муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №178» городского округа Самара

«Клик по истории: интерактивное путешествие по Самарскому краю с ИИ-помощником»

Название конкурса: областной конкурс креативных педагогических решений «ВЕКТОР»

Автор работы:

Аксенова Евгения Сергеевна
учитель истории и обществознания
МБОУ «Школа № 178» г. о. Самара

г.о. Самара, 2026

1. Целевой компонент (Цель применения ИИ, актуальность)

Актуальность работы обусловлена тремя ключевыми факторами:

1. **Государственный заказ:** Реализация приоритетных направлений госполитики в сфере воспитания (Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 г., Указ Президента РФ № 809 «О традиционных ценностях»).
2. **Требования ФГОС:** Необходимость достижения личностных результатов (российская гражданская идентичность, патриотизм, уважение к Отечеству) и метапредметных результатов (работа с цифровыми ресурсами).
3. **Цифровая трансформация:** Активное внедрение в школы направления «Искусственный интеллект». Данная работа демонстрирует практическое и методически грамотное применение ИИ-инструментов в работе педагога-воспитателя.

Цель работы: формирование у обучающихся 5–7 классов ценностей патриотизма, гражданственности, исторической памяти и преемственности поколений через знакомство с историей и культурой Самарского края с использованием интерактивных цифровых инструментов, созданных с помощью ИИ.

Задачи:

- Познакомить с ключевыми событиями истории Самары и Самарской области (от основания крепости до современности).
- Показать вклад самарцев в развитие России (космос, автопром, культура, наука).
- Развивать интерес к изучению родного края через интерактивные форматы (карты, таймлайны, викторины).
- Воспитывать гордость за малую родину и уважение к историческому наследию.

- Формировать навыки работы с интерактивными образовательными ресурсами.

2. Содержательный компонент (Описание инструментов ИИ и их внедрение)

Работа представляет собой мультимедийный воспитательный комплекс — **интерактивную HTML-презентацию из 24 слайдов** (что соответствует п. 6.6 Положения — не более 25 слайдов). Формат HTML выбран не случайно: он позволяет разместить интерактивные элементы, которые не требуют установки дополнительного программного обеспечения и открываются на любом устройстве (ПК, интерактивная доска, планшет).

Стратегия внедрения ИИ (DeepSeek):
Для создания комплекса использовалась нейросеть **DeepSeek**. Процесс внедрения ИИ включал следующие этапы:

- **Генерация структуры:** ИИ помог выстроить логику повествования от древности к современности, предложив оптимальное расположение блоков (история, экономика, культура, знаменитые личности, задания).
- **Написание текстового контента:** ИИ сгенерировал тексты для слайдов (таймлайн истории, биографии Алабина, Толстого, Гагарина, Королёва, описание традиций).
- **Проектирование интерактива:** С помощью промптов были созданы сценарии для викторин с автопроверкой, анаграмм и ситуационных задач.
- **Оптимизация времени:** Использование ИИ позволило сократить время на подготовку методического материала, перенеся акцент на его педагогическую адаптацию и проверку фактов.

Структура презентации:

- *Титульный слайд и эпиграф.*
- *Интерактивный таймлайн истории Самары* (1586 — наши дни).
- *Самарская область — регион-лидер:* космос, автопром, нефтехимия, наука.
- *Жигулёвские горы* (природное наследие).
- *Знаменитые самарцы* (П.В. Алабин, Л.Н. Толстой, Ю.А. Гагарин, С.П. Королёв).
- *Интерактивные задания:* «Сопоставьте личность и факт», анаграмма «Собери слова», «Верные утверждения».
- *Интерактивная карта Самарской области* (5 точек с информацией).
- *Викторина с автопроверкой* (мгновенный результат).
- *Пять ситуационных задач* (экскурсия, письмо, маршрут, историческое воображение, дебаты).
- *Традиции Самарской земли* (Сызранский помидор, Жигулёвская кругосветка, День Самары).
- *Выводы, рефлексия, источники.*

Формы и методы: интерактивная презентация, викторина, работа с картой, анаграмма, ситуационные задачи, беседа, рефлексия.

Инновационность: Использование HTML-формата для интерактивных элементов (викторина с мгновенной проверкой, кликабельная карта, анаграмма, таймлайн) без необходимости установки ПО. Комплекс создан при помощи ИИ DeepSeek.

3. Практическая реализация (примеры, скриншоты, шаблоны, промпты)

Для создания интерактивных заданий использовались конкретные промпты к нейросети. **Примеры использованных шаблонов:**

- *Шаблон для викторины:* «Ты — учитель истории. Составь 5 вопросов для викторины по теме "Самарская область в годы Великой Отечественной войны" для учеников 6 класса. Вопросы должны быть с 4 вариантами ответов, один из которых правильный. Ответы выведи отдельным списком».
- *Шаблон для ситуационной задачи:* «Составь ситуационную задачу для 7 класса по теме "Промышленность Самары". Задача должна начинаться с проблемного вопроса и предполагать 3 варианта решения с пояснениями».
- *Шаблон для анаграммы:* «Придумай 5 слов, связанных с историей Самары, и перемешай в них буквы для игры в анаграммы. Дай правильные ответы».

Техническая инструкция для жюри: Для корректной работы скачайте папку с облачного хранилища, извлеките папку из архива, ничего не удаляя. Файл samara_presentation.html и папка images должны быть в одной папке. Запустите файл .html двойным щелчком — презентация откроется в браузере. Без папки images презентация тоже откроется, но вместо фото будут заглушки.

4. Результативный компонент (Результаты, влияние на качество)

Планируемые результаты:

- **Личностные:** формирование российской гражданской идентичности, патриотизма, уважения к истории и культуре родного края; развитие познавательного интереса.
- **Метапредметные:** умение работать с интерактивными ресурсами, анализировать информацию, формулировать выводы.
- **Предметные:** знание ключевых фактов истории Самарского края, понимание вклада самарцев в развитие России.

Критерии оценки эффективности:

- Активность обучающихся на занятии.
- Правильность ответов в викторине и интерактивных заданиях.
- Умение работать с кликабельной картой.
- Глубина и осмысленность рефлексивных высказываний.

Влияние на качество образовательного процесса: Использование ИИ позволило значительно сократить время на подготовку качественного визуального и текстового контента, сделало материал более адаптированным под возрастные особенности школьников (5–7 классы), а интерактивный формат повысил вовлеченность детей в воспитательный процесс. Викторины с автопроверкой позволяют мгновенно оценить уровень усвоения материала, что особенно важно в условиях ограниченного времени внеурочных занятий.

5. Выводы и рекомендации коллегам

Выводы: Созданный мультимедийный комплекс является эффективным инструментом патриотического воспитания. Применение ИИ (DeepSeek) на этапе подготовки позволило выйти на новый уровень методической разработки, объединив глубокое содержание с современными формами подачи.

Рекомендации коллегам:

1. **Используйте ИИ для рутины:** Генерируйте структуру и черновики текстов с помощью нейросетей, но обязательно проверяйте исторические факты вручную (критическое мышление).
2. **Применяйте HTML-формат:** Используйте HTML-презентации для создания интерактивных квестов и викторин, так как они не требуют установки ПО и работают на любом устройстве.
3. **Интегрируйте в уроки:** Данный комплекс можно использовать на уроках истории, классных часах, занятиях «Разговоры о важном», а также во внеурочной деятельности патриотической направленности.

6. Приложения

- **Приложение 1:** HTML-файл презентации (samara_presentation.html) и папка с изображениями (images).
- **Приложение 2:** Скриншоты интерактивных слайдов (таймлайн, карта, викторина).
- **Приложение 3:** Примеры промптов, использованных для генерации заданий в DeepSeek.
- **Приложение 4:** Список источников и литературы (Указ Президента РФ № 809, Стратегия развития воспитания, материалы Самарского областного историко-краеведческого музея).