

## **Проект: Применение искусственного интеллекта в прикладном творчестве**

### **Актуальность**

В настоящее время цифровизация охватила большинство областей общественной жизни, включая сферу науки и образования.

Цифровизация образования представляет собой комплекс мероприятий по внедрению информационных технологий и использованию цифровых ресурсов для улучшения качества обучения и повышения эффективности образовательного процесса.

В последние годы одним из широко обсуждаемых вопросов является внедрение технологий искусственного интеллекта (далее – ИИ) в процесс обучения на всех уровнях образования.

Развитие ИИ и его целенаправленное внедрение в РФ закреплено на государственном уровне, что отражено в Национальной стратегии развития искусственного интеллекта на период до 2030 года, утвержденной Указом Президента РФ от 10.10.2019 № 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» (с изм. и доп. от 15.02.2024).

В Стратегии определяются цели и задачи дальнейшего развития ИИ, среди которых акцент делается также на повышение качества образования.

Технологии разными темпами проникали в сферу образования и до сих пор не меняли ее кардинально. Модель «учитель – ученик» существует с древних времен, когда только зарождались первые школы. Она не изменилась даже после появления в образовательных учреждениях компьютеров в 60-70-х годах прошлого века.

В XXI веке внедрение технологий в процесс обучения идет более активно, в первую очередь, это обусловлено широким распространением связи и интернета. Сильным стимулом стала и пандемия коронавируса, которая заставила школы перейти на дистанционный формат обучения.

Преподавание дисциплины «Технология» и внеурочная деятельность по предмету не исключает использование ИИ, так как нейросеть способна генерировать учебные и оценочные задания разного типа, помогает решить проблемы, связанные с улучшением организации деятельности на уроке и дополнительном занятии, как педагога, так и обучающихся.

Я, являясь учителем дисциплины «Технология», по мере своей профессиональной деятельности использую все доступные инструменты прикладного формата образования, развивая и совершенствуя образовательный процесс, а также нахожу инструменты для управления деятельностью обучающихся на уроке.

Приняв решение разработать и реализовать проект «Применение искусственного интеллекта в прикладном творчестве» определил для себя ряд направлений (см. рисунок 1)



Рис. 1 – Перечень направлений, сопровождающих реализацию проекта

Актуальность проекта заключается в том, что он отвечает требованиям российского образования, соответствует целям и задачам национального проекта «Образование» и позволяет ученикам приобрести навыки, необходимые в изучении других предметов.

### **Цель и задачи проекта**

**Цель проекта:** предоставление возможностей обучающимся для ознакомления с технологиями применения искусственного интеллекта в прикладном творчестве.

### **Задачи проекта:**

1. Изучить виды систем ИИ.
2. Обучить учащихся использовать ИИ в реализации собственных творческих проектов.
3. Заложить основы профессиональной ориентации.
4. Расширить масштаб охвата участников образовательного процесса проектной деятельностью с использованием ИИ.

### **Целевая группа проекта**

К целевой группе проекта относятся обучающиеся 6-8 классов, с которыми я занимаюсь, и их родители (законные представители). Это прямые благополучатели от участия в проекте. Косвенная целевая группа, это представители ОО в лице администрации, которые желают получить качественный инновационный продукт.

## **Сроки и этапы реализации проекта**

Сроки реализации проекта охватывают 2024-2027 гг.

## **Этапы реализации проекта**

### **1. Организационный этап (2024-2025 уч.г.):**

- ознакомление обучающихся с особенностями ИИ;
- работа над формированием навыков использования ИИ;
- проведение репетиционных занятий по использованию ИИ;
- проведение разъяснительной работы с родителями об ИИ, применяемом в прикладном творчестве;
- коррекция знаний и навыков обучающихся по использованию ИИ в прикладном творчестве.

### **2. Практический этап (2025-2026 уч.г.):**

- использование ИИ для разработки теоретической базы проектов обучающихся;
- коррекция выполненных работ;
- контроль выполнения заданий и предоставление их для проверки;
- дополнительные беседы с родителями для корректировки взаимодействия всех участников образовательного процесса;
- популяризация промежуточных результатов использования ИИ в прикладном творчестве.

### **3. Заключительный этап (2026-2027 уч.г.):**

- оценка использования ИИ в прикладном творчестве;
- анализ трудностей, испытываемых учениками в ходе применения ИИ в разработке и реализации собственных творческих проектов;
- внесение в проект дополнений и изменений для оптимизации деятельности со следующим набором учеников;
- популяризация опыта через участие в методических мероприятиях школы, педагогические СМИ, личный мини-сайт и сетевое сообщество образования Югры «Школлеги».

**Примерный план реализации проекта «Применение искусственного интеллекта в прикладном творчестве»**

№ п/п	Наименование раздела	Кол-во часов
	6 класс 2024-2025 уч.г.	
	<b>Введение</b>	
1	Разработка идеи проекта	3
2	Подготовка материалов для реализации практической части проекта	3
3	Подбор программ и приложений ИИ для реализации проекта	3
4	Создание базы эскизов и иного интеллектуального материала для реализации проекта	3
5	Формирование проектной группы обучающихся	2
	<b>Введение в искусственный интеллект</b>	
6	Ознакомление обучающихся с особенностями ИИ	2
7	Работа над формированием навыков использования ИИ	3
8	Проведение репетиционных занятий по использованию ИИ	3
9	Проведение разъяснительной работы с родителями об ИИ, применяемом в прикладном творчестве	1
10	Коррекция знаний и навыков обучающихся по использованию ИИ в прикладном творчестве	3
	<b>Сервисы ИИ для практической части реализации проекта</b>	
11	Электронные таблицы	2
12	Искусственный интеллект в прикладном творчестве	2
13	Участие в школьной конференции «Шаг в будущее»	2
14	Участие в городской конференции «Шаг в будущее»	2
	<b>7 класс 2025-2026 уч.г.</b>	
1	<b>Нейросети для работы со структурой и текстом проекта:</b>	
2	YandexGPT	2
3	ChatGPT	2
4	Wait	2
5	Notion AI	2
	<b>Нейросети для работы с изображениями ученических проектов:</b>	
6	Шедеврум	2
7	Kandinsky	2
8	Stable Diffusion	2
9	Midjourney	2
	<b>Нейросети для работы с презентациями:</b>	
10	Curipod	2
11	GPT for Slides	2
12	Tome	2
	<b>ИИ-инструменты для других задач:</b>	
13	Graphmaker – поможет создать красивые графики и чертежи	2

14	Коррекция выполненных работ	2
15	Работа с родителями для корректировки взаимодействия всех участников образовательного процесса	2
16	Популяризация промежуточных результатов использования ИИ в прикладном творчестве	2
17	Участие в школьной конференции «Шаг в будущее»	2
18	Участие в городской конференции «Шаг в будущее»	2
<b>8 класс 2026-2027 уч.г.</b>		
<b>Нейросети для практической части реализации проекта:</b>		
1	ChatGPT	2
2	Globe Explorer	2
3	Character.AI	2
4	Slider AI	2
5	Quizlet	2
6	ClassDojo	2
7	Padlet	2
8	Kandinsky 2.1– создаем изображения (эскизы)	2
9	Dream – намечтайте всё что угодно	2
10	Artbreeder – из коллажа в цельную картинку	2
11	Оценка использования ИИ в прикладном творчестве;	2
12	Участие конкурсах профессий, связанных с IT сферой	2
13	Организация и проведение школьной выставки творческих работ, созданных с применением искусственного интеллекта	2
14	Участие в школьной конференции «Шаг в будущее»	2
15	Участие в городской конференции «Шаг в будущее»	2
16	Участие во Всероссийских конкурсах проектов	2
17	Популяризация опыта через участие в методических мероприятиях школы, педагогические СМИ, личный мини-сайт и сетевое сообщество образования Югры «Школлеги»	2

### **Ожидаемые результаты**

1. Созданы условия для ознакомления с профессиями, связанными с IT сферой.
2. Разработан комплекс мероприятий, направленных на продуктивную реализацию проекта.
3. Сформированы навыки использования программ и приложений ИИ.
4. Создана база методических материалов для использования ИИ в дальнейшей деятельности.
5. Увеличен охват обучающихся, занимающихся проектной деятельностью с использованием ИИ.
6. Расширен круг педагогов, заинтересованных применением ИИ по своим дисциплинам.
7. Оформлен стенд, отражающий пошаговую деятельность в ходе

реализации проекта.

8. Опубликована статья о реализации проекта, которая размещена на в педагогических СМИ.

Итак, использование искусственного интеллекта в образовании может сделать содержание уроков и занятий во внеурочной деятельности более интересным и разнообразным. Однако важно помнить, что главная цель обучения – не развлечение, а передача знаний и развитие навыков. Поэтому применение ИИ в рамках реализации проекта должно быть умеренным и служить дополнительным инструментом для достижения поставленных целей.

Нужно помнить, что только сохранение центральной роли учителя гарантирует получение широкого спектра знаний, умений и навыков, где ИИ, лишь вспомогательный инструмент.

Нельзя допустить чтобы ученик полагается только на искусственный интеллект, так как это будет тормозить развитие его собственных способностей.

Нейросети сами еще продолжают учиться, поэтому важно найти точки соприкосновения искусственного интеллекта и человека, где он остаётся главным в этом тандеме.

### **Список источников**

1. Максименко О.А. Искусственный интеллект: новые подходы в образовании // Информационные технологии в образовании. 2023. № 6. С. 213-217
2. Развитие искусственного интеллекта: история, современные тенденции // <https://gb.ru/blog/razvitie-iskusstvennogo-intellekta/>
3. Искусственный интеллект: понятие, типы, сферы применения, прогнозы на будущее // <https://gb.ru/blog/iskusstvennyj-intellekt/>
4. <https://vbudushee.ru/library/akademia-ii-for-teachers/>
5. <https://infourok.ru/proekt-po-informatike-iskusstvennyj-intellekt-5362628.html>
6. <https://softline.ru/about/blog/kak-iskusstvennyj-intellekt-menyaet-sferu-obrazovaniya>
7. <https://developers.sber.ru/help/gigachat-api/education-with-ai>