

Название кейса

«Умный помощник: этичное использование ИИ на уроках и при выполнении домашних заданий»

§1. Название компании – описание компании

«Умный помощник: этичное использование ИИ на уроках и при выполнении домашних заданий». Предполагается внедрение результатов успешно-выполненного кейса в школы.

§2. Проблема

Генеративные ИИ-сервисы (чат-боты, помощники для текста и кода) уже используются школьниками при выполнении домашнего задания и подготовке к урокам. Однако в большинстве случаев это происходит стихийно: кто-то «копирует готовый ответ», кто-то получает полезные подсказки, а кто-то вообще избегает ИИ из-за страха «нарушить правила». Учителям сложно отличать самостоятельную работу от работы «за ученика», а ученикам — понять, как использовать ИИ так, чтобы действительно учиться, а не просто сдавать задания. Дополнительные риски — утечка персональных данных при вводе информации в сервис, ошибки и «галлюцинации» ИИ, а также неравенство доступа и навыков.

Школе требуется понятный, практический и честный «стандарт использования ИИ»: какие виды помощи допустимы, какие — нет; как оформлять и проверять задания; какие приемы на уроке помогают развивать мышление и ответственность.

§3. Задание

Командам-участникам необходимо разработать и представить комплект материалов «ИИ для учебы без списывания», включающий:

- Мини-исследование: как и для чего ученики используют ИИ (анкетирование/интервью 30+ респондентов, анализ результатов, выводы).
- Короткий регламент для школы (1–2 страницы): правила безопасного и этичного использования ИИ (что можно/нельзя; как не вводить персональные данные; как отмечать вклад ИИ).
- Не менее 3 учебных сценариев (урок или ДЗ) для разных предметов (например: математика/русский язык/иностранный язык/история), где ИИ выступает помощником, а ключевое действие выполняет ученик.
- «Банк промптов» (20+ запросов) и примеры удачных/неудачных формулировок; объяснение, почему один промпт работает лучше другого.
- Шаблон «отчета об использовании ИИ» для ученика: что делал ИИ, что делал ученик, какие источники проверялись, какие ошибки обнаружены и исправлены.

- Критерии проверки учителем (рубрика/чек-лист), которые поощряют понимание, проверку фактов, собственные выводы и прозрачность использования ИИ.
- Пилотирование: апробация сценариев на 1–2 учебных группах или в мини-группе (5–10 человек), сбор обратной связи и доработка материалов.
- Финальная презентация (7–10 минут) + приложенные материалы (файлы/ссылки/скриншоты примеров).

§4. Ориентировочный состав команды (роль, функция)

- Руководитель проекта: планирование, распределение задач, контроль сроков, сбор итогового пакета.
- Исследователь: разработка анкеты/гайда для интервью, сбор данных, анализ результатов, выводы.
- Предметный эксперт (1–2 человека): разработка учебных сценариев по выбранным предметам, проверка соответствия программе.
- «Промпт-дизайнер»: создание банка промптов, тестирование формулировок, подбор примеров и контрпримеров.
- Специалист по этике и безопасности: требования к персональным данным, корректное цитирование, риски и меры предотвращения.
- Дизайнер/презентатор: оформление материалов, инфографики, подготовка выступления.

§5. Требования к решению

- Академическая честность: в материалах четко прописано, что ИИ — инструмент помощи, а не замена самостоятельной работы.
- Прозрачность: предусмотрен способ фиксировать вклад ИИ (шаблон отчета, маркировка «использован ИИ»).
- Проверяемость: сценарии включают этап верификации (проверка фактов по источникам, самопроверка, сравнение решений).
- Безопасность данных: приведены правила, как не передавать персональные данные и конфиденциальную информацию в ИИ-сервисы.
- Доступность: понятный язык, примеры для учащихся 5–11 классов (или выбранной возрастной группы), возможность адаптации под разные предметы.
- Практичность: материалы можно применить в школе «завтра» (пошаговая инструкция для ученика и учителя).
- Критерии оценивания ориентированы на понимание: отдельно оцениваются объяснение, ход рассуждений и выводы ученика.

§6. Как будут использоваться результаты проекта/исследования?

- Лучшие регламенты и сценарии будут включены в школьный пакет методических материалов по цифровой грамотности.
- Материалы могут стать основой для классных часов и мини-курса «ИИ и учеба: как пользоваться честно».

- Результаты мини-исследования помогут администрации и педагогам понять реальные практики и риски, а также выбрать форматы поддержки учеников.
- Банк промптов и чек-листы будут использованы на уроках информатики, проектной деятельности и в предметных кабинетах.

§7. Кто может помочь в работе над кейсом?

- Учитель информатики: консультации по цифровой безопасности, работе с текстом/кодом, критическому мышлению.
- Учителя-предметники (русский язык, математика, иностранный язык): проверка сценариев на соответствие программе и уровню класса.
- Педагог-психолог: рекомендации по мотивации, снижению тревожности и формированию ответственности у школьников.

§8. Календарь работы над кейсом

Событие	Дата, месяц	Место проведения
Старт кейса: вводная встреча и постановка задачи	март	Кабинет информатики / онлайн
Этап исследования: анкетирование и интервью	март	Школа / онлайн
Проектирование: регламент, сценарии, банк промптов	март–апрель	Командная работа
Пилотирование и корректировки	апрель	Классы / кружок
Сдача материалов (дедлайн)	конец апреля	Электронная почта
Защита проектов перед жюри, награждение	май	Актовый зал

§9. Какие школьные предметы будут полезны?

- Информатика: принципы работы ИИ, цифровая безопасность, работа с данными и текстами.
- Русский язык и литература: анализ текста, аргументация, редактирование и стилистика.
- Математика: проверка логики решений, работа с задачами и объяснение хода рассуждений.
- Иностранный язык: тренировка диалогов, расширение словаря, исправление ошибок с последующей проверкой.
- Обществознание: этика, право, цифровая культура, ответственность и честность.
- Проектная деятельность/Технология: планирование проекта, прототипирование, презентация результатов.

§10. Дополнительная информация и вспомогательные материалы

Литература:

- Руководства и статьи о медиаграмотности и критическом мышлении (как проверять факты и источники).

- Материалы о принципах академической честности (что считается списыванием, как корректно ссылаться на источники).
- Обзорные рекомендации международных организаций по использованию генеративного ИИ в образовании (например, ЮНЕСКО).

Интернет-источники:

- Справочные разделы и правила использования выбранных ИИ-сервисов (политики конфиденциальности, условия использования).
- Образовательные платформы с заданиями и тренажерами (для сравнения результата ИИ с учебным материалом).
- Инструменты проверки текста и ссылок (поиск первоисточника, проверка фактов по нескольким независимым источникам).

§11. Награды авторам лучших проектов (по усмотрению предприятия)

- Дипломы победителей и призеров школьного (или муниципального) кейс-чемпионата.
- Публикация материалов на сайте школы и в методическом сборнике (с указанием авторов).
- Возможность провести мастер-класс для параллели или педагогического совета.
- Памятные подарки: книги по цифровой грамотности, подписки/сертификаты на образовательные курсы (при наличии).

§12. Критерии оценивания работ по кейсу

Работы участников оцениваются по следующим критериям (при необходимости жюри может дополнить список):

1. Командная работа (распределение ролей, взаимопомощь, соблюдение сроков).
2. Умение видеть проблему, сформулировать цель и достигнуть результата, отвечающего цели.
3. Умение разделить цель на задачи для более эффективного поиска решения.
4. Выполнение этапа «Исследование» по теме кейса:
 - 4.1. Владение понятийным аппаратом (ИИ, генеративные модели, фактчекинг, академическая честность).
 - 4.2. Изучение опыта решения проблемы с ссылками на использованные материалы (книги/статьи/методические рекомендации).
 - 4.3. Уместное использование теоретических знаний для достижения цели.
 - 4.4. Выбор методов исследования (анкетирование; интервью; наблюдение; мини-эксперимент).
 - 4.5. Анализ результатов и выводы (что работает, что не работает, почему).
5. Выполнение этапов «Проектирование» и «Прототипирование»:
 - 5.1. Наличие нескольких альтернатив решения (разные подходы к правилам/проверке/сценариям).

5.2. Обоснованность критерииев выбора решения (почему выбрали именно эти правила и сценарии).

5.3. Практическая апробация возможных решений (пилотирование и сбор обратной связи).

5.4. Прототип предлагаемого решения (готовый комплект документов и сценариев).

5.5. Значимость для практики и возможность внедрения в школе.

6. Качество презентации:

6.1. Умение структурировать материал и логично его излагать.

6.2. Умение объяснить и защитить свои идеи, отвечать на вопросы.

7. Оригинальность решения (нестандартные приемы, но без нарушения требований).

8. Этичность и безопасность использования ИИ:

8.1. Четко описаны границы допустимой помощи ИИ.

8.2. Есть меры по защите персональных данных и предотвращению копирования «готовых ответов».

8.3. Предусмотрены механизмы проверки фактов и исправления ошибок ИИ.

§13. Контакты

Сухаренко Данил Владимирович

- Старший преподаватель кафедры ИКТО, ФГБОУ ВО СГСПУ, Россия, Самара
- Учитель информатики, Самарский региональный центр для одаренных детей, Россия, Самара
- ML/AI Project/Program Manager (Senior AI Algorithms Engineer), Dorabot inc. (by Amazon inc.), China, Shenzhen
- Researcher, College of Computer Science & Software Engineering (Artificial Intelligence), Shenzhen University (SZU), China, Shenzhen

Тел/мессенджеры: +79276073627

Email: sukharenko@sgspu.ru, ai.ml.ds.sdv@gmail.com, danila.suharenko@gmail.com, suharenko.danila@yandex.ru