

**Государственное учреждение образования
«Средняя школа № 134 г.Минска имени Т.С.Мариненко»**

**Мастер-класс для учителей
«ИИ-Навигатор: Путь учителя в эпоху искусственного
интеллекта»**

Номинация: методический материал
по использованию технологий ИИ в
образовательном процессе

Автор:

Герашенко Оксана Васильевна,
учитель русского языка и литературы
высшей квалификационной категории
ГУО «Средняя школа № 134 г.Минска
имени Т.С.Мариненко»

E-mail: oksanager2020@gmail.com

Пояснительная записка

Актуальность и новизна разработки.

Мир стремительно меняется, и технологии, в том числе искусственный интеллект (ИИ), становятся неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Применение ИИ в сфере образования открывает новые горизонты для улучшения качества преподавания и создания более интересных и эффективных образовательных процессов. Важным шагом в этом направлении является повышение осведомленности педагогов о возможностях нейросетей, а также развитие практических навыков по их использованию в образовательной деятельности. Мастер-класс «ИИ-Навигатор: Путь учителя в эпоху искусственного интеллекта» представляет собой своего рода уникальный продукт, собранный по крупицам, тщательно освоенный и опробованный неоднократно и в учебном процессе, и в мастер-классах для педагогов школы и Ленинского района города Минска. В процессе изучения курса, состоящего из серии мастер-классов, с постоянной информационной поддержкой в Телеграм-канале учителя не только получают теоретические знания о нейросетях, но и учатся их применять для создания учебных материалов и разработки креативных проектов.

Цель: ознакомление педагогов с возможностями нейросетей для повышения эффективности и креативности в преподавании учебных предметов.

В ходе занятий педагоги научатся применять ИИ для создания текстовых материалов, изображений, презентаций, рабочих листов и других инструментов для повышения эффективности образовательного процесса.

Задачи:

1. Обучить педагогов использовать нейросети для создания учебных материалов (планы уроков, презентации, комиксы, изображения и т.д.).
2. Развить навыки формулирования грамотных запросов (промтов) для получения качественных ответов от ИИ.
3. Показать возможности ИИ в автоматизации рутинных задач (создание рабочих листов, подготовка презентаций).
4. Ознакомить участников с инструментами для создания интерактивных заданий с помощью ИИ.
5. Развить креативность у педагогов через создание творческих проектов с помощью нейросетей.

В рамках мастер-класса используются несколько современных нейросетевых сервисов и платформ:

1. Текстовые чаты и нейронные сети для создания текстовых материалов, составления планов уроков, генерации идей.
2. Шедеврум и Leonardo AI – нейросети для создания изображений, которые можно использовать для создания иллюстраций к учебным материалам.
3. Recraft AI – сервис для создания комиксов, что поможет в создании визуальных материалов для уроков и презентаций.

4. Napkin AI – платформа для создания рабочих листов, которая автоматизирует процесс подготовки заданий.

5. Gamma AI – инструмент для создания презентаций, упрощающий процесс разработки визуальных материалов для уроков.

6. Сервисы для интерактивных заданий – помогают создавать задания с использованием ИИ для более вовлечённого обучения.

7. Suno – нейросеть для генерации песен, которая может быть использована в творческих проектах и школьных мероприятиях.

Пошаговые инструкции по работе с данными сервисами размещены в гугл-документах, открыть которые можно, считав QR-код. Презентация выполнена в сервисе Canva и доступна либо по ссылке, либо через считывание QR-кода.

Ожидаемые результаты:

1. Участники мастер-класса освоят основные принципы работы с нейросетями и научатся интегрировать их в свою педагогическую практику.

2. Педагоги смогут создать и применить разнообразные образовательные материалы с использованием ИИ.

3. Участники получают практические навыки по созданию рабочих листов, презентаций и интерактивных заданий для учеников.

4. Повышение уровня цифровой компетенции учителей и их уверенности в использовании новых технологий.

5. Развитие креативности педагогов через создание творческих проектов и использование нейросетей для создания образовательных продуктов.

Целевая аудитория:

Мастер-класс ориентирован на учителей всех предметных областей, которые заинтересованы в освоении технологий ИИ и их применении в образовательной деятельности. Занятие также будет полезно для педагогов, стремящихся повысить свою цифровую грамотность и внедрить инновационные методы обучения в свою практику.

Обоснование выбора форм и методов работы: форма мастер-класса выбрана с учетом того, что педагоги должны не только ознакомиться с теоретическими аспектами работы с нейросетями, но и непосредственно попрактиковаться в использовании технологий. Применение интерактивных методов (опросы, задания с использованием нейросетей) позволяет активизировать участие каждого учителя, сделать занятие более интересным и продуктивным. Применение реальных инструментов и платформ в процессе обучения помогает закрепить знания на практике и увидеть реальные результаты работы ИИ в образовательной среде.

Таким образом, мастер-класс «ИИ-Навигатор» помогает педагогам стать уверенными пользователями новых технологий, интегрировать ИИ в свою работу и вдохновляет на внедрение инновационных методов обучения в школьную практику.

Предполагается, что на изучение нейросетей потребуется 3 мастер-класса в течение трёх дней (это активная и эффективная работа с ведущим

мастер-класса) и три дня на отработку практических навыков использования сервисов и платформ и создание уникальных индивидуальных продуктов.

Содержание курса.

1. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ.

Слайд 1: Приветствие.

Добрый день, уважаемые коллеги! Начать мастер-класс хочу с фразы “Если ты не начал изучать нейросети вчера, значит, сегодня ты уже опаздываешь”. Мир вокруг нас стремительно меняется, и технологии уже сегодня становятся неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Искусственный интеллект перестал быть чем-то из области фантастики: он уже помогает врачам ставить диагнозы, журналистам писать тексты, художникам создавать картины... И теперь он приходит в школу.

Слайд 2: "ИИ-Навигатор " – это серия мастер-классов для тех, кто хочет не просто узнать о нейросетях, но научиться применять их в своей педагогической практике. Мы поговорим о том, как ИИ может поддерживать подготовку к урокам, автоматизировать рутинные задачи, мотивировать учеников и открывать новые горизонты в обучении.

Не бойтесь экспериментировать с технологиями: именно вы задаёте вектор будущему образования. Присоединяйтесь к обсуждению, пробуйте новое и вдохновляйтесь вместе со мной!

2. ВВЕДЕНИЕ В ТЕМУ.

Слайд 3: Опрос и знакомство с нейросетями. Проводится краткий опрос: кто уже использовал нейросети в работе или жизни, какие это нейросети? Опрос проведён с помощью сервиса **mentimeter.com**, в функциях которого также есть возможность использовать ИИ.

Приложение 1.



Слайд 4: Укажите номера изображений, созданных человеком и нейросетью. Попробуйте угадать, где работа человека, а где искусственный интеллект. Нейросеть – 1, 2, 3; работа японской художницы Яёи Кусамы – 4. Обсуждение, как нейросети уже сейчас влияют на нашу профессиональную деятельность.

Слайд 5: Нейросети вокруг нас.

3. ОСНОВНОЙ ЭТАП.

Слайд 6: Знакомство с программой курса. Три мастер-класса:

1. Текстовые чаты. Изображения. Комиксы. Платформа для кроссвордов.
2. Создание рабочих листов, презентаций.
3. Игротека.

В ходе проведения мастер-класса создаётся группа в Телеграм-канал. После каждого мастер-класса педагоги получают домашнее задание и присылают его на проверку и доработку, организуется обсуждение появившихся в процессе самостоятельной работы вопросов.

Слайд 7: Краткий обзор того, чему научимся в ходе проведения мастер-классов.

Слайд 8, 9, 10: Создание грамотных промптов. Промпт – это запрос, который пользователь формулирует для модели. Он может включать подробные инструкции, уточняющие детали и дополнительные данные, чтобы получить максимально качественный ответ. От того, насколько грамотно составлен промпт, зависит точность и релевантность ответа модели. Если запрос составлен нечетко или содержит некорректные данные, модель может интерпретировать его неправильно и сгенерировать нерелевантный ответ. Такая ситуация называется галлюцинацией: модель создаёт текст, не имеющий смысла или не соответствующий заданию.

Слайд 11: Знакомство с текстовыми “нейронками”.

Практическое задание: составить план урока по выбранной теме.

Приложение 2. Гугл-документ, содержащий пошаговую инструкцию по созданию плана урока в нейросети Perplexity.



Слайд 12: Знакомство с нейросетями для создания изображений.

Практическое задание: создайте иллюстрацию к литературному произведению или пословице.

Приложение 3. Гугл-документ, содержащий пошаговую инструкцию по созданию изображений в нейросетях Шедеврум и Leonardo AI.



Слайды 13, 14, 15: Знакомство с платформами для создания комиксов.

Практическое задание: создайте комиксы к учебному занятию по выбранной теме.

Приложение 4. Гугл-документ, содержащий пошаговую инструкцию по созданию комиксов в нейросети Recraft AI.



Слайд 16: Знакомство с платформой для создания рабочих листов.
Практическое задание: создайте рабочий лист к учебному занятию по выбранной теме.

Приложение 5. Гугл-документ, содержащий пошаговую инструкцию по созданию рабочих листов в нейросети Narxin AI.



Слайд 17: Знакомство с платформой для создания презентаций.
Практическое задание: создайте презентацию к учебному занятию по выбранной теме.

Приложение 6. Гугл-документ, содержащий пошаговую инструкцию по созданию презентаций в нейросети Gamma AI.



Слайд 18: Знакомство с платформами, которые позволяют генерировать интерактивные задания с помощью ИИ. На слайде названия сервисов активные и перенаправляют на созданное в сервисе интерактивное задание.

4. ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ.

- Слушатели курса делятся впечатлениями:
- Все ли задания выполнили?
- Справились ли?

- Можно ли использовать этот материал на учебных занятиях? Являются ли они универсальными?

Выступления участников.

5. ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ.

Спасибо за вашу работу. Коллеги, готовя свой мастер-класс я протестировала возможности многих нейросетей и наткнулась на одну очень интересную нейросеть suno, которая генерирует песню по запросу. Решила протестировать ее, предварительно создав стихотворение «Учитель».

В классе светло - это он входит в дверь,
Словно весна после долгой зимы.
В каждом из нас зажигает он веру
В силу мечты, красоты и семьи.
Он не диктует - он вдохновляет,
Видит в ошибках не повод для зла,
А шанс для взлёта, ведь каждый мечтает
Крылья раскрыть, чтобы жизнь понесла.
Мелом рисует на старой доске
Мир, где возможно любое открытие.
Сердце своё отдаёт он детишкам,
Сеет добро, зажигает открытия.
Творческий учитель - волшебник и друг,
В каждом найдёт он талант и задор.
С ним даже будни становятся ярче,
И скучный учебник - как новый простор!

И вот что у меня получилось.... (включается песня).

Считаю, что для человека, который не связан с музыкой, это достаточно неплохой опыт и возможность подготовить творческий номер на какой-то школьный праздник.

<https://suno.com/s/eeWlrvv8TsQrCcWY>

Слайд 19: Пример использования нейросети Suno для генерации песен по собственному стихотворению (в презентации работает активная ссылка). Обсуждение, как такие инструменты могут помочь в создании творческих проектов, гимнов, литературных композиций для школьных мероприятий.

6. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Многие сопротивляются использованию нейросетей. Учителям кажется, что лучше их никто не сделает, тем более нейросеть. Но в любом случае в тексте, сгенерированном нейросетью, есть и Наша душа, потому что задание мы задаём со своим внутренним запросом! Коллеги, не бойтесь пробовать в своей работе что-то новое, не бойтесь экспериментировать, и всё обязательно получится. Спасибо за внимание!

Приложение 7. Ссылка на презентацию к курсу, созданная в сервисе с мощным ИИ Canva. В презентации все ссылки активны и перенаправляют всех, у кого они есть, на описываемые сервисы и платформы.



https://www.canva.com/design/DAGmM_casmM/gk4MpfmEVaQyVpb5Xj7OqQ/edit?utm_content=DAGmM_casmM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton