

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

**Програма авторської творчої майстерні
вчителів мовно-літературної освітньої галузі**

**«Інструменти штучного інтелекту для розробки
практичних завдань у процесі вивчення предметів
мовно-літературної освітньої галузі»**

Програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована
до затвердження на засіданні кафедри гуманітарної освіти
(*протокол № 3 від 18.03.2024 р.*)

Завідувачка кафедри

Анна-Марія БОГОСВЯТСЬКА

Програма підвищення кваліфікації затверджена науково-методичною радою
(*протокол № 2 від 28.03.2024 р.*)

Голова науково-методичної ради

Павло ХОБЗЕЙ

I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

Найменування: Програма авторської творчої майстерні вчителів мовно-літературної освітньої галузі: вчителів української мови та літератури, вчителів зарубіжної літератури, вчителів інтегрованого курсу літератур (української та зарубіжної): «Інструменти штучного інтелекту для розробки практичних завдань у процесі вивчення предметів мовно-літературної освітньої галузі»

Розробник: Богосвятська А.-М.І., кандидатка філологічних наук, доцентка, завідувачка кафедри гуманітарної освіти

Мета:

1. Ознайомитись з історією створення штучного інтелекту та сфер його застосування в педагогічній діяльності.

Планувати навчальний процес з використанням штучного інтелекту.

2. Створити збірник діагностувальних робіт для перевірки сформованості умінь чотирьох груп загальних результатів з інтегрованих курсів мовно-літературної освітньої галузі у 5 класі НУШ.

Напрямок: удосконалення психолого-педагогічної майстерності, підвищення кваліфікації та професійної компетентності, рефлексія і професійний саморозвиток вчителя мовно-літературної освітньої галузі, зокрема:

1. Розуміння необхідності опанувати інноваційними інструментами штучного інтелекту та застосування їх у практиці викладання з урахуванням нових реалій технічного розвитку людства.

2. Використання інструментів ШІ для розробки практичних завдань на уроках мови і літератури.

3. Усвідомлення професійного розвитку як складової професійного іміджу педагога.

Обсяг: 30 годин.

Форма (форми) підвищення кваліфікації: дистанційна.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

- *професійно-педагогічна компетентність* – обізнаність із новітніми педагогічними методиками, що сприятиме цілісному індивідуально-особистісному становленню учнів;

- *інформаційно-цифрова компетентність*, зокрема:

- здатність мислення про ШІ та освіту, розуміти переваги та ризики, застосовувати контекстні стратегії;

- здатність проявляти етику штучного інтелекту, використовувати її з орієнтацією на людину;

- здатність до використання базових знань ШІ, визначати алгоритми та коректність даних;

- здатність використовувати уміння до тестування інструментів ШІ;

- здатність використовувати ШІ для створення навчального контенту, проєктування навчання, проведення навчального процесу.

Місце (місця) надання освітньої послуги: Комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти», заклади освіти Львівської області

Очікувані результати навчання:

Критично оцінює педагогічну значущість освітніх інновацій на базі штучного інтелекту.

Демонструє володіння інструментами штучного інтелекту для розробки практичних завдань для предметів мовно-літературної освітньої галузі.

Генерує власні інноваційні ідеї з використанням інструментів ШІ.

Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації:
сертифікат

II. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Тема 1.1. Вступне заняття (практичне, 2 години)

1.1.1. Реєстрація учасників. Ознайомлення з програмою авторської творчої майстерні.

1.1.2. Формування очікувань учасників.

Тема 1.2. Історія, тенденції та перспективи розвитку штучного інтелекту в освіті.

*Час за робочою навчальною програмою – 4 годин
(лекція, 2 години; практичне, 2 години)*

План лекційного заняття

1.2.1. Поняття про штучний інтелект. Історія, тенденції та перспективи розвитку штучного інтелекту, зміни в освіті.

1.2.2. Етика та принципи використання штучного інтелекту в освіті. Нові компетентності педагога.

План практичного заняття

1.2.3. Нейромережі для навчання і викладання: ідеї, форми використання, функціонал.

1.2.4. Обговорення підходів до укладання практичних завдань з використанням інструментів штучного інтелекту.

Тема 2. Чат GPT для пошуку ідей і розробки навчальних завдань.

*Час за робочою навчальною програмою – 6 годин
(лекція, 2 години; практичне, 4 години)*

План лекційного заняття

2.1. Можливості чату GPT для педагогів. Бібліотека з формулами написання чітких, повних запитів (промптів) для ChatGPT.

План практичного заняття

2.2. Розробка системи різнорівневих завдань за таксономією Блума з ChatGPT.

2.3. Створення навчальних ігор і креативних вправ за допомогою ChatGPT.

2.4. Нейромережі, що перевіряють текст на фейки та генерацію за допомогою ШІ.

Тема 3. Нейромережі для створення візуального навчального контенту.

*Час за робочою навчальною програмою – 6 годин
(лекція, 1 година; практичне, 5 годин)*

План лекційного заняття

3.1. Специфіка використання нейромереж для генерування зображень. Огляд найкращих інструментів ШІ для візуалізації ідей.

План практичного заняття

3.2. Опанування популярних нейромереж для генерування зображень: DREAM, DALL-E-3, Ideogram, Lexika та ін.

3.3. Розробка системи завдань з використанням інструментів ШІ для ілюстрування мовних навчальних тем і художніх творів.

3.4. Створення навчальних коміксів, мемів, інтелект-мап, дошок настрою, емодзі за допомогою інструментів ШІ.

Тема 4. Нейромережі для створення навчальних аудіо- та відеороликів.

Час за робочою навчальною програмою – 6 годин

(лекція, 1 година; практичне, 5 годин)

План лекційного заняття

4.1. Особливості нейромереж для генерування навчального аудіо- та відеоконтенту.

План практичного заняття

4.2. Створення відеоаватарів відомих письменників.

4.3. Анімація, «оживлення» зображень у навчальні відеоролики за допомогою інструментів ШІ.

4.4. Генерування мелодій і пісень до художніх творів та музичного втілення літературних персонажів.

Тема 5. Нейромережі для створення різноманітних жанрів тексту.

Час за робочою навчальною програмою – 4 години

(лекція, 1 година; практичне, 3 години)

План лекційного заняття

5.1. Методика роботи на уроках мовно-літературної освітньої галузі з текстами різних жанрів.

План практичного заняття

5.2. Створення казок за допомогою нейромереж Pagemaster AI, Bedtimestory, MakeMyTale, Story AI, Kazka Fun.

5.3. Інструменти ШІ для створення хайку, акровіршів, привітальних листівок, жартів, вибачень тощо.

5.4. Розробка системи завдань з текстами різних жанрів, створених за допомогою штучного інтелекту.

Вихідне діагностування: презентація електронної збірки «Практичні завдання, вправи, форми роботи з використанням інструментів штучного інтелекту на уроках мовно-літературної освітньої галузі». (практичне, 2 години)

Контроль за знаннями слухачів проводиться послідовно й систематично: на практичних заняттях, індивідуальне та фронтальне опитування, виконання самостійної роботи – підготовка міні-проектів за темою дослідження.

Оцінювання розглядається як засіб одержання зворотної інформації про результативність підвищення кваліфікації. Оцінювання вербальне.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА:

1. ChatGPT: <https://chat.openai.com/>
2. Charles Fadel, Alexis Black, Robbie Taylor Education for the Age of AI: Why, What and How should students learn for the age of Artificial Intelligence? – 28 Jan. 2024
https://www.amazon.co.uk/dp/B0CTHGDS57?ref=cm_sw_r_cp_ud_dp_1D6436RE5V1DANRWZHHN
3. Colin de la Higuera and Jotsna Iyer AI for Teachers: an Open Textbook 2024: <https://pressbooks.pub/aiforteachers/front-matter/33/>
4. How Educators Can Leverage Generative AI to Augment Teaching and Learning, January 11, 2024 <https://blog.coursera.org/how-educators-can-leverage-generative-ai-to-augment-teaching-and-learning/>
5. Бібліотека підказок GenAI Chatbot для відомих текстових нейромереж: ChatGPT, Perplexity та ін.: <https://www.aiforeducation.io/prompt-library>
6. Богосвятська А.-М. 7 способів використання штучного інтелекту на уроках: <https://youtu.be/ttUUVzWJS1Y?si=fhRu01RMFn0sZLiM>
7. Богосвятська А.-М. Гайд-інструкція «30 найкращих нейромереж для педагогів у 2024 році»: https://drive.google.com/file/d/1_QxPxkkjzBeEzWIuy0a3cQoOThdfGhCD/view?usp=sharing
8. Чат «На урок»: спілкування із видатними постатями минулого: <https://naurok.com.ua/chat/index>

III. РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ВИДАМИ ДІЯЛЬНОСТІ

Назви тем	Кількість годин			
	Усього	Лекції	Практичні	Семінарські
Тема 1.1. Вступне заняття	2		2	
<i>1.1.1. Реєстрація учасників. Ознайомлення з програмою модуля</i>			1	
<i>1.2.1. Формування очікувань учасників</i>			1	
Тема 1.2. Історія, тенденції та перспективи розвитку штучного інтелекту в освіті	4	2	2	
<i>1.2.1. Поняття про штучний інтелект. Історія, тенденції та перспективи розвитку штучного інтелекту, зміни в освіті.</i>		1		
<i>1.2.2. Етика та принципи використання штучного інтелекту в освіті. Нові компетентності педагога</i>		1		
<i>1.2.3. Нейромережі для навчання і викладання: ідеї, форми використання, функціонал.</i>			1	
<i>1.2.4. Обговорення підходів до укладання практичних завдань з використанням інструментів штучного інтелекту.</i>			1	
Тема 2. Чат GPT для пошуку ідей і розробки навчальних завдань.	6	2	4	
<i>2.1. Можливості чату GPT для педагогів. Бібліотека з формулами написання чітких, повних запитів (промтів) для ChatGPT.</i>		2		
<i>2.2. Розробка системи різнорівневих завдань за таксономією Блума з ChatGPT.</i>			1	
<i>2.3. Створення навчальних ігор і креативних вправ за допомогою ChatGPT.</i>			2	
<i>2.4. Нейромережі, що перевіряють текст на фейки та генерацію за допомогою ШІ.</i>			1	
Тема 3. Нейромережі для створення візуального навчального контенту.	6	1	5	
<i>3.1. Специфіка використання нейромереж для генерування зображень. Огляд найкращих інструментів ШІ для візуалізації ідей.</i>		1		
<i>3.2. Опанування популярних нейромереж для генерування зображень: DREAM, DALL-E-3, Ideogram, Lexika та ін.</i>			2	

<i>3.3. Розробка системи завдань з використанням інструментів ШІ для ілюстрування мовних навчальних тем і художніх творів.</i>			1	
<i>3.4. Створення навчальних коміксів, мемів, інтелект-мап, дошок настрою, емодзі за допомогою інструментів ШІ.</i>			1	
Тема 4. Нейромережі для створення навчальних аудіо- та відеороликів.	6	1	5	
<i>4.1. Особливості нейромереж для генерування навчального аудіо- та відеоконтенту.</i>		1		
<i>4.2. Створення відеоаватарів відомих письменників.</i>			1	
<i>4.3. Анімація, «оживлення» зображень у навчальні відеоролики за допомогою інструментів ШІ.</i>			1	
<i>4.4. Генерування мелодій і пісень до художніх творів та музичного втілення літературних персонажів.</i>			2	
Тема 5. Нейромережі для створення різноманітних жанрів тексту.	4	1	3	
<i>5.1. Методика роботи на уроках мовно-літературної освітньої галузі з текстами різних жанрів.</i>		1		
<i>5.2. Створення казок за допомогою нейромереж Pagemaster AI, Bedtimestory, MakeMyTale, Story AI, Kazka Fun.</i>			1	
<i>5.3. Інструменти ШІ для створення хайку, акровіршів, привітальних листівок, жартів, вибачень тощо.</i> <i>5.4. Розробка системи завдань з текстами різних жанрів, створених за допомогою штучного інтелекту.</i>			2	
Вихідне діагностування, презентація колективного збірника			2	
Всього годин:	30	7	23	