



Оценочные инструменты к уроку

Тема: «Введение в искусственный интеллект» | 7 класс | 45 минут

Принцип оценивания: оценивается не скорость ответа и не угадывание, а точность признака, качество объяснения и готовность проверить или скорректировать свое решение.

1. Карта наблюдения за классом для учителя

Цель: оценить включенность обучающихся, освоение ключевых понятий и достижение планируемых результатов.

Класс: _____ Дата: _____ Учитель: _____

Критерий наблюдения	Высокий	Средний	Низкий	Комментарий
Участие в обсуждении и выдвижении примеров	☐	☐	☐	
Умение выделять признак, а не только называть ответ	☐	☐	☐	
Включенность в построение и проверку алгоритма	☐	☐	☐	
Умение аргументировать решение при фактчекинге	☐	☐	☐	
Готовность корректировать ответ после проверки	☐	☐	☐	

Оценка достижения планируемых результатов

Показатель	Да	Частично	Нет	Комментарий
Объясняют, какие функции человека может имитировать ИИ	☐	☐	☐	
Различают точный алгоритм и работу модели с закономерностями в данных	☐	☐	☐	
Понимают роль данных в машинном обучении	☐	☐	☐	



Показатель	Да	Частично	Нет	Комментарий
Называют ключевые этапы развития ИИ	☐	☐	☐	
Различают слабый (узкий) и сильный ИИ	☐	☐	☐	
Различают генеративный и негенеративный ИИ	☐	☐	☐	
Проверяют утверждение с опорой на факт или определение	☐	☐	☐	

2. Рубрика практической работы «Программируем бутербродницу»

Оценивание можно проводить без отметки или перевести результат в баллы. По каждому критерию: 2 балла - выполнено верно и объяснено; 1 балл - выполнено частично или после подсказки; 0 баллов - элемент отсутствует или использован неверно.

Критерий	2	1	0	Комментарий
Указаны начало и завершение алгоритма	☐	☐	☐	
Предусмотрен ввод числа бутербродов N	☐	☐	☐	
Действия приготовления помещены в цикл N раз	☐	☐	☐	
Предусмотрен ввод вида начинки	☐	☐	☐	
Условие верно разделяет выбор сыра и колбасы	☐	☐	☐	
Выводится сообщение «Заказ выполнен»	☐	☐	☐	
Ученик объясняет, почему бутербродница действует по заданному алгоритму	☐	☐	☐	
Интерпретация: 12-14 баллов - уверенное выполнение; 8-11 баллов - основа усвоена, нужны отдельные уточнения; 0-7 баллов - требуется повторное совместное моделирование алгоритма.				



3. Ключ к заданию «Правда или миф»

Утверждение	Ответ	Доказательство
Талос был настоящим роботом, построенным в Древней Греции.	Миф	Талос является персонажем древнегреческого мифа, а не техническим устройством.
Deer Blue - пример сильного ИИ.	Миф	Система решала конкретную шахматную задачу и относится к слабому ИИ.
Сильный ИИ уже используется в смартфонах и голосовых помощниках.	Миф	Современные системы решают ограниченные наборы задач; сильный ИИ представлен как гипотетическая идея.
Модель машинного обучения находит закономерности в данных.	Правда	Во время обучения модель обрабатывает примеры и использует найденные закономерности для новых данных.
Генеративный ИИ создает новый контент, а не только распознает готовый.	Правда	Он может создавать текст, изображения, музыку, видео или программный код.

4. Игровая механика со стикерами

Да, стикеры можно использовать для заполнения оценочных листов и рефлексии. Они должны давать учителю понятный сигнал, а ученику - возможность быстро и безопасно обозначить свое состояние без публичной оценки.

Стикер	Цвет и знак	Что означает	Куда прикрепить
«Понял»	зеленый, лампа	Могу объяснить идею другому человеку.	К понятию или этапу, который стал понятным.
«Удивило»	желтый, звезда	Факт или пример изменил мое представление.	К историческому событию, примеру или определению.
«Остался вопрос»	синий, знак вопроса	Мне требуется пояснение или еще один пример.	К конкретному слову, схеме или утверждению.
«Нужно проверить»	красный, лупа	Утверждение кажется спорным, нужен факт.	К карточке фактчекинга или выводу.

Требования к стикерам: квадрат 45 x 45 мм; насыщенный цвет; крупный контрастный знак; подпись из одного или двух слов; не использовать только цвет, чтобы смысл был понятен



ученикам с особенностями цветовосприятия. На одного ученика достаточно двух стикеров: один содержательный и один эмоционально-рефлексивный.

Учитель не подсчитывает «хорошие» и «плохие» эмоции. Синие и красные стикеры используются как карта затруднений: по повторяющимся вопросам планируется короткое пояснение в конце урока или начало следующего занятия.

5. Индивидуальный лист рефлексии

Не всякая автоматическая программа является ИИ, потому что

Модель машинного обучения использует данные, чтобы

Слабый ИИ отличается от сильного ИИ тем, что

Генеративный ИИ отличается от негенеративного тем, что

Один факт урока, который я хочу проверить или узнать подробнее:

Мой главный вывод:

Самооценка

Я могу...	Уверенно	С подсказкой	Пока трудно
объяснить, что называют искусственным интеллектом	☐	☐	☐
отличить точный алгоритм от системы, обученной на данных	☐	☐	☐
различить два основания классификации ИИ	☐	☐	☐
проверить утверждение и привести аргумент	☐	☐	☐