

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство просвещения Республики Башкортостан

**Администрация муниципального района Балтачевский район
Республики Башкортостан**

МОБУ СОШ №1 с.Старобалтачево

РАССМОТРЕНА

СОГЛАСОВАНА

УТВЕРЖДЕНА

на заседании педсовета

заместителем директора
по УВР

приказом директора

Протокол №1

от «28» августа 2025 г.

от «29» августа 2025г.

от «28» августа 2025г.

№215

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

(ID 9347999)

Знакомство с искусственным интеллектом

для обучающихся 3 классов

Старобалтачево 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по внеурочной деятельности «**Знакомство с искусственным интеллектом»»**

разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05. 2021 г. № 286 “Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования”;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05. 2023 г. № 372 “Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования”;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи""
- плана внеурочной деятельности,
- основной образовательной программы начального общего образования МОБУ СОШ №

1с. Старобалтачево

-Уставом Муниципального общеобразовательного бюджетного учреждения средняя общеобразовательная школы №1 имени Героя Советского Союза Шакирова Ульмаса Шакировича

с.Старобалтачево муниципального района Балтачевский район Республики Башкортостан

Цели программы:

1. Организация занятости школьников во внеурочное время.
2. Всестороннее развитие личности учащегося:
 - ✓ развитие навыков конструирования, моделирования, элементарного программирования;
 - ✓ развитие логического мышления;
 - ✓ развитие мотивации к изучению предметов естественнонаучного цикла.
3. Формирование у учащихся целостного представления об окружающем мире.
4. Ознакомление учащихся с основами конструирования и моделирования.
5. Развитие способности творчески подходить к проблемным ситуациям.
6. Овладение навыками начального технического конструирования и программирования.

Задачи курса:

1. определять, различать и называть детали конструктора;
2. конструировать по условиям, заданным преподавателем, по образцу, по схеме;
3. отличать новое от уже известного;
4. делать выводы в результате совместной работы всего класса или группы учащихся сравнивать и группировать предметы и их образы;
5. умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
6. определять и формулировать цель деятельности на занятиях с помощью учителя;
7. умение работать в паре;
8. уметь рассказывать о модели, ее составных частях и принципе работы;
9. умение работать над проектом в команде, распределять обязанности (конструирование и программирование);
10. развитие способностей к решению проблемных ситуаций;
11. умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их;
12. расширение технических и математических словарей ученика;
13. способствовать развитию интереса к технике, конструированию, программированию, высоким технологиям, формировать навыки коллективного труда;
14. прививать навыки программирования через разработку программ в визуальной среде программирования, развивать алгоритмическое мышление.

Курс «Знакомство с искусственным интеллектом» органично интегрируется с предметами, которые изучает младший школьник. Естественным образом выглядит интеграция с дисциплинами предметной области «Математика и информатика». Развитие логического и алгоритмического мышления на уроках по этим дисциплинам служит задаче формирования прочной базы, на которой в дальнейшем будет происходить становление специалиста по искусственноому интеллекту.

Также большое значение имеет интеграция данного курса с предметом «Технология». Современные робототехнические решения и устройства организованы в единую архитектуру благодаря возможностям интернета вещей. Они в равной степени опираются на навыки созидательной деятельности учащихся, а также на специфические для дисциплины «Искусственный интеллект» технологии.

Изучая предмет «Окружающий мир», младший школьник учится лучше понимать интеграцию цифровых технологий в жизнь человека. Обсуждая с

учителем и одноклассниками вопросы социального и экологического характера, он сможет осознать риски, связанные с технологиями искусственного интеллекта, и узнать о способах минимизации этих рисков.

При освоении дисциплин художественно-эстетической направленности, таких как изобразительное искусство и музыка, младший школьник узнает о том, что искусство тоже не стоит на месте и современные технологии существенно модифицируют те способы и инструменты, с помощью которых создают свои произведения музыканты и художники. Технологии распознавания графических образов и акустических сигналов, входящие в спектр инструментов искусственного интеллекта, позволяют вывести современное искусство на новый уровень.

Интерфейсы естественного языка и распознавания речи занимают особое место в арсенале технологий искусственного интеллекта. Поэтому изучение родного и иностранного языков, формирование речевого мышления, способности ясно и четко излагать свои мысли в речи и на письме играют особую роль в подготовке будущего специалиста по профессиональному интеллекту. Современные речевые технологии и голосовые помощники, с которыми ребенок сталкивается уже в раннем возрасте, сегодня становятся его полноправными партнёрами по диалогу, предлагая ему неограниченный массив информации по различным областям знания. Поэтому понимание того, как устроены коммуникативные технологии искусственного интеллекта — это результат планомерного изучения предметов, связанных с языками.

Таким образом, курс «Знакомство с искусственным интеллектом» стимулирует школьников на использование знаний, полученных на других предметах и реализацию межпредметных проектов, в которых искусственный интеллект является средством решения проблем и задач, существующих в других областях.

Планируемые результаты освоения учебного курса

Преподавание курса «Знакомство с искусственным интеллектом» направлено на достижение трёх групп результатов: личностных, метапредметных и предметных.

1-я группа: личностные	1.1.Формирование у учащегося мировоззрения,
------------------------	---

результаты	<p>соответствующего современному уровню развития науки и общества;</p> <p>1.2.Формирование у учащегося интереса к достижениям науки и технологий в области искусственного интеллекта;</p> <p>1.3.Формирование у учащегося установки на осмысленное и безопасное взаимодействие с приложениями искусственного интеллекта — различными устройствами и интеллектуальными системами, реализованными методами ИИ;</p> <p>1.4.Приобретение опыта творческой художественной деятельности, опирающейся на использование современных информационных технологий, в том числе искусственного интеллекта;</p> <p>1.5.Формирование у учащегося установки на сотрудничество и командную работу при решении исследовательских и аналитических задач.</p>
2-я группа: метапредметные результаты	<p>Познавательные УУД:</p> <p>2.1. Умение работать с информацией, анализировать и структурировать полученные знания и синтезировать новые, устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p>2.2. Умение объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе познавательной и исследовательской деятельности;</p> <p>2.3. Умение делать выводы на основе критического анализа разных точек зрения, подтверждать их собственной аргументацией или самостоятельно полученными данными;</p> <p>2.4. Умение анализировать/рефлексировать опыт исследования (теоретического, эмпирического) на основе предложенной ситуации, поставленной цели;</p> <p>2.5. Умение строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений.</p> <p>Регулятивные УУД:</p>

	<p>2.6. Умение обосновывать целевые ориентиры и приоритеты ссылками на ценности, указывая и обосновывая логику;</p> <p>2.7. Умение планировать необходимые действия в соответствии с учебной и познавательной задачей и составлять алгоритм их выполнения;</p> <p>2.8. Умение описывать свой опыт, оформляя его для передачи другим людям в виде технологии решения практических задач определенного класса;</p> <p>2.9. Умение выбирать из предложенных вариантов и самостоятельно искать средства/ресурсы для решения задачи/достижения цели в ходе исследовательской деятельности;</p> <p>2.10. Умение принимать решение в игровой и учебной ситуации и нести за него ответственность.</p> <p>Коммуникативные УУД</p> <p>2.11. Умение взаимодействовать в команде, вступать в диалог и вести его;</p> <p>2.12 Умение соблюдать нормы публичной речи, регламент в монологе и дискуссии в соответствии с коммуникативной задачей;</p> <p>2.13. Умение определять свои действия и действия партнеров для продуктивной коммуникации;</p> <p>2.14. Умение приходить к консенсусу в дискуссии или командной работе.</p>
3-я группа: предметные результаты	<p>3.1 Иметь общее представление об искусственном интеллекте как о научной области и о направлениях прикладного применения технологии, его значении для человека;</p> <p>3.2 Иметь представление об областях применения искусственного интеллекта и решаемых с его помощью задачах;</p> <p>3.3 Иметь представление об этических вопросах применения искусственного интеллекта и связанных с</p>

	<p>ними социальных и экономических аспектах и последствиях;</p> <p>3.4 Иметь представление об области компьютерного зрения и задачах, которые она решает;</p> <p>3.5 Иметь представление об области обработки естественного языка, работе голосовых помощников и задачах, которые они решают;</p> <p>3.6 Иметь представление об области распознавания визуальных образов и задачах, которые она решает.</p>
--	---

Учебно-тематический план

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов		
		Всего	Контрольные работы	Практические работы
1	[[Введение в искусственный интеллект: технологические решения]]	2	введите значение	введите значение
2	[[Дидактическая игра]]	1	введите значение	введите значение
3	[[Роль искусственного интеллекта в жизни человека: этика и регулирование]]	1	введите значение	введите значение
4	[[Компьютерное зрение]]	2	введите значение	введите значение
5	[[Машинное обучение в искусстве]]	1	введите значение	введите значение
6	[[Машинное обучение в искусстве]]	1	введите значение	введите значение
7	[[Машинное обучение в играх]]	2	введите значение	введите значение
8	[[Машинное обучение в науке]]	2	введите значение	введите значение
9	[[Голосовые помощники]]	2	введите значение	введите значение
10	[[Машинное обучение в спорте]]	2	введите значение	введите значение

11	[[Проект "Искусственный интеллект в образовании"]]	2	введите значение	введите значение
----	--	---	------------------	------------------

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	18	0	0
--	----	---	---

3 КЛАСС

Содержание курса «Знакомство с искусственным интеллектом» в начальной школе

Изучение курса «Знакомство с искусственным интеллектом» направлено на то, чтобы сформировать у младших школьников начальное понимание того, что собой представляет технология, где и как она используется, и вызвать заинтересованность в изучении темы на следующих уровнях обучения. Поэтому при преподавании курса важно обратить внимание на те возможности для человека и общества, которые представляет искусственный интеллект, и направления его развития.

Содержание урока **«Введение в искусственный интеллект: технологические решения»** направлено на формирование у учащихся интереса к изучению одного из ключевых разделов, связанных с искусственным интеллектом — машинного обучения. Урок строится в форме беседы, в ходе которой учащимся предстоит узнать много нового о робототехнике, беспилотных автомобилях, интеллектуальных играх, голосовых помощниках и произведениях искусства, создаваемых с помощью алгоритмов машинного обучения. При обсуждении этих вопросов школьникам предстоит узнать о перспективах развития ИТ-индустрии в этом направлении. На уроке решается и важная профориентационная задача — школьникам предстоит задуматься о том, в чём состоят особенности профессий в сфере ИИ, обсудить их сложности и преимущества. Кроме того, урок служит мостиком к изучению последующих тем курса и затрагивает применение машинного обучения в науке, общественной жизни, искусстве и спорте. На практической части занятия школьники могут познакомиться с мобильными приложениями: голосовыми помощниками (GoogleAssistant, Алиса и т.д.) или программами для обработки изображений на основе технологий машинного обучения (Vinci, DeepArt.io). В качестве итоговой рефлексии возможно проведение коллективного обсуждения в формате «6 шляп».

На уроке **«Дидактическая игра»** проводится работа с игровым тренажером, цель которой — создание условий для работы в команде, взаимодействия в группе и понимания своей роли, продуктивной коммуникации, выдвижения гипотез, аргументации своего мнения. Учащиеся

разыгрывают ситуацию, в которой они оказываются на стажировке в центре разработки беспилотных автомобилей. Им нужно обучить машину двигаться автономно, без управления со стороны человека. Данная игра позволяет учащимся познакомиться с этапами создания беспилотного транспорта и обучения алгоритма. В ходе выполнения заданий школьники познакомятся с устройством беспилотника, попробуют себя в роли профессионалов в сфере искусственного интеллекта: специалистов по работе с данными и машинному обучению, чтобы научить автомобиль распознавать различные классы объектов на дороге (дорожные знаки, пешеходов, транспортные средства и элементы разметки) и самостоятельно передвигаться по городу так же безопасно, как если бы им управлял опытный водитель. Школьники формируют представление о подготовке и обработке данных, обучении модели, тестировании и настройке алгоритма. Все эти задачи встречаются им на следующих этапах освоения курса «Искусственный интеллект».

На уроке **«Компьютерное зрение»** учащимся предстоит узнать о технологии создания машин, которые могут искать, отслеживать и классифицировать объекты. В ходе презентации учитель рассказывает о том, как с помощью искусственного интеллекта можно распознавать лица людей, номера машин и даже тексты и математические задачи. Далее следует объяснение того, что распознавание изображений возможно за счёт алгоритмов. Они располагают обширной базой изображений и умеют выделять их отличительные признаки, на основе которых и происходит сравнение и сопоставление. После этого учащиеся переходят к практической части урока. В начале секции проводится интеллектуальная разминка, в ходе которой учащиеся обсуждают роль зрения в получении человеком информации. После этого им предстоит практикум в распознавании объектов и выделении ключевых признаков предметов. Учащиеся тренируются в освоении эвристического приема «морфологический ящик» и учатся выделять компоненты целого предмета (школа и класс, растение и цветок и т.д.). Итоговая рефлексия данного урока проводится в форме ярмарки идей. Для этого учащимся необходимо разделиться на группы, обсудить возможные варианты модернизации хорошо известных им предметов (холодильника, стиральной машины и т.д.) и представить их классу.

На уроке **«Машинное обучение в искусстве»** учащиеся познакомятся с возможностями применения искусственного интеллекта в художественном

творчестве. Также им предстоит ознакомиться со спецификой, преимуществами и рисками развития систем машинного обучения в различных областях искусства: музыке, изобразительном искусстве и литературном творчестве. В беседе с учителем учащиеся обсудят, может ли компьютер творить, и ознакомятся с примерами компьютерного творчества на основе технологий искусственного интеллекта. В качестве примеров могут быть приведены программы «FlowMachines», создающая музыкальные произведения, GPT-2, пишущая тексты, схожие с человеческими, проект «Новый Рембрандт», в рамках которого с помощью искусственного интеллекта создаются живописные полотна в стиле известных художников. В качестве практической части данного занятия учащиеся могут применить изученные приложения в собственных экспериментах по использованию искусственного интеллекта в творчестве. В качестве коллективной рефлексии по итогам занятия учитель проводит обсуждение в формате SWAT или кьюбинг.

Урок «Машинное обучение в играх». На этом занятии школьникам предстоит познакомиться с основными достижениями науки, а также спецификой, преимуществами, рисками, этическими и эмоциональными аспектами применения технологий машинного обучения в играх. Учащимся будут представлены основные этапы и ключевые достижения в области развития игр, такие как автомат Кемпелена, машина ТорресаКеведо, механизм «Ниматрон». Из презентации учителя они узнают о первой в мире компьютерной программе, которая могла играть в крестики-нолики с человеком, «EDSAC», и об опыте противостояния человека и компьютера в шахматах, го и киберспорте. В качестве практической части школьники могут поупражняться в игре «Баше», обсудят составляющие выигрышных игровых стратегий, а также получат опыт использования программы «Akinator» или одного из онлайн-тренажёров по шахматам. На заключительном этапе этого урока проводится дискуссия по теме «С кем играть: человеком или компьютером?», призванная помочь учащимся понять, как с приходом искусственного интеллекта меняется этическая составляющая игр.

Основной целью урока **«Машинное обучение в науке»** является создание условий для осознания школьниками важности современных достижений машинного обучения в различных областях науки, роли интеллектуальных систем в научных исследованиях и открытиях, знакомства с

перспективами этого направления ИТ-индустрии с целью ранней профориентации. Учащиеся познакомятся с основными достижениями науки, уникальными технологическими решениями в области машинного обучения и перспективами развития этого направления в научных и прикладных исследованиях, а также узнают о возможностях интеллектуальных информационных систем для сопровождения научно-исследовательской деятельности. В ходе занятия рассматриваются способы применения машинного обучения в естественно-научных дисциплинах и приводятся конкретные примеры их использования, такие как, например, проект WolframAlpha. Практическая часть урока может быть организована в виде индивидуальной или групповой исследовательской работы с сервисами iNaturalist или TeachableMachine.

Урок «**Голосовые помощники**» носит рефлексивно-практический характер, поскольку погружение в проблематику урока осуществляется, прежде всего, через критический анализ практического опыта использования школьниками голосовых помощников. Школьники знакомятся с достижениями науки и уникальными технологическими решениями в области машинного обучения, перспективами развития этого направления в процессе создания интеллектуальных диалоговых систем, а также включаются в активную экспертную деятельность по анализу возможностей голосовых помощников и практической значимости их основных навыков. В ходе презентации они узнают о таких виртуальных помощниках, как Алиса, Siri, GoogleAssistant и об их функциях. Большое значение уделяется возможностям интеграции помощников с другими технологиями, построенными по принципу искусственного интеллекта, такими как умный дом, системы планирования и т.д. Практическая часть занятия проводится в виде командной игры с голосовым помощником «Алиса». Класс делится на группы по 5-7 человек. Игра состоит из четырех туров, в каждом из которых используется один из игровых навыков «Алисы». Команда играет в каждом туре по 5 раундов (в четвертом — 7). Каждый верный ответ команды на вопрос Алисы приносит ей очко. Победит та команда, которая наберет большее количество очков. Итоговая рефлексия проводится на основе метода ранжирования. Объектом ранжирования являются функциональные возможности голосовых помощников. В качестве экспертной оценки функций школьники выявляют

три ключевых навыка интеллектуальных диалоговых систем, которые являются самыми популярными.

На уроке «**Машинное обучение в спорте**» происходит расширение представлений школьников о современных достижениях машинного обучения в спорте и сферах деятельности, связанных с подготовкой спортсменов, анализе и прогнозировании результатов, эффективности командного взаимодействия, организации и проведении спортивных соревнований, включая интеллектуальные игры и киберспорт. Данный урок включает интерактивную беседу, содержание которой достаточно разнопланово (от подготовки спортсменов, диагностики их физического состояния, организации командного взаимодействия, коммерциализации спорта до интеллектуальных игр и киберспорта), но при этом однозначно ориентировано на демонстрацию возможностей искусственного интеллекта и, в частности, систем машинного обучения. Всё это должно инициировать обсуждение различных аспектов применения технологий машинного обучения, направленных на решение задач прогнозирования, классификации, адаптации и т.п. Внимание учащихся обращается на ту роль, которую играют данные в современном спорте. При анализе этих данных может учитываться физическое, эмоциональное состояние спортсмена, роль игроков в команде. Всё это является основой для прогнозирования и моделирования его действий в игре. Практическая часть урока предполагает вариативность сценария. Во-первых, это может быть демонстрация возможностей мобильных приложений для контроля физического состояния пользователя, их точности в аналитике и прогнозировании, преимуществ использования не только для спортсменов, но и для широкого круга пользователей. Сделать это можно на основе работы с приложением «Здоровье» (iOS) или аналогичных программ на Android. Альтернативой могут быть различные устройства (фитнес-браслет или «умные» часы). При отсутствии описанных возможностей учитель может организовать практическую работу с табличным процессором MS Excel, привязав содержательное наполнение заданий к реальным практическим задачам, связанным с анализом спортивных достижений и/или решением организационных аспектов спортивных соревнований.

Тематическое планирование

№ п.п.	Наименование темы	Краткое содержание	Виды учебной деятельности
1.	Введение в искусственный интеллект: технологические решения	<p>Искусственный интеллект, машинное обучение, робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, помощники и голосовые помощники, интеллектуальных играх.</p> <p>Произведения искусства, создаваемые с помощью алгоритмов машинного обучения. Перспективы развития ИТ индустрии в области искусственного интеллекта. Особенности профессий в сфере искусственного интеллекта.</p> <p>Голосовые помощники (GoogleAssistant, Алиса и т.д.) и программы для обработки изображений на основе технологий машинного обучения (Vinci, DeepArt.io).</p>	<p><i>Аналитическая:</i> анализ примеров использования искусственного интеллекта в робототехнике, голосовых помощниках и интеллектуальных играх.</p> <p><i>Коммуникационная:</i> ответы на вопросы учителя, в том числе дискуссионные.</p> <p><i>Практическая:</i> практика использования голосовых помощников для поиска ответов на интересующие участников вопросы.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> итоговая коллективная рефлексия по пройденным материалам урока в формате «6 шляп».</p>

2.	Дидактическая игра	<p>Алгоритм распознавания визуальных образов.</p> <p>Алгоритмы действий распознавания, голосовых помощников. Типы предсказание.</p> <p>интеллектуальных задач.</p> <p>Дидактическая игра.</p> <p>Организация взаимодействия в группе. Продуктивная коммуникация. Аргументация своего мнения.</p>	<p><i>Аналитическая:</i> Решение задач на классификацию, распознавание, предсказание.</p> <p><i>Практическая:</i> участие в дидактической игре «Кто нас ждет в зоопарке».</p> <p><i>Коммуникационная:</i> работа в команде, проведение обсуждения в группе.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> коллективная рефлексия по итогам игры.</p>
3.	Роль искусственного интеллекта в жизни человека: этика и регулирование.	<p>Вопросы безопасности при использовании искусственного человека.</p> <p>Этические аспекты использования искусственного интеллекта в технологии. Общественные и жизн и в работе.</p> <p>государственные способы регулирования использования технологий искусственного интеллекта.</p>	<p><i>Аналитическая:</i> анализ рисков, возникающих при использовании искусственного интеллекта в жизни и в работе.</p> <p><i>Коммуникационная:</i> ответы на вопросы учителя, участие в групповом обсуждении при выполнении заданий.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> итоговая рефлексия в формате ярмарки идей.</p>

4.	Компьютерное зрение	<p>Алгоритмическое обнаружение, отслеживание и классификация объектов.</p> <p>Роль зрения в получении информации человеком</p> <p>Практикум в распознавании объектов и выделении ключевых признаков</p> <p>Эвристический прием «морфологический ящик». Ярмарка идей.</p>	<p><i>Аналитическая:</i> общие подходы к распознаванию лиц, текстов, цифр и других объектов..</p> <p><i>Практическая:</i> практикум в распознавании объектов и выделении ключевых признаков предметов.</p> <p><i>Коммуникационная:</i> ответы на вопросы учителя, участие в групповом обсуждении при выполнении заданий.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> итоговая рефлексия в формате ярмарки идей.</p>
5.	Машинное обучение в искусстве.	<p>Возможности применения искусственного интеллекта в художественном творчестве.</p> <p>Специфика применения интеллекта в искусстве.</p> <p>систем машинного обучения в различных видах искусства.</p> <p>Компьютерное творчество на основе технологий искусственного интеллекта: GPT-2, FlowMachines, «Новый Рембрандт».</p>	<p><i>Аналитическая:</i> анализ возможностей применения технологии искусственного интеллекта в искусстве.</p> <p><i>Практическая:</i> практика использования сервисов GPT-2, FlowMachines, «Новый Рембрандт».</p> <p><i>Коммуникационная:</i> ответы на вопросы учителя, участие в групповом обсуждении при выполнении заданий.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> обсуждение в формате SWAT или кьюбинг</p>

6.	Машинное обучение в играх	<p>Технологии применения машинного обучения в играх. Автомат Кемпелена, машину преимуществами, рисками, Торреса Кеведо, механизмами и «Ниматрон», программы эмоциональными аспектами EDSAC. Практикум по игре в шахматы. Онлайн тренажеры по машинного обучения в играх шахматам. Дискуссия по теме «С кем играть: человеком или компьютером?»</p>	<p><i>Аналитическая:</i> Анализ специфики технологий машинного обучения в играх. Применения технологий Баше, онлайн тренажеры по машинного обучения в играх шахматам. Практика в игре Баше, применении онлайн тренажеров по интеллектуальным играм (шахматам и т.д.).</p> <p><i>Коммуникационная:</i> групповое обсуждение выигрышных стратегий игр.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> Дискуссия по теме «С кем играть: человеком или компьютером?»</p>
----	---------------------------	--	---

7.	Машинное обучение в науке	<p>Использование технологий машинного обучения в науке. Возможности интеллектуальных информационных систем для сопровождения исследовательской деятельности.</p> <p>WolframAlpha, iNaturalist, TeachableMachine.</p>	<p><i>Аналитическая:</i> Анализ основных достижений науки и технологических решений в области машинного научно-обучения, перспектив развития этого направления. Проекты научных и прикладных Сервисы исследования.</p> <p>или <i>Практическая:</i> индивидуальная или групповая исследовательская работа на основе сервиса iNaturalist или TeachableMachine.</p> <p><i>Коммуникационная:</i> ответы на вопросы учителя, участие во фронтальной беседе и групповом обсуждении при выполнении заданий.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> групповая рефлексия итогов занятия.</p>
----	---------------------------	--	--

8	Голосовые помощники	<p>Интеллектуальные диалоговые системы. Виртуальные помощники, их интеграция с другими технологиями. Игра с использованием голосового помощника Алиса.</p>	<p><i>Аналитическая</i> анализ ключевых функций голосовых помощников.</p> <p><i>Практическая</i> командная игра с голосовым помощником Алиса.</p> <p><i>Коммуникационная:</i> групповое обсуждение в процессе решения командных задач.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> Итоговая рефлексия проводится на основе метода ранжирования. Объектом ранжирования являются функциональные возможности голосовых помощников.</p>
9	Машинное обучение в спорте.	<p>Возможности использования технологий машинного обучения в спорте. Интерактивная беседа. Приложение «Здоровье», умные часы, таблицы.</p>	<p><i>Аналитическая</i> анализ факторов физического состояния и возможность их контроля с помощью технологий искусственного интеллекта.</p> <p><i>Практическая:</i> игра по мониторингу физического состояния на основе мобильных приложений и умных устройств.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> групповая рефлексия итогов занятия</p>

10	Проект «Искусственный интеллект в образовании» «».	<p>Обзор возможностей искусственного интеллекта в различных сферах деятельности.</p> <p>Командный проект.</p> <p>Разработка презентации коллективного проекта. Защита проекта.</p>	<p><i>Практическая:</i> планирование, разработка и презентация проекта.</p> <p><i>Коммуникационная:</i> участие во командном обсуждении при выполнении заданий.</p> <p><i>Рефлексивная:</i> рефлексия по итогам выполненных и защищенных проектов.</p>
----	--	--	--