

**МИНИСТЕРСТВО СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ, ОПЕКИ И
ПОПЕЧИТЕЛЬСТВА ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ**

Областное государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение социального обслуживания
«Иркутский реабилитационный техникум»

**КОНКУРС ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА
«ИДЕИ ОБРАЗОВАНИЯ»**

**ТЕМА: ПАТРИОТИЧЕСКИЙ ХАКАТОН «ЦИФРОВАЯ ИСТОРИЯ:
ОЖИВШИЕ СМЫСЛЫ»**

по профессии 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов
29.01.33 Мастер по изготовлению швейных изделий

Разработала:

преподаватель ОГБПОУ СО ИРТ

Глушинская А. Л.,

преподаватель высшей

квалификационной категории

Иркутск, 2026

Содержание

Пояснительная записка	3
План мероприятия	5
Сценарий.....	7
Ход мероприятия	7
Приложение 1. Техническое задание	10
Приложение 2. Критерии оценивания патриотического ИИ-хакатона.....	12
Приложение 3. Оценочный лист члена жюри.....	13

Пояснительная записка

Искусственный интеллект (ИИ) стремительно и бесповоротно внедряется во все сферы практической деятельности человека, не оставляя без внимания и сферу образования, что открывает новые, совершенно новые возможности для улучшения учебного процесса, повышения эффективности обучения и индивидуализации подхода к каждому обучающемуся.

Применение технологий искусственного интеллекта в образовании для студентов среднего профессионального образования с ограниченными возможностями здоровья демонстрирует значительный потенциал для улучшения образовательного процесса и адаптации учебных материалов к индивидуальным потребностям обучающихся. Вот некоторые результаты и преимущества такого подхода:

1. Индивидуализированное обучение. Симуляторы позволяют создавать персонализированные учебные траектории, учитывая индивидуальные особенности каждого студента.

2. Улучшенная мотивация и вовлеченность. Интерактивные элементы и геймификация, характерные для симуляторов, делают учебный процесс увлекательным и привлекательным. Студентам становится интереснее учиться, повышается уровень мотивации и заинтересованности в предмете. Игровые механики помогают развивать познавательные способности и стимулируют самостоятельное изучение нового материала.

3. Оптимизация времени и повышение продуктивности. Благодаря автоматизации повторяющихся заданий и интерактивным формам проверки знаний, преподаватели получают больше свободного времени для индивидуальной поддержки обучающихся.

4. Развитие практических навыков. Симуляции на основе ИИ обеспечивают студентам возможность отработать практические навыки в безопасной и контролируемой среде. Будущие специалисты приобретают важные компетенции, необходимые для профессиональной деятельности.

5. Доступность и инклюзивность. Современные технологии позволяют

создать условия доступности для разных категорий обучающихся. Использование голосовых команд, специальных устройств ввода-вывода и универсальных графических интерфейсов помогает сделать образование доступным для студентов с различными формами ОВЗ.

6. Обратная связь и поддержка. Симуляторы предоставляют студентам мгновенную обратную связь, помогающую оперативно исправлять ошибки и совершенствовать знания. Это способствует повышению уровня подготовки и уверенности студентов перед выполнением реальных задач.

Интеграция искусственного интеллекта в образование и патриотическое воспитание студентов среднего профессионального образования (СПО) позволяет уйти от скучных лекций и вовлечь студентов через привычные им цифровые технологии.

Применение: для проведения патриотического хакатона отлично подойдут любые исторические темы, которые сочетают в себе исследовательский потенциал и возможность создания современных цифровых продуктов, например:

1. Великая Отечественная война (1941–1945)
2. История родного края (Краеведение)
3. Освоение космоса: от Циолковского до наших дней
4. Великие географические открытия и исследования (Русские первопроходцы)
5. Российская государственность: от Рюриковичей до современности

План мероприятия

1. Мотивационный старт (15 минут).

- **Суть:** мастер-класс от преподавателя - показывает, как современные технологии помогают восстанавливать историю.
- **Работа с ИИ:** демонстрация архивной черно-белой фотографии региона/Героя Отечества, которую нейросеть сделала цветной и четкой в реальном времени.

2. Практический блок: работа в командах (50 минут). Студенты делятся на команды по 4–5 человек. Каждая команда получает свое задание на стыке истории и ИИ (приложение 1).

3. Презентация проектов и рефлексия (25 минут).

Защита проектов и их обсуждение: каждая команда за 2–3 минуты демонстрирует свой результат (плакат, текст, концепт бота). Педагог-ведущий делает акцент на том, что **ИИ — это лишь инструмент**, а главными авторами, направляющими смыслы, остаются сами студенты.

Формат: интерактивно-технологический квест или мини-хакатон.

Целевая аудитория: студенты СПО с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья (1–2 курсы).

Продолжительность: 90 минут (2 академических часа).

Цель: формирование активной гражданской позиции и чувства сопричастности к сохранению исторического наследия России через практическую деятельность по созданию патриотического цифрового контента с использованием технологий искусственного интеллекта.

Задачи:

- *Образовательная:* познакомить студентов с базовыми принципами работы генеративных нейросетей (текстовых и графических); актуализировать и углубить знания об исторических событиях, личностях и символах родного края и страны на примере конкретных кейсов; сформировать навык формулирования точных запросов (промптов) для ИИ с целью получения

качественного историко-патриотического материала; научить основам создания различных форматов цифрового контента (изображения, тексты, концепции) на заданную тему.

- *Развивающая:* развивать критическое мышление при работе с информацией, генерируемой искусственным интеллектом, её анализе и проверке на достоверность; стимулировать креативное и проектное мышление, способность находить нестандартные решения поставленных задач; совершенствовать навыки командной работы, межличностной коммуникации и распределения ролей в условиях ограниченного времени; развивать ИКТ-компетентность и цифровую грамотность как ключевые навыки современного специалиста.

- *Воспитательная:* воспитывать чувство патриотизма, уважения к прошлому своей страны и гордости за подвиги Героев Отечества; формировать бережное отношение к исторической памяти, семейным и национальным реликвиям (фотографиям, документам, наградам); способствовать социальной интеграции и повышению самооценки студентов с инвалидностью и ОВЗ через демонстрацию их творческих способностей и успешное выполнение сложного проекта; прививать этические нормы использования цифровых технологий и уважение к авторскому праву при создании и использовании контента.

Оборудование: смартфоны/ноутбуки с доступом в интернет, проектор, бесплатные ИИ-сервисы (генераторы текста и изображений).

Оформление экрана: слайд с названием мероприятия и QR-кодами на бесплатные ИИ-сервисы (Шедеврум, Кандинский, чат-боты).

Сценарий

Таймлайн мероприятия:

15 мин - вводная часть: приветствие, разминка, деление на команды.

50 мин - практикум: работа в командах с ИИ-сервисами.

20 мин - защита: презентация цифровых мини-проектов.

5 мин - финал: подведение итогов.

Ход мероприятия

(Звучит торжественная фоновая музыка. На экране — анимированная заставка мероприятия).

Преподаватель:

Здравствуйте, уважаемые студенты и гости нашего мероприятия! Я рада приветствовать вас на патриотическом хакатоне «Цифровая история: Ожившие смыслы».

Сегодня мы часто слышим слова «патриотизм», «историческая память», «долг». Но память — это не запыленные страницы учебников. Память — это живой процесс. И сегодня именно наше поколение решает, какими красками будет раскрашено наше прошлое в цифровом веке.

Мы живем в эпоху технологического прорыва. Искусственный интеллект пишет коды, генерирует картины и переводит тексты. Но ИИ — это лишь мощное орудие. Без человека, без его сердца, ценностей и смыслов любая нейросеть — это просто холодный набор алгоритмов. Сегодня мы объединим технологии будущего и великое прошлое нашей страны. Мы докажем, что цифровой век может и должен стоять на страже исторической правды.

(На экране запускается короткое видео-пример: черно-белое архивное фото военных лет за 5 секунд на глазах зрителей становится цветным и детализированным через нейросеть).

Преподаватель:

Посмотрите на экран. Нейросеть вернула краску и жизнь кадру, которому больше 80 лет. Сегодня вам предстоит сделать то же самое — вдохнуть новую цифровую жизнь в истории наших героев, защитников и достижений нашей Родины.

Преподаватель:

В течение нашего мероприятия вы будете работать в командах. Для этого вы сейчас разделитесь на команды по 5 человек.

У вас на столах лежат карточки с QR-кодами. Отсканируйте их — это ваши пропуска в рабочие зоны искусственного интеллекта. У нас будут три ключевых направления:

1. **«Цифровая летопись»** — вы будете работать с текстовыми ИИ, чтобы создать живые, пронзительные исторические очерки от лица очевидцев.
2. **«Ожившая память»** — ваша задача с помощью графических нейросетей создать современные патриотические плакаты или визуализировать подвиги земляков.
3. **«Нейро-гид»** — вы разработаете концепцию интерактивного чат-бота, который сможет рассказать об истории нашего края вашим сверстникам.

Команды расходятся по рабочим местам. Начинается обратный отсчет на экране — 50:00. Преподаватель распределяет ТЗ (технические задания) с историческими фактами, именами героев-земляков или датами.

Главное правило хакатона (выведено на экран): ИИ склонен ошибаться и «галлюцинировать». Команда обязана перепроверить каждый сгенерированный факт по официальным историческим источникам перед защитой!

Каждые 15 минут преподаватель комментирует статус работы (например: «Осталось 35 минут, графические станции уже тестируют первые промпты, текстовые редакторы проверяют факты!»).

Преподаватель:

Время вышло! Прошу команды сохранить ваши готовые материалы на общую интерактивную доску (или в общую папку в локальной сети). Пришло

время увидеть, как технологии помогли нам открыть историю заново. На защиту у каждой команды есть ровно 2 минуты.

Проходит поочередное выступление команд.

- *Команда 1 показывает сгенерированный патриотический арт-плакат и объясняет, какие символы они заложили в промт.*
- *Команда 2 зачитывает художественное эссе, проверенное на отсутствие исторических искажений.*
- *Команда 3 демонстрирует схему работы интерактивного бота-экскурсовода.*

(Если это конкурсное мероприятие, то в приложении 2 представлены критерии оценивания патриотического ИИ-хакатона и в приложении 3 - оценочный лист для жюри).

Преподаватель:

Спасибо за ваши работы! Вы доказали, что современные технологии в руках мыслящих людей — это колоссальная сила. Вы не просто нажимали на кнопки. Вы искали правильные слова для ИИ, вы проверяли даты, вы спорили о визуальных образах. Вы пропустили историю через себя.

Помните: нейросеть может нарисовать солдата, но она не знает, что такое преданность Родине. Нейросеть может написать текст о подвиге, но она не способна чувствовать гордость. Эти чувства есть только у вас. И пока вы используете технологии, чтобы созидать и помнить — у нашей истории есть надежное будущее.

КАРТОЧКА №1:

Направление «Цифровая летопись» (текстовый проект)

Тема задания: Подвиг молодого земляка в тылу или на фронте.

Историческая база (для примера, можно заменить на ваш регион): Подвиг 18-летнего снайпера или юного труженика тыла, который в годы Великой Отечественной войны выполнял по две нормы за смену на местном заводе.

Цель команды: создать пронзительный художественный пост-очерк для молодежной социальной сети, основанный на реальных фактах, но написанный живым языком «от первого лица».

Инструкция по работе с ИИ

1. Зайдите в текстовый ИИ (чат-бот).
2. Напишите **первичный промпт (запрос):**

«Напиши пост для соцсети от лица 18-летнего студента ремесленного училища в 1942 году, который работает на заводе для фронта. Стил: художественный, эмоциональный, но без лишнего пафоса. Объем до 1500 знаков. Покажи его мысли, усталость, но и твердую решимость помочь Родине».

3. **Редактирование:** Попросите ИИ улучшить текст: *«Добавь в текст упоминание холодных цехов и детальное описание его мозолей на руках. Сделай финал вдохновляющим для современной молодежи».*

Обязательный чек-лист (условия защиты)

- В тексте нет исторических анахронизмов (слов, которых не было в 1940-х годах, например: «локация», «лайфхак», «мотивация»).
- Текст проверен на «галлюцинации» ИИ (проверены все даты, названия заводов и география).
- На защиту готовится выразительное чтение текста (1.5 минуты).

КАРТОЧКА №2:

Направление «Ожившая память» (Графический проект)

Тема задания: современный патриотический плакат «Связь поколений».

Смысловая база: визуальное объединение образов героев прошлого (например, защитников Отечества прошлых веков) и современных достижений России (наука, космос, волонтерство, технологии).

Цель команды: сгенерировать качественный визуальный образ, который можно использовать как официальный плакат колледжа к Дню Победы или Дню России.

Инструкция по работе с ИИ:

1. Откройте графическую нейросеть (Шедеврум, Кандинский или аналоги).
2. Сформулируйте **детализированный промпт:**

«Патриотический плакат, концептуальное искусство. На переднем плане — силуэт современного молодого инженера или волонтера, смотрящего в

будущее. На заднем плане, в полупрозрачном дыму или лучах света — силуэты героев прошлого, советских солдат-победителей. Символика: вечный огонь, шестеренки, цифровые линии. Стилль: соцреализм в современной цифровой обработке, высокое разрешение, драматичное освещение, яркие акценты красного и золотого».

3. **Итерации:** Сделайте не менее 5-7 генераций, меняя слова (например, добавляя «digital art», «detailed», меняя ракурс), пока не добьетесь идеального совпадения формы и смысла.

Обязательный чек-лист (условия защиты)

- Плакат не содержит визуального мусора (ИИ часто некорректно рисует пальцы рук, лица на заднем плане или искажает надписи — выберите вариант без этих дефектов).
- Команда может устно объяснить каждый символ на плакате.
- На защиту выводится готовое изображение на главный экран.

КАРТОЧКА №3:

Направление «Нейро-гид» (проектирование чат-ботов)

Тема задания: интерактивный виртуальный помощник «Маршрутами памяти».

База задания: памятные места, мемориалы, улицы вашего города, названные в честь героев, или история самого колледжа.

Цель команды: разработать логику и текстовое наполнение для чат-бота, который проведет увлекательную цифровую экскурсию для первокурсников.

Инструкция по работе с ИИ

1. Используйте текстовый ИИ для разработки структуры. Введите запрос: *«Придумай структуру интерактивного чат-бота-экскурсовода по памятным местам Великой Отечественной войны в нашем городе для студентов. Бот должен предлагать пользователю выбор из 3 главных локаций, давать по каждой краткую, но цепляющую справку (3-4 предложения) и задавать в конце один проверочный вопрос-загадку».*

2. Используйте ИИ для генерации контента: попросите его написать те самые «цепляющие справки» по конкретным историческим точкам вашего города.

3. Оформите логическую схему (дерево ответов) на листе бумаги или в простом текстовом редакторе.

Обязательный чек-лист (условия защиты)

- Схема бота понятна: ясно, куда нажимает пользователь и что ему отвечает бот.
- Исторические факты о памятниках города строго выверены через краеведческие базы данных (ИИ часто путает локации памятников).
- На защите команда презентует «сценарий работы бота» (как если бы они сами были этим ботом).

Приложение 2. Критерии оценивания патриотического ИИ-хакатона

Каждый проект оценивается по 5-балльной шкале (1 — неудовлетворительно, 5 — отлично) по четырем универсальным критериям.

Максимальная оценка от одного члена жюри — **20 баллов**.

1. Историческая точность и фактчекинг (Патриотический компонент)

- **5 баллов:** Факты безупречны. Команда успешно выявила и исправила «галлюцинации» (ошибки) ИИ. Нет исторических анахронизмов.
- **3 балла:** Исторический контекст сохранен, но допущены мелкие неточности в деталях, терминах или описании эпохи.
- **1 балл:** ИИ грубо ошибся в датах, именах или локациях, а команда не проверила текст и защищала недостоверные данные.

2. Мастерство работы с ИИ (Технологический компонент)

- **5 баллов:** Сложный, детальный промпт (запрос). Использовано несколько итераций (перегенераций). ИИ использован как соавтор, а не просто скопирован первый результат.
- **3 балла:** Промпт стандартный и простой. Результат работы ИИ неплохой, но команда не пыталась его улучшить или доработать.
- **1 балл:** Работа выполнена «в один клик». Виден брак генерации (лишние пальцы/артефакты на плакате, шаблонный скучный текст).

3. Смысловая глубина и посыл (Идеологический компонент)

- **5 баллов:** Проект вызывает сильные эмоции, заставляет задуматься. Четко прослеживается связь поколений, гордость за Родину или уважение к подвигу.
- **3 балла:** Посыл правильный, но стандартный. Тема раскрыта поверхностно, на уровне базовых лозунгов.
- **1 балл:** Тема патриотизма осталась формальной, проект пустой по смыслу и не цепляет аудиторию.

4. Качество презентации и командная работа (Регламент)

- **5 баллов:** Команда уложились строго в 2 минуты. Защита яркая, уверенная. Студенты четко аргументировали, почему они выбрали именно эти символы/слова.
- **3 балла:** Выступление затянуто или, наоборот, слишком скомкано. На вопросы отвечает только один лидер, остальная команда молчит.
- **1 балл:** Команда не смогла внятно объяснить суть своего проекта, регламент полностью нарушен.

Приложение 3. Оценочный лист члена жюри

ФИО члена жюри: _____

№ команды / Название	Направление (Летопись / Память / Гид)	1. Фактчекинг (1-5 б.)	2. Работа с ИИ (1-5 б.)	3. Смысл и посыл (1-5 б.)	4. Защита (1-5 б.)	Итоговый балл (макс. 20)	Примечания / Комментарии
Команда №1						/ 20	
Команда №2						/ 20	
Команда №3						/ 20	

Подпись члена жюри: _____ / _____

Шпаргалка для жюри (выдать вместе с бланком)

- **Текстовый проект («Летопись»):** обращайте внимание на стиль. Если текст звучит как сухая Википедия — ИИ не докрутили. Если звучит как живой дневник — промпт был отличным.
- **Графический проект («Память»):** смотрите на лица, руки и мелкие детали. Если картинка выглядит гармонично и без явных дефектов — команда умеет управлять нейросетью.
- **Чат-бот («Нейро-гид»):** оценивайте логику. Понятно ли, куда нажимать пользователю? Интересны ли вопросы викторины?