221/916/774>

Интерактивное задание “Скачки” на тему: “Древний Китай”

Предмет: История древнего мира

Класс: 5

Ссылка: <https://learningapps.org/display?v=psfgj8f3525>

Интерактивное задание “Угадывание слов” на тему: “Китай в начале IX-X веков”

Предмет: История древнего мира

Класс: 5

Ссылка: <https://learningapps.org/display?v=pnokkf2n525>

Задание 2

ИРЛ на тему: «Великие географические открытия!»

Предмет: Всеобщая История

Класс: 5

Ссылка: <https://app.wizer.me/category/History/FAJ33I-vsemirnaya-istoriya>

Задание: определить положительные и отрицательные последствия Великих географических открытий, соотнести имя путешественника и совершенное им открытие, определить пропущенные слова в тексте, а также определить кто из путешественников проложил маршрут данный на интерактивном листе.

Задание 3

Образовательные ресурсы с использованием конструкторов
интерактивных упражнений:

Тема: Культура Руси в XIII-XV вв.

Предмет: История России

Класс: 9

Ссылка: <https://learningapps.org/display?v=p3rporj9t25>

Задание: Соотнести картинки и их название

Тема: Возникновение государства в Китае

Предмет: Всеобщая история

Класс: 6

Ссылка: <https://learningapps.org/display?v=pfkek00zj25>

Задание: решить викторину с выбором правильного ответа

Задание 4

Предмет: История России

Класс: 8

Тема: «Отечественная война 1812 года: от Бородино до Парижа»

Цель: Сформировать представление о ключевых событиях войны 1812 года через интерактивные технологии

Используемые технологии:

1. VR-приложение: «Российская Империя VR» (разработка РВК, реконструкция Бородинской битвы).
2. AI-ассистент: ЯндексGPT (чат-бот в роли участника войны – солдата, Кутузова или Наполеона).
3. AR-платформа: «Живая история» (мобильное приложение с 3D-метками для анализа картин и карт).
4. Геймификация: «Стратегия 1812» (образовательная игра от платформы «Россия – страна возможностей»).

Ход урока:

1. Организационный момент (5 мин)

- Действия учителя: Объясняет цель урока, знакомит с цифровыми инструментами.
- Действия учеников: Регистрируются в приложениях (VR/AR через QR-код, AI-чат – через ЯндексID).

2. Погружение в тему (10 мин)

- VR-экскурсия:
 - Ученики надевают VR-шлемы (или используют смартфоны с Cardboard) и попадают на виртуальное Бородинское поле.
 - Задание:
 - Найти и назвать 3 ключевых точки битвы (Багратионовы флеши, батарея Раевского, Шевардинский редут).
 - Сравнить расположение войск на VR-карте с учебником.
- Инструмент: «Российская Империя VR».

3. Работа с AI-источниками (15 мин)

- Диалог с «очевидцем»:
 - Ученики задают вопросы ЯндексGPT в роли:
 - Солдата: «Как вы пережили отступление из Москвы?»
 - Кутузова: «Почему вы решили оставить Москву?»
 - AI отвечает на основе мемуаров Давыдова и официальных донесений.
- Анализ ответов:
 - Группы обсуждают достоверность AI-ответов, сверяясь с учебником.

4. AR-анализ артефактов (10 мин)

- Приложение «Живая история»:
 - Ученики сканируют маркеры в учебнике:
 - Карта «Пожар Москвы» → появляется 3D-модель горящего города.
 - Портрет Кутузова → AI выделяет ключевые детали (шрам, ордена).
 - Задание: Составить список потерь французской армии на основе AR-инфографики.

5. Геймификация (15 мин)

- Стратегическая игра «1812»:
 - Ученики делятся на 2 команды («Русская армия» и «Великая армия»).
 - Цель: Провести войска до Парижа/защитить Москву, используя исторически точные ресурсы.
 - Игра автоматически генерирует последствия решений (например, «зима 1812 года» снижает боеспособность французов).

6. Рефлексия (5 мин)

- Цифровой опрос в Яндекс Формах:
 - Вопросы:
 1. Какое технология помогла лучше понять события? (VR/AI/AR/игра).
 2. Что бы вы добавили в урок?
- Творческое задание: Написать пост для «ВКонтакте» от лица участника войны, используя AI-генератор изображений (Kandinsky 3.0).

Критерии оценки:

- 5 баллов: Активная работа во всех этапах + точные ответы в AI-диалоге.
- 4 балла: Участие в 3-4 этапах с 1-2 ошибками.
- 3 балла: Минимальное взаимодействие с технологиями.

Методическая заметка:

- Для школ без VR-шлемов – использовать *PC-версии* или групповой просмотр через проектор.