



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Директор ТОВ

«Академія інноваційного
розвитку освіти»

«06» серпня 2024 р.

Громська О. І.

Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів освіти

СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ ЗА ДОПОМОГОЮ НЕЙРОМЕРЕЖ

Розробник освітньої програми підвищення кваліфікації педагогічних кадрів:

Скрипка Ганна Володимирівна, завідувач кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та безпечного освітнього середовища КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського»; кандидат педагогічних наук, сертифікований тренер програми Intel® «1 учень – 1 комп'ютер», Intel® «Навчання для майбутнього» (2006-2016 рр.), тренер-методист цих програм в Україні, Республіці Молдова, Узбекистані; автор тренінгів та дистанційних курсів, сертифікований експерт дистанційних курсів. Автор понад 50 друкованих наукових праць.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність: Швидкий розвиток технологій штучного інтелекту набуває актуальності в контексті сучасної освіти. Сьогодні нейромережі дозволяють створювати індивідуалізовані навчальні матеріали, що є важливим під час дистанційного навчання, коли кожен учень має різні освітні потреби. Автоматизація рутинних завдань вчителя за допомогою нейромереж звільняє час для більш якісної взаємодії з учнями в онлайн-середовищі, оскільки дистанційне навчання може призводити до відчуття ізоляції учнів. Інтерактивні матеріали, створені за допомогою нейромереж, роблять процес навчання більш цікавим та залучають учнів до активної участі. Також нейромережі відкривають нові можливості для візуалізації складних понять, створення інтерактивних

симуляцій та ігор, що є цінним в умовах, коли учні не мають доступу до лабораторного обладнання. Можливість генерувати різноманітні типи мультимедійних матеріалів за допомогою нейромереж дозволяє створювати навчальні середовища, які максимально наближені до традиційного класу і сприяють розвитку креативного мислення та навичок 21 століття.

Мета програми: ознайомити педагогів з ключовими аспектами створення мультимедійних навчальних матеріалів за допомогою нейромереж.

Освітні завдання програми:

- ознайомити з поняттям нейромереж;
- ознайомити з прикладами застосування нейромереж для створення мультимедійного освітнього контенту;
- обговорити переваги та обмеження використання нейромереж для створення мультимедійного освітнього контенту в освітньому процесі;
- навчити використовувати онлайн-інструменти та платформи, що базуються на ШІ, для створення мультимедійного освітнього контенту.

Навчальні заняття за програмою проходять у формі тренінгів/вебінарів.

Навчально-методичне забезпечення програми представлено авторськими відеоматеріалами та навчальною літературою.

Програма складається з одного вебінару, який розраховано на 3 академічні години. Навчання педагогів відбувається за планом у вебінарній кімнаті на платформі Zoom.

Цільова група: методисти, науковці, психологи, тьютори, вихователі, вчителі, управлінці, керівники гуртків. Освітня програма передбачає можливість подальшого розширення та поглиблення професійних знань, умінь, навичок педагогічних кадрів у системі неформальної та інформальної освіти.

Програмні результати навчання:

Знання:

- Теоретичні – про нейромережі та їхні можливості для сучасного педагога.
- Практичні – про існуючі онлайнів платформи, що базуються на ШІ, які дозволяють вчителю розробляти мультимедійні навчальні матеріали.

Уміння (навички):

1. Обирати платформу для створення мультимедійного освітнього контенту (ілюстрацій, діаграм, презентацій тощо) з використанням нейромереж.
2. Формулювати промпти (запити для ШІ) відповідно до освітніх потреб.
3. Використовувати різні платформи для створення мультимедійного освітнього контенту з використанням нейромереж.

Тематичний план

1. Поняття нейромереж та їх видів.
2. Ознайомлення з популярними нейромережами для роботи з мультимедійним освітнім контентом.
3. Ознайомлення з правилами формулювання промтів (запитів) для нейромереж.
4. Ознайомлення з етичними аспектами використання нейромереж для роботи з мультимедійним освітнім контентом.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ЛІТЕРАТУРНИХ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Г. Скрипка, “ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В ОСВІТІ: УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОГРАМ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІВ”, *ITLT*, vol. 101, no. 3, pp. 227–238, Jun. 2024, [doi: 10.33407/itlt.v101i3.5639](https://doi.org/10.33407/itlt.v101i3.5639).

2. Скрипка Г. В. Застосування чат-ботів на основі мовних моделей штучного інтелекту як один із шляхів розвитку цифрової компетентності педагога / Г. Скрипка // Педагогічний вісник : науково-методичний щоквартальний журнал. – Кропивницький. – 2024. – №1 (61) 2024. – С. 93-99.

3. Самойлик Є. С. Комплексна тема. Використання нейромереж у роботі з фото та відео. Генерація матеріалів : пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи здобувача вищої освіти на другому (магістерському) рівні, спеціальність 171 Електроніка / Є. С. Самойлик ; М-во освіти і науки України, Харків. нац. ун-т радіоелектроніки. – Харків, 2024. – 58 с. URL: <https://openarchive.nure.ua/server/api/core/bitstreams/935bee98-941d-43ee-ba38-ab37f5e2d873/content>.

4. Візнюк, І. ., Буглай, Н. ., Куцак, Л., Поліщук, А., & Киливник, В. (2021). ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТІ. Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems, 14–22. <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2021-59-14-22>.

5. Каплюк О. Р. Методи і засоби створення мультимедійного контенту із застосуванням штучного інтелекту. - Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістр спеціальності 186 "Видавництво та поліграфія". - Національний авіаційний університет. - Київ, 2023. – 99 с. URL: https://dspace.nau.edu.ua/bitstream/NAU/61847/1/%d0%a4%d0%9c%d0%92_2023_186_%d0%9a%d0%b0%d0%bf%d0%bb%d1%8e%d0%ba%20%d0%9e.%d0%a0.pdf.

6. Штучний інтелект в освіті: ідеї для використання на уроках. URL: <https://naurok.com.ua/post/shtuchniy-intelekt-v-osviti-ide-dlya-vikoristannya-na-urokah>.

7. Штучний інтелект для школярів. Освітній серіал від Дія. Освіта. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/artificial-intelligence-for-schoolchildren>.