

Сценарий занятия · занятие 2 из 2 · практика

Говорим с нейросетью на её языке. Практикум по промптам

Тема «Большие языковые модели — как ИИ понимает и создаёт текст» ·
учебник 9 класса, модуль 3

40 минут

Практикум в парах и группах

2 интерактивные станции

Мини-проект

Цели занятия

- составлять **промпт** по формуле «роль + контекст + задача + формат + пример + ограничения» и улучшать его итерациями;
- оценивать ответ модели по критериям качества: полнота, релевантность, ясность, правильный язык, без предубеждений, безопасность;
- отработать правила безопасного общения с нейросетью: без личных данных в промптах, медицина и финансы — только со специалистами, важные факты — проверять;
- применить навыки в творческом мини-проекте: составить промпт для генерации настольной игры (задание 9 учебника).

Основные смыслы

- **Модель предсказывает, а не знает:** качество её ответа зависит от того, какие опоры мы дали ей в промпте.
- Хороший промпт собирается по формуле: **роль + контекст + задача + формат + пример + ограничения.**
- Промпт — не заклинание с первого раза, а **итерации:** улучшай запрос шаг за шагом и следи, как меняется ответ.
- Ответ модели — черновик: его оценивают по критериям качества, а важные факты проверяют по другим источникам.
- У общения с нейросетью есть границы: личные данные в промпт не пишем, здоровье и деньги ей не доверяем.

Формируемые ценности

Критическое мышление и проверка информации; ответственное и этическое использование технологий; уверенность «я могу разобраться, как это устроено».

Термины занятия

Промпт · смысловые блоки промпта · итерация · критерии качества ответа.

Комплект материалов

Сценарий · методические рекомендации · презентация (10 слайдов) · рабочий лист (задания 1–5) · интерактив «Нейролаборатория» (станции «Прокачай промпт» и «Поймай галлюцинацию») · памятка темы (выдана на занятии 1 — ученики приносят с собой).

Хронометраж

5

мин

Мотивационно-целевой этап

Крючок: два ответа модели на одну задачу; постановка цели

слайды 1–2

8

мин

Блок 1. Формула промпта

Разбор формулы и правил; задание 1 «собери промпт»

слайды 3–4 · памятка · раб. лист, задание 1

12

мин

Блок 2. Практикум-итерации

Станция «Прокачай промпт» в парах; задание 2 «было → стало»

слайд 5 · интерактив · раб. лист, задание 2

8

мин

Блок 3. Проверяем ответ

Критерии качества; станция «Поймай галлюцинацию»; задание 3; правила безопасности

слайды 6–8 · интерактив · раб. лист, задание 3

7

мин

Заключительный этап + творческий финал

Мини-проект «настольная игра по промпту» (старт); рефлексия; мостик

слайды 9–10 · раб. лист, задания 4–5

Сумма: 40 минут

Ход занятия

1

Мотивационно-целевой этап

5 мин

1

Организация • 1 мин

 **Слайд 1** обложка занятия

Учитель

На прошлом занятии мы разобрали, как языковая модель устроена изнутри: она не знает ответа — она предсказывает следующее слово. Сегодня — практика: будем этим пользоваться. Достаньте памятки с прошлого занятия и подпишите рабочие листы. Работать будем в парах — с соседом по парте.



Памятка

ученики кладут памятку перед собой; у учителя 5–6 запасных для забывших

2

Два ответа на одну задачу • 2,5 мин

 **Слайд 2** два диалога с нейросетью, метка «Учебный пример»

Учитель

Смотрим на экран. Одна и та же нейросеть, одна и та же задача — придумать настольную игру. Два диалога.

Промпт 1 • учебная симуляция

Придумай игру.

Ответ 1 • учебная симуляция

Вот идея: игроки по очереди бросают кубик и передвигают фишки по полю. Кто первым доберётся до финиша, тот победил. В эту игру можно играть всей семьёй. Приятной игры!

Промпт 2 • учебная симуляция

Представь, что ты гейм-дизайнер настольных игр. Мы с одноклассниками готовим игру для школьного фестиваля: играют четыре человека, партия — до 15 минут. Придумай настольную игру про космическое путешествие. Ответ по формату: название, цель, сюжет, правила (5 пунктов), основная механика. Например, механика может быть такой: «собери набор карт раньше соперников». Из материалов используй только бумагу, карандаши и один кубик.

Ответ 2 · учебная симуляция

Название: «Меж звёзд». Цель: первым собрать три карты топлива и вернуться на Землю. Сюжет: экипажи возвращаются домой с далёкой станции, но топливо рассыпано по астероидам. Правила: 1) каждый игрок рисует свой корабль на карточке; 2) ход — бросок кубика и перемещение по полю из 20 клеток; 3) на клетке-астероиде игрок берёт карту топлива; 4) при встрече кораблей игроки обмениваются одной картой; 5) побеждает тот, кто с тремя картами топлива первым дошёл до Земли. Основная механика: собери набор карт раньше соперников.

Оба диалога — учебная симуляция для слайда, а не реальные ответы сервиса.

Учитель

Нейросеть одна и та же. Почему ответы настолько разные?

Ответы обучающихся. (Ожидаемо: во втором запросе больше деталей; там сказано, для кого игра, сколько игроков, задан формат ответа.)

3

Цель занятия · 1,5 мин

Учитель

Верно: вся разница — в запросе. **Модель предсказывает, а не знает**, поэтому чем больше точных опор в промпте, тем точнее её прогноз. Сегодня каждый научится писать промпты «второго типа». План такой: вспоминаем формулу, тренируемся на станции, учимся проверять ответы, а под конец запускаем свой проект — настольную игру по промпту. К концу урока у вашей группы будет промпт, из которого рождается игра.

2

Блок 1. Формула промпта

8 мин

1

Формула на памятке · 3 мин

 **Слайд 3** формула промпта и разбор образца

 **Памятка** ученики находят формулу промпта на памятке

Учитель

Найдите на памятке формулу промпта и держите её перед глазами — сегодня она рабочий инструмент. Читаю: **роль + контекст + задача + формат + пример + ограничения**. Это **смысловые блоки промпта** — конструктор, из которого собирается сильный запрос. Разберём на образце из учебника — промпте про бабушку.

Промпт из учебника · разбор по блокам

«Представь, что ты моя бабушка (*роль*). Мне нужно приготовить обед (*контекст*). Объясни мне, как варить суп (*задача*), как будто мы в русской народной сказке (*формат*). Например: „Возьми, внучок, картошку, да и покроши её“ (*пример*). Используй обороты речи из русских сказок (*ограничения*)».

Учитель

Обратите внимание: обязательный блок здесь один — задача. Остальные пять — усилители. Вернитесь к слайду с игрой: какие блоки были в промпте номер два?

Ответы обучающихся. (Роль — гейм-дизайнер; контекст — фестиваль, 4 игрока, 15 минут; задача — придумай игру; формат — название, цель, сюжет, правила, механика; пример — механика с картами; ограничения — бумага, карандаши, кубик.)

2 Три правила · 1,5 мин

Слайд 4 конкретность · без «не» · разделяй вопросы

Учитель

К формуле — три правила из учебника. Первое: промпт должен быть **конкретным** — точно представляйте, какой результат ждёте. Второе: избегайте частицы «не» — моделям пока трудно даётся её «понимание»; говорите, что нужно, а не чего не нужно. Третье: большую задачу разделяйте на подзадачи — модель «помнит» всё в рамках одного чата, можно спрашивать по шагам.

3 Задание 1 — собери промпт · 3,5 мин

Рабочий лист, задание 1 собери промпт из смысловых блоков · 3,5 мин · пары

Учитель

Задание 1, работаем в парах: в листе — шесть перепутанных кусочков одного промпта. Подпишите рядом с каждым, какой это блок формулы, и пронумеруйте правильный порядок. Две с половиной минуты, время пошло.

Пары работают. Учитель проходит по рядам; за 30 секунд до конца — сигнал.

Учитель

Проверяем по цепочке: первый блок? Роль. Дальше?.. (Фронтальная проверка по одной паре на блок.)

Критерий успеха шага: пара верно назвала все шесть блоков; спорные случаи разобраны вслух.

**Станция «Прокачай промпт»**

в парах, 12 минут · интерактив «Нейролаборатория», адрес с #prompt

1

Инструктаж · 1 мин

Слайд 5 инструкция станции и таймер — остаются на экране всю работу

Учитель

Открываем на телефоне или компьютере «Нейролабораторию» — станцию «Прокачай промпт», как на прошлом занятии. Одно устройство на пару. Станция даст вам задачу, а вы будете собирать промпт из смысловых блоков. Правило станции: чем полнее промпт, тем лучше ответ — следите за шкалой качества. Ваши шаги на слайде.

2

Итерация 1 — слабый старт · 2 мин**Учитель**

Итерация первая: соберите самый короткий промпт — только блок «задача». Прочитайте ответ, посмотрите на шкалу качества и запишите этот промпт в задание 2, в колонку «Было». Не застревайте: две минуты.



Рабочий лист, задание 2 «было → стало» — заполняется по ходу станции

3

Итерации 2–3 — прокачка · 6 мин**Учитель**

Теперь улучшаем. На каждую итерацию добавляйте один-два блока формулы — подсказка на памятке. После каждой итерации: прочитали ответ — посмотрели на шкалу — решили, чего ещё не хватает. Цель: к концу — не меньше четырёх блоков и рост шкалы минимум на два деления. Финальный промпт запишите в задание 2, в колонку «Стало», и отметьте галочкой блок, который дал самый заметный скачок качества.

Пары работают. Учитель ходит между партами и помогает вопросами: «Чего модель про вас не знает?», «Какой формат ответа вам нужен?». За минуту до конца — сигнал «дописываем „Стало“».

4

Обмен наблюдениями · 2 мин**Учитель**

Стоп, устройства экраном вниз. Две-три пары: какой блок оказался чемпионом — сильнее всего поднял качество?

Ответы обучающихся. (Чаще всего называют контекст и формат; принимаются любые наблюдения с объяснением.)

5

Фиксация вывода • 1 мин

Учитель

Заметьте, что произошло: ответ улучшила не «магия», а ваши **итерации** — промпт редко получается идеальным с первого раза, и это нормально. Вы дали модели больше опор — её прогноз стал точнее.

Критерии успеха станции (на слайде 5): финальный промпт содержит ≥ 4 блоков формулы; шкала качества выросла минимум на 2 деления; в задании 2 заполнены «Было», «Стало» и блок-чемпион.

Запасной план без техники: бумажная игра «Буквальный джинн» — пары пишут промпты друг другу и отвечают строго буквально; полные правила — в методичке.

4

Блок 3. Проверяем ответ

8 мин

1

Критерии качества • 1,5 мин

 **Слайд 6** шесть критериев качества ответа

Учитель

Промпт отличный — значит ли это, что ответу можно верить? Нет: модель по-прежнему предсказывает, а не знает. Поэтому у ответа есть **критерии качества** — шесть пунктов на слайде и на памятке: **полнота, релевантность, ясность, правильный язык, без предубеждений, безопасность**. Пример из учебника: на вопрос «Какие планеты вращаются вокруг Солнца?» ответ «Земля, Марс и другие» — какой критерий нарушен?

Ответы обучающихся. (Полнота: планет восемь, а не «и другие».)

2

Станция «Поймай галлюцинацию» • 3,5 мин

 **Станция «Поймай галлюцинацию»** в парах, 3,5 минуты · адрес с #halluc

 **Слайд 7** инструкция квиза

Учитель

Самое коварное нарушение — выдумка, поданная уверенным тоном. На прошлом занятии мы называли это галлюцинацией. Открываем станцию «Поймай галлюцинацию»: перед вами ответы модели, ваша задача в паре — решить, правда это или выдумка. После каждого выбора читайте объяснение — в нём главный признак, по которому выдумку можно заподозрить. Три минуты, пройдите столько вопросов, сколько успеете.

Пары работают. Если техники нет — вариант «Верю — не верю» фронтально: карточки в методичке.

Учитель

Поднимите руку, кого модель хоть раз обманула. (Обычно — большинство.) Вот поэтому уверенный тон — не доказательство: проверяем важные факты по другим источникам.

3

Задание 3 — диагноз ответу • 2 мин

 **Рабочий лист, задание 3** оцени ответ модели по критериям • 2 мин • самостоятельно

Учитель

Задание 3, самостоятельно: в листе напечатан готовый ответ модели. Пройдитесь по шести критериям и поставьте плюс или минус каждому, а к одному минусу напишите, как бы вы исправили промпт. Полторы минуты.

Быстрая сверка: учитель спрашивает один-два «диагноза».

Критерий успеха: ученик находит в ответе минимум одно нарушение критерия и называет его словом из списка.

4

Границы безопасности • 1 мин

 **Слайд 8** три правила безопасности

Учитель

И три жёстких правила без исключений. Первое: в промпт не пишем личные данные — ни свои, ни чужие; если нужен человек в примере — обезличьте. Второе: заболели — к врачу, вопросы про деньги и законы — к специалистам; нейросеть здесь не советчик, её прогноз может быть правдоподобным и опасным одновременно. Третье: всю важную информацию — проверяем. Эти правила есть на памятке — они действуют и дома.

1

Запуск мини-проекта • 1 мин **Слайд 9** мини-проект «Настольная игра по промπτу» (задание 9 учебника)**Учитель**

Финал — ваш проект. Объединитесь в группы по 3–4 человека: две соседние пары. Задача из учебника — с помощью нейросети придумать настольную игру. У игры обязательно должны быть **правила, цель, сюжет и основная механика** — способ, которым игроки достигают цели. Сегодня в классе вы делаете главное — промπτ, из которого такая игра родится.

2

Задание 4 — эскиз промпта игры • 3,5 мин **Рабочий лист, задание 4** эскиз промпта настольной игры • 3,5 мин • группы 3–4**Учитель**

В задании 4 — шаблон по нашей формуле. Договоритесь в группе: какая игра — про что, для кого? Заполните минимум: роль, контекст, задачу и формат — а в формат обязательно включите четыре элемента игры: цель, сюжет, правила, механику. Хотите образовательную игру по любимому предмету — отлично, это вариант со звёздочкой. Образец уровня — промπτ про «Меж звёзд» с начала урока.

Группы работают. Учитель проходит по группам, проверяя формат: «Где у вас механика? Кто по роли ваша модель?»

Критерий успеха: в эскизе заполнены роль, контекст, задача и формат с четырьмя элементами игры.

3

Витрина и домашнее продолжение • 1 мин**Учитель**

Одна-две группы — зачитайте свой промπτ.

Выступления групп: по 20–30 секунд.

Учитель

Дома — продолжение: доработайте промπτ и получите ответ. Есть у семьи доступ к GigaChat или YandexGPT — прогоните промπτ там вместе со взрослыми; регистрироваться самим и вводить личные данные не нужно. Доступа нет — сыграйте модель сами: напишите ответ на собственный промπτ по заданному формату. Принесите идею игры — устроим обмен на перемене, а лучшие правила доработаем.

4 Задание 5 — рефлексия · 1 мин

 **Рабочий лист, задание 5** рефлексия · 1 мин · самостоятельно

Учитель

Последний штрих — задание 5: закончите фразу «Теперь, когда я пишу промпт, я...» и отметьте на шкале, насколько уверенно вы теперь говорите с нейросетью на её языке.

5 Вывод и мостик · 0,5 мин

 **Слайд 10** финал-банер и мостик к следующей теме

Учитель

Главное с этой пары занятий: модель предсказывает, а не знает. Кто понимает механизм — тот управляет результатом: точный промпт плюс проверка фактов. А на следующей теме мы дадим той же формуле новую силу: научим ИИ рисовать. Промпты останутся — на выходе будут картинки.

Постразговор

Домашнее продолжение мини-проекта (основное)

Доработать промпт настольной игры из задания 4 и получить ответ: при наличии у семьи доступа — через GigaChat или YandexGPT вместе со взрослыми (без регистрации детей и без личных данных в промптах); без доступа — письменно «сыграть модель», ответив на промпт группы по заданному формату. Результат — идея игры с целью, сюжетом, правилами и механикой.

Вариативное задание

Задание 5 учебника: подготовить короткий доклад по любому предмету с помощью нейросети и проверить факты, ответив на три вопроса о взаимодействии (сэкономила ли время, много ли ошибок, общее впечатление). Или задание 7: составить план поездки в другой город, применив все приёмы промптинга.

Попробовать дома

Приём «задай стиль»: попросите модель написать одно и то же сообщение «в стиле А. П. Чехова» и «в бюрократическом стиле» — и дайте близким угадать, где какой стиль.

Почитать

Учебник «Введение в искусственный интеллект», 9 класс, модуль 3: раздел о составлении промптов и раздел об этике и цифровой безопасности.

Приложение. Карта слайдов и заданий

Навигация по материалам занятия: что на каждом слайде и в каждом задании рабочего листа, к какому этапу они привязаны и сколько минут занимают.

Слайды (10)

№	Слайд	Суть	Этап	Мин
1	Обложка	«Говорим с нейросетью на её языке. Практикум по промптам»; чип «9 класс»	Мотивационно-целевой	1
2	Два ответа на одну задачу	Слабый и сильный промпт про настольную игру + оба ответа; метка «Учебный пример»	Мотивационно-целевой	4
3	Формула промпта	«роль + контекст + задача + формат + пример + ограничения»; разбор промпта про бабушку по блокам	Блок 1	3
4	Три правила	Конкретность; без «не»; разделяй вопросы	Блок 1	5*
5	Станция «Прокачай промпт»	Шаги 1–4, таймер, критерии успеха (≥4 блоков, +2 деления шкалы, задание 2 заполнено)	Блок 2	12
6	Критерии качества ответа	Шесть критериев; пример «планеты: Земля, Марс и другие»	Блок 3	1,5
7	Станция «Поймай галлюцинацию»	Инструкция квиза: правда или выдумка + читаем объяснения	Блок 3	3,5
8	Границы безопасности	Личные данные; медицина/финансы — к специалистам; проверка фактов	Блок 3	3*
9	Мини-проект «Настольная игра по промпту»	Задание 9: правила, цель, сюжет, механика; шаблон эскиза (задание 4); домашнее продолжение	Финал	5,5
10	Финал-банер	«Модель предсказывает, а не знает» + мостик: следующая тема — ИИ для изображений	Финал	1,5

* минуты слайда включают время задания рабочего листа, выполняемого при этом слайде (слайд 4 — задание 1; слайд 8 — задание 3).

Задания рабочего листа (1–5)

№	Суть задания	Этап	Мин
1	Собери промпт из смысловых блоков: шесть перепутанных фрагментов → подписать блоки формулы и восстановить порядок	Блок 1	3,5
2	«Было → стало»: слабый промпт итерации 1, финальный промпт, рост шкалы качества, отметка блока-чемпиона	Блок 2	по ходу станции (≈4 из 12)
3	Оцени готовый ответ модели по шести критериям (+/-) и предложи исправление промпта для одного минуса	Блок 3	2
4	Эскиз промпта настольной игры по формуле; в блоке «формат» — обязательные элементы: цель, сюжет, правила, механика	Финал	3,5 (старт; продолжение дома)
5	Рефлексия: «Теперь, когда я пишу промпт, я...» + шкала уверенности	Финал	1