

## **Использование искусственного интеллекта при проведении занятий, посвященных 80-летию Победы**

*Сатунина Татьяна Алексеевна,  
заместитель директора по НМР,  
кандидат экономических наук,  
Варламова Роза Витальевна  
преподаватель русского языка и литературы,  
Хаматгалеева Лилия Ниязовна  
преподаватель информационных систем  
ГАПОУ «Чистопольский сельскохозяйственный  
техникум имени Г.И. Усманова»*

### **Аннотация**

Статья посвящена хакатону, приуроченному к 80-летию Победы в Великой Отечественной войне, который проходил на базе ГАПОУ «Чистопольский сельскохозяйственный техникум имени Г.И. Усманова». Целью хакатона стало создание интерактивной карты, отображающей места, описанные в произведениях о ВОВ, с использованием технологий искусственного интеллекта. Участники мероприятия, включая студентов и преподавателей, занимались разработкой и программированием картографического приложения, которое позволяет визуализировать ключевые события и географические привязки из литературных произведений, связанных с войной. Хакатон включил в себя мастер-классы, групповые дискуссии, проектный метод, метод круглого стола и использование элементов геймификации.

### **Введение**

В этом году мы отмечаем 80-летие Победы в Великой Отечественной войне, и это стало прекрасным поводом для проведения интегрированного урока в форме Хакатона с использованием искусственного интеллекта, посвященного этой важной дате. Центральной темой стало создание интерактивной карты мест,

описанных в произведениях о Второй мировой войне, с использованием искусственного интеллекта

Цель: развитие у обучающихся навыков работы с текстовой информацией, исторической и литературной аналитикой, а также умений применять искусственный интеллект для решения творческих и образовательных задач.

Задачи:

Познакомить учащихся с возможностями искусственного интеллекта для обработки и визуализации текстовой информации.

Развить навыки анализа исторических и литературных источников, а также умение находить и систематизировать информацию.

Интегрировать знания по литературе, истории и информатике через создание интерактивной карты.

Способствовать развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде.

Форма проведения: хакатон — интенсивная работа в течение ограниченного времени над решением конкретной задачи.

Методы и приёмы:

Проблемное обучение: постановка задачи, требующей использования междисциплинарных знаний и навыков.

Проектная деятельность: создание интерактивной карты с использованием искусственного интеллекта.

Анализ и синтез: работа с историческими и литературными источниками для выявления мест, описанных в произведениях о Великой Отечественной войне.

Командная работа: распределение ролей, планирование и выполнение задач в команде.

Рефлексия: обсуждение результатов, оценка эффективности работы, анализ ошибок и достижений.

## **Изложение основного материала тезисов**

Творческие задания: разработка дизайна и структуры интерактивной карты, выбор инструментов для её создания

Хакатон — это мероприятие, на котором собираются для работы над проектами в ограниченное время. Перед самым Хакатоном были проведены мастер-классы, на которых участники узнали о: значении 80-летия Победы и роли литературы в сохранении исторической памяти, основах работы с инструментами для создания интерактивных карт, принципах работы и применения искусственного интеллекта в подобных проектах.

Этапы проведения хакатона:

Введение: объяснение целей и задач хакатона, знакомство с инструментами искусственного интеллекта.

Разделение на команды: формирование групп по 3–5 человек, распределение ролей (лидер, историк, литературовед, дизайнер, программист).

Работа над проектами: сбор и анализ информации о местах, описанных в произведениях о Великой Отечественной войне, создание макета интерактивной карты с использованием искусственного интеллекта.

Презентация результатов: каждая команда представляет свою интерактивную карту, рассказывает о процессе работы, обсуждает трудности и успехи.

Примеры заданий:

Литературное задание: изучить произведения о Великой Отечественной войне и выявить места, которые в них описаны.

Историческое задание: исследовать исторические факты, связанные с этими местами, используя доступные источники.

Информационное задание: разработать макет интерактивной карты, включая выбор инструментов для её создания и определение структуры представления информации.

Ожидаемые результаты:

Развитие навыков работы с текстовой информацией и историческими источниками. Умение применять междисциплинарные знания и навыки в практической деятельности.

Развитие творческого мышления и коммуникативных навыков. Умение работать в команде и планировать свою деятельность.

Понимание значимости событий Великой Отечественной войны через призму литературы и истории.

### **Выводы**

Хакатон, посвящённый 80-летию Победы, позволяет интегрировать знания и навыки по разным предметам, развивает творческие способности и умение работать в команде. Использование искусственного интеллекта делает процесс создания интерактивной карты более доступным и интересным.