

**Комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівський обласний  
інститут післядипломної педагогічної освіти»  
Кафедра суспільствознавчої освіти**

**Освітня програма підвищення кваліфікації  
педагогічних працівників  
закладів загальної середньої та позашкільної освіти  
«Практичні можливості цифрових застосунків та  
штучного інтелекту на інтерактивних заняттях»**

Програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована  
до затвердження на засіданні кафедри суспільствознавчої освіти  
*(протокол № 11 від 01 вересня 2023 р.)*

Завідувач кафедри

Галина СОХАНЬ

Програма підвищення кваліфікації затверджена науково-методичною радою  
*(протокол № 10 від 26.10.2023 р.)*

Голова науково-методичної ради

Павло ХОБЗЕЙ

## I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

**Найменування:** Освітня програма курсів підвищення кваліфікації для педагогів закладів загальної середньої та позашкільної освіти «**Практичні можливості цифрових застосунків та штучного інтелекту на інтерактивних заняттях**».

**Розробники:** Суховерська І. І., доцентка кафедри суспільствознавчої освіти, кандидатка історичних наук.

**Мета:** науково-методичний супровід професійного розвитку педагогів закладів загальної середньої та позашкільної освіти у їх підготовці до організації навчання учнів з використанням цифрових застосунків та платформ, штучного інтелекту на інтерактивних заняттях.

**Напрямок:** використання інформаційно-комунікативних та цифрових технологій в освітньому процесі, включаючи електронне навчання, інформаційну та кібернетичну безпеку.

**Вид:** навчання за програмою підвищення кваліфікації.

**Обсяг:** 8 годин.

**Форма навчання:** очна, дистанційна.

**Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:**

- професійно-педагогічна компетентність – обізнаність із новітніми науково обґрунтованими відомостями з педагогіки, психології, методик, інноватики для створення освітньо-розвивального середовища, що сприяє цілісному індивідуально-особистісному становленню учнів;
- цифрова компетентність – впевнене, критичне та відповідальне використання та взаємодія з цифровими технологіями для навчання, роботи та участі у суспільстві. Вона включає в себе інформаційну грамотність та грамотність даних, комунікацію та співпрацю, створення цифрового контенту (включаючи програмування), безпеку (включаючи цифрове благополуччя та компетентності, пов'язані з кібербезпекою) та розв'язання проблем;
- інформаційно-цифрова компетентність – здатність отримувати інформацію та оперувати нею відповідно до власних потреб і вимог Державного стандарту базової і повної загальної середньої освіти.

**Місце проведення:** Комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти», заклади освіти Львівської області (платформа ZOOM).

## **Очікувані результати:**

Унаслідок проходження курсів підвищення кваліфікації за цією програмою слухач:

- застосовує на практиці можливості онлайн-застосунків, сервісів та програм для створення тестів, ігор, вікторин, опитувань, відеозавдань, інтерактивних презентацій, плакатів, робочих аркушів, карт пам'яті, віртуальних дошок і середовищ для спільної роботи;
- вміє використовувати ChatGPT для розв'язання різноманітних завдань на інтерактивних заняттях.

**Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації:**  
сертифікат

## **II. ЗМІСТ ПРОГРАМИ**

*Час за робочою навчальною програмою – 8 годин*

### **Організаційне заняття**

*Час за робочою навчальною програмою – 1 година*

#### **Тема 1. Інтеграційно-мотиваційне заняття (практичне, 1 година)**

- 1.1. Реєстрація учасників. Ознайомлення з програмою спецкурсу.
- 1.2. Формування очікувань учасників

#### **Тема 2. Особливості організації ефективного освітнього середовища у цифровому суспільстві (лекція, 1 година)**

##### *План лекційного заняття*

- 2.1. Розвиток цифрової та інформаційно-цифрової компетентностей педагога як умова організації ефективного освітнього середовища.
- 2.2. Загальна характеристика онлайн-застосунків, сервісів та програм для створення навчального контенту та особливості їх сприйняття здобувачами освіти.

#### **Тема 3. Практичні можливості онлайн-застосунків, сервісів та програм для створення навчального контенту та інструменти їхнього забезпечення (практичне, 2 години)**

##### *План практичного заняття*

- 3.1. Створення презентації з елементами залучення аудиторії в Zeetings.
- 3.2. Створення пазлу/кресворду/ребусу у програмах Jigsawplanet, Cross, Rebus.
- 3.3. Створення інтерактивного плакату за допомогою сервісу ThingLink.
- 3.4. Створення флешкарток-завдань Quizlet.

#### **Тема 4. Розвиток творчих здібностей учнів на інтерактивних заняттях за допомогою штучного інтелекту (лекція, 2 години)**

##### *План лекційного заняття*

- 4.1. Переваги штучного інтелекту в освіті.
- 4.2. Як почати роботу у ChatGPT.

- 4.3. Як правильно формулювати запити у ChatGPT.
- 4.4. Обмеження та особливості роботи у ChatGPT.

### ***Тема 5. Ідеї прояву творчості за допомогою штучного інтелекту***

#### *План практичного заняття*

*(практичне, 2 години)*

- 5.1. Створення ілюстрацій за мотивами літературного твору або історичної події.
- 5.2. Візуалізація власних почуттів.
- 5.3. Створення ігор, вікторин та коміксів.
- 5.4. Битва штучного інтелекту з людиною за допомогою Gandalf Lakera.

**Контроль** за знаннями слухачів проводиться послідовно й систематично: на практичних заняттях – індивідуальне та фронтальне опитування, виконання самостійної роботи; на лекціях – експрес-контроль, що передбачає постановку конкретних питань з теми.

**Оцінювання** розглядається як засіб одержання зворотної інформації про результативність підвищення кваліфікації та внесення коректив у методику роботи зі слухачами курсів. Оцінювання вербальне.

### III. РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ВИДАМИ ДІЯЛЬНОСТІ

Назви тем	Кількість годин			
	Усього	Лекції	Практичні	Семінарські
<i>Тема 1. Інтеграційно-мотиваційне заняття</i>			1	
<i>Тема 2. Особливості організації ефективного освітнього середовища у цифровому суспільстві</i>		1		
<i>Тема 3. Практичні можливості онлайн-застосунків, сервісів та програм для створення навчального контенту та інструменти їхнього забезпечення</i>			2	
<i>Тема 4. Розвиток творчих здібностей учнів на інтерактивних заняттях за допомогою штучного інтелекту</i>		2		
<i>Тема 5. Ідеї прояву творчості за допомогою штучного інтелекту</i>			2	
<b>Всього годин:</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>