

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ЛЬВІВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ
«ЛЬВІВСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ
ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ»**

Кафедра освітньої політики

**ОСВІТНЯ ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
ВЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ, ІНСТРУКТОРІВ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ, КЕРІВНИКІВ
СПОРТИВНИХ ГУРТКІВ**

**ФІЗИЧНА КУЛЬТУРА В СУЧАСНОМУ СВІТІ:
ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ НА ДОПОМОГУ ВЧИТЕЛЮ**

Освітня програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована
до затвердження на засіданні кафедри освітньої політики
(протокол № 8 від 15.09.2025 р.)

Завідувач кафедри

Галина ЛОЇК

Освітня програма підвищення кваліфікації затверджена науково-методичною радою
(протокол № 6 від 02.10.2025р.)

Голова ради

Павло ХОБЗЕЙ

I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

Найменування: освітня програма підвищення кваліфікації вчителів фізичної культури, інструктори фізичного виховання, керівники спортивних гуртків «Фізична культура в сучасному світі: штучний інтелект на допомогу вчителю».

Розробниці: доцентка кафедри освітньої політики, канд. політ. наук Чушак Х., старша викладачка кафедри освітньої політики Сливка Є.

Мета: науково-методичний супровід професійного розвитку вчителів фізичної культури, інструктори фізичного виховання, керівники спортивних гуртків

Напрямок: розвиток професійних компетентностей у відповідності до професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти».

Обсяг: 15 годин (0,5 кредитів ЄКТС).

Форма (форми) підвищення кваліфікації: інституційна: дистанційна.

Мета: надати педагогам знання, вміння та інструменти використання штучного інтелекту для організації уроку фізичної культури, для автоматизації рутинних завдань, комунікації, зворотного зв'язку та оцінювання учнів у фізичній культурі.

Короткий зміст: курс підвищення кваліфікації розроблений для вчителів фізичної культури, які прагнуть інтегрувати сучасні цифрові технології у свою професійну діяльність. Програма курсу охоплює широкий спектр застосування ІІІ-технологій: від основ роботи зі штучним інтелектом до практичного впровадження цифрових рішень у повсякденну практику вчителя фізкультури. Учасники матимуть можливість розробити власні ІІІ-рішення для оптимізації уроків фізкультури та підвищення мотивації учнів до регулярної фізичної активності. Після завершення програми учасники зможуть ефективно використовувати штучний інтелект для підвищення якості освітнього процесу.

Очікувані результати:

у результаті навчання на курсі слухач(ка):

- розуміє принципи функціонування ІІІ-технологій та їх потенціал у сфері фізичного виховання (А1.3)
- проєктує навчальні завдання з використанням ІІІ-технологій (Б1.2, Б3.1)

Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації: сертифікат.

У випадку, якщо пропущено понад 50% навчального часу, передбаченого програмою підвищення кваліфікації, документ про підвищення кваліфікації **не видається**.

II. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Організаційно-мотиваційне заняття – Пр.-1.

МОДУЛЬ 1: ОСНОВИ ІІ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ ФІЗКУЛЬТУРИ

Час за робочою програмою - 2 години.

Тема 1. Що таке штучний інтелект? Базові поняття та термінологія
(Лекція - 1 година)

План лекційного заняття:

- Історія розвитку ІІ від перших комп'ютерів до сучасних систем
- Типи ІІ: символний, статистичний, нейромережевий
- Основні компоненти ІІ-систем
- Глосарій базових термінів для вчителя

Тема 2. Основні напрямки ІІ та їх зв'язок з фізичною культурою. Етичні аспекти використання ІІ у фізичній культурі

(Лекція - 1 година)

План лекційного заняття.

- Комп'ютерний зір у спортивній аналітиці
- ІІ для створення контенту та планування
- Чат-боти та віртуальні асистенти для учнів
- Принципи етичного використання ІІ в освіті
- Конфіденційність та безпека даних
- Прозорість та підзвітність ІІ-систем

МОДУЛЬ 2: ЦИФРОВІ ПОМІЧНИКИ У ПЛАНУВАННІ ТА ОРГАНІЗАЦІЇ УРОКІВ ФІЗКУЛЬТУРИ

Час за робочою програмою – 7 годин

Тема 1. ІІ-інструменти для автоматизації рутинних завдань вчителя фізичної культури (Пр.- 3 год.)

План практичних занять:

2.1: Планування та підготовка уроків .

1. Як використовувати ШІ для створення календарно-тематичного планування?
2. Які промпти найефективніші для генерації планів уроків фізкультури?
3. Як адаптувати згенеровані ШІ плани під конкретні умови школи?
4. Як створювати варіативні завдання для різних рівнів підготовки учнів?
5. Які ШІ-сервіси найкраще підходять для перекладу та адаптації методик?

2. 2. Створення навчальних матеріалів .

6. Як генерувати описи вправ та комплексів з ілюстраціями?
7. Які інструменти допоможуть створити візуальні схеми та діаграми?
8. Як використовувати ШІ для створення відео-інструкцій та анімацій?
9. Як адаптувати матеріали для учнів з особливими освітніми потребами?
10. Які можливості ШІ для створення ігрових елементів уроку?

2. 3. Адміністративні завдання .

11. Як автоматизувати складання розкладу тренувань та змагань?
12. Які ШІ-інструменти допоможуть з веденням документації?
13. Як використовувати ШІ для аналізу відвідуваності та успішності?
14. Які можливості для автоматичної генерації звітів та характеристик?

Практичні завдання:

- Створення плану уроку з допомогою ChatGPT/Claude
- Генерація комплексу ранкової руханки для різних вікових груп
- Розробка інструкцій до спортивних ігор з візуалізацією
- Створення персоналізованих програм фізичної підготовки

Тема 2. Використання цифрових платформ для комунікації, зворотного зв'язку та оцінювання учнів у фізичній культурі (Пр.- 4 год.)

План практичних занять:

2. 1. Комунікація та мотивація.

1. Як створити ефективного чат-бота для консультацій учнів?
2. Які платформи найкраще підходять для онлайн-комунікації з батьками?

3. Як використовувати ІІІ для персоналізованих мотиваційних повідомлень?
4. Які інструменти допоможуть створити віртуального тренера для учнів?
5. Як організувати дистанційні тренування з підтримкою ІІІ?
6. Які можливості соціальних мереж та месенджерів для фізкультури?

2. 2. Зворотний зв'язок та оцінювання.

7. Як використовувати ІІІ для аналізу техніки виконання вправ?
8. Які додатки можуть відстежувати фізичну активність учнів?
9. Як створити систему автоматичного оцінювання фізичних показників?
10. Які інструменти допоможуть з аналізом відео виступів учнів?
11. Як забезпечити об'єктивність ІІІ-оцінювання?
12. Які метрики найбільш важливі для відстеження прогресу учнів?
13. Як інтегрувати ІІІ-оцінки з традиційною системою оцінювання?
14. Які можливості для створення портфоліо досягнень учнів?

Практичні завдання:

- Налаштування системи відстеження активності класу
- Створення форм для самооцінки учнів з ІІІ-аналізом
- Розробка критеріїв оцінювання з використанням ІІІ-інструментів
- Практикум з аналізу відео за допомогою спеціалізованих додатків

САМОСТІЙНА РОБОТА - 3 години.

Мета: перевірити засвоєння матеріалу та практичні навички роботи з ІІІ-інструментами.

Завдання:

1. **Теоретична частина (30 хв):**
 - Тестування знань основних понять ІІІ
 - Питання з етики використання ІІІ в освіті
2. **Практична частина (90 хв):**
 - Розробка плану уроку з використанням ІІІ-інструментів
 - Створення системи оцінювання з елементами ІІІ
 - Демонстрація навичок роботи з обраною платформою

Критерії оцінювання:

- Правильність використання ІІІ-інструментів
- Якість створених матеріалів
- Врахування етичних аспектів
- Відповідність освітнім цілям та стандартам

РЕФЛЕКСІЯ ТА ПІДСУМКИ - 1 година (самостійна робота)

Структура рефлексії:

1. Самоаналіз навчання:

- Що нового дізнався/лася про ІІІ?
- Які навички вдалося розвинути?
- Які труднощі виникали у процесі навчання?

2. Планування впровадження:

- Які ІІІ-інструменти плануєте використовувати у роботі?
- Як зміниться ваша педагогічна практика?
- Які бар'єри можуть перешкодити впровадженню ІІІ?

3. Перспективи розвитку:

- Які додаткові знання потрібні для ефективного використання ІІІ?
- Як плануєте підтримувати свою компетентність у галузі ІІІ?

Результат: індивідуальний план впровадження ІІІ-технологій у власну педагогічну практику.

РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ВИДАМИ ДІЯЛЬНОСТІ

Назви теми	Усього	Лекції ї	ПР	Самостійна робота
Організаційно-мотиваційне заняття	1		1	
Модуль 1: Основи ІІІ для вчителя фізкультури: знайомство з технологіями та можливостями	2	2		
Тема 1. Що таке штучний інтелект? Базові поняття та термінологія.		1		
Тема 2. Основні напрямки ІІІ та їх зв'язок з фізичною культурою. Етичні аспекти використання ІІІ у фізичній культурі.		1		
Модуль 2. Цифрові помічники у плануванні та організації уроків фізкультури	7		7	
Тема 1. ІІІ-інструменти для автоматизації рутинних завдань вчителя фізичної культури.			4	
Тема 2. Використання цифрових платформ для комунікації, зворотного зв'язку та оцінювання учнів у фізичній культурі.			3	
Самостійна робота				3
Рефлексія	2		2	
Усього:	12	2	10	3