

12+

Андрей Хуторской

Нейросети В ВОСПИТАНИИ

35 промптов для
эвристических классных
часов



Андрей Хуторской

**Нейросети в воспитании.
35 промптов для
эвристических классных часов**

«Издательские решения»

Хуторской А.

Нейросети в воспитании. 35 промптов для эвристических классных часов / А. Хуторской — «Издательские решения»,

Вместо «разговоров о важном» — конкретные дела! Пособие содержит программу из 35 классных часов на год по технологии эвристических ситуаций на базе человекообразного воспитания Научной школы А. В. Хуторского. Ученики создают образовательные продукты (тексты, проекты, модели) с помощью нейросетей. Программа построена по иерархии заказчиков (от «Я» до «Вселенной»), включает готовые промпты, конспекты занятий и диагностику личностных приращений. Для педагогов школ, гимназий и колледжей.

© Хуторской А.

© Издательские решения

Содержание

Введение. 35 продуктивных дел вместо 35 разговоров	6
Глава I. ЗАКАЗЧИК — САМ УЧЕНИК	10
Занятие 1. «Мои сильные стороны» — промпт-интервью с нейросетью о своих способностях и ресурсах	10
Занятие 2. «Что мне мешает и что помогает» — ИИ-анализ личных барьеров и лестниц к успеху	16
Занятие 3. «Моя траектория» — проектирование образовательного маршрута на четверть с ИИ-генерацией вариантов	18
Занятие 4. «Мои ресурсы: время и цифровой мир» — управление личным временем и анализ цифровой среды: подписки, контакты, информационная гигиена	20
Занятие 5. «Моя миссия» — создание личного манифеста на год и рефлексия первых изменений	22
Глава 2. ЗАКАЗЧИК — СЕМЬЯ и РОД	24
Занятие 6. «Герб моей фамилии» — создание знакового образа семьи на основе выявленных ценностей	24
Занятие 7. «О чём молчат бабушкины альбомы» — восстановление контекстов семейных фотографий через нейросетевой анализ	27
Занятие 8. «Голос крови» — поиск однофамильцев-знаменитостей через биографический анализ и сбор карты талантов рода	29
Занятие 9. «Семейный кодекс» — выработка семейного кодекса и сопоставление ожиданий семьи с личными целями	32
Конец ознакомительного фрагмента.	34

Нейросети в воспитании 35 промптов для эвристических классных часов

Андрей Хуторской

© Андрей Хуторской, 2026

ISBN 978-5-0071-2599-4

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Институт образования человека

Центр дистанционного образования «Эйдос»

Научная школа А. В. Хуторского

Серия «Современное воспитание»

А. В. Хуторской

Нейросети в воспитании:

35 промптов для эвристических классных часов

Рекомендовано к изданию Учёным советом Института образования человека, протокол №20260825—8 от 25.08.2026 г.

Введение. 35 продуктивных дел вместо 35 разговоров

О чём это пособие

Каждую неделю в российских школах проходит классный час. Чаще всего это беседа: учитель говорит о ценностях, ученики слушают. Если это «Разговоры о важном», то тема, выводы и интонация обычно заданы заранее. Ученику остаётся роль потребителя чужих смыслов: усвой, запомни, воспроизведи.

Разговор о патриотизме не делает человека патриотом, разговор о семье не укрепляет родовые связи. Между разговором и поступком — пропасть.

Это пособие предлагает другую логику. Тридцать пять классных часов — тридцать пять конкретных дел, в каждом из которых *ученик создаёт личный образовательный продукт*: герб семьи, карту края, проект улучшения школы, послание в космос, манифест для мира. Ценности не проговариваются — они обнаруживаются в деятельности. Нейросеть — не источник готовых ответов, а инструмент: зеркало, генератор вариантов, редактор. Автором продукта всегда остаётся ученик.

Концепция НШХ

Пособие построено на концепции основанной нами Научной школы человекообразного образования — Научной школы А. В. Хуторского (НШХ). Ядро — **принцип человекообразности**: *образование есть средство выявления и реализации возможностей человека по отношению к себе и окружающему миру*. В социосообразной модели цель — адаптировать ученика к социуму. В человекообразной — выявить заложенный в нём потенциал и помочь реализовать его. Ученик не объект формирования, а субъект самореализации. Ценность не привносится извне — она рождается как личностное приращение в процессе создания реального продукта.

Шесть заказчиков

В НШХ образование строится на ожиданиях заказчиков — тех, по отношению к кому ученик реализует свою миссию. Иерархия от ближайшего к дальнему задаёт структуру пособия:

Глава 1. **Сам ученик**. Выявление способностей, личные цели, образовательный маршрут, первый продукт.

Глава 2. **Семья и род**. История семьи, герб рода, таланты предков, согласование ожиданий семьи с личными целями.

Глава 3. **Народ, этнос**. Народные сказки, непередаваемые слова, ремесло в современном переосмыслении, карта памяти края.

Глава 4. **Социум**. Проект «школа мечты», газета, чат-бот анти-буллинга, урок для младших, улучшение двора, профессии будущего.

Глава 5. **Мир**. Экологический след, манифест для мира, азбука жестов, кулинарная дипломатия, изобретение для человечества.

Глава 6. **Вселенная**. Русский космизм, диалог с бесконечностью, формула счастья, модель Вселенной, послание потомкам, итоговая рефлексия года.

Движение от главы к главе — расширение радиуса самореализации: от «я» к «мы», от рода к народу, от мира к Вселенной. Но не как абстрактное восхождение, а как последовательность конкретных дел, каждое из которых материализуется в продукте.

Образовательный продукт

В НШХ образовательный продукт — не побочный результат, а главный смысл деятельности. Мы формулируем принцип продуктивности: «то, что создают ученики, и есть главное, зачем они учатся». Продукт имеет две составляющие:

Внешний продукт — материализованный результат: текст, схема, видео, макет, карта, манифест. То, что можно показать.

Внутренний продукт — личностные изменения: новые мотивы, ценности, способности, представления о себе. То, что нельзя показать, но что меняет человека.

Обе составляющие создаются одновременно. Когда ученик делает герб семьи, он обретает связь с родом и осознаёт ценность преемственности. Каждое занятие построено так, что результат — не «мы поговорили», а «я создал».

Технология: эвристическая ситуация

Каждый классный час здесь — *эвристическая образовательная ситуация*: ситуация активизирующего незнания, в которой ученик сталкивается с открытой задачей и создаёт собственное решение. Ключевые признаки:

1. Открытые задания. Нет однозначных «правильных» ответов. Ценность — в самобытности.

2. Результат непредсказуем. Педагог не знает заранее, какой продукт создаст ученик.

3. Первичность продукта ученика. Ученик создаёт свой продукт до знакомства с культурными аналогами.

4. Рефлексия — управляющий элемент. Каждый классный час завершается осознанием: что я сделал, как и что во мне изменилось.

Нейросеть: инструмент, а не авторитет

Нейросеть не создаёт продукт за ученика, не формулирует за него цель, не принимает решение. Она задаёт вопросы в режиме сократического диалога, генерирует варианты, которые ученик выбирает или отвергает, расширяет горизонт, проверяет и редактирует, моделирует сценарии.

Принцип, проходящий через все промпты: *нейросеть не знает ученика*. Она знает только то, что ученик ей расскажет. Чем точнее формулировка — тем полезнее ответ. Это превращает работу с ИИ в упражнение по самопознанию.

Нейросети — это одна из разновидностей ИИ, это не одно и то же. Однако в данном пособии мы будем считать их синонимами.

Для уверенного применения ИИ, ученикам и педагогу необходимо освоить организационные и технические приёмы работы с нейросетями. Полезны отдельные занятия по освоению функциональной нейросетевой грамотности., для этого в приложениях к пособию приведены чек-листы ученика и педагога.

Роль классного руководителя

Не лектор и не моралист, а организатор эвристических ситуаций и сопровождающий. Его задачи: создать образовательное напряжение, обеспечить технологию, не подсказывать содер-

жание, организовать демонстрацию и рефлексия. Оценок не выставляет — результат классного часа не балл, а продукт и личностное приращение.

Адаптация по возрастам

Пособие подходит для проведения классных часов в средней и старшей школе, а также в колледжах и гимназиях.

6—8 классы: промпты короче, конкретнее; начальные блоки можно сократить до устного обсуждения; применяются визуальные карты, схемы, стикеры.

9—11 классы: добавляется углублённый анализ, сопоставление целей; после рефлексии — шаг «Как это связано с тем, кем я вижу себя через 5 лет?».

Риски

- Ученик просит ИИ написать всё за него. Промпты не дают готовых ответов — нейросеть задаёт вопросы. На демонстрации учитель задаёт уточняющие вопросы, на которые нельзя ответить по чужому тексту.

- Цель — «получать пятёрки». Не исправлять. Через следующие эвристические ситуации цель будет уточняться.

- Нет устройств (смартфонов, компьютеров). Работа в парах или через устройство учителя по очереди.

- «Мне ничего не хочется». Промпт: «Я не знаю, чего хочу. Помоги разобраться — задай 5 вопросов, жди ответа после каждого». Сократический диалог нейросети часто помогает обнаружить скрытые интересы.

Чем это пособие не является

Это не сценарий бесед о ценностях, а технология создания ситуаций, в которых ценности проживаются через дело. Не сборник лекций, а сборник эвристических заданий с *промптами* — заданиями для нейросетей. Не программа ИИ-грамотности, а опыт продуктивного использования нейросети как инструмента самореализации. Не диагностика учителем ученика, а самодиагностика ученика с инструментальной поддержкой.

Как пользоваться

- **Прочитайте концепцию.** Без понимания принципов человекообразности пособие превратится в сборник заданий.

- **Адаптируйте промпты.** Они даны как шаблоны — ученик подставляет свои данные и меняет формулировки. Чем больше меняет, тем лучше.

- **Не спешите с оценками.** Продукт ученика может быть наивным или незаконченным. Ценность — в оригинальности, а не в соответствии стандарту.

- **Сохраняйте продукты.** Каждое занятие создаёт материал для следующего. К концу года у каждого — собрание из 35 продуктов, которое и есть документ самореализации.

- **Доверяйте ученику.** Он может выбрать цель, которая кажется «недостаточно амбициозной». Он может не согласиться с нейросетью. Это нормально — в пространстве его права происходит его рост.

Тридцать пять дел. Тридцать пять продуктов. Тридцать пять шагов от «я» к Вселенной. Не разговоры о важном — а важные дела, в которых ученик обнаруживает, кто он есть и зачем он здесь.

Присылайте отклики на книгу, а также вопросы, предложения. Автор доступен в социальных сетях.

*Андрей Викторович Хуторской,
доктор педагогических наук, профессор,
директор Института образования человека,
член-корреспондент Российской академии образования*

Глава I. ЗАКАЗЧИК — САМ УЧЕНИК

Занятие 1. «Мои сильные стороны» — промпт-интервью с нейросетью о своих способностях и ресурсах

Продукт: инфографика «Я — супергерой» — карточка в стиле супергеройского профиля в комиксах.

Продолжительность: 45 мин. Аудитория: 6—11 классы. Форма: эвристическая образовательная ситуация.

Ниже представлен подробный конспект занятия 1. Последующие занятия содержат сокращённые планы-конспекты.

Цели и образовательные продукты

Внешний продукт: инфографика «Я — супергерой» — личный профиль в стиле карточки супергероя, содержащей выявленные способности, ресурсы, сильные стороны и потенциал ученика.

Карточка супергероя с набором его качеств используется в комиксах, их экранизациях, видеоиграх. Поэтому детям будет легко понять формат создаваемого продукта.

Внутренний продукт: осознание собственного потенциала; сдвиг фокуса с «чего я не умею» на «что у меня уже есть»; личный мотив продолжать деятельность — вопрос, который ученик задал себе и хочет исследовать дальше.

Оборудование

Для диалога с нейросетью ученики используют свои смартфоны либо школьные компьютеры/ноутбуки.

Для текстовых задач применяется нейросеть GigaChat или Алиса, для генерации изображений — GigaChat, Kandinsky или Шедеврум.

Набор текста происходит в смартфонах с помощью приложений «Заметки» (андроид), «Блокнот» (айфон), либо в текстовых редакторах на компьютерах.

Техническая часть работы с нейросетями обеспечивается при помощи чек-листов для ученика и педагога (см. приложения к данному пособию). Рекомендуется провести предварительные занятия с учениками по освоению функциональной нейросетевой грамотности.

Структура занятия

Занятие состоит из пяти этапов.

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин) — ситуация самоопределения, нейросеть не используется.

Этап 2. Промпт-интервью: диагностика (15 мин) — выявление учениками своих сильных сторон и ресурсов через диалог с нейросетью.

Этап 3. Конструирование профиля (15 мин) — создание каждым учеником инфографики «Я — супергерой».

Этап 4. Демонстрация карточек (7 мин) — презентация созданных профилей, формулирование личного мотива, нейросеть не используется.

Этап 5. Рефлексия (3 мин) — осознание изменений, нейросеть не используется.

Ход занятия

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин)

Классный руководитель выводит на экран и объясняет: *«Представь: снимается фильм-комикс о тебе и твоих способностях. Ты — главный герой. Нужно выявить твои способности, потенциал, ресурсы, придумать аватар и фразу-миссию. В основе — твои реальные качества. Всё это надо будет облечь в форму карточки с инфографикой. Делать это мы будем с помощью нейросети.*

Какая у тебя суперсила? Не называй её сразу. Подумай минуту. Запиши — но не показывай соседу».

Учитель не даёт примеров, не подсказывает. Принцип первичности продукции ученика: личная формулировка появляется до любых внешних образцов.

После минуты записи — короткий опрос без раскрытия: кто написал одно слово, кто — фразу, кто не смог сформулировать. Это диагностика исходной точки. Если кому-то трудно — это нормально. Трудность и есть образовательное напряжение.

Этап 2. Промпт-интервью: диагностика (15 мин)

Ученики работают с нейросетью в режиме структурированного диалога. Задача — провести интервью у самого себя с помощью нейросети. Нейросеть выступает в роли интервьюера, который не знает ученика и помогает ему раскрыться через вопросы.

Учитель: *«Чтобы определить ваши способности, потенциал, ресурсы предложите нейросети задать вам вопросы, на которые вы ответите.*

Откройте диалог с нейросетью на смартфонах или в компьютере. Запишите или продиктуйте нейросети следующий промпт» (выводится на экран).

Промпт №1. «Интервьюер»

«Ты — интервьюер. Я — супергерой. Моя суперсила: [...] Возьми у меня интервью, чтобы раскрыть мои сильные стороны. Задавай мне вопросы — по одному, жди мой ответ после каждого. Цель: помочь мне увидеть свои способности и ресурсы, которых я могу не замечать.

Начни с первого вопроса. После моего ответа — задавай следующий, опираясь на то, что я сказал. Не перечисляй мои сильные стороны за меня — помоги мне обнаружить их самому».

Как это работает: нейросеть ведёт сократический диалог, постепенно расширяя угол зрения ученика. Вопросы, которые обычно генерирует нейросеть в этом режиме: «Что тебе легче всего даётся, когда другим бывает трудно?», «За чем к тебе обращаются друзья?», «Что ты делаешь с удовольствием, даже когда устал?» — именно те вопросы, которые человек редко задаёт себе сам.

Для учителя: если ученик получает от нейросети готовый список сильных сторон вместо вопросов — попросите переформулировать промпт, добавив: «Не называй мои сильные стороны — только задавай вопросы». Это формирует навык управления нейросетью.

Промпт №2. «Анализ интервью»

«Вот мои ответы на твои вопросы:» [ученик вставляет свои ответы].

Теперь проанализируй мои ответы и выдели 5—7 моих сильных сторон, которые проявились в диалоге. Для каждой сильной стороны: (1) назови её, (2) приведи цитату из моего

ответа, где она проявилась, (3) предложи ситуацию, где эта сильная сторона может мне помочь».

Результат этапа: у каждого ученика — список 5—7 сильных сторон, выявленных через собственные ответы, с контекстами применения.

Этап 3. Конструирование профиля (15 мин)

Ученики создают инфографику «Я — супергерой» или «Мои ресурсы» в формате супергеройского профиля. Структура профиля: имя / супергеройский псевдоним — ученик придумывает сам, отражающий его сильную сторону. Суперсила — одна главная способность, которую ученик выбирает из списка как наиболее значимую. Арсенал — 3—5 вспомогательных сильных сторон. Слабое место — одна область, которую ученик сам назвал как зону роста (не «недостаток», а то, что можно прокачать). Сфера применения — где в реальной жизни его суперсила уже работает или может заработать. Вопрос себе — один вопрос, который возник в процессе и который ученик хочет исследовать дальше.

Для визуализации профиля используется один из двух путей — по выбору ученика: промпт №3 или промпт №4.

Промпт №3. «Визуализатор профиля» (для тех, кто хочет сгенерировать визуал, например, с помощью GigaChat):

Помоги мне оформить мой супергеройский профиль. Вот мои данные:

Имя: [имя] Псевдоним: [псевдоним] Суперсила: [главная сильная сторона] Арсенал: [3—5 сильных сторон] Слабое место: [зона роста] Сфера применения: [где это работает] Вопрос себе: [один вопрос]

Предложи: (1) визуальную концепцию для профиля — какие образы, цвета, символы подойдут; (2) формулировку суперсилы в стиле комикс-описания — коротко, ярко, в 1 фразу; (3) три варианта дизайна карточки.

Промпт №4. «Текстовый профиль» (для тех, кто делает вручную или в текстовом редакторе на смартфоне или компьютере):

Вот мои данные для профиля: [те же данные]. Помоги мне отредактировать описания так, чтобы они звучали как карточки из коллекционной карточной игры или супергеройского атласа — коротко, метафорично, с характером. Не больше одного предложения на пункт.

Результат этапа: готовый профиль — на бумаге, в онлайн-редакторе или в виде текстовой структуры. Форма свободная; содержание — личное.

Этап 4. Демонстрация продукта (7 мин)

Желающие показывают и поясняют созданные профили классу. Правила для учителя: не оценивать, не сравнивать, задавать расширяющие вопросы.

Затем — ключевое действие. Учитель предлагает каждому записать в профиле один вопрос, который возник в процессе и который хочется исследовать дальше. Это не «вывод занятия» — это зерно мотива. Вопрос формулируется самим учеником и адресован себе.



Рис. 1. Пример инфографики, сгенерированной нейросетью GigaChat

Примеры вопросов, которые рождались у учеников в пилотных группах:

«Если моя суперсила — умение убеждать, почему я не использую её, когда сам себе обещаю сделать домашку?»

«Я увидел, что умею организовывать людей. Куда это применить, чтобы было по-настоящему, а не „просто так“?»

«Моя слабая сторона — бросаю начатое. А что, если моё „бросание“ — это не слабость, а сигнал, что дело не моё?»

Для учителя: этот вопрос — мост к следующему занятию и ко всей программе года. В концепции НШХ мотив не задаётся извне («вам это пригодится»), а рождается из опыта. Вопрос, заданный себе, и есть первичный мотив.

Этап 5. Рефлексия (3 мин)

Каждый ученик отвечает себе в тетради или в приложении «Заметки» — коротко, одним-двумя предложениями:

Что в моём профиле оказалось неожиданным?

Где нейросеть увидела во мне то, чего я сам не замечал?

Согласен ли я с тем, что она выделила? Если нет — с чем именно?

Задания ученикам самим себе

В конце занятия учитель предлагает три необязательных задания. Выполнять их или нет — ученик решает сам. Это не «домашнее задание», а продолжение самоисследования по собственной инициативе.

Задание себе №1. «Проверка в деле»

В течение недели обрати внимание: в какой ситуации твоя суперсила проявилась сама собой — без предупреждения, без подготовки? Запиши эту ситуацию одной строкой. Принеси на следующий классный час.

Задание себе №2. «Вопрос нейросети»

Сформулируй свой «Вопрос себе» из профиля как промпт для нейросети. Попроси её не отвечать, а задать тебе 3 уточняющих вопроса по этому поводу. Запиши вопросы и свои ответы.

Задание себе №3. «Человек-зеркало»

Покажи свой профиль одному человеку — другу, родителю, брату или сестре. Спроси: «Что здесь правда, а что — нет? Что бы ты добавил?» Запиши ответ. Не спорь.

После занятия

Учитель собирает профили (или их фотографии). Фиксирует вопросы, которые ученики задали себе, — это материал для занятия 2 «Что мне мешает и что помогает», где барьеры и ресурсы будут исследоваться глубже. Публичных отметок не выставляет. Результат — продукт и личностный мотив, а не балл. В то же время, рекомендуется диагностика и анализ проявления следующих качеств учеников:

- способность к саморефлексии;
- уровень осознания собственной идентичности;
- умение формулировать личные характеристики без штампов;
- готовность к честному самопредъявлению;
- способность удерживать собственную позицию в диалоге;
- отношение к ИИ как к собеседнику, а не как к справочнику.

Данные качества могут быть оценены в табличной форме + — или по 3-балльной, 10-балльной шкале. От занятия к занятию те или иные качества повторяются. В результате можно будет обнаружить их изменения/приращения в течение учебного года.

Адаптация по возрастам

6—8 классы: промпты короче, профиль — визуальный, с акцентом на псевдоним и суперсилу. Блок «Слабое место» можно назвать «Зона прокачки» — языком, близким к игровому.

9—11 классы: добавить в профиль пункт «Связь с профессией/направлением» — как суперсила соотносится с выбранной или возможной профессиональной траекторией. Вопрос себе может быть более развёрнутым — с гипотезой.

Риски

• Ученик пишет «у меня нет сильных сторон». Промпт-интервью построен так, что нейросеть задаёт вопросы, а не просит назвать сильные стороны напрямую. Часто ученик обнаруживает их в ответах, не осознавая, что отвечает именно о сильных сторонах. Если это не сработало — учитель предлагает переформулировать: «Что ты делаешь, когда тебе хорошо?»

• Нейросеть генерирует лестные характеристики. Промпт №2 содержит требование цитировать ответ ученика — это привязывает анализ к реальным словам, а не к общим компли-

ментам. Если нейросеть всё равно льстит — попросите ученика проверить: «Найди в своём ответе слова, которые доказывают это».

- Нет устройств. Промпты выводятся на экран, ученики работают с бумажным шаблоном, к нейросети обращаются через устройство учителя по очереди.

Профиль «Мои ресурсы» становится исходной точкой для всей главы «Заказчик — сам ученик». На занятии 2 «Что мне мешает и что помогает» ученики вернутся к своим суперсилам и исследуют, что мешает им проявляться.

Занятие 2. «Что мне мешает и что помогает» — ИИ-анализ личных барьеров и лестниц к успеху

Продукт: карта-лабиринт. 45 мин, 6—11 классы. Эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты: *Внешний продукт:* карта-лабиринт — визуальная схема с личными барьерами, ресурсами и путями их преодоления, отталкивающаяся от профиля «Я — супергерой» из занятия 1. *Внутренний продукт:* осознание, что барьер — не приговор, а объект для исследования; личный мотив-вопрос о том, какой путь преодоления подходит именно мне.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор, профили из занятия 1.

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин) Учитель: «На прошлом занятии ты нашёл свою суперсилу. Но каждый герой встречает стену. Вспомни ситуацию, когда твоя сила не сработала — что встало на пути? Запиши одно слово или фразу». Минута записи → короткий опрос. Примеры не даются — первичность продукции ученика. Трудность формулировки и есть образовательное напряжение.

Этап 2. ИИ-анализ барьеров (15 мин) Ученики работают с нейросетью, выявляя личные барьеры и ресурсы преодоления.

Промпт №1. «Анализатор барьеров». «Ты — аналитик. Моя суперсила из прошлого занятия: [...]. Вот ситуация, где она не сработала: [...]. Помоги мне понять, что мешало. Задавай вопросы — по одному, жди ответ. Не называй барьеры сам — помоги мне обнаружить их через мои ответы».

Промпт №2. «Карта барьеров и лестниц». «Вот мои ответы: [...]. Выдели 3—5 моих барьеров. Для каждого: (1) название, (2) цитата из моего ответа, где он проявился, (3) что из моего арсенала (ресурсов из профиля супергероя) может помочь его преодолеть, (4) один конкретный шаг, который я могу сделать в ближайшие дни».

Результат: структурированный список барьеров с привязкой к ресурсам и шагами.

Этап 3. Конструирование карты-лабиринта (15 мин) Ученик создаёт визуальную карту: старт — точка, где суперсила не сработала; стены — выявленные барьеры; пути — ресурсы и шаги для преодоления; выход — цель, к которой ведёт путь. Форма свободная: рисунок, схема в редакторе, генерация визуала.

Промпт №3. «Визуализатор карты». «Вот мои барьеры и пути: [...]. Предложи визуальную концепцию карты-лабиринта: как расположить стены (барьеры), тропы (ресурсы) и выход (цель). Какие образы, цвета, символы подойдут? Дай три варианта композиции».

Промпт №4. «Текстовая карта». «Вот мои данные: [...]. Оформи барьеры и пути как описание уровня в игре-лабиринте — кратко, метафорично, одно предложение на пункт. Стены — препятствия, тропы — подсказки, выход — награда».

Этап 4. Демонстрация (7 мин) Желающие показывают карты. Учитель не оценивает, задаёт расширяющие вопросы. Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива для занятия 3. Примеры из пилотных групп: «Мой главный барьер — страх ошибки. А что, если ошибка — это не стена, а дверь?»; «Я увидел, что мне мешает не лень, а непонимание, зачем. Кому на самом деле нужен мой проект?»

Этап 5. Рефлексия (3 мин) Коротко: какой барьер удивил? Что нейросеть увидела, чего не замечал? Какой путь кажется самым реалистичным?

Задания себе (необязательные): «Первый шаг» — сделать один конкретный шаг из карты и записать результат; «Вопрос нейросети» — переформулировать вопрос себе как промпт; «Человек-союзник» — показать карту близкому, спросить, какой путь он видит.

После занятия: учитель собирает карты и вопросы себе — материал для занятия 3. Рекомендуется диагностика и анализ проявленности следующих качеств учеников: эмпатия к близким; уважение к семейным традициям; благодарность; эмоциональная восприимчивость; честность в самооценке.

Адаптация: 6—8 классы — «ловушки» вместо «барьеров», больше визуала; 9—11 — добавить пункт «связь барьера с профессиональным выбором».

Риски: «У меня нет барьеров» — попросить вспомнить ситуацию, где было скучно или хотелось бросить; лезть нейросети — требование цитировать ответы; нет устройств — работа через устройство учителя по очереди.

Занятие 3. «Моя траектория» — проектирование образовательного маршрута на четверть с ИИ-генерацией вариантов

Продукт: дорожная карта «От точки А к точке Я» в формате трекера достижений. 45 мин, 6—11 классы. Эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты. *Внешний продукт:* дорожная карта «От точки А к точке Я» — личный трекер достижений с конкретными шагами, точками промежуточного результата и системой самопроверки, опирающийся на профиль суперсилы (занятие 1) и карту барьеров (занятие 2). *Внутренний продукт:* переход от «мне надо» к «я выбрал» — осознанное целеполагание; личный мотив-вопрос о том, как удерживать собственный маршрут, когда мотивация падает.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор, профили и карты из занятий 1—2.

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин) Учитель: «У тебя есть суперсила и ты знаешь, что стоит на пути. Представь: четверть закончилась, и ты оглядываешься назад. Что должно было произойти, чтобы ты сказал — да, я это сделал? Запиши одной фразой». Минута записи → короткий опрос. Учитель не даёт примеров, не подсказывает формулировки. Принцип первичности продукции ученика: личная цель появляется до любых шаблонов.

Этап 2. ИИ-генерация вариантов маршрута (15 мин) Ученики работают с нейросетью, расширяя собственный взгляд на возможные пути к цели.

Промпт №1. «Разведчик маршрутов» «Ты — проводник. Моя цель на четверть: [...]. Моя суперсила: [...]. Мои барьеры: [...]. Предложи мне три разных маршрута к этой цели — короткий, средний и амбициозный. Для каждого: 3—5 шагов, что нужно для каждого шага, где могут возникнуть мои барьеры и как их обойти. Не выбирай маршрут за меня — дай материал для выбора».

Ученик читает три варианта, выбирает один или собирает собственный из элементов разных маршрутов. Это учит не принимать готовое, а конструировать своё.

Промпт №2. «Сборка трекера» «Вот маршрут, который я выбрал: [...]. Оформи его как трекер достижений: 5—7 конкретных шагов с проверочными точками. Для каждого шага: что я делаю, как я пойму, что шаг выполнен, какой ресурс из моего арсенала нужен, что будет если я застряну — один запасной вариант».

Результат: структурированный трекер с шагами, критериями самопроверки и резервными вариантами.

Этап 3. Конструирование дорожной карты (15 мин) Ученик создаёт визуальный трекер «От точки А к точке Я». Структура: точка А — где я сейчас; точки Б, В, Г — промежуточные шаги с критериями выполнения; точка Я — цель четверти; значки ресурсов —

что подключаю на каждом отрезке; отметки барьеров — где может возникнуть стена и как её обойти. Форма свободная: рисунок, схема в редакторе, генерация визуала.

Промпт №3. «Визуализатор карты». «Вот мой трекер: [...]. Предложи визуальную концепцию дорожной карты: как расположить точки маршрута, значки ресурсов, отметки барьеров. Какие образы, цвета, символы подойдут? Дай три варианта композиции».

Промпт №4. «Текстовая карта». «Вот мой трекер: [...]. Оформи шаги как путевые заметки путешественника — коротко, метафорично, одно предложение на пункт. Каждый шаг — этап пути с описанием, что я увижу, когда он пройден».

Этап 4. Демонстрация (7 мин) Желающие показывают дорожные карты. Учитель не оценивает, задаёт расширяющие вопросы. Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива для занятия 4. Примеры из пилотных групп: «Мой маршрут — честный или это то, что от меня ждут?»; «Что я сделаю, когда на третьем шаге захочу бросить — заранее?»

Этап 5. Рефлексия (3 мин) Коротко: какой шаг кажется самым трудным и почему? Чей маршрут — мой или нейросети? Что в нём точно моё?

Задания себе (необязательные): «Первый шаг» — выполнить первую точку трекера и отметить результат; «Вопрос нейросети» — переформулировать вопрос себе как промпт; «Одноклассник-попутчик» — обменяться картами с одним человеком, обсудить, чей маршрут реалистичнее.

После занятия: учитель собирает дорожные карты и вопросы себе — материал для занятия 4 «Кто идёт со мной», где исследуется роль окружения в движении по маршруту. Рекомендуется диагностика и анализ проявленности следующих качеств:

- саморефлексия;
- воображение;
- честность;
- ценностное самоопределение;
- готовность к самоизменению.

Адаптация: 6—8 классы — меньше шагов (3—4), больше визуала, «квест» вместо «маршрута»; 9—11 — добавить пункт «связь шагов с экзаменами или профориентацией», горизонт планирования.

Риски: «не знаю, чего хочу» — вернуться к вопросу себе из занятия 1, переформулировать цель через него; нейросеть предлагает абстрактные шаги — попросить ученика проверить: «Что конкретно я сделаю руками на этой неделе?»; нет устройств — работа через устройство учителя по очереди.

Занятие 4. «Мои ресурсы: время и цифровой мир» — управление личным временем и анализ цифровой среды: подписки, контакты, информационная гигиена

Продукт: квест-план недели + «Алгоритм цифровой гигиены» с мемами-напоминалками.
45 мин. Аудитория: 6—11 классы. Форма: эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты. *Внешний продукт:* квест-план недели — личное расписание с приоритетами и временными слотами, дополненное «Алгоритмом цифровой гигиены» — коротким сводом правил отбора подписок, контактов и контента, оформленным мемами-напоминалками.

Внутренний продукт: сдвиг фокуса с «у меня нет времени» на «я выбираю, куда его вкладываю»; осознание, что цифровая среда — не фон, а ресурс или барьер; личный мотив-вопрос о том, кто управляет моим вниманием — я или алгоритмы.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор, дорожные карты из занятия 3.

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин). Учитель: «Открой экранное время на телефоне. Сколько часов вчера ты провёл в приложениях? Запиши цифру — не показывай соседу. А теперь запиши, сколько из этого времени ты выбрал сам, а сколько — за тебя решил алгоритм». Минута записи → короткий опрос: кто честно ответил «большинство — алгоритм». Примеры не даются. Трудность признания — это образовательное напряжение.

Этап 2. ИИ-аудит времени и среды (15 мин). Ученики работают с нейросетью, проводя самодиагностику через структурированный диалог.

Промпт №1. «Тайм-детектив». «Ты — следователь. Я расскажу, как провёл вчера свободное время: [...]. Задавай мне вопросы — по одному, жди ответ. Твоя цель — помочь мне увидеть, где моё время утекает незаметно и что на самом деле меняет мой день. Не делай выводов за меня — веди к ним вопросами».

После интервью — анализ и конструирование плана.

Промпт №2. «Архитектор недели». «Вот мои ответы: [...]. Помоги мне составить квест-план на неделю. Учитывай: моя суперсила [...], моя главная цель на четверть [...]. Раздели дела на три типа: „двигают к цели“, „поддерживают“, „утечки“. Предложи 5—7 временных слотов с привязкой к реальным делам. Для каждого слота — что я делаю, сколько времени, что мне может помешать и как я обойду это. Не составляй расписание за меня — дай каркас, который я дополню сам».

Результат: черновик квест-плана с типизацией дел и слотами.

Этап 3. Конструирование алгоритма цифровой гигиены (15 мин). Ученик создаёт второй продукт — «Алгоритм цифровой гигиены»: 4—5 личных правил отбора подписок, контактов и контента, оформленных мемами-напоминалками.

Промпт №3. «Аудит подписок». «Вот список моих подписок и контактов в соцсетях: [...]. Для каждой группы подписок определи: даёт ли она мне ресурс или забирает внимание. Предложи 4—5 правил, по которым я буду решать, отписаться или оставить. Правила формулируй как вопросы к себе, не как запреты».

Промпт №4. «Генератор мемов». «Вот мои правила цифровой гигиены: [...]. Для каждого правила придумай мем-напоминалку: (1) короткую подпись в стиле интернет-мема, (2) описание картинку, которую можно сгенерировать, (3) ситуацию, когда мем сработает как стоп-сигнал. Стил — ироничный, не нравоучительный».

Результат: квест-план недели + алгоритм с мемами-напоминалками. Форма свободная: текст, схема, генерация визуала мема.

Этап 4. Демонстрация (7 мин). Желающие показывают квест-планы и мемы. Учитель не оценивает, задаёт расширяющие вопросы. Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива для занятия 5. Примеры из пилотных групп: «Я чистил подписки и обнаружил, что половины даже не смотрю. Зачем я подписывался?»; «Оказалось, что моё „нет времени“ — это 40 минут в TikTok перед сном. Кто ставит мне цели — я или лента?»

Этап 5. Рефлексия (3 мин). Коротко: что в моём времени оказалось не тем, что я думал? Какое правило цифровой гигиены буду пробовать первым? Чей мем мне запомнился — свой или соседа?

Задания себе (необязательные). «Один слот» — прожить один временной слот из квест-плана и записать, что получилось; «Чистка» — отписаться от трёх подписок по своим правилам; «Мем-тест» — отправить один свой мем-напоминалку другу и посмотреть, сработает ли.

После занятия. Учитель собирает квест-планы и вопросы себе — материал для занятия 5 «Кто идёт со мной», где исследуется роль окружения в маршруте. Рекомендуется диагностика и анализ проявленности следующих качеств:

- саморефлексия;
- самокритичность;
- критическое мышление;
- готовность к самоизменению;
- самостоятельность суждений.

Адаптация. 6—8 классы — меньше подписок в анализе, мемы как основной продукт, «утечки» назвать «пожиратели времени»; 9—11 — добавить пункт «цифровой след и репутация», связать с профориентацией.

Риски. Ученик скрывает реальное экранное время — не требовать точных цифр, работать с оценкой; нейросеть морализирует — попросить ученика переформулировать промпт: «Без оценок, только вопросы»; нет устройств — учитель выводит промпты на экран, ученики работают с бумажным шаблоном, к нейросети обращаются через устройство учителя.

Занятие 5. «Моя миссия» — создание личного манифеста на год и рефлексия первых изменений

Продукт: текст-декларация «Моя миссия в этом году» + дневник приращений «До/После»

45 мин. Аудитория: 6—11 классы. Форма: эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты. *Внешний продукт:* текст-декларация «Моя миссия в этом году» — короткий личный манифест из 3—5 строк, построенный на материале всех предыдущих занятий, плюс дневник приращений «До/После» — сравнительная запись «каким я был / каким стал» по трём точкам, выбранным самим учеником. *Внутренний продукт:* переход от «я пытаюсь» к «я заявляю»; опыт рефлексии собственного изменения за прошедшие занятия; личный мотив-вопрос о том, что произойдёт, если я вслух скажу свою миссию другому человеку.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор, продукты занятий 1—4.

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин). Учитель: «Представь: тебя пригласили выступить на TED. Зал — весь класс. У тебя ровно 15 секунд, чтобы сказать, ради чего ты этот год проживаешь. Не „чтобы хорошо учиться“ — а по-настоящему. Запиши». Минута записи → короткий опрос: кто написал одну фразу, кто — три, кто стёр и начал заново. Учитель не даёт примеров. Ощущение «я не умею так говорить» — это образовательное напряжение.

Этап 2. ИИ-конструирование манифеста (15 мин). Ученики работают с нейросетью, превращая разрозненные продукты прошлых занятий в связный текст-декларацию.

Промпт №1. «Гончар». «Ты — гончар, а я принёс тебе глину. Вот мои куски: суперсила [...], барьеры [...], маршрут [...], правила цифровой гигиены [...]. Не лепи за меня — помоги мне собрать из этого форму. Задавай мне вопросы по одному, жди ответ. Твоя цель — помочь мне найти одну главную нить, которая связывает всё это вместе. Не формулируй миссию — помоги мне услышать её в собственных ответах».

Ученик проходит диалог, затем просит нейросеть собрать черновик.

Промпт №2. «Редактор манифеста». «Вот мои ответы: [...]. Собери из них текст-декларацию „Моя миссия в этом году“. Правила: 3—5 строк, без штампов вроде „стать лучше“ или „не сдаваться“, одно сильное утверждение в начале, одно действие в конце. Предложи три версии — я выберу одну. Каждая версия разного тона: дерзкая, тихая, вопросительная».

Результат: три варианта манифеста для выбора и доработки.

Этап 3. Дневник приращений «До/После» (15 мин). Ученик создаёт второй продукт — сравнительную запись собственного изменения. Не «дневник достижений», а фиксация сдвига восприятия.

Промпт №3. «Свидетель изменений». «Вот что я писал о себе на занятии 1: [...]. Вот что я пишу сейчас: [...]. Найди 3 точки, где что-то изменилось — не обязательно в лучшую сторону, но по-другому. Для каждой точки: что я думал тогда, что я думаю сейчас, что между этим произошло. Не оценивай — просто отметь движение».

Ученик оформляет три точки в формате «До / После / Что сдвинуло». Это и есть дневник приращений. Форма свободная: текст, таблица в «Заметках», визуальная схема.

Этап 4. Демонстрация (7 мин). Желающие зачитывают манифесты и показывают точки сдвига. Учитель не оценивает. Особое правило: после каждого манифеста класс молчит 5 секунд — прежде чем задать вопрос. Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива. Примеры из пилотных групп: «Я написал „моя миссия — задавать вопросы, на которые боюсь отвечать“. А я вообще хоть один такой задал?»; «В „До/После“ я увидел, что изменилось не моё умение, а моё отношение — раньше я злился на барьеры, теперь я их изучаю. Это и есть изменение?»

Этап 5. Рефлексия (3 мин). Коротко: какая из трёх версий манифеста оказалась моей и почему? Что в дневнике «До/После» меня удивило? Готов ли я повесить манифест на видное место — или мне пока некомфортно?

Задания себе (необязательные). «15 секунд» — произнести манифест вслух перед зеркалом и записать, что почувствовал; «Письмо в будущее» — попросить нейросеть составить письмо «мне через четверть» с вопросами по каждой точке дневника приращений; «Один свидетель» — показать манифест одному человеку и спросить: «Что в этом правда, а что — поза?»

После занятия. Учитель собирает манифесты и дневники — материал для второй главы программы, где ученики перейдут от самопознания к взаимодействию с миром. Рекомендуется диагностика и анализ проявленности следующих качеств:

- ценностное самоопределение;
- самостоятельность суждений;
- инициативность;
- масштаб мышления;
- честность.

Адаптация. 6—8 классы — манифест из одной строки вместо трёх, «До/После» через рисунки-комиксы; 9—11 — добавить пункт «связь миссии с выбором после школы», манифест может включать обещание конкретного действия.

Риски. Ученик пишет штамп — промпт «Редактор» отсекает банальные формулировки; ученик не видит изменений — попросить вернуться к вопросу себя из занятия 1 и сравнить; нет устройств — учитель выводит промпты на экран, ученики работают с бумажным шаблоном, к нейросети обращаются через устройство учителя.

Глава 2. ЗАКАЗЧИК — СЕМЬЯ и РОД

Занятие 6. «Герб моей фамилии» — создание знакового образа семьи на основе выявленных ценностей

Продукт: герб (рисунок/коллаж) с легендой в стиле средневекового свитка. 45 мин. Аудитория: 6—11 классы. Форма: эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты. *Внешний продукт:* герб семьи — визуальный символ, собранный из реальных семейных историй и ценностей, с легендой — коротким текстом в стиле средневекового свитка, объясняющим выбор каждого элемента герба. *Внутренний продукт:* открытие, что семья — не набор случайных людей, а система с историей и ценностями; сдвиг фокуса с «моя семья обычная» на «в ней есть символы и смыслы, которых я не замечал»; личный мотив-вопрос о том, какой семейный сюжет я продолжаю — или прерываю.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор, бумага, фломастеры (для ручного рисунка герба).

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин). Учитель: «Представь: через 200 лет археолог находит печать с твоей фамилией. На ней — три символа. Какие? Не названия ценностей — а предметы, животные, растения, действия. Например: не „трудолюбие“, а наковальня. Не „доброта“, а раскрытая ладонь. Запиши три символа — не показывай соседу». Минута записи → короткий опрос: у кого символы совпали бы с родительскими, а у кого — нет. Учитель не даёт примеров. Несовпадение — это образовательное напряжение.

Этап 2. ИИ-раскопки семейных ценностей (15 мин). Ученики работают с нейросетью, превращая смутные воспоминания в структурированный материал для герба.

Промпт №1. «Архивариус». «Ты — архивариус из будущего. Я — последний носитель сведений о своей семье. Задавай мне вопросы — по одному, жди ответ. Твоя цель — вытащить из моих воспоминаний три семейные ценности, которые повторяются в историях, привычках, поговорках моих близких. Не называй ценности сам — помоги мне найти их в моих ответах. Спрашивай про конкретные случаи, фразы, ритуалы, а не про абстрактное „что вы цените“».

Нейросеть копает в неожиданных местах: «Какую фразу чаще всего повторяет твоя бабушка?», «За что в твоей семье хвалят, а за что — молча осуждают?», «Какой поступок кого-то из родных до сих пор вспоминают за столом?».

Промпт №2. «Геральдист». «Вот мои ответы: [...]. Выдели 3 семейные ценности. Для каждой: (1) название, (2) цитата из моего ответа, где она проявилась, (3) геральдический символ — животное, растение, предмет или жест, который её выражает, (4) цвет, который ей подходит, с объяснением. Не повторяй шаблонные гербы — предлагай неожиданные сочетания».

Результат: три ценности с символами и цветами — каркас герба.

Этап 3. Конструирование герба и легенды (15 мин). Ученик собирает герб — рисунок от руки, коллаж или сгенерированный визуал. В центре — главный символ (самая значимая ценность), по бокам — два вспомогательных, внизу — девиз: одна фраза, перефразирующая семейную поговорку или привычку.

Промпт №3. «Хранитель легенды». «Вот элементы моего герба: [...]. Напиши легенду к нему в стиле средневекового свитка — как будто этот герб был вручён моей семье много веков назад. 5—7 строк. Каждый символ объясни через одну короткую историю или фразу. Тон — торжественный, но с долей иронии, как будто хронист немного подшучивает над своими героями. Предложи две версии — я выберу».

Промпт №4. «Девиз». «Вот мои семейные ценности: [...]. Предложи три варианта девиза для герба — по одной фразе. Первый — из реальной фразы, которую говорят в моей семье. Второй — перевернутый: то, чего в семье избегают, но что могло бы стать силой. Третий — в виде вопроса, который семья ещё не задавала себе».

Результат: герб с легендой и девизом. Форма свободная.

Этап 4. Демонстрация (7 мин). Желающие показывают гербы и зачитывают легенды. Учитель не оценивает. После каждого герба — один вопрос от класса: «Какой символ ты не уверен, что выбрал бы мама или папа?» Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива для занятия 7. Примеры из пилотных групп: «Мой герб — с книгой и наковальней. Бабушка работала на заводе и читала наизусть стихи. Я этого не знал»; «Оказалось, главная ценность моей семьи — не „достижения“, а „не бросать друг друга“. А я всю жизнь думал, что от меня требуют оценок».

Этап 5. Рефлексия (3 мин). Коротко: какой символ удивил меня самого? Чьи слова — нейросети или мои — в легенде больше? Готов ли я показать герб семье — или боюсь реакции?

Задания себе (необязательные). «Показ семье» — показать герб кому-то из родных и спросить: «Что бы ты добавил, а с чем не согласен?»; «Родословное слово» — попросить нейросеть составить карту из пяти вопросов, которые стоит задать бабушке или дедушке о семье; «Ночной девиз» — повесить девиз на видное место и через неделю записать, вспомнил ли его хоть раз.

После занятия. Учитель собирает гербы и вопросы себе — материал для занятия 7 «Родовое древо наоборот», где ученики будут исследовать не происхождение, а выбор — какой семейный сценарий продолжать, а какой прерывать. Рекомендуются диагностика и анализ проявленности следующих качеств:

- эмпатия;
- уважение к близким;
- сотрудничество;
- ответственность;
- честность.

Адаптация. 6—8 классы — герб с двумя символами вместо трёх, легенда в 3 строки, девиз из реальной семейной фразы; 9—11 — добавить пункт «связь семейной ценности с моим профессиональным выбором», легенда может включать линию «продолжаю / прерываю».

Риски. Ученик из приёмной или неполной семьи — учитель заранее говорит: «Семья — это те, с кем ты живёшь и кто для тебя значим, не обязательно кровные родственники»; «моя семья неинтересная» — промпт «Архивариус» выкапывает ценности из бытовых деталей; нет устройств — рисование герба от руки, нейросеть через устройство учителя.

Занятие 7. «О чём молчат бабушкины альбомы» — восстановление контекстов семейных фотографий через нейросетевой анализ

Продукт: «ожившая фотография» — восстановленная история (текст + ИИ-аудиозапись голоса).. 45 мин. Аудитория: 6—11 классы. Форма: эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты. Внешний продукт: «ожившая фотография» — одна семейная фотография, к которой ученик восстановил контекст через разговор с родными и анализ нейросетью, сопроводив текст короткой ИИ-аудиозаписью от лица человека на снимке. Внутренний продукт: переход от «старые фото — это скучно» к «за каждым снимком — история, которую я ещё не расслышал»; опыт интервьюирования близких; личный мотив-вопрос о том, какую историю моей семьи я знаю неточно — и хочу проверить.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор. Домашнее задание к занятию: принести одну семейную фотографию (на телефоне или бумажную).

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин). Учитель: «Достань фотографию, которую принёс. Посмотри 30 секунд. Теперь запиши — одним словом — что ты не знаешь про этот кадр. Не „кто это“, а именно что тебе неизвестно: место? повод? что было до щелчка? что было после?». Минута записи → короткий опрос без раскрытия. Учитель не даёт примеров. Пробел в знании — это образовательное напряжение.

Этап 2. ИИ-дознатель: восстановление контекста (15 мин). Ученики работают с нейросетью, превращая обрывки воспоминаний в связный текст.

Промпт №1. «Следователь по холодным делам». «Ты — следователь по нераскрытым делам. У меня есть старая семейная фотография, и я почти ничего о ней не знаю. Вот что я вижу: [...]. Вот что я помню из слов родных: [...]. Задавай мне вопросы — по одному, жди ответ. Твоя цель — помочь мне реконструировать контекст: где, когда, почему, что было до и после. Не выдумывай факты — фантазируй гипотезы и проверяй их через мои ответы».

Нейросеть может спросить неожиданное: «Какая обувь на людях?», «Какая пора года за окном, если оно есть?», «Кто стоит ближе всех к камере — и почему именно он?»

Промпт №2. «Хроник». «Вот мои ответы: [...]. Напиши историю этой фотографии — 5—7 предложений от лица человека, который на ней изображён. Опиши момент за минуту до кадра. Не пересказывай мои слова — дай этому человеку голос. Предложи две версии разного настроения — я выберу».

Результат: текст-история от лица героя снимка.

Этап 3. Создание «ожившей фотографии» (15 мин). Ученик собирает итоговый продукт: фотография + восстановленная история + ИИ-аудиозапись, в которой текст озвучен голосом, имитирующим речь человека с фотографии.

Промпт №3. «Режиссёр озвучки». «Вот история, написанная от лица моего родственника: [...]. Помоги мне подготовить её к озвучке. Разбей на 3—4 коротких абзаца. Для каждого абзаца укажи: темп речи (быстро / размеренно / с паузой), интонацию (смеётся / вздыхает / говорит тихо), одно пояснение, какой звук мог звучать на фоне — шум улицы, радио, тишина. Не саму озвучку — режиссёрское описание, по которому я прочитаю сам».

Ученик записывает озвучку голосом на диктофон телефона, используя режиссёрские подсказки, или использует функцию ИИ-озвучки, если доступна.

Этап 4. Демонстрация (7 мин). Желающие включают аудиозаписи — класс слушает. Учитель не оценивает. После каждого — один вопрос от класса: «Что в этой истории точно правда, а что — твоя додумка?» Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива. Примеры из пилотных групп: «Я озвучил дедушку — и услышал, что говорю его фразами. Я и не знал, что помню его голос»; «Оказалось, фото сделано не на свадьбе, а на проводах в армию. Бабушка сорок лет говорила „на празднике“».

Этап 5. Рефлексия (3 мин). Коротко: что я узнал, чего не знал? Чей голос в аудиозаписи — мой или того, кто на фото? Хочу ли я проиграть это близким — и боюсь ли?

Задания себе (необязательные). «Проверка» — проиграть аудиозапись тому, кто знает эту фотографию, и записать, что он поправил; «Второе дно» — попросить нейросеть задать пять вопросов о том, что скрыто за кадром, и задать их родным; «Голос» — записать с родным короткий разговор о фотографии на диктофон.

После занятия. Учитель собирает «ожившие фотографии» и вопросы себе — материал для занятия 8 «Семейный сценарий», где ученики перейдут от восстановления прошлого к осознанному выбору — какой сценарий семьи продолжать, а какой прерывать.

Рекомендуется диагностика и анализ проявленности следующих качеств:

- любознательность;
- уважение к старшим;
- саморефлексия;
- благодарность;
- масштаб мышления.

Адаптация. 6—8 классы — история из 3 предложений, озвучка как «аудиосообщение в мессенджере»; 9—11 — добавить пункт «связь эпохи на фото с историей страны», режиссёрские подсказки детальнее.

Риски. Фотографии нет — ученик работает с описанием фотографии из памяти; семейная травма — учитель заранее говорит: «Если фотография вызывает тяжёлые воспоминания — выбери другую»; нет устройств — текст и описание озвучки на бумаге, чтение вслух без записи.

Занятие 8. «Голос крови» — поиск однофамильцев-знаменитостей через биографический анализ и сбор карты талантов рода

Продукт: эссе «Мой звёздный двойник в истории» + «Карта суперсил моего рода». 45 мин. Аудитория: 6—11 классы. Форма: эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты. *Внешний продукт:* эссе «Мой звёздный двойник в истории» — короткий текст-сравнение ученика с реальным историческим тёзкой или однофамильцем, плюс «Карта суперсил моего рода» — визуальная схема, где семейные таланты из занятий 6—7 соединяются с качествами найденных исторических двойников. *Внутренний продукт:* сдвиг фокуса с «моя фамилия ничего не значит» на «за ней могут стоять целые линии талантов»; опыт поиска себя в большом историческом контексте; личный мотив-вопрос о том, какой талант моего рода я ещё не пробовал проявить.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор, герб и «ожившая фотография» из занятий 6—7.

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин). Учитель: «Введи свою фамилию в поиске — без имени, без отчества. Просто фамилию. Кто первый попался? Запиши — кем был этот человек и чем тебе интересен. Не „однофамилец знаменитостью“, а конкретно: что вас могло бы связывать». Минута записи → короткий опрос. Учитель не помогает искать. Неожиданность находки — или её отсутствие — это образовательное напряжение.

Этап 2. ИИ-биографический анализ (15 мин). Ученики работают с нейросетью, превращая случайную находку в осмысленное сравнение.

Промпт №1. «Биограф-детектив». «Ты — биограф-детектив. Я нашёл человека с моей фамилией: [...]. Вот что я о нём знаю: [...]. Вот что я знаю о себе и своей семье: суперсила [...], семейные ценности [...]. Задавай мне вопросы — по одному, жди ответ. Твоя цель — найти три точки пересечения между мной и этим человеком. Не натягивай совпадения — если их нет, так и скажи, но сначала проверь через мои ответы. Спрашивай про конкретные качества и ситуации, а не про „чувствуешь ли связь“».

Нейросеть может спросить неожиданное: «Этот человек потерпел крупную неудачу. А ты? Что ты делал?», «Он выбрал дело, которое не понимали его близкие. Было ли такое у тебя?»

Промпт №2. «Сценарист сравнения». «Вот мои ответы: [...]. Напиши эссе „Мой звёздный двойник в истории“ — 5—7 строк. Структура: одна фраза про двойника, одна про меня, одна точка пересечения, одна — где мы расходимся, одна — вопрос, который я хотел бы ему задать. Тон — живой, без подобострастия перед знаменитостью. Предложи две версии: серьёзную и ироничную — я выберу».

Результат: текст-эссе для включения в итоговый продукт.

Этап 3. Сборка «Карты суперсил моего рода» (15 мин). Ученик создаёт визуальную карту: в центре — он сам с суперсилой из занятия 1; вокруг — семейные ценности из герба (занятие 6) и истории из «ожившей фотографии» (занятие 7); отдельным цветом — качества найденного исторического двойника, которые открывают новые грани.

Промпт №3. «Картограф рода». «Вот мои данные: моя суперсила [...], семейные ценности [...], качества исторического двойника [...]. Помоги мне собрать „Карту суперсил моего рода“. Раздели на три круга: ближний — мои собственные силы, средний — семейные таланты, внешний — качества двойника, которые у меня пока не проявлены, но могут быть. Для каждого элемента внешнего круга предложи один способ проверить — реально ли мне это доступно. Не строй генеалогическое древо — строй карту потенциалов».

Результат: карта-схема с тремя кругами. Форма свободная: рисунок, схема в редакторе, генерация визуала.

Этап 4. Демонстрация (7 мин). Желающие показывают карты и зачитывают эссе. Учитель не оценивает. После каждого — один вопрос от класса: «Какое качество двойника ты бы хотел проверить на себе?» Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива. Примеры из пилотных групп: «Мой однофамилец — полярный исследователь. Я ненавижу холод. Но у нас одно: мы оба не умеем останавливаться, пока не дойдём до конца»; «Я нашёл тёзку-художника. Рисовать не умею. Но карта показала, что у нас общее — умение видеть то, мимо чего проходят другие. Может, это и есть талант, который я ещё не пробовал?»

Этап 5. Рефлексия (3 мин). Коротко: что в двойнике оказалось настоящим пересечением, а что — совпадением букв? Какой круг карты — ближний, средний или внешний — оказался самым интересным? Хочу ли я проверить качество из внешнего круга — или пока страшно?

Задания себе (необязательные). «Эксперимент с двойником» — выбрать одно качество из внешнего круга карты и проверить его на себе за неделю; «Беседа с родными» — спросить у близких, знали ли они об известном однофамильце и что о нём думают; «Второй двойник» — найти ещё одного человека с той же фамилией и сравнить, кто ближе.

После занятия. Учитель собирает карты и вопросы себе — материал для занятия 9 «Семейный сценарий: продолжаю или прерываю», где ученики перейдут от поиска к выбору. Рекомендуются диагностика и анализ проявленности следующих качеств:

- ценностное самоопределение;
- эмпатия;
- уважение к традициям;
- честность;
- сотрудничество.

Адаптация. 6—8 классы — один двойник вместо трёх, карта из двух кругов, эссе в 3 строки; 9—11 — добавить пункт «связь качеств двойника с моей профессиональной траекторией», эссе может включать гипотезу о наследственности vs. среде.

Риски. Редкая фамилия — нет знаменитостей — нейросеть ищет по корню фамилии или по созвучным; фамилия ассоциируется с негативным историческим персонажем — учитель

предлагает: «Найди не сходство, а контраст — чем ты отличаешься»; нет устройств — работа через устройство учителя, карта на бумаге.

Занятие 9. «Семейный кодекс» — выработка семейного кодекса и сопоставление ожиданий семьи с личными целями

Продукт: «Кодекс чести семьи» в виде настольной игры.. 45 мин. Аудитория: 6—11 классы. Форма: эвристическая образовательная ситуация.

Цели и продукты. *Внешний продукт:* «Кодекс чести семьи» — настольная игра-ходилка с карточками-вопросами, клетками-вызовами и кубиком решений, где правила игры основаны на реальных семейных нормах, а путь по полю ведёт от «общего дома» к «моей цели». *Внутренний продукт:* переход от «правила семьи — это приказы» к «правила — это договор, который я могу понимать и обсуждать»; опыт сопоставления чужих ожиданий со своими целями; личный мотив-вопрос о том, какое правило семьи я соблюдаю вслепую — и хочу ли проверить, зачем оно нужно.

Оборудование: смартфоны/ПК, GigaChat/Алиса, Kandinsky/Шедеврум, «Заметки»/текстовый редактор, лист А4, фломастеры, карта суперсил рода из занятия 8.

Структура и ход

Этап 1. Образовательная напряжённость (5 мин). Учитель: «Представь: ты пришёл домой и объявил — с сегодняшнего дня в нашей семье действует новый закон. Какой? Запиши один закон, который ты бы ввёл, и один, который бы отменил. Не показывай соседу». Минута записи → короткий опрос: кто написал закон про себя, а кто — про всю семью. Учитель не даёт примеров. Разрыв между «что я хочу» и «что решают за меня» — это образовательное напряжение.

Этап 2. ИИ-аудит семейных правил (15 мин). Ученики работают с нейросетью, превращая бытовые привычки в систему правил, которую можно увидеть со стороны.

Промпт №1. «Нотариус чужих обычаев». «Ты — нотариус, который описывает законы незнакомого племени. Я расскажу тебе, как устроена жизнь в моей семье: что у нас принято, что запрещено, что считается нормой. Вот мои наблюдения: [...]. Задавай мне вопросы — по одному, жди ответ. Твоя цель — вытащить правила, которые работают, но никто их никогда не формулировал. Не называй правила сам — помоги мне обнаружить их в моих ответах. Спрашивай про конкретные ситуации: „Что бывает, если кто-то опоздает к ужину?“, „Кто в семье решает, куда ехать в отпуск?“».

Нейросеть копает в слепых зонах: «Что в вашей семье нельзя обсуждать за столом?», «Кто из родных никогда не извиняется — и считается ли это нормой?», «Что будет, если ты сделаешь то, чего никто не ждал?»

Промпт №2. «Сводитель правил». «Вот мои ответы: [...]. Сформулируй 5—7 негласных правил моей семьи. Для каждого: (1) правило одной фразой, (2) цитата из моего ответа, где оно проявилось, (3) что происходит, когда правило нарушают, (4) один вопрос, который я мог бы задать семье об этом правиле. Не оценивай — просто зафиксируй как законы племени».

Результат: список семейных правил с вопросами к каждому.

Этап 3. Конструирование «Кодекса чести семьи» как настольной игры (15 мин). Ученик превращает правила в игровое поле. Структура: поле-змейка от «Общий дом» до «Моя цель»; клетки-вызовы — ситуации, где семейное правило вступает в конфликт с личным желанием; карточки-вопросы — те самые вопросы из промпта №2, которые игрок тянет, попав на клетку; кубик решений — бросок определяет, что выбираешь: следовать правилу или нарушить и объяснить почему; клетка «Тупик» — правило, с которым ученик не согласен, но не может изменить; клетка «Секрет» — правило, которое действует только в семье и неизвестно посторонним.

Промпт №3. «Геймдизайнер». «Вот мои семейные правила: [...]. Моя цель на четверть: [...]. Помоги мне спроектировать настольную игру-ходилку. Поле ведёт от „Общего дома“ к „Моей цели“. Размести на клетках 5—7 ситуаций, где правило семьи сталкивается с моим личным выбором. Для каждой ситуации: что происходит, какой выбор у меня есть, к какой клетке ведёт каждый вариант. Не делай игру моралистичной — пусть оба пути будут проигрышными и выигрышными по-разному».

Промпт №4. «Мастер карточек». «Вот вопросы к семейным правилам: [...]. Оформи каждый как карточку из настольной игры: название, вопрос, три варианта ответа, что происходит при каждом. Стиль — карточки из RPG: „Событие“, „Выбор“, „Последствие“. Один абзац на карточку».

Результат: игровое поле + карточки. Форма свободная: рисунок на А4, схема в редакторе, генерация визуала поля.

Этап 4. Демонстрация (7 мин). Желающие показывают игры. Можно предложить соседу пройти 2—3 клетки — микро-игра. Учитель не оценивает. После каждого — один вопрос от класса: «На какой клетке тебе было труднее всего выбрать?» Затем каждый записывает один вопрос себе — зерно мотива. Примеры из пилотных групп: «Оказалось, что правило „нельзя спорить со старшими“ у нас действует только когда есть гости. Значит, это не ценность, а фасад»; «Я сделал игру — и понял, что на клетке „Тупик“ у меня стоит правило, которое я никогда не проверял. А что если проверить?»

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.