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 открытияI»
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.