

# Проектная сессия «Применение технологий искусственного интеллекта в медиаобразовании, воспитании и тьюторстве»

**Глухов Андрей Петрович, заведующий лабораторией киберсоциализации и формирования цифровой образовательной среды ПИОП ИРПО ТГПУ,**  
**Синогина Елена Станиславовна, научный сотрудник лаборатории КФЦОС, заведующая кафедрой БЖД ТГПУ**



## Функции образовательных инструментов на базе искусственного интеллекта

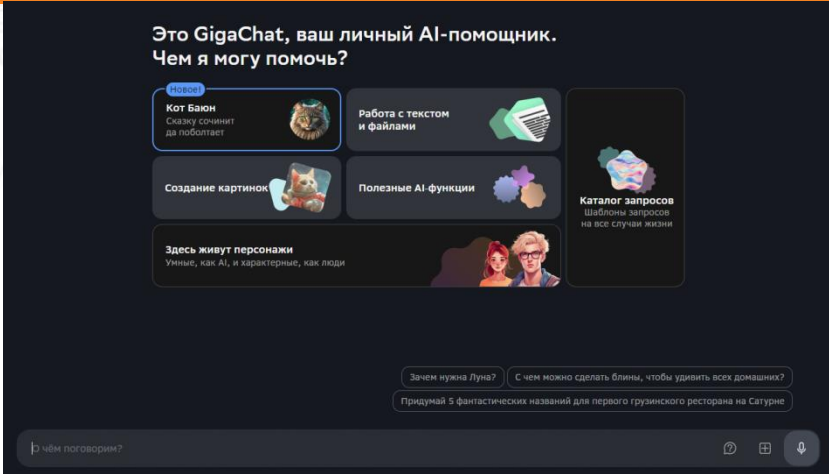
Образовательные инструменты на базе ИИ: **интеллектуальные системы обучения, чат-боты и виртуальные помощники** – для развития мягких или гибких навыков учеников – критического и аналитического мышления, творческих способностей и инициативности, работы в команде и способности к коммуникации, делегирования заданий, самообучения, эмоционального интеллекта.

*Например, чат-бот можно использовать для улучшения навыков чтения и анализа текста, изучения иностранных языков, в практике написания различных видов текста, объяснения научных теорий через примеры, для помощи в разработке проектов, для создания сценариев и в подборе будущей профессии, т.е. в любой деятельности, где используется вербальное и невербальное общение, обмен информацией.*





# Популярные и доступные сервисы для образовательных целей



**Gigachat** – многофункциональный сервис, который отвечает на вопросы по любой теме; генерирует идеи, тексты, изображения, программный код; переводит тексты на иностранные языки

**Кандинский 3.0** – создает художественные изображения и короткие видео

**HelloHistory** – предоставляет многообразие методов для лучшего изучения истории и обществознания

**RunWay** – быстрая, высококачественная и управляемая генерация видео

**Suno** – программа на основе генеративного ИИ для создания инструментальной музыки и вокала

Сервис *Hello History* предлагает педагогу набор эффективных образовательных инструментов: конструктор многоэтапных заданий и тестов, планировщик уроков и учебных модулей, контролёр уровня чтения, генератор текста. С его помощью можно побеседовать с известной исторической личностью, задав дополнительные параметры и даже самому создать аватар интересующей вас личности, внося его изображение, сведения из биографии и черты характера. Обучающиеся для подготовки по конкретной теме могут использовать Репетитор ИИ, расположенный на сайте.



hmy

● Загрузка...

✦ Исследовать

🐾 Хьюмис

📄 Задания Бета

💡 Инструменты

☰ Коллекции

📁 Подписки

👤 Участники

⚡ Бесплатный тест-драйв

81 %

Обновление

Е Елена Синогина

←  Сергей Королев

Версии

● Сергей Королев

Имя \*

Sergei Korolev

Уровень обучения

9-й

Индивидуальные инструкции

Хочу узнать о биографии Сергея Королева: в какой семье он родился, какие талантами и особенностями характера он обладал, какое образование он получил.

Сохранить версию


+ Новая версия

🔗 Поделиться

Предварительный просмотр


Взаимодействуйте с ИИ ответственно и проверяйте факты.



 Сергей Королев

😊 Ты


Сергей, расскажите о своей биографии.

 Сергей Королев

Я родился 12 января 1907 года в Житомире, что сейчас в Украине. Мои родители были учителями, и, если честно, учеба всегда занимала главное место в нашей семье. С юных лет я проявлял интерес к технике и технике. Меня особенно увлекают самолеты и авиация. По этой причине я поступил в Киевский политехнический институт, а затем продолжил обучение в Московском государственном техническом институте.

😊 Ты

А затем?

 Сергей Королев

Затем я начал заниматься планеризмом и авиацией под руководством известного авиаконструктора Андрея Туполева. Участвовал в разработке первых советских планеров и самолетов. Вскоре меня привлекла идея реактивных двигателей, и я начал активно работать в этом направлении, что привело к созданию первой жидкостной ракетной установки в Советском Союзе. Эта работа заложила основы

Тип

Питаться от Хьюми



Представленный  
натюрморт создан с  
помощью визуальной  
нейросети Кандинский  
3.0

Кандинскому хорошо  
удаются портреты по  
описанию,  
изображения  
животных, простая  
анимация, видео с  
пейзажами



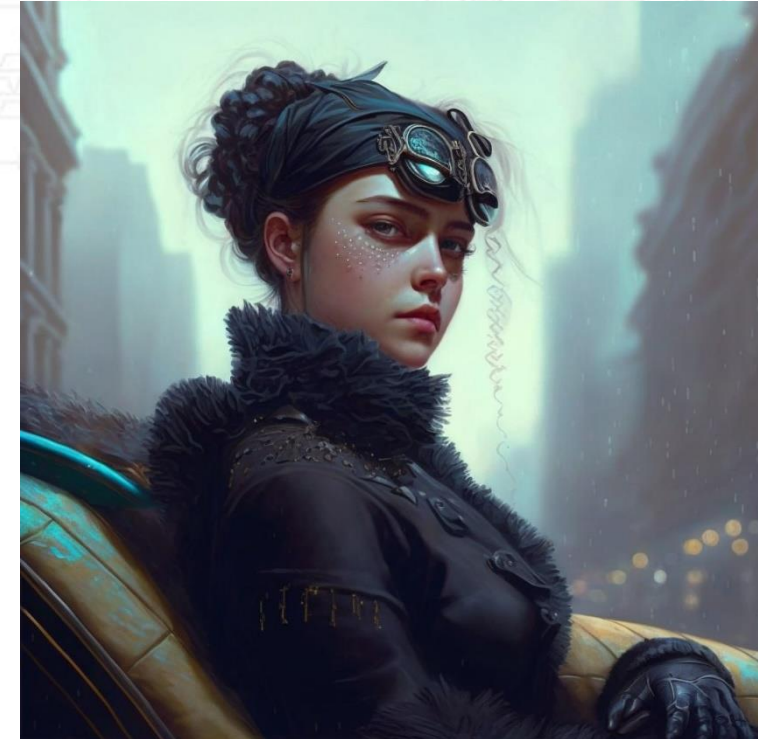
Педагоги  
изобразительного  
искусства создают  
композиции для  
творческой работы  
учеников, в том  
числе, с  
неожиданными  
визуальными  
образами, которые  
еще никем не были  
созданы за всю  
историю живописи

Кандинский 3.0 способен преобразовывать текст в изображение, создавая его в разных стилях. Самая простая формула готового запроса — «объект + фон + стиль».



Пользователь может:

- генерировать реалистичные фотографии;
- получать стилизованные изображения на основе своих набросков;
- задавать параметры готовой картинки;
- улучшать имеющиеся рисунки.





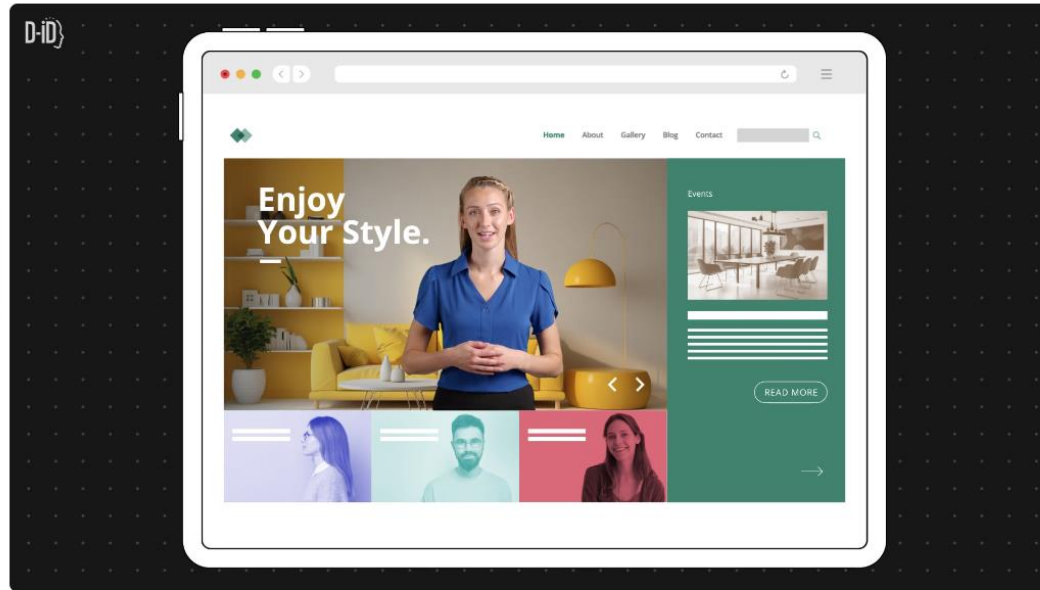




С помощью генеративных алгоритмов можно создавать цифровые аватары в конструкторе

Создавайте собственные аватары, используя фотографии, образец голоса и описание нужной модели поведения

Добро пожаловать в D-ID



Аватар выполняет роль интеллектуального ассистента, предоставляя информацию и выполняя различные задачи в режиме реального времени

Аватар объяснит новые концепции, задаст вопросы и предложит задания для самопроверки

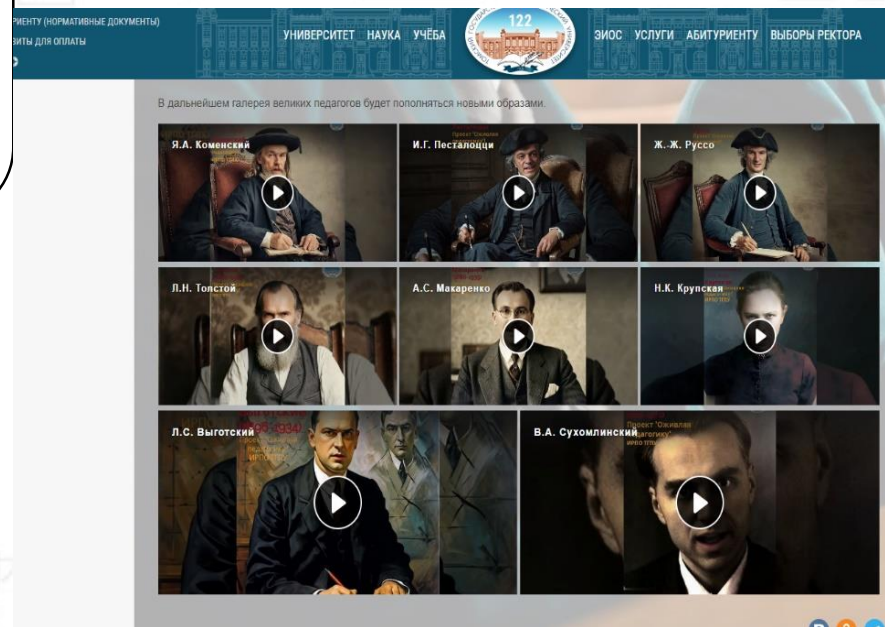
Статичные фотографии можно преобразовать в видео

- 1 Активная поддержка учащихся в процессе обучения.
- 2 Поддержка мотивации и вовлечения.
- 3 Персонализация обучения.
- 4 Анализ прогресса и предоставление обратной связи.
- 5 Интерактивное взаимодействие.
- 6 Интеграция с другими образовательными технологиями.
- 7 Обеспечение конфиденциальности и безопасности данных.



Основная цель проекта — популяризация идей выдающихся педагогов среди студентов педагогического вуза через использование современных цифровых технологий.

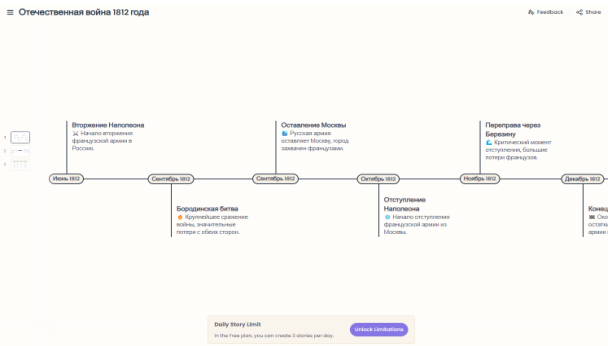
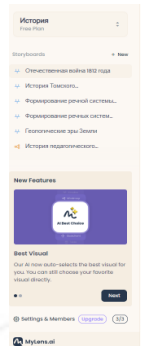
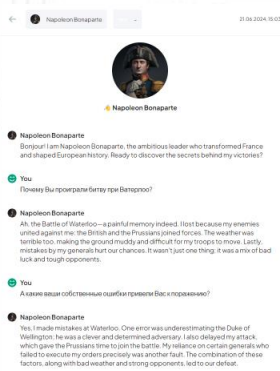
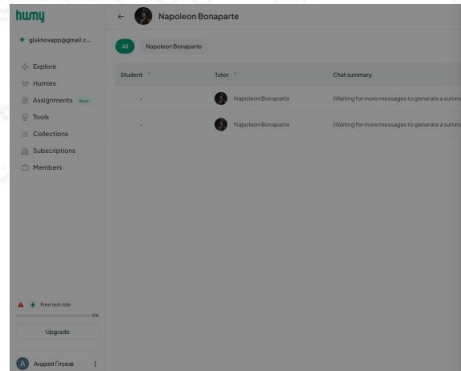
В рамках проекта создаются цифровые аватары великих мировых и российских педагогов, которые оживают, рассказывая о своем жизненном пути в образовании и ключевых педагогических идеях:  
<https://tspu.edu.ru/irpo/revped>



Цифровые аватары создаются с использованием современных технологий 3D-моделирования и искусственного интеллекта. Каждый аватар анимирован и озвучен с помощью генеративных нейросетей, чтобы максимально точно передать характер и стиль общения исторических личностей.



# Применение AI-технологий на уроках истории (Тема Отечественная война 1812 года)

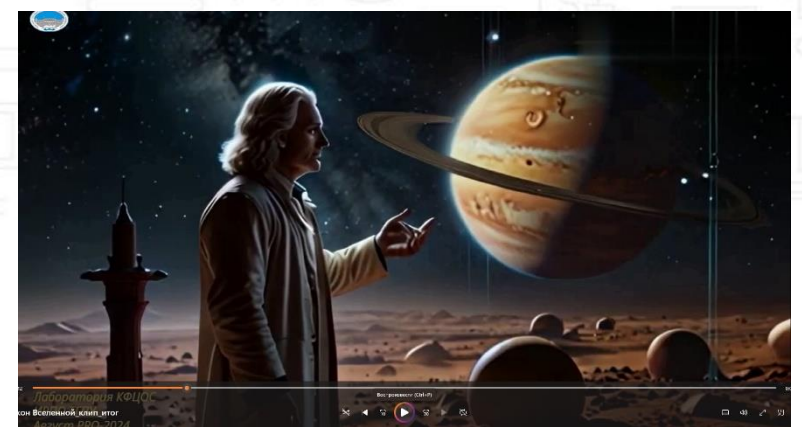


- ❑ Генерация дебатов с квази-личностью исторического деятеля (цифровой двойник Наполеона Бонапарта).
- ❑ Сценарирование и запись аудиорассказов участников событий.
- ❑ Создание иллюстраций и видеоклипов, визуализирующих ключевые события Отечественной войны 1812 года.



- ❑ Генерация лент времени, посвященных событиям Отечественной войны 1812 года.
- ❑ Разработка комплексного плана урока, включающего наряду с объясняющим контентом практическую работу и домашние задания

# Применение AI-технологий на уроках физики (Тема - Закон всемирного тяготения И. Ньютона)



- ❑ Создание иллюстраций, учебного фильма и видеоклипа (на основе сгенерированной песни) визуализирующих действие закона всемирного тяготения и рассказывающих историю его открытия
- ❑ Генерация лент времени, посвященных истории исследований и открытий в области изучения гравитации
- ❑ Разработка комплексного плана урока, включающего наряду с объясняющим контентом практическую работу и домашние задания

## Программа повышения квалификации «Использование технологий искусственного интеллекта в образовательных практиках педагогов системы общего и дополнительного образования»

**Срок освоения программы:** 36 часов.

**Форма обучения:** очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения.

Узнать о содержании программы можно по ссылке:



Подать заявку на обучение можно по Q R -коду:

