

Государственное учреждение образования
«Центр дополнительного образования детей и молодежи г. Бобруйска»

Интерактивный квест «Цифровизация»

В номинации: разработка внеклассного мероприятия с использованием технологий ИИ

Автор: Савельева Анастасия
Михайловна, заведующий отделом по
основной деятельности, методист I
квалификационной категории.
E-mail: metodist_savelieva@mail.ru

Пояснительная записка

В условиях цифровизации общества и стремительного развития искусственного интеллекта традиционные формы патриотического воспитания требуют переосмысления. Современные подростки, являясь активными пользователями цифровых технологий, зачастую воспринимают информацию через призму медиаконтента, включая социальные сети, видеохостинги и нейросетевые сервисы. Данное мероприятие предлагает качественно новый подход к гражданско-патриотическому воспитанию, интегрируя в образовательный процесс инструменты ИИ (ChatGPT, генераторы изображений и видео, синтезаторы речи). Это позволяет не только повысить вовлеченность участников, но и сформировать у них критическое отношение к цифровому контенту, а также навыки его этичного создания. Новизна разработки заключается в сочетании интерактивного квеста с практическим применением нейросетей для осмысления исторического наследия, гражданской идентичности и образа будущего страны.

В мероприятии задействованы три ключевые категории нейросетевых инструментов:

1. Текстовые ИИ (ChatGPT, Gemini, Claude) – помогают участникам генерировать исторические описания, мотивационные речи и сценарии, развивая навыки формулирования точных запросов и анализа информации.

2. Генераторы изображений (MidJourney, Canva AI, Leonardo AI) – позволяют визуализировать исторические события и персонажей, создавая афиши или комиксы, что способствует эмоциональному восприятию истории.

3. Мультимедийные ИИ (Runway ML, ElevenLabs, Gen-2) – используются для синтеза речи и создания коротких видеороликов, демонстрируя, как технологии могут оживлять исторические нарративы и проектировать образы будущего.

В результате проведения мероприятия участники:

расширят знания о значимых событиях и личностях в истории Беларуси, используя ИИ как инструмент исследования;

разовьют цифровые навыки, включая работу с нейросетями, критическую оценку контента и командную коллаборацию;

сформируют осознанное отношение к роли технологий в сохранении исторической памяти и проектировании социального будущего;

повысят уровень гражданской активности, понимая, что современный патриотизм включает в том числе цифровую грамотность и медиаответственность.

Мероприятие рассчитано на учащихся 14–18 лет. Выбор данной возрастной группы обусловлен следующими факторами:

подростки активно используют смартфоны и интересуются новыми технологиями, что обеспечивает высокую вовлеченность;

в этом возрасте формируется гражданская идентичность, поэтому важно предложить инструменты для ее осмысления через актуальные цифровые форматы;

участники уже обладают базовыми навыками работы с информацией, но нуждаются в развитии критического мышления при взаимодействии с ИИ.

Интерактивный квест с элементами геймификации выбран как основная форма мероприятия, поскольку он:

соответствует интересам цифрового поколения, сочетая обучение с игровой механикой;

позволяет за короткое время освоить несколько нейросетевых инструментов в практико-ориентированном формате;

способствует командной работе и соревновательной мотивации, что повышает эффективность усвоения материала.

Методы работы направлены на баланс между получением знаний, их творческим применением и рефлексией. Использование ИИ не заменяет традиционные ценности патриотизма, а служит мостом между историческим наследием и цифровой реальностью, в которой живут современные подростки.

Разработка актуальна для системы образования, так как отвечает на вызовы цифровой эпохи: она показывает, как технологии могут служить не только развлечению, но и воспитанию гражданской ответственности. Соединение нейросетей с патриотической тематикой создает запоминающийся образовательный опыт, который участники смогут применять в дальнейшем – например, при создании социально значимого контента или участии в волонтерских проектах. Мероприятие легко адаптируется под разные региональные контексты (например, акцент на местных исторических событиях) и может быть масштабировано на различные учреждения образования.

Методическая разработка мероприятия в форме интерактивного квеста «Цифровизация»

1. Вступление (10 минут)

Ведущий: «Сегодня мы совместим патриотизм и технологии. Ваши смартфоны станут инструментами для изучения истории, культуры и гражданской ответственности. Мы будем использовать нейросети, чтобы создать проекты, которые покажут, как цифровые технологии помогают любить и развивать свою страну».

Разминка «Патриот в цифровую эпоху»

(10 минут, интерактивный диалог с использованием голосового ассистента)

Ведущий: «Ребята, прежде чем мы начнём наш квест, давайте задумаемся: что значит быть патриотом сегодня, в 2025 году? Раньше это слово ассоциировалось с подвигами на войне, а сейчас мы живём в мире технологий. Давайте спросим у искусственного интеллекта – как он понимает современный патриотизм?»

Ход разминки:

Активация голосового помощника (5 минут) – участники по очереди берут смартфон и задают вопрос голосовому ассистенту (Алиса, Siri, Google Assistant или ChatGPT Voice): «Что значит быть патриотом в 2025 году?»

После ответа ИИ ведущий комментирует: «Интересно, нейросеть говорит, что патриотизм сегодня – это не только гордость за страну, но и активное участие в её развитии. А как думаете вы?»

Мини-дискуссия в группах (3 минуты) – участники делятся на группы по 3–4 человека и обсуждают: «Согласны ли вы с ИИ? Дополните его ответ своими примерами. Как технологии помогают или мешают патриотизму?»

Каждая группа записывает 1–2 тезиса в общий чат на листе бумаги.

Обсуждение и выводы (2 минуты)

Ведущий зачитывает несколько ответов из чата и резюмирует:

«Я вижу, многие отметили, что сегодня патриот – это тот, кто не просто любит Родину, но и делает её лучше: волонтерит, создаёт полезный контент, развивает технологии. Именно этим мы и займёмся сегодня – используем ИИ для реальных дел!»

Технические нюансы:

Если нет стабильного интернета, можно заранее записать ответы ИИ и проиграть их аудио. Для чата можно использовать заранее созданную беседу в соцсетях или Google Doc с общим доступом вместо бумажного варианта.

2. Основная часть: интерактивный квест (50 минут)

Участники делятся на команды по 3–4 человека. Каждая команда проходит 3 этапа, используя смартфоны и нейросети.

Этап 1. «История в картинках»

(20 минут, работа с нейросетями-визуализаторами)

Ведущий: «Сейчас мы перенесемся в прошлое Беларуси, но сделаем это с помощью технологий! Ваша задача – оживить ключевые моменты нашей истории. Выберите одно из этих событий (или предложите своё):

- Подписание Статутов ВКЛ – первых европейских конституций
- Оборона Брестской крепости в 1941 году
- Первый Всебелорусский съезд 1917 года
- Строительство Софийского собора в Полоцке
- Современные достижения – запуск БелАЭС или победы наших спортсменов.

Создайте цифровой плакат, который передаст дух этого события. Вам помогут нейросети!»

Инструкция для участников (выполнена в виде памятки):

1. Выбор события – обсудите в команде какое событие вас вдохновляет? Хотите показать героизм, культурный расцвет или технологический прорыв?

2. Генерация изображения – откройте нейросеть (например, Canva AI или MidJourney) и введите запрос на русском или английском языке. Например:

«Статут ВКЛ 1588 года, пергамент с печатями, стиль исторической гравюры»

«Брестская крепость, рассвет 22 июня 1941, драматичное освещение»

Экспериментируйте! Добавьте слова «белорусский стиль» или «узнаваемый символ» для точности.

3. Добавление текста – теперь сделайте плакат говорящим! Используйте ChatGPT: «Напиши короткий слоган (1-2 строки) о [ваше событие] для молодежи».

Вставьте текст в изображение через редактор (Canva, Photoshop Express).

4. Презентация – покажите плакат и объясните: Почему вы выбрали это событие? Как нейросеть помогла передать его смысл? Кому сегодня адресован ваш слоган?

Этап 2. «Голос поколения»

(25 минут, создание аудиообращения от лица исторического деятеля)

Ведущий: «Представьте, что у нас появилась уникальная возможность – услышать голос из прошлого! Ваша задача – создать мотивационное обращение от имени выдающегося деятеля белорусской истории. Пусть их слова вдохновят нас сегодня!»

Инструкция для участников (выполнена в виде памятки)

Шаг 1. Выбор личности:

Ефросиния Полоцкая – первая белорусская просветительница

Б.А.Тарашкевич – создатель современной белорусской грамматики

Василь Быков – писатель, голос военного поколения

Марк Шагал – художник, прославивший Беларусь на весь мир

Винцент Дунин-Марцинкевич – писатель, основатель новой белорусской литературы и профессиональной драматургии

Вы можете предложить свои варианты. Обсудите в команде: чьи слова будут звучать актуально именно сегодня?

Шаг 2. Создание текста (ChatGPT/Claude)

"Теперь дадим голос вашему герою! Откройте нейросеть и введите запрос: «Напиши мотивационную речь от имени [выбранная личность] для белорусской молодежи 2025 года. Основные темы: [укажите 2-3 ключевые идеи]. Длина – 1 минута».*

Примеры запросов:

«Речь Ефросинии Полоцкой о важности образования и сохранения культуры (1 минута)»

«Обращение Тарашкевича о ценности родного языка в цифровую эпоху»

«Монолог Василя Быкова о мужестве в мирное время»

Шаг 3. Озвучка (ElevenLabs/ВКонтакте AI)

Скопируйте получившийся текст в голосовой синтезатор. Выберите подходящий голос (мужской/женский, эмоциональный тон). Добавьте эффект «исторической записи» (если это персонаж прошлого).

Прослушивание и обсуждение.

Ведущий: «Давайте вместе послушаем, что получилось! После каждого выступления ответьте: Узнаваем ли характер героя? Какая фраза «зацепила» лично вас? Как это обращение связано с современной Беларусью?»

Этот этап можно усложнить, раздав имена деятелей Беларуси и попросить детей найти и проанализировать видео об этих личностях с помощью нейросети Otio.AI.

Этап 3. «Будущее страны»

(30 минут, создание видеоролика-послания в 2030 год)

Ведущий:

«Мы с вами уже оживили прошлое – теперь заглянем в будущее! Представьте, что у вас есть 30 секунд эфира на национальном телеканале в 2030 году. Что вы скажете о Беларуси того времени? Какими достижениями будем гордиться? Давайте создадим видеопослание с помощью нейросетей!»

Инструкция для участников (выполнена в виде памятки):

Шаг 1. Мозговой штурм

Обсудите в команде: каким вы видите 2030 год? Выберите ОДНУ ключевую тему:

Технологии: «Беларусь – IT-тигр Европы» (новые стартапы, ПВТ 2.0)

Экология: «Самая зелёная страна» (электротранспорт, zero waste города)

Культура: «Бренд «Культурная Беларусь» (мировые гастроли театров, арт-резиденции)

Спорт: «Олимпийская столица» (чемпионаты, инфраструктура)

Совет: Вспомните современные достижения (БелАЭС, победы в хоккее) – как они могут развиваться?

Шаг 2. Создание сценария (ChatGPT)

Введите в нейросеть: «Напиши сценарий для 30-секундного ролика о Беларуси в 2030 году. Тема: [ваш выбор]. Стил: [мотивирующий/лирический/научный]. Включи отсылки к истории (например, сравнение Полоцка и IT-кластера)»*

Пример запроса:

«Сценарий про экологию: «В 2030 году каждый белорус сажает дерево через приложение. Как наши предки берегли леса – так мы создаём «умные» заповедники»

Шаг 3. Генерация видео (Runway/Canva Video)

Вставьте текст в видео-нейросеть (например, Runway Gen-2).*

Используйте запросы на английском и русском языках

Для «вау»-эффекта комбинируйте реальные фото Беларуси (например, Национальную библиотеку) с AI-графикой.

Шаг 4. Озвучка (ElevenLabs)

Выберите голос для своего ролика:

Официальный тон (для технологий)

Тёплый голос (для культуры)

Детский голос (если ролик от лица нового поколения)

Совет: Начните со слов «Это Беларусь 2030 года...» – так зритель сразу включится в контекст.

Презентация

Ведущий: «Покажите ролик и ответьте: Почему вы выбрали именно эту тему? Какой исторический путь привёл нас к этому будущему? Что ЛИЧНО вы можете сделать для этого сценария?»

3. Заключение

Ведущий: «Давайте подведём итоги нашего цифрового путешествия. Сегодня вы не просто играли с нейросетями – вы создавали мосты между прошлым, настоящим и будущим Беларуси. Вспомним, что у нас получилось!"

Видео-напоминание (3 минуты)

На экране проецируются элементы творческих продуктов участников: исторические плакаты, аудиообращения героев, футуристические видео.

«Посмотрите: это ваше коллективное цифровое наследие! Все работы мы опубликуем на нашем официальном сайте и нашей странице в социальной сети Instagram»

Рефлексия «3 открытия» (7 минут)

Участники в кругу передают «цифровой микрофон» (телефон с включённым диктофоном) и отвечают:

Какое историческое событие/личность сегодня вас удивили?

Какой ИИ-инструмент оказался самым полезным?

Что из увиденного сегодня вы хотите воплотить в реальности?

Ритуал «Капсула цифрового будущего» (5 минут)

Ведущий выводит на экран «капсулу» (QR-код на экране):

«Давайте оставим послание себе в 2030 год! Отсканируйте QR-код и напишите в электронном документе 1 предложение – каким вы видите свой вклад в Беларусь. Мы сохраним это в цифровой капсуле и откроем через 6 лет!»

Реальные действия:

Создается Google Doc с ответами

Участники фотографируются с хештегом #ЦифровойПатриот2030

Заключительное слово

Ведущий: «Сегодня вы доказали, что технологии – это не про замену живого общения, а про усиление нашей памяти и идей. Вы оживили историю через ИИ, нашли голос для героев прошлого, спроектировали представление о будущем. Но главное – вы поняли, что патриотизм в 2024 году – это:

- Знать историю
- Говорить на языке технологий
- Действовать здесь и сейчас

5. Музыкальный финал (2 минуты)

Звучит припев песни «Любимую не отдают» с видео-рядом о знаковых местах и культурных особенностях Беларуси, финальный кадр – лозунг «Будущее создается вместе!»

Список используемой литературы

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании: по состоянию на 1 сент. 2022 г. – Минск : Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2022. – 512 с.

2. Программа непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2021 – 2025 гг. [Электронный ресурс] : постановление Министерства образования Республики Беларусь, 31 декабря 2020 г., № 312. – Режим доступа: edu.gov.by. – Дата доступа: 11.01.2025.

3. Курочкин, С. В. Цифровые технологии в аспекте патриотического воспитания старшеклассников / С. В. Курочкин // Проблемы современного образования. – 2024. – № 4. – С. 166 – 175.

4. Лунева, Е. В. Использование интернет-проектов в гражданско-патриотическом воспитании молодежи / Е. В. Лунева, К. А. Фомичев, О. Г. Хрипунова // Высшее образование сегодня. – 2019. – №7. – С. 48 – 53.

5. Пустовойтов, В. Н. Информационные технологии как средство гражданско-патриотического воспитания современных школьников / В. Н. Пустовойтов, Е. Н. Корнейков // Научное обозрение. Педагогические науки. – 2021. – № 2. – С. 37 – 41.

6. Фисенко А. Д. Патриотическое воспитание молодежи средствами интернет-технологий / А. Д. Фисенко. // Инновационный потенциал молодежи: гражданственность, профессионализм, творчество : сб. науч. тр. Междунар. молодежной науч.-исслед. конф. 24 нояб. 2020 г., Екатеринбург / Изд-во Урал. ун-та, 2020. – Екатеринбург, 2020. – С. 502 – 506.