

Галиаскарова Анна Александровна

учитель

Васильева Екатерина Владимировна

учитель

Филиппова Вера Петровна

учитель

МБОУ «СОШ №57»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

**ИНТЕГРАЦИЯ ИДЕЙ: МЕЖПРЕДМЕТНЫЙ УРОК
ДЛЯ 5 КЛАССА С ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ
«СОЗДАЕМ ИНТЕРАКТИВНУЮ СКАЗКУ»**

***Аннотация:** в статье представлен опыт проведения интегрированного урока для учащихся 5-го класса, объединяющего учебные предметы «Литература», «Русский язык» и «Труд (Технология)». Ключевым элементом урока является использование генеративного искусственного интеллекта (ИИ) в качестве инструмента для совместного создания интерактивного сказочного нарратива. Описаны педагогические цели, этапы реализации, методические приёмы и анализ образовательных результатов, направленных на развитие креативности, критического мышления и цифровой грамотности школьников.*

***Ключевые слова:** интеграция, межпредметные связи, искусственный интеллект, интерактивная сказка, цифровые технологии, проектная деятельность, метапредметные результаты, 5 класс.*

Актуальность интеграции ИИ в образовательный процесс.

Современный образовательный стандарт ориентирован на формирование у обучающихся не только предметных знаний, но и универсальных компетенций, востребованных в цифровую эпоху. Интеграция искусственного интеллекта в учебный процесс перестаёт быть экзотикой и становится эффективным педаго-

гическим инструментом, особенно в рамках проектной и творческой деятельности. Представленный урок «Создаем интерактивную сказку» для 5 класса демонстрирует практический пример синтеза гуманитарного и технологического содержания, где ИИ выступает не целью, а средством преодоления «страха чистого листа» и катализатором детского творчества.

Методологическая основа и планируемые результаты основываются на развитии творческих способностей и навыков повествования через совместное создание интерактивного произведения с использованием генеративного ИИ.

Планируемые результаты.

Личностные: формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, повышение уверенности в собственных силах через достижение конкретного цифрового продукта.

Метапредметные:

- развитие навыков командной работы (распределение ролей, коллаборация);
- формирование критического мышления через анализ, выбор и курирование контента, сгенерированного ИИ;
- освоение базовых навыков работы с цифровыми технологиями (текстовый ИИ, графический редактор).

Предметные:

- литература/русский язык: закрепление понимания структуры сказки (завязка, кульминация, развилка, развязка), обогащение активного словарного запаса, практика построения повествования;
- труд(технология): освоение элементов проектной деятельности, понимание алгоритмизации процесса создания продукта, знакомство с принципом работы текстового ИИ как сервиса.

Оборудование и цифровые сервисы: компьютер с проектором, планшеты/смартфоны (1 на группу), доступ к текстовому ИИ (например, ChatGPT или YandexGPT), доступ к инструменту для создания визуального контента (например, Canva).

Структура и содержание урока заключается в подготовительном этапе (5 минут). Учитель создаёт мотивационную интригу, позиционируя учеников не как пассивных читателей, а как создателей и сценаристов. Обучающиеся в процессе обсуждения приходят к цели урока-создание интерактивной сказки, где ключевые решения принимает сам читатель. Происходит краткое погружение в контекст «книг-игр».

Далее происходит постановка задачи и формирование рабочих групп (5 минут). Класс делится на группы по 3–4 человека. Каждая группа получает «карту героя» – набор из трёх случайных элементов: персонаж (например, «любопытный робот»), волшебный предмет («карта забытых звёзд») и место действия («подводная пещера»). Чётко формулируется техническое задание: используя ИИ, создать завязку сказки и две альтернативные ветви развития сюжета в ключевой точке – сюжетной развилке.

Позже практическая работа с ИИ (15–20 минут) – ключевой этап. Работа строится по чёткому алгоритму, который группы выполняют последовательно.

1. Генерация завязки. Формулировка запроса к ИИ по шаблону: «Придумай короткое начало сказки про \[герой\], который нашёл \[предмет\] в \[место\]». Анализ полученного текста, его совместное редактирование.

2. Определение точки развилки. Группа решает, в какой момент герой оказывается перед сложным выбором, определяющим дальнейшую судьбу.

3. Создание альтернатив. Новый запрос к ИИ: «Напиши 2 варианта продолжения этой истории: один ведёт к \[вариант А\], другой – к \[вариант Б\]». Здесь критически важна кураторская функция учеников: они не копируют текст, а задают направление, оценивают релевантность ответа, вносят правки.

4. Визуализация. С помощью Canva группы создают простой интерактивный комикс или презентацию, где читателю предлагается кликнуть на один из двух вариантов для продолжения. Роль учителя на этом этапе: тьюторская поддержка, помощь в формулировке точных запросов к ИИ, модерация группового обсуждения, акцент на критической оценке сгенерированного контента.

Дальнейшим этапом является презентация и рефлексия (10–15 минут) Проводится «Фестиваль интерактивных сказок». Каждая группа представляет завязку своей истории и предлагает аудитории (всему классу) сделать выбор на развилке. После голосования зачитываются оба заготовленных варианта продолжения. В рефлексии ученики завершают фразы: «Сегодня я узнал, что ИИ...», «Самым интересным было...», «Было сложно...».

Последним шагом будет анализ результатов и педагогические выводы.

Проведение урока позволило сделать следующие выводы.

1. ИИ как «соавтор» эффективно снимает психологический барьер перед началом творческой работы, предоставляя разнообразные стартовые идеи.

2. Критическое мышление развивается в процессе постоянного выбора: какой запрос дать, какой из предложенных ИИ вариантов лучше соответствует замыслу, как его улучшить. Ученики учатся не потреблять, а управлять цифровым контентом.

3. Межпредметная интеграция происходит естественно: технологический инструмент (ИИ) служит для решения литературно-языковой задачи. Ученики видят практическое применение digital-навыков.

4. Воспитательный аспект: Принятие решений за героя развивает эмпатию и ответственность. Командная работа над общим цифровым продуктом укрепляет коммуникативные навыки. Возможные риски и их минимизация:

– технические сбои: обязательная предварительная проверка доступа к сервисам, наличие запасного офлайн-сценария;

– пассивное копирование текста ИИ: чёткий акцент учителя на этапе редактирования и курирования, оценивание не объёма, а осмысленности и оригинальности конечного продукта;

– сложность интеграции: необходимость предварительного согласования целей с учителями-предметниками для единого понимания метапредметного результата.

Представленная модель урока демонстрирует, что искусственный интеллект может быть органично встроен в образовательный процесс начальной и основной

школы как мощный инструмент для развития креативности и критического цифрового мышления. Урок «Создаем интерактивную сказку» является примером того, как через игровую, проектную форму можно достичь серьёзных педагогических целей: от формирования функциональной грамотности до воспитания ответственного и инициативного создателя цифрового контента. Дальнейшее развитие проекта видится в создании цикла подобных занятий, усложняющих работу с ИИ и направленных на создание более комплексных междисциплинарных продуктов.

Список литературы

1. Приказ Минобрнауки России «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» от 17.12.2010 №1897 (ред. от 31.05.2021).
2. Цифровая грамотность и образование в эпоху искусственного интеллекта: новые вызовы и возможности // Современная педагогика. – 2023. – №5. – С. 45–58.
3. Проектная деятельность школьников с использованием цифровых инструментов: метод. пособие / под ред. И.В. Робертовой. – М.: Просвещение, 2022. – 145с.