

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ СПЕЦИАЛИСТОВ «ИНФОРМАЦИОННО-
МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР» ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОН**

«Принято»

Решение Педагогического совета

Протокол № 1 от 07.09. 2026 г.

Председатель Педагогического совета

_____ Н.В. Гапоненко

«Утверждаю»

Приказ № 154-ИМС от 07.09.2026 г.

И. о. директора ГБУ ДППО ЦПКС

«ИМЦ» Василеостровского района

_____ Н.В. Гапоненко

Образовательная программа

**«Обновление содержания педагогического процесса в современном
дошкольном образовании»**

*(Лицензия Комитета по образованию Санкт-Петербурга: Серия 78Л02
№0000792, регистрационный номер №1860 от 27 апреля 2016 года)*

**Учебная программа дополнительного профессионального
педагогического образования**

**«Цифровизация образовательного процесса в ДОУ: использование
нейросетевых моделей для подготовки к занятиям»**

(очная с применением дистанционных образовательных технологий, 36 ч.)

Авторы-разработчик(и) программы:

Коренева-Леонтьева Е.В., методист

ГБУ ДППО ЦПКС «Информационно-методический центр»

Василеостровского района;

Неверовский Ф.В., методист по информатизации

ГБУ ДППО ЦПКС «Информационно-методический центр»

Василеостровского района;

Санкт-Петербург, 2026

Раздел 1 Характеристика программы

1.1. Цель реализации программы – формирование у слушателей курсов профессиональных компетенций, необходимых для эффективного и творческого использования современных нейросетевых моделей (ИИ) в процессе подготовки и организации образовательной деятельности в соответствии с требованиями ФОП ДО.

Задачи программы:

1. Теоретические:

Познакомить слушателей с основами работы нейросетевых моделей (текстовых и графических), их возможностями и ограничениями в контексте дошкольного образования.

Обсудить этические и правовые аспекты использования ИИ-генерируемого контента в образовательных целях (авторское право, достоверность информации, безопасность).

2. Практические:

Сформировать практические навыки составления эффективных текстовых запросов (промптов) для получения релевантных педагогических материалов. Научить использовать нейросети для генерации разнообразного дидактического контента:

Текстового (проекты, сценарии мероприятий, сказки, стихи, загадки, тексты для дидактических игр).

Визуального (индивидуальные раскраски, рабочие листы, иллюстрации к сказкам, карточки для занятий, элементы оформления).

Продемонстрировать способы адаптации и персонализации образовательных материалов под индивидуальные потребности и интересы воспитанников с помощью ИИ.

3. Методические:

Показать, как интеграция ИИ-инструментов в процесс подготовки к занятиям способствует оптимизации рабочего времени педагога.

Способствовать развитию креативности педагогов, предоставляя им инструмент для быстрого прототипирования и реализации творческих идей.

Научить критически оценивать и редактировать сгенерированный контент на предмет педагогической целесообразности, возрастной адекватности и соответствия образовательным задачам.

1.2. Планируемые результаты обучения:

Таблица 1

Трудовая функция	Трудовое действие	Знать	Уметь
3.2.1 Педагогическая деятельность по реализации программ дошкольного образования	Планирование и реализация образовательной работы в группе детей раннего и/или дошкольного	Современные тенденции развития дошкольного образования	Владеть ИКТ-компетентностями, необходимыми и достаточными для планирования, реализации и оценки образовательной работы с детьми раннего и

	возраста в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами и основными образовательными программами. Развитие профессионально значимых компетенций, необходимых для решения образовательных задач развития детей раннего и дошкольного возраста с учетом особенностей возрастных и индивидуальных особенностей их развития		дошкольного возраста: Понимать базовые принципы работы современных нейросетей и ориентироваться в их функционале. Формулировать точные и эффективные запросы (промпты) для решения конкретных педагогических задач. Создавать с помощью ИИ уникальные текстовые и визуальные материалы для занятий, проектов и мероприятий в ДОУ. Адаптировать существующие методические материалы и генерировать новые с учетом индивидуальных особенностей детей в группе. Критически анализировать полученный от нейросети контент, отбирая и дорабатывая его в соответствии с целями и задачами образовательной программы. Интегрировать ИИ-инструменты в свою ежедневную практику для существенного сокращения времени на рутинную подготовку и высвобождения ресурсов для творческой и непосредственной работы с детьми.
--	--	--	---

1.3. Категория слушателей: Педагоги образовательных организаций (воспитатели, старшие воспитатели, методисты), реализующие программы дошкольного образования.

1.4. Форма обучения – очная с применением дистанционных образовательных технологий

1.5. Срок освоения программы: 36 часов.

Раздел 2 Содержание программы

2.1 Содержание программы

Таблица 1 Содержание программы

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего часов				
			Лекционны е, часы	Практич еские, часы	Самостоя тельная работа, часы	Формы контроля
1.	Модуль 1. Введение в мир искусственного интеллекта для педагога	8	2	4	2	Промежуточн ый контроль: Нап исание краткого эссе- рефлексии
1.1	Нейросети – новый помощник воспитателя: что, зачем и как?	2	2	-	-	Экспресс- вопросы по ключевым понятиям лекции
1.2	Обзор популярных нейросетей (текстовых и графических). Регистрация и первый запуск.	6	-	4	2	Скриншот рабочего пространства нейросети с выполненным первым запросом.
2.	Модуль 2. Мастерская текстового контента: от идеи до конспекта	10	2	6	2	Промежуточно й контроль: Разр аботка текстового наполнения для дидактической игры (например, правила, карточки с описаниями, речевой материал)
2.1	Искусство промпта: как правильно «разговаривать» с нейросетью, чтобы получить нужный результат. Роли, контекст, структура запроса.	4	2	2	-	Представление 3-х вариантов промпта (удачный, неудачный, доработанный) для решения одной задачи.
2.2	Генерация малых литературных форм: стихи,	3	-	2	1	Создание подборки из 3-х загадок и 1-го

	загадки, потешки, короткие сказки по заданной теме.					короткого стихотворения на заданную лексическую тему.
2.3	Разработка дидактических игр и конспектов занятий. Адаптация материалов под возраст и индивидуальные особенности детей.	3	-	2	1	Генерация и редактирование фрагмента проекта (например, вводная часть).
3.	Модуль 3. Визуальная лаборатория: создаем уникальный дидактический материал (8 часов)	8	2	4	2	Промежуточный контроль: Создание пакета визуальных материалов для одной сказки (1 иллюстрация-сцена и 2 раскраски с главными героями).
3.1	Основы работы с графическими нейросетями. Как описать картинку словами: стиль, композиция, детали.	4	2	2	-	Создание 3-х изображений одного объекта (например, «кот») в разных стилях (фото, рисунок карандашом, мультяшный).
3.2	Генерация дидактических материалов: персональные раскраски, карточки для игр, элементы для лэпбука.	4	-	2	2	Разработка и представление набора из 4-х дидактических карточек на общую тему (например, «Дикие животные»).
4.	Модуль 4. Комплексное проектирование: от идеи до образовательного события	10	2	4	4	Промежуточный контроль: Представление концепции и структуры итогового проекта (тема,

						цель, задачи, краткий план).
4.1	ИИ как ассистент в проектной деятельности: от мозгового штурма до разработки технологической карты.	6	2	2	2	
4.2	ИИ как средство анимации	2		2		
5.	Итоговая аттестация					Итоговый проект
	Итого:	36	8	18	10	

2.2. Рабочая программа

Модуль 1. Введение в мир искусственного интеллекта для педагога

Тема 1.1. Нейросети – новый помощник воспитателя: что, зачем и как?

Лекция 2 часа.

Цель: сформировать у слушателей целостное представление о нейросетях как о доступном и эффективном инструменте для решения ежедневных педагогических задач, а также мотивировать их к дальнейшему освоению этой технологии для повышения качества и разнообразия образовательного процесса.

Содержание: представить цель курса, понимание нейросети, два главных типа нейросетей для педагога. Принципы работы с нейросетями. Функции нейросетей. Основы промт-инжиниринга. Правила хорошего промта. Практикум на кейсах. Как отличить искусственный интеллект от человека.

Тема 1.2. Обзор популярных нейросетей (текстовых и графических). Регистрация и первый запуск.

Цель: сформировать у слушателей устойчивые базовые навыки регистрации и работы в интерфейсах ключевых текстовых и графических нейросетей для решения простейших педагогических задач.

Необходимые ресурсы для слушателей: Стабильный доступ в интернет. Действующий аккаунт в Telegram, Яндекс, Мах

Практикум 4 часа.

Содержание: краткий обзор нейросетей, обсуждение возможных трудностей подключения, пошаговая регистрация. Первый запуск и навигация по интерфейсу. Практика «Волшебный промт». Особенности графических нейросетей. Инструкции по работе с ботами.

Самостоятельная работа 2 часа.

Задача: закрепить полученные навыки путем самостоятельного творческого эксперимента на заданную педагогическую тему.

Задание для самостоятельной работы: Вам необходимо подготовить мини-пакет материалов для утреннего круга на тему «Домашние животные», используя текстовую и графическую нейросети.

1. Работа с текстовой нейросетью:

Сгенерируйте две разные загадки: одну про кошку, другую про собаку.
Сгенерируйте одну короткую пальчиковую гимнастику (4-6 строк) на тему «Щенок».
Скопируйте полученные тексты в один документ.

2. Работа с графической нейросетью:

Сгенерируйте одно изображение по промпту: Раскраска для детей, весёлый котёнок и щенок играют вместе с клубком ниток, простой контур, белый фон.

Сохраните полученное изображение.

Форма сдачи: прислать на проверку один документ (например, Word или просто текст в сообщении), содержащий сгенерированные тексты, и прикрепить к нему сгенерированное изображение.

Модуль 2. Мастерская текстового контента: от идеи до конспекта

Тема 2.1. Искусство промпта: как правильно «разговаривать» с нейросетью, чтобы получить нужный результат. Роли, контекст, структура запроса.

Цель: сформировать у слушателей системное понимание структуры эффективного промпта, выходящее за рамки простого «задал вопрос – получил ответ».

Мини-лекция «Архитектура идеального запроса»

Содержание: правила создания промтов, типичные ошибки создания промтов, метод «КРАФТ», итерация и диалог. Разбор уточняющих команд.

Практикум «Оттачиваем мастерство промпт-инженера»

Задание 1. «От хаоса к порядку» (30 минут)

Задача: разработать утреннюю гимнастику.

Шаг 1. Неудачный промпт. Все вместе вводим: утренняя гимнастика. Анализируем общий и бесполезный результат.

Шаг 2. Удачный промпт (метод КРАФТ). Все вместе вводим: ****[Роль]**** Ты инструктор по физкультуре в ДОУ. ****[Действие]**** Составь комплекс утренней гимнастики ****[Цель]**** на тему "Веселые котятки" для детей средней группы (4-5 лет). ****[Контекст]**** Гимнастика должна быть игровой, без инвентаря. ****[Формат]**** Представь ее в виде таблицы: "Название упражнения", "Описание движения", "Дозировка".

Шаг 3. Доработка. Обсуждаем результат. Просим нейросеть: Отлично. Теперь к каждому упражнению добавь короткое стихотворное сопровождение.

Задание 2. «Творческая мастерская» (30 минут)

Задача: придумать сюжет для занятия по рисованию.

Шаг 1. Неудачный промпт. Вводим: идея для рисования.

Шаг 2. Удачный промпт (метод КРАФТ). Вводим: ****[Роль]**** Представь, что ты детский психолог и педагог по ИЗО. ****[Действие]**** Придумай мотивирующую предысторию для занятия по рисованию ****[Цель]**** на тему "Волшебный лес" для детей 6-7 лет. ****[Контекст]**** Дети немного боятся использовать темные цвета. Сюжет должен помочь им преодолеть этот страх. ****[Формат]**** Напиши историю объемом 3-4 абзаца.

Шаг 3. Доработка. Просим нейросеть: Прекрасная история! А теперь составь 3 открытых вопроса, которые можно задать детям после этой истории, чтобы начать рисование.

Задание 3. Самостоятельная работа

Задача на выбор:

1. Разработать идею для лэпбука на тему «Мой город».
 2. Написать текст консультации для родителей «Как играть с ребенком дома».
- Слушатели самостоятельно проходят 3 шага (неудачный -> удачный -> доработанный промпт).

Тема 2.2. Генерация малых литературных форм: стихи, загадки, потешки, короткие сказки по заданной теме.

Цель: Отработать на практике создание четырех разных литературных жанров с помощью нейросети, научиться формулировать специфические промпты для каждого жанра и проводить первичную педагогическую редактуру сгенерированного текста.

Содержание:

Блок 1. Загадки: учим ИИ описывать, не называя.

Блок 2. Потешки: добавляем ритм и движение.

Блок 3. Стихи: создаем настроение.

Блок 4. Короткие сказки: продумываем структуру.

Самостоятельная работа.

Цель: самостоятельно применить навыки создания малых литературных форм для комплексного раскрытия одной лексической темы, подготовив мини-набор материалов для занятия.

Задание для самостоятельной работы:

Вам необходимо создать подборку литературных материалов на одну лексическую тему на ваш выбор (например, «Домашние животные», «Осень в лесу», «Игрушки», «Помощники на кухне»).

Ваш итоговый продукт должен включать:

1. Две (2) загадки по выбранной теме. (Например, про кошку и собаку).
2. Одно (1) короткое стихотворение (8-12 строк), раскрывающее тему. (Например, о том, как весело играть с щенком).
3. Краткий синопсис (план) сказки по этой теме. Вам не нужно генерировать всю сказку, только ее структурный план, который вы бы дали нейросети. План должен включать: главного героя, проблему/конфликт, развитие сюжета (ключевое событие), развязку и мораль.

Форма сдачи: Текстовый документ, в котором четко указана выбранная вами тема и последовательно представлены все три пункта задания.

Тема 2.3 Разработка дидактических игр и конспектов занятий. Адаптация материалов под возраст и индивидуальные особенности детей.

Цель: научиться использовать нейросеть как "методиста-стажера" для быстрой разработки "рыбы" (шаблона) дидактической игры и конспекта занятия, а затем, с помощью уточняющих запросов, адаптировать эти материалы под конкретные педагогические задачи и особенности детей.

Содержание. Создание персонализированного продукта.

Блок 1. Проектируем дидактическую игру

Задача: разработать дидактическую игру по ФЭМП (формирование элементарных математических представлений) для средней группы.

Шаг 1. Создаем "рыбу" (общий промпт):

[Роль] Ты — методист в детском саду. [Действие] Разработай дидактическую игру по ФЭМП [Цель] на тему "Счет до 5" для детей средней группы (4-5 лет). [Формат] Опиши подробно: 1. Дидактическая задача. 2. Игровые правила. 3. Игровые действия. 4. Необходимые материалы.

Шаг 2. Практика: Все слушатели вводят промпт и получают базовый вариант игры.

Шаг 3. Анализ: обсуждаем результат. "Игра хорошая, но немного сухая. Как добавить в нее сюжет? Как усложнить для сильных детей?"

Шаг 4. Первая адаптация (уточняющий промпт):

Отлично. А теперь добавь в эту игру сюжет: пусть дети помогают Белочке собрать 5 грибочков в корзинку. Перепиши правила и действия с учетом этого сюжета. Все вводят уточняющий запрос и видят, как игра "оживает".

Блок 2. Конструируем конспект занятия.

Задача: Создать основу конспекта занятия по развитию речи.

Шаг 1. Создаем "рыбу" (структурированный промпт):

[Роль] Ты — опытный воспитатель-логопед. [Действие] Напиши подробный конспект занятия по развитию речи [Тема] "Описание диких животных" для старшей группы (5-6 лет). [Формат] Используй следующую структуру: Цель; Задачи (обучающие, развивающие, воспитательные); Материалы и оборудование; Ход занятия (вводная часть с сюрпризным моментом, основная часть с дидактической игрой, физкультминутка по теме, заключительная часть).

Шаг 2. Практика: Все получают хорошо структурированный, но универсальный конспект.

Шаг 3. Анализ: "Конспект полный, но он не учитывает особенностей моей группы. У меня есть гиперактивный ребенок и ребенок с ОВЗ. Что делать?"

Блок 3. Искусство адаптации: "затачиваем" конспект.

Задача: научиться адаптировать полученный конспект под индивидуальные особенности.

Адаптация 1 (для гиперактивного ребенка):

Уточняющий промпт: Прекрасный конспект. Теперь дополни физкультминутку. Сделай ее более активной и долгой (5-6 движений), чтобы помочь гиперактивным детям выплеснуть энергию.

Адаптация 2 (для ребенка с ОВЗ, например, с ТНР, ОНР – тяжелым нарушением речи, общим недоразвитием речи):

Уточняющий промпт: Спасибо. Теперь в основную часть, где идет описание животных, добавь специальное задание для ребенка с задержкой речи. Например, попросить его не описывать животное целиком, а лишь повторять звукоподражание (как рычит медведь) или отвечать на простые закрытые вопросы ("У лисы хвост длинный? Да/Нет").

Вывод: обсуждаем, как с помощью точечных запросов мы превратили стандартный конспект в гибкий инструмент, учитывающий потребности конкретных детей.

Самостоятельная работа.

Цель: Самостоятельно разработать и адаптировать комплексный дидактический материал "Тематический день", продемонстрировав навыки генерации, структурирования и персонализации контента.

Задание для самостоятельной работы:

Вам предстоит разработать план "Тематического дня" на одну из предложенных тем:

"Космос", "Подводный мир" или "Мир насекомых".

Ваша работа должна состоять из двух частей.

Часть 1. Разработка базового плана.

1. С помощью нейросети создайте план-конспект тематического дня для старшей группы (5-6 лет) по выбранной вами теме.
2. Используйте структурированный промпт, который должен включать следующие разделы:
Тема дня.
Цель дня.
Утренняя беседа: 3-4 вопроса для обсуждения.
Основное занятие (на выбор: рисование, лепка или аппликация по теме): краткий план занятия.
Подвижная игра для прогулки по теме дня.
Чтение художественной литературы перед сном (попросите ИИ порекомендовать 2-3 произведения по теме).

Часть 2. Адаптация и углубление.

Теперь возьмите полученный базовый план и адаптируйте его. Ваша задача — показать, как вы можете модифицировать его для решения конкретных педагогических задач.

1. Адаптация под возраст: Выберите один любой пункт из вашего плана (например, основное занятие или подвижную игру) и с помощью уточняющего запроса адаптируйте его для детей средней группы (4-5 лет). Приведите оба варианта (для старшей и для средней группы), чтобы была видна разница.
2. Адаптация под индивидуальные особенности: Придумайте условную педагогическую ситуацию. Например: "В группе есть девочка Маша, которая очень хорошо рисует, но стесняется говорить и отвечать на вопросы".
3. Напишите уточняющий промпт, в котором вы просите нейросеть предложить способ вовлечь "Машу" в утреннюю беседу, используя ее сильную сторону (умение рисовать). Например, можно попросить ИИ придумать, как организовать беседу не через вопросы, а через совместное создание рисунка или схемы на доске, где "Маша" могла бы быть главной художницей.
4. Приведите ваш промпт и ответ нейросети.

Форма сдачи: Единый документ, структурированный по пунктам задания.

Модуль 3. Визуальная лаборатория: создаем уникальный дидактический материал

Тема 3.1. Основы работы с графическими нейросетями. Как описать картинку словами: стиль, композиция, детали.

Цель: сформировать у слушателей системный подход к созданию графических промптов, научить их управлять стилем, содержанием и композицией генерируемых изображений.

Лекция «От слова к образу: становимся арт-директором для ИИ»

Содержание: базовая формула промта для изображения. Управление стилем и техникой. Негативные промты. Итерация и насмотренность.

Практикум «Мастерская цифрового художника»

Цель: практически отработать применение "волшебных слов" для управления стилем и содержанием изображений, создавая полезные для работы дидактические материалы.

Задание 1: Эксперимент со стилями.

Задание 2: От идеи к дидактической карточке.

Задание 3: Свободное творчество и подготовка к контролю.

Задание 4: Убрать лишний предмет с изображения. Процесс называется "инпейнтинг" (inpainting) или "генеративное заполнение" (generative fill). Нейросеть анализирует фон и контекст вокруг объекта, который вы хотите удалить, а затем "дорисовывает" пустое место так, чтобы оно выглядело максимально естественно, как будто объекта там никогда и не было. Используем встроенные функции в смартфонах или онлайн сервисы.

Описание:

1. Выделение: Вы указываете программе, какой объект нужно удалить, закрашивая его кистью или обводя.
2. Анализ контекста: Нейросеть изучает пиксели «вокруг» выделенной области: текстуры (трава, асфальт, небо), линии (горизонт, стены), цвета и освещение.
3. Генерация: На основе анализа нейросеть создает совершенно новое изображение, чтобы заполнить пустоту, стараясь сделать переход бесшовным и логичным.

Тема 3.2. Генерация дидактических материалов: персональные раскраски, карточки для игр, элементы для лэпбука.

Практикум.

Цель: научить слушателей создавать три конкретных типа дидактических материалов с помощью графических нейросетей, уделяя особое внимание созданию серийных изображений в едином стиле.

Содержание:

Задача «Под ключ»: Персональная раскраска.

Педагогическая задача: создать раскраску для конкретного ребенка, учитывая его интересы (например, для мальчика Вани, который любит динозавров, и машинки).

Задача «Конструктор»: Элементы для лэпбука.

Педагогическая задача: создать фигурный "кармашек" для лэпбука на тему "Овощи".

Задача «Серия»: Создание дидактических карточек.

Педагогическая задача: создать несколько карточек в едином стиле. Это ключевой навык для итогового задания.

Самостоятельная работа, 2 часа.

Цель: закрепить навыки создания серийных изображений и подготовиться к выполнению контрольного задания.

Задание для самостоятельной работы: Вам предстоит продолжить работу над созданием дидактических материалов, используя "метод шаблона".

Задание 1: Создание пары антонимов

Выберите любую пару понятий-антонимов, подходящих для дошкольников (например: "Большой - Маленький", "Веселый - Грустный", "День - Ночь").

Создайте промпт-шаблон для этой пары.

Сгенерируйте **два изображения**, которые будут стилистически одинаковыми.

Задание 2: Элементы для игры "Найди тень"

Выберите любой простой объект (фрукт, животное, транспорт).

Сгенерируйте **два изображения**:

1. Цветное изображение объекта.
2. Черный силуэт (тень) этого же объекта.

Подсказка: для создания тени используйте в промпте слова черный силуэт, solid black silhouette, 2d, flat.

Модуль 4. Комплексное проектирование: от идеи до образовательного события
4.1 ИИ как ассистент в проектной деятельности: от мозгового штурма до
разработки технологической карты.

Лекция 2 часа.

Цель: сформировать у слушателей системное видение роли ИИ на всех этапах проектной деятельности, от зарождения идеи до итоговой рефлексии, и предоставить им стратегию использования нейросети для создания фундаментального документа — технологической карты проекта.

Содержание: жизненный цикл проекта и точки входа для ИИ. Разбор классической структуры проекта с демонстрацией конкретных промтов для каждого этапа. Мозговой штурм и выбор темы. Формулирование проблемы и цели (паспорт проекта). Планирование и структурирование. Наполнение содержанием. Создание материалов. Презентация и рефлексия. Мастер-промт для создания технологической карты проекта.

Практикум 4 часа.

Цель: пройти в управляемом режиме все этапы создания проекта на едином примере, от генерации идеи до наполнения готовой технологической карты конкретными дидактическими материалами.

Блок 1 От идеи до структуры

Задание 1. Мозговой штурм и выбор темы

Задача: выбрать тему для общего проекта.

Практика: Слушатели вводят промт: Предложи 5 тем для познавательно-ролевого проекта для старшей группы, связанных с профессиями. Обсуждаем и выбираем общую тему, например, "Город мастеров".

Задание 2. Создание паспорта проекта

Задача: сформулировать основу проекта.

Практика: Слушатели используют ИИ, чтобы заполнить паспорт проекта: Помогите составить паспорт проекта "Город мастеров" для старшей группы. Укажите актуальность, проблему, цель, задачи (обучающие, развивающие, воспитательные) и предполагаемый результат.

Задание 3. Генерация "рыбы" технологической карты

Задача: получить базовую структуру всего проекта.

Практика: Слушатели совместно с преподавателем собирают "мастер-промт" (аналогичный тому, что был на лекции) для проекта "Город мастеров" и генерируют "рыбу" технологической карты с тремя этапами. Анализируют полученную структуру.

Блок 2 Наполнение карты содержанием

Задание 4. "Дрилл-даун": детализируем этапы

Задача: научиться углубляться в каждый этап карты.

Практика: работаем с Основным этапом полученной карты. Слушатели вводят уточняющие запросы:

Придумай 3 дидактические игры на тему "Профессии" для основного этапа проекта "Город мастеров".

Напиши план-конспект беседы с детьми о профессии строителя для основного этапа.

Задание 5. Создание вспомогательных материалов

Задача: сгенерировать конкретные "продукты" для проекта.

Практика: работаем с Подготовительным и Заключительным этапами.

Напиши короткое объявление для родителей с приглашением поучаствовать в проекте "Город мастеров" и рассказать о своей профессии.

Придумай сценарий итогового мероприятия для проекта в формате "Ярмарки профессий", где дети представят свои работы.

Задание 6. Рефлексия и обсуждение

Обсуждение, как можно "докрутить" и индивидуализировать полученный проект. Что можно добавить? Как адаптировать для конкретной группы?

Самостоятельная работа (4 академических часа)

Цель: самостоятельно применить весь полученный инструментарий для разработки технологической карты собственного проекта, продемонстрировав умение ставить задачи нейросети на всех уровнях: от стратегического планирования до создания конкретных дидактических единиц.

Задание: разработать технологическую карту краткосрочного (1-2 недели) познавательно-творческого проекта для детей старшей или подготовительной группы.

Порядок выполнения:

1. Выберите одну из тем на выбор: «Удивительный мир книг», «Путешествие в прошлое вещей» (история бытовых приборов), «Такие разные дома» (архитектура мира).
2. Шаг 1. Паспорт проекта (около 40 минут). С помощью ИИ создайте паспорт вашего проекта, который должен включать: тему, актуальность, цель, задачи, тип проекта, участников, продолжительность и итоговый продукт.
3. Шаг 2. Технологическая карта (около 90 минут). Используя "мастер-промпт", сгенерируйте подробную технологическую карту проекта, состоящую из 3-х этапов (подготовительный, основной, заключительный). В карте для каждого этапа должны быть прописаны задачи, деятельность педагога и деятельность детей.
4. Шаг 3. Детализация и создание материалов (около 50 минут). "Оживите" вашу карту. Выберите два любых пункта из деятельности педагога или детей в вашей карте и с помощью ИИ сгенерируйте для них контент. Это могут быть:
Текст загадки или короткого стихотворения по теме.
План-конспект одной беседы.
Описание одной дидактической или подвижной игры.
Текст письма-обращения к родителям.

Форма сдачи: Единый документ, содержащий: 1. Паспорт проекта. 2. Таблицу с технологической картой проекта. 3. Два примера сгенерированных материалов с указанием, к какому пункту карты они относятся.

4.2 Практикум ИИ как средство анимации

Цель: научиться комплексному использованию нейросетей для создания анимированного персонажа: от генерации его визуального образа и проработки характера до создания реплик и простой анимации.

Содержание: использование нейросети как анимационной студии, где разные инструменты выполняют разные роли: Midjourney / DALL-E 3 - художник, который нарисует персонажа. ChatGPT / Gemini — сценарист, который придумает ему характер и напишет реплики. Сторонние сервисы анимации (Kandinsky) — наши аниматоры, которые заставят его говорить.

Итоговый продукт практикума: Короткий анимированный клип (5-10 секунд), где созданный персонаж произносит приветственную фразу.

Структура практикума:

Шаг 1: Создаем "Тело" — Визуальный образ:

Задача: сгенерировать качественный, харизматичный портрет нашего персонажа.

Инструмент: Генерация изображений (/img).

Практика:

1. Простой промпт: начинаем с простого запроса. Все участники вводят: /img Мудрый ворон-сказочник
2. Анализ: смотрим на результаты. Они могут быть слишком реалистичными, мрачными или не "детскими".
3. "Промпт-инжиниринг": улучшаем запрос, добавляя ключевые детали для стиля и эмоций. Все участники вводят улучшенный промпт: /img (портрет персонажа), мудрый ворон-сказочник по имени Корней, в круглых очках и жилетке, сидит на стопке старых книг, добрый взгляд, стиль иллюстрации для детской книги, в духе Pixar, яркие цвета, высокая детализация
4. Результат: обсуждаем, как сильно изменился результат. Каждый участник выбирает наиболее удачное изображение и сохраняет его себе на устройство.

Часть 3. Шаг 2: Создаем "Душу" — Характер и предысторию (20 минут)

Задача: придумать персонажу глубину, чтобы он не был просто картинкой.

Инструмент: Текстовая модель (Gemini, ChatGPT).

Практика:

1. Все участники пишут запрос в чат: Ты — детский писатель. Опиши характер и короткую предысторию для персонажа: мудрый ворон-сказочник Корней. Расскажи, где он живет, что любит больше всего, и какая у него есть заветная мечта.
2. Анализ: Участники читают полученные тексты. Обсуждают, как биография помогает лучше понять персонажа и как ее можно использовать на занятии (например, рассказать детям перед появлением героя).

Часть 4. Шаг 3: Даем "Голос" — Пишем реплики (15 минут)

Задача: написать короткий монолог от лица персонажа, используя сгенерированный характер.

Инструмент: Текстовая модель (продолжаем диалог с нейросетью).

Практика:

1. Все участники продолжают предыдущий диалог (это важно для сохранения контекста) и пишут следующий запрос: Отлично! А теперь, от лица ворона Корнея и в его мудрой манере, напиши короткое приветствие для детей (3-4 предложения). В нем он должен поздороваться, представиться и пригласить послушать новую сказку.
2. Результат: Каждый получает уникальный текст "от первого лица".
Например: "Карр-Здравствуйте, юные друзья! Я — ворон Корней, хранитель самых волшебных историй. Мои перья старые, но память хранит тысячи сказок. Усаживайтесь поудобнее, сейчас я расскажу вам одну из них..."

Часть 5. Шаг 4: Даруем "Движение" — Анимация (20 минут)

Задача: "Оживить" статичную картинку, заставив ее произнести сгенерированный текст.

Инструменты: Ведущий объясняет принцип работы сторонних онлайн-сервисов для анимации по фото (например, HeyGen, D-ID, Pika Labs и др.), которые позволяют это сделать.

Объяснение процесса (демонстрация, а не практика):

"Коллеги, сам бот не создает видео. Но он дал нам все компоненты: изображение (Шаг 1) и текст (Шаг 3)."

"Теперь мы можем зайти на специальный сервис (ведущий показывает на экране, как это делается). Мы загружаем туда нашу картинку с вороном."

"Затем мы вставляем туда текст, который написал для нас Gemini. Сервис сам сгенерирует голос."

"Нажимаем кнопку "Создать видео" и через минуту получаем ролик, где наш нарисованный ворон говорит сгенерированным голосом и двигает клювом и головой."

Демонстрация результата: Ведущий показывает заранее подготовленный итоговый видеоролик с вороном Корнеем. Альтернативный (low-tech) вариант: Если нет возможности демонстрировать сторонние сервисы, можно предложить более простой способ: "А теперь представьте, что мы вставляем картинку ворона на слайд презентации, рядом размещаем его реплику в "облачке", как в комиксе, и записываем свой голос, зачитывая этот текст. Это тоже способ "оживить" персонажа!"

Раздел 4 Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Тема 1.

Форма: Экспресс-вопросы по ключевым понятиям лекции

1. Что такое нейросеть, если объяснить это простыми словами, как вашему коллеге?
2. Назовите две главные задачи, которые нейросеть помогает решить воспитателю в его ежедневной работе.
3. Как называется команда или запрос, который мы даем нейросети для получения результата?
4. Какое самое важное правило должен соблюдать педагог при использовании материалов, созданных нейросетью?
5. Приведите по одному примеру, что можно создать с помощью текстовой и графической нейросети для занятия на тему «Транспорт».

Тема 2.

Задание: Скриншот рабочего пространства нейросети с выполненным первым запросом.

Предоставить два скриншота: 1. Скриншот рабочего пространства **текстовой нейросети** с вашим первым запросом про ёжика и гриб и полученным ответом. 2. Скриншот сгенерированного в **графической нейросети** изображения по вашему первому запросу про ёжика и гриб.

Критерий оценки: "Зачтено" ставится при предоставлении корректных скриншотов, подтверждающих факт выполнения практического задания.

Тема 3.

Задание: Представление 3-х вариантов промпта (удачный, неудачный, доработанный) для решения одной задачи.

Форма сдачи: Текстовый документ или сообщение, структурированное по следующему шаблону.

Пример выполнения:

1. Педагогическая задача: Мне нужно придумать короткую дидактическую сказку для детей младшей группы (3-4 года), чтобы объяснить им, почему важно делиться игрушками.

2. Вариант 1: Неудачный промпт * Промпт: Сказка про жадность. * Анализ: слишком общий запрос. Не указан возраст детей, объем текста, стиль повествования. Результат может быть слишком сложным, страшным или длинным для малышей.

3. Вариант 2: Удачный промпт (с применением метода КРАФТ) * Промпт: ****[Роль]**** Представь, что ты автор детских терапевтических сказок. ****[Действие]**** Напиши короткую добрую сказку ****[Цель]**** для детей 3-4 лет о том, как зайчонок не хотел делиться морковкой, но потом понял, что играть вместе веселее. ****[Контекст]**** Используй простую лексику и короткие предложения. ****[Формат]**** Объем сказки – 5-6 абзацев. * Анализ: Промпт содержит все элементы: роль, конкретное действие, целевую аудиторию и тему, контекст и требования к формату. Результат будет максимально соответствовать задаче.

4. Вариант 3: Доработанный (уточняющий) промпт * Промпт (после получения ответа на Вариант 2): Отличная сказка! А теперь придумай 2 простых вопроса по ее содержанию, которые можно задать детям, чтобы проверить, как они поняли главную мысль. * Анализ: Этот промпт является логическим продолжением диалога, он позволяет углубить и расширить полученный материал, не создавая новый запрос с нуля.

Тема 4.

Задание: Создание подборки из 3-х загадок и 1-го короткого стихотворения на заданную лексическую тему.

Цель задания:

Практическая: продемонстрировать умение использовать текстовую нейросеть для создания малых литературных форм (загадки, стихи) в рамках заданной педагогической задачи.

Развивающая: отработать навык составления точных и детализированных промптов, а также развить компетенцию критической оценки и редактирования контента, сгенерированного искусственным интеллектом, для его адаптации под образовательные нужды.

Пояснение к заданию: Вам предстоит выступить в роли автора-составителя дидактических материалов. Вашим помощником и соавтором будет нейросеть. Ваша главная задача — не просто получить готовый текст, а грамотно направить ИИ и довести его "заготовку" до качественного педагогического продукта.

Порядок выполнения:

1. Выберите лексическую тему. Это должна быть тема, знакомая детям дошкольного возраста. Например: «Овощи», «Мебель», «Транспорт», «Профессии», «Посуда», «Зима» и т.д.

2. Сформулируйте промпты для нейросети. Ваша работа — это диалог с ИИ.

Для загадок: попросите нейросеть создать загадки. Обязательно укажите в промпте:

Целевую аудиторию (например, «для детей 4-5 лет»).

Тему (например, «про овощи»).

Формат (например, «короткая загадка в 4 строчки»).

Принцип загадки («опиши предмет по его признакам, не называя его»).

Пример промпта: Придумай 3 простые загадки для детей 4-5 лет на тему "Овощи". Каждая

загадка должна состоять из 4 строк и описывать овощ (цвет, форма, где растет), но не называть его.

Для стихотворения: Сформулируйте отдельный запрос на создание стихотворения.

Укажите:

Тему (та же, что и у загадок).

Настроение (например, «веселое», «доброе»).

Объем (например, «короткое стихотворение из 2-3 четверостиший»).

Пример промпта: Напиши короткое и веселое стихотворение из 8 строк для детей 4-5 лет на тему "Овощи".

3. Проанализируйте и отредактируйте результат. Внимательно прочитайте то, что предложила нейросеть. Ваша задача — проверить и, при необходимости, исправить:

Соответствие возрасту: нет ли слишком сложных слов или понятий?

Складность: хороший ли ритм и рифма? Легко ли произносить?

Логика: понятны ли загадки? Можно ли их отгадать?

Безопасность: нет ли пугающих или двусмысленных образов?

Не бойтесь вносить правки! Вы можете попросить нейросеть «переписать проще» или исправить текст вручную. Именно ваша редакторская работа превращает сгенерированный текст в качественный дидактический материал.

4. Оформите итоговую работу. Представьте результат в виде единого текста: сначала укажите выбранную тему, затем 3 загадки (с отгадками) и в конце — стихотворение.

Критерии оценки: работа оценивается по принципу «зачтено / не зачтено». Для получения зачета работа должна соответствовать следующим критериям:

1. Соответствие формату: Представлено ровно 3 загадки и 1 стихотворение.

2. Тематическое единство: Все загадки и стихотворение посвящены одной, четко обозначенной лексической теме.

3. Возрастное соответствие: Лексика, длина предложений и сложность образов соответствуют дошкольному возрасту (ориентировочно 4-6 лет). Тексты легко воспринимаются на слух.

4. Качество загадок:

Загадки содержат четкие описательные признаки предмета (цвет, форма, вкус, место произрастания, действие и т.д.).

В тексте загадки отсутствует слово-отгадка.

Загадки логичны и отгадываемы для ребенка.

5. Качество стихотворения:

Стихотворение имеет четкий ритм и рифму.

Содержание позитивное и понятное детям.

Соблюден небольшой объем (не более 12-16 строк).

Тема 5.

Задание: Генерация и редактирование фрагмента описания проекта (например, вводная часть).

Используйте промт и представьте результаты:

Создай подробный план проекта по естественно-научному обучению для (укажите возраст) на (укажите длительность проекта в неделях), направленный на максимальную мотивацию дошкольников.

Представь результат в виде инфографики, где каждая неделя будет отображена с указанием ключевых элементов, форматов обучения и активностей.

Основные параметры:

Научные данные:

- Включить психологические аспекты мотивации (внутренняя и внешняя).
- Учесть нейронаучные исследования о способах усвоения информации.
- Применить теорию саморегуляции и развитие soft skills.

Форматы обучения: - Традиционное очное обучение. - Дистанционное обучение. - Гибридное обучение. - Элементы gamification (игровых механик).

Ключевые элементы: - Персонализация обучения. - Социальное взаимодействие. - Система вознаграждений. - Регулярная обратная связь. - Баланс между теорией и практикой.

Целевая аудитория: - Возраст: укажите его.

- Мотивация: смешанная (внутренняя + внешняя).

- Техническая грамотность: слабая.

Ограничения: - Не более 5-7 минут онлайн-занятий в день.

- Минимум одно очное занятие в неделю.

- Игровые механики должны использоваться не реже одного раза в две недели.

Измеримые результаты: - Уровень вовлечённости. - Удовлетворённость родителей.

Структура ответа: Недельный план: - Подробное расписание активностей для каждой недели. - Указать процентное соотношение онлайн/оффлайн форматов. - Примеры конкретных активностей (например, квесты, групповые проекты, видеоуроки). Ключевые элементы мотивации по неделям: - Описать, какие факторы будут использоваться для повышения мотивации на каждой неделе.

Ожидаемые результаты внедрения: - Предугадать вероятные изменения в уровнях вовлечённости, и удовлетворённости.

Тема 6.

Задание: Создание 3-х изображений одного объекта (например, «кот») в разных стилях (фото, рисунок карандашом, мультяшный).

Форма сдачи: прислать на проверку 3 сгенерированных изображения и промпты, которые использовались для их создания.

Тема 7.

Задание: Разработка и представление набора из 4-х дидактических карточек на общую тему (например, «Дикие животные»).

Форма сдачи:

Предоставить один документ (например, Word), содержащий:

1. Название выбранной вами темы.
2. 4 сгенерированных изображения.
3. 4 промпта, которые вы использовали для их создания.

Подробное описание задания: 1. Выберите тему для вашего набора карточек. Примеры: «Дикие животные», «Одежда», «Музыкальные инструменты», «Эмоции», «Профессии».

2. Создайте промпт-шаблон, который будет обеспечивать единство стиля для всех четырех карточек. 3. Сгенерируйте 4 изображения, меняя в шаблоне только название конкретного объекта. 4. Оформите работу в виде документа и отправьте на проверку.

Пример выполнения:

Тема: «Дикие животные»

Промпт-шаблон: Дидактическая карточка. Милое животное. [НАЗВАНИЕ ЖИВОТНОГО].
Добрая детская иллюстрация, мультяшный стиль, толстый контур, стоит на четырех лапах, смотрит в камеру, изолирован на белом фоне, без текста

1. Карточка «Лиса» Промпт: Дидактическая карточка. Милое животное. Хитрая рыжая лиса. Добрая детская иллюстрация, мультяшный стиль, толстый контур, стоит на четырех лапах, смотрит в камеру, изолирован на белом фоне. * *(Сюда вставляется изображение лисы)*

2. Карточка «Волк» Промпт: Дидактическая карточка. Милое животное. Серый волк. Добрая детская иллюстрация, мультяшный стиль, толстый контур, стоит на четырех лапах, смотрит в камеру, изолирован на белом фоне. *(Сюда вставляется изображение волка)*

3. Карточка «Медведь» Промпт: Дидактическая карточка. Милое животное. Бурый медведь. Добрая детская иллюстрация, мультяшный стиль, толстый контур, стоит на четырех лапах, смотрит в камеру, изолирован на белом фоне. *(Сюда вставляется изображение медведя)*

4. Карточка «Заяц» Промпт: Дидактическая карточка. Милое животное. Белый заяц. Добрая детская иллюстрация, мультяшный стиль, толстый контур, стоит на четырех лапах, смотрит в камеру, изолирован на белом фоне. *(Сюда вставляется изображение зайца)*

Тема 8.

Задание: Этапная работа над итоговым проектом (аттестационной работой).

Постановка задач

Создай [введите тип целей] цели для занятия [введите тип занятия] в [введите возрастную] группу по теме [введите тему]

Сформулируй 3 основные цели занятия по [введите предмет/тема], ориентированные на развитие [введите знания/навыки/компетенции].

Используя таксономию Блума, составь 2-3 цели для занятия по [введите тему] в [введите возрастную группу] по [образовательной области], включая уровни 'понимание', 'применение' и 'анализ'.

Сформулируй [введите тип целей] цели занятия по [образовательная область] по теме [введите тему] в [введите возрастную категорию] группе.

Придумай для воспитателя [введите количество] интересных вопросов для обсуждения целей с воспитанниками, чтобы они поняли и усвоили следующие цели: [введите цели].

Создай [введите количество] заданий для воспитанников, выполняя которые в группах/индивидуально воспитанники самостоятельно сформулируют указанные [введите цели].

Проверь, соответствуют ли эти цели [введите цели] принципам SMART и возрастным особенностям аудитории [введите описание группы]. Можно ли достичь этих целей [введите перечисли] при [введите количество] воспитанников и [введите наличие ресурсов]? Если нет, предложи адаптацию. Как сократить или расширить эти задачи [введите перечисли], чтобы уложиться в [введите количество] минут? Подведение итогов. Придумай 5 необычных способов завершить проект по [введите образовательную область] в [введите возраст] группе, по теме [введите тему].

Составь сценарий 3-минутной ролевой игры для повторения ключевых понятий занятия по теме [введите тему], в [введите возраст] группе, по образовательной области [введите название].

Сгенерируй 3 мотивирующих вопроса, связывающих тему [ведите тему] с жизненными ситуациями. Составь вопросы для рефлексии по итогам занятия

Разработай сценарий проекта

Включи: 1. 2 вопроса для рефлексии. 2. Интерактивное задание с карточками 3. Метод самооценки. 4. Связь с следующей темой [введите тему занятия].

Промежуточный контроль

Модуль 1.

Задание: Написание краткого эссе-рефлексии на тему: «Мои ожидания и первые впечатления от работы с нейросетями».

Для слушателя:

Цель задания:

- а) Самоанализ: Осмыслить и сформулировать свои первоначальные установки, опасения, надежды и стереотипы, связанные с технологией искусственного интеллекта.
- б) Фиксация опыта: Зафиксировать "живые" эмоции и инсайты от первого практического взаимодействия с нейросетью, пока они не стерлись из памяти.

Для преподавателя:

- а) Диагностика: Получить представление об общем настрое группы, выявить основные барьеры (например, технофобия, скептицизм) и точки интереса.
- б) Обратная связь: Оценить, насколько эффективными и понятными были первые лекции и практические занятия.

Пояснение к заданию:

Это не технический отчет, а ваше личное размышление. Здесь нет "правильных" или "неправильных" ответов. Главная ценность этого эссе — в вашей искренности и глубине анализа собственных мыслей и чувств.

Мы предлагаем вам выстроить свое эссе вокруг трех ключевых блоков, ответив на несколько вопросов в каждом из них.

Часть 1. "ДО". Мои ожидания и представления.

Каким вы представляли себе искусственный интеллект до начала нашего курса?

Возможно, это были образы из фантастических фильмов, сложный программный код или просто "улучшенный Google"?

Какие чувства у вас вызвала перспектива использовать нейросети в работе? (Например: любопытство, энтузиазм, тревога, скепсис, страх "быть замененным").

Какую главную проблему в своей работе вы надеялись решить с помощью этого инструмента? (Например: "находить идеи для занятий", "быстрее писать планы", "создавать уникальные картинки").

Часть 2. "ПОСЛЕ". Мои первые практические шаги и впечатления.

Опишите ваш первый опыт общения с нейросетью. Что оказалось самым простым, а что самым сложным? (Например: "сложно было придумать первый запрос", "просто было получить ответ").

Что вас больше всего удивило? Возможно, скорость ответа, "человечность" текста, креативность идей или, наоборот, ошибки и нелогичность?

Был ли у вас "момент озарения" (инсайт), когда вы вдруг поняли, как это можно применить в конкретной рабочей ситуации? Опишите его.

Часть 3. "ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ". Как изменилось мое видение?

Совпали ли ваши ожидания с первой реальностью? Что оказалось правдой, а что мифом? Как теперь, после первого опыта, вы видите роль нейросети в вашей профессиональной деятельности? Она стала казаться более полезной, более сложной или, может, более опасной?

Какой навык в работе с ИИ вы хотели бы развить в первую очередь в ходе нашего дальнейшего обучения?

Формат и объем:

Жанр: Свободное эссе-размышление.

Объем: примерно 1 страница печатного текста (около 250-400 слов).

Критерии оценки

Работа оценивается по принципу «зачтено / не зачтено». Для получения зачета эссе должно соответствовать следующим критериям:

1. Полнота раскрытия темы: В эссе затронуты все три смысловых блока — ожидания ("до"), первые впечатления ("после") и изменившееся видение ("взгляд в будущее").
2. Глубина рефлексии: Работа не является простым перечислением фактов, а содержит анализ собственных мыслей, чувств и выводов. Автор пытается ответить на вопросы "почему я так думал?" и "что это для меня значит?".
3. Логичность и связность изложения: Текст имеет четкую структуру, мысли изложены последовательно и понятно.
4. Соблюдение формата: Работа выполнена в жанре эссе и соответствует рекомендованному объему.

Модуль 2.

Задание: Разработка текстового наполнения для дидактической игры (например, правила, карточки с описаниями, речевой материал).

Цель задания:

Практическая: научиться использовать нейросеть для целенаправленной генерации различных типов текста (инструктивного, описательного, художественного) в рамках единой игровой концепции.

Компетентностная: отработать навык "педагогического редактора" — умение приводить сгенерированные тексты к единому стилю, адаптировать их под возрастные особенности детей и обеспечивать их соответствие дидактическим задачам игры.

Пояснение к заданию

Представьте, что у вас есть замечательная идея для дидактической игры, но не хватает времени, чтобы прописать все детали: придумать увлекательные задания для карточек, сформулировать понятные правила и написать красивые слова для ведущего. В этом задании нейросеть станет вашим "литературным ассистентом", который быстро создаст "черновики" всех необходимых текстов. Ваша же главная задача — грамотно поставить ему задачу и довести результат до совершенства.

Порядок выполнения:

1. Определитесь с игрой. Вы можете:
Взять за основу идею дидактической игры, которую вы разрабатывали на предыдущих занятиях.

Придумать новую простую игру. Например, "Путешествие по сказкам", "Магазин полезных продуктов", "Зоопарк" и т.д. Для выполнения задания четко сформулируйте название игры и ее главную дидактическую задачу (например, "Закрепить знания о русских народных сказках").

2. Создайте текстовое наполнение. Вам необходимо разработать три типа текстовых материалов для вашей игры:

а) Правила игры:

Задача: сформулировать правила так, чтобы они были понятны детям (или воспитателю, который будет их объяснять). Они должны быть краткими, четкими и последовательными.

Пример промпта: напиши простые правила для дидактической игры "Путешествие по сказкам" для детей 5-6 лет. Цель игры - дойти до финиша, правильно отвечая на вопросы о сказках. Правила должны состоять из 3-4 коротких пунктов.

б) Текст для игровых карточек (5-7 штук):

Задача: создать контент, который будет использоваться в ходе игры. Это могут быть вопросы, описания-загадки, ситуации для обсуждения. Текст должен быть интересным и соответствовать теме.

Пример промпта: придумай 5 заданий для карточек к игре "Путешествие по сказкам". Каждая карточка должна содержать короткое описание-загадку сказочного предмета (например, скатерть-самобранка, сапоги-скороходы), но не называть его. Ребенок должен угадать предмет и сказку.

в) Речевой материал для ведущего (воспитателя):

Задача: написать вступительные и заключительные слова, которые помогут создать нужную атмосферу, вовлечь детей в игру и подвести итоги.

Пример промпта: напиши короткие вступительные слова для воспитателя, чтобы начать игру "Путешествие по сказкам". Текст должен быть сказочным и интригующим. Также напиши заключительные слова, чтобы похвалить детей и завершить игру на позитивной ноте.

3. Отредактируйте и оформите результат. Внимательно перечитайте все сгенерированные тексты.

Унифицируйте стиль: все тексты должны звучать так, как будто они из одной игры.

Проверьте сложность: убедитесь, что лексика и длина предложений соответствуют возрасту детей.

Оформите работу: представьте итоговый текст в виде единого документа, четко разделив его на разделы: Название игры, Дидактическая задача, Правила, Материалы для карточек, Речевой материал для ведущего.

Модуль 3.

Задание: Создание пакета визуальных материалов для одной сказки (1 иллюстрация-сцена и 2 раскраски с главными героями).

Цель задания:

Практическая: освоить базовые навыки генерации изображений с помощью нейросети для решения конкретных педагогических задач: создание сюжетных иллюстраций и дидактических раскрасок.

Компетентностная: научиться формулировать точные и эффективные текстовые запросы (промпты) для получения визуальных материалов в определенном стиле, подходящем для дошкольников. Развить навык "педагогической оценки" сгенерированного изображения (насколько оно безопасно, понятно и полезно для ребенка).

Пояснение к заданию:

В этом задании вы выступите в роли художника-иллюстратора, а нейросеть будет вашими "волшебными кистями". Ваша задача — не просто создать красивые картинки, а разработать небольшой, но полноценный визуальный пакет, который можно использовать на занятии по знакомой детям сказке. Пакет должен быть стилистически единым и педагогически целесообразным.

Порядок выполнения:

1. Выберите сказку. Возьмите любую простую и известную русскую народную сказку, где есть как минимум два ярких персонажа (например, «Колобок», «Теремок», «Репка», «Маша и медведь»).

2. Создайте иллюстрацию-сцену (1 шт.).

Задача: сгенерировать цветную иллюстрацию, изображающую ключевой момент (сцену) из сказки. Это не просто портрет героя, а именно эпизод взаимодействия.

Как составить промпт: в вашем запросе должны быть ответы на вопросы:

Кто/Что? (Какие персонажи в сцене?)

Что делают? (Какое действие происходит?)

Где? (Какой фон, окружение?)

В каком стиле? (Ключевой пункт!)

Пример промпта для сказки «Колобок»: /img иллюстрация для детской книги, милый Колобок встречается хитрую лису на тропинке в солнечном лесу, в стиле советского мультфильма, добрые персонажи, яркие цвета, высокая детализация

Важные слова для стиля: иллюстрация для детской книги, в стиле советского мультфильма, милый мультяшный стиль, добрые персонажи, яркие цвета, без теней.

3. Создайте раскраски с главными героями (2 шт.).

Задача: сгенерировать два отдельных черно-белых контурных изображения главных героев сказки для раскрашивания. Изображения должны быть простыми, с четкими, достаточно толстыми линиями, без мелких деталей.

Как составить промпт: Главное отличие от предыдущего запроса — в указании формата "раскраска".

Пример промпта для персонажа Лисы из «Колобка»: /img раскраска для детей, хитрая лиса из сказки Колобок, стоит на белом фоне, простые четкие линии, толстый контур, для детей 3-4 лет

Важные слова для стиля: раскраска для детей, контурный рисунок, line art, черно-белый, на белом фоне, толстые линии, простой рисунок.

Создайте по одному такому изображению для каждого из двух главных героев вашей сказки.

4. Оформите работу. Соберите три лучших изображения (1 цветную иллюстрацию и 2 раскраски) в один документ. Под каждым изображением подпишите, что это (например, "Иллюстрация: Встреча Колобка и Лисы", "Раскраска: Лиса", "Раскраска: Колобок").

3. Критерии оценки

Работа оценивается по принципу «зачтено / не зачтено». Для получения зачета работа должна соответствовать следующим критериям:

1. Полнота выполнения: Представлен полный пакет материалов — одна цветная иллюстрация-сцена и две черно-белые раскраски.
2. Тематическое соответствие: Все изображения однозначно относятся к выбранной сказке, персонажи узнаваемы.
3. Стилистическое единство: Иллюстрация и раскраски выполнены в схожем "детском" стиле (персонажи выглядят одинаково мило/хитро и т.д.).
4. Педагогическая целесообразность:

Иллюстрация является доброй, понятной и не содержит пугающих или двусмысленных элементов.

Раскраски функциональны: имеют четкий контур, достаточно крупные области для закрашивания и лишены излишней детализации, что соответствует возможностям дошкольников.

Итоговая аттестация

Форма: итоговый проект

Задание: Представление концепции и структуры итогового проекта (тема, цель, задачи, краткий план).

Цель итоговой аттестации (для слушателя): продемонстрировать умение комплексно подходить к педагогическому проектированию, интегрируя возможности искусственного интеллекта на всех этапах планирования: от формулирования идеи до разработки пошаговой стратегии ее реализации.

Описание задания:

Слушателю необходимо подготовить и представить на проверку структурированный документ-концепцию своего итогового проекта. Это не сам проект, а его подробный "чертеж" или "бизнес-план". Документ должен показать, что вы четко понимаете, ЧТО вы хотите сделать, ЗАЧЕМ и КАК, с особым акцентом на роли искусственного интеллекта.

Структура документа-концепции:

1. Тема проекта: Краткое, емкое и творческое название вашего проекта.
2. Возрастная группа: для какого возраста предназначен проект (например, старшая группа, 5-6 лет).
3. Актуальность: Краткое обоснование (2-3 предложения), почему эта тема важна и интересна для детей именно этого возраста именно сейчас.
4. Цель и Задачи проекта:

Цель: Один главный, измеримый результат, к которому вы стремитесь.

Задачи: 3-5 конкретных шагов для достижения цели, разбитые на категории (обучающие, развивающие, воспитательные).

5. Итоговый продукт проекта: что конкретно будет создано детьми (и вами) в результате? (Например: макет, выставка рисунков, театральная постановка).
6. Краткий план реализации с указанием роли ИИ: это ключевая часть задания. Необходимо описать три основных этапа проекта и для каждого указать, как именно вы планируете использовать нейросети.

Этап 1: Подготовительный. (Например: мозговой штурм идей с ChatGPT, написание письма-приглашения для родителей, подбор загадок по теме).

Этап 2: Основной (Исследовательский/Практический). (Например: генерация текстов для дидактических игр, создание иллюстраций и раскрасок с помощью Шедеврум, написание основы для сценария занятия).

Этап 3: Заключительный. (Например: генерация идей для итогового мероприятия, написание текста для дипломов участникам, создание сценария для видеоролика о проекте).

Пример выполнения задания

Тема проекта: «Книга сказок нашей группы».

Возрастная группа: Подготовительная группа (6-7 лет).

Актуальность: Проект направлен на развитие творческого воображения и связной речи у детей дошкольного возраста. В эпоху цифрового контента создание собственной физической книги прививает любовь к чтению и совместному творчеству.

Цель: Создание коллективного творческого продукта — рукописной книги с уникальными сказками и иллюстрациями, придуманными детьми.

Задачи:

Обучающие: учить строить сюжетную линию, подбирать персонажей.

Развивающие: развивать фантазию, монологическую и диалогическую речь, мелкую моторику.

Воспитательные: воспитывать умение работать в команде, ценить результаты своего и чужого труда.

Итоговый продукт: Физическая книга формата А4, сшитая из листов с напечатанными текстами сказок и вклеенными детскими рисунками-иллюстрациями.

Краткий план реализации с указанием роли ИИ:

Этап 1: Подготовительный.

Роль ИИ: использую ChatGPT для мозгового штурма. Запрос: /ask Придумай 10 необычных тем для сказок, которые могут сочинить дети 6 лет. Также использую его для генерации текста обращения к родителям с просьбой помочь в оформлении книги.

Этап 2: Основной.

Роль ИИ: после того как дети придумают героев и основной сюжет, использую Gemini для "литературной обработки" детских рассказов в связный текст сказки. Использую Шедеврум для генерации раскрасок с главными героями сказок по детским описаниям (/img раскраска, добрый дракончик с тремя головами, на белом фоне, толстый контур).

Этап 3: Заключительный.

Роль ИИ: Использую ChatGPT для написания сценария "Презентации нашей книги" для родителей. Запрос: /ask Напиши сценарий праздника на 15 минут, где дети из подготовительной группы представляют свою книгу сказок.

4. Критерии оценивания

Аттестация проводится по системе «зачтено / не зачтено».

Для получения «зачтено» концепция проекта должна соответствовать следующим критериям:

1. Комплексность: Представлены все 6 обязательных разделов структуры.
2. Педагогическая целесообразность: Тема, цель и задачи соответствуют указанному возрасту детей, актуальны и реалистичны для выполнения в условиях ДОУ.
3. Логическая связанность: Все части проекта логично вытекают одна из другой (задачи ведут к цели, план соответствует задачам).
4. Осмысленная интеграция ИИ: (Ключевой критерий!) Роль нейросети четко прописана для каждого этапа. Показано не просто "я буду использовать ИИ", а какую конкретно задачу на каждом этапе будет решать нейросеть. Использование ИИ является уместным и эффективным для достижения целей проекта.

5. Количество попыток

Предоставляется одна основная попытка для сдачи работы.

В случае получения оценки «не зачтено» слушателю дается одна дополнительная попытка на доработку концепции в течение установленного срока с учетом комментариев и рекомендаций проверяющего.

Раздел 4 Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Организационно-методическое и информационное обеспечение программы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273ФЗ.
2. Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» (п. 4.4 паспорта национального проекта «Образование», утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).
3. Письмо Минпросвещения России от 11.05.2021 № СК123/07. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО), утверждён приказом Минобрнауки России от 17 октября 2013 г. № 1155 в действующей редакции.
4. Федеральная образовательная программа дошкольного образования Приказ Минпросвещения России от 25.11.2022 N 1028 Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования (За зарегистрировано в Минюсте России 28.12.2022 N 71847).
5. Санитарно-эпидемиологические требования к образовательным организациям, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28.
6. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания, утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2.
7. Приказ Минпросвещения России от 06.11.2024 № 779 Об утверждении перечня документов, подготовка которых осуществляется педагогическими работниками при реализации основных общеобразовательных программ, образовательных программ среднего профессионального образования

Литература

1. Автобиография нейросети : [GPT-4 написала книгу о себе] / составители: М. Р. Брослав, О. А. Яблокова. - Москва : АСТ, 2023.
2. Агамалиев Р. От "Энигмы" до ChatGPT : эволюция искусственного интеллекта и российская практика в образовании, медицине и бизнесе / Рустам Агамалиев. - Москва : МИФ, 2024 (печ. 2023)
3. Асташкин А. Г. Цифровые технологии и нейросети для гуманитариев : учебник : для студентов направления 44.04.01 "Педагогическое образование" (Цифровая филология в образовательном пространстве) / А. Г. Асташкин ; Министерство науки и высшего образования РФ, Уфимский университет науки и технологий. - Уфа : РИЦ УУНиТ, 2024.
4. Воронцов Ю. А., Груничев Ю. А., Козинец А. В. Инновационные технологии в ИТ. Нейросети : учебно-методическое пособие по дисциплинам: "Интеллектуальные информационные системы" по направлению подготовки бакалавров 09.03.03 - "Прикладная информатика", "Проектный практикум" по направлению подготовки магистров 09.04.01 - "Информатика и вычислительная техника" / Ю.А. Воронцов, Ю.А.

5. Груничев, А.В. Козинец ; Федеральное агентство связи, Ордена Трудового Красного Знамени федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Московский технический университет связи и информатики, Факультет "Цифровой экономики и массовых коммуникаций". - Москва : Медиа Паблишер, 2020.
6. Евстафьев В. А., Тюков М. А. Искусственный интеллект и нейросети: практика применения в рекламе : учебное пособие / В. А. Евстафьев, М. А. Тюков. - Москва : Дашков и К°, 2023.
7. Нейросеть : пошаговое руководство по генерации картинок и текста : нейросети ChatGPT, Midjourney : инструкция для начинающих. - Москва : АСТ, 2023.
8. Сгибнева А. Т., Кляшторин А. А., Кислова Е. Ж. Что такое нейросети и как их приручить? : практическое пособие для начинающих пользователей из госучреждений, профсоюзов и НКО / Аксана Сгибнева, Александр Кляшторин, Екатерина Кислова при участии нейросетей. - Москва : Солидарность, 2024.
9. Трепакова Е. В. Нейросети для разработки цифровых дидактических материалов : учебно-методическое пособие : электронный ресурс / Е. В. Трепакова ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Курский государственный университет". - Курск : Курский государственный университет, 2023.
10. Хубер Е. А. Midjourney. От промпта к иллюстрации : полное руководство по работе с визуалом в нейросети / Евгения Хубер. - Москва : Эксмо, Бомбора, 2025.

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения:

1. Генерация изображения

Shedevrum

YaArt (Яндекс)

Кандинский

Sora

Кандинский в Telegram → @kandinsky21_bot

Giga Chat в Telegram → @gigachat_bot

Cleanup.pictures

2. Создание видео в KlingAI