**Технологическая карта методического мероприятия**

**конкурса методических разработок с использованием технологий искусственного интеллекта**

**Ф.И.О. разработчика:** Разрезова Надежда Викторовна

**Тема мероприятия:** Искусственный интеллект в действии. SWAP-игра «Путь к успеху: в лабиринте педагогических идей»

**Цель:** повышение профессиональной компетентности педагогических работников учреждений образования в области изучения онлайн-сервисов и технологии искусственного интеллекта посредством создания swap-book-a c целью формирования пространства виртуального методического кабинета.

**Задачи:**

создать условия для эффективного профессионального взаимодействия участников данного процесса на всех этапах swap-игры;

включить участников мероприятия в процесс изучения онлайн-сервисов и дальнейшего их применения в практической деятельности и наполнения пространства виртуального методического кабинета;

продемонстрировать опыт использования данных сервисов как инструмента для создания информационного swap-book-a;

сформировать чувство удовлетворенности результатами собственной деятельности при создании персонального сайта как основы виртуального методического кабинета.

**Тип мероприятия:** занятие-практикум по формированию умений и навыков

**Форма мероприятия:** swap-игра

**Оборудование:** смартфоны со встроенным генератором для считывания QR-кодов; ноутбук с хорошим доступом к сети Интернет; презентация, разработанная при помощи нейросети Gamma; мультимедийный проектор, экран, информационные swap-book-и «Первые шаги в цифровизацию учреждения образования», раздаточный материал (карточки, шифры-QR-коды с возможностью раскрашивания; интерактивные плакаты (1-2), созданные в онлайн-сервисах Canva и Genially, музыкальные треки, колонки, магнитная доска 50х75 см, магниты (синие и красные), коробочка в виде шкатулки, стикеры для записи, ручки, маркеры черного цвета.

**Ход мероприятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы мероприятия** | **Содержание этапа** | **Деятельность ведущего** | **Деятельность участников** |
| 1. **Организационно-мотивационный (2 мин)** | *Задача: создать благоприятную атмосферу; сформировать познавательный интерес участников swap-игры к изучаемой теме* | | |
| Приветствие участников, создание благоприятной атмосферы, положительного эмоционального настроя, краткое введение в тему | Приветствует участников, создает положительный настрой. Организует знакомство с участниками. Создает мотивацию у участников через знакомство с притчей | Слушают, психологически настраиваются на предстоящую работу |
| 1. **Актуализация знаний и опыта участников (3 мин)** | *Задача: обеспечить активность участников swap-игры в предстоящей деятельности* | | |
| Введение в тему. Определение готовности участников к восприятию нового опыта | Сообщает тему swap-игры. Организует беседу. Выявляет готовность к восприятию нового опыта, используя приемы «Акрослово» (задание выполняется с применением нейросети «DeepSeek») и «Выглядит как… Звучит как…» | Участвуют в беседе, отвечают на вопросы. Выполняют предложенное задание в информационных swap-book-ах |
| 1. **Целеполагание (4 мин)** | *Задача: сформулировать цель и задачи, выявить ожидания участников swap-игры* | | |
| Определение цели и задач swap-игры. Вовлечение участников в целеполагание. Выявление ожиданий участников | Вовлекает участников в целеполагание. Предлагает участникам сформулировать собственные ожидания, используя метод «Треугольник ожиданий» (на основе онлайн-сервиса «Интерактивная доска Padlett») | Участвуют в целеполагании. Определяют свои ожидания с помощью предложенного метода, используя онлайн-сервис. |
| **IV. Информационно-деятельностный (30 мин)** | *Задача: организовать знакомство с возможностями интерактивных web-сервисов при создании методических продуктов в процессе совместной деятельності в ходе swap-игры; обеспечить практическую деятельность по овладению алгоритмом работы в предложенных сервисах и освоению технологии создания методических продуктов для наполнения персонального сайта как основы для создания виртуального методического кабинета* | | |
| Знакомство в ходе туров swap-игры с функциональными возможностями интерактивных онлайн-сервисов (*конструкторов шифров и ребусов, онлайн-сервиса для создания говорящих аватаров «Voki For Education», конструктора учебных ресурсов «Wordwall.net», онлайн-инструмента для графического дизайна «Canva», конструктора интерактивных заданий «LearningApps.org», нейросеть “QUIZGECKO”, «Opexams.com»*, *платформы для создания интерактивного контента Genially, инструмента Google Sites, генератора QR-кодов «Mal-den-code»)*, алгоритмом создания методических продуктов и интерактивных упражнений для наполнения персонального сайта | Организует работу в командах согласно турам swap-игры.  Знакомит участников с интерфейсом и возможностями предложенных онлайн-сервисов при создании методических продуктов. Предлагает выполнить авторские интерактивные задания в командах, используя соревновательный момент.  Показывает и объясняет алгоритм работы с каждым сервисом, демонстрируя этапность на экране | Знакомятся с функциональными возможностями и алгоритмом работы с Интернет-сервисами.  Выполняют предложенные задания как в информационных swap-book-ах, так и в онлайн-сервисах через персональные смартфоны. |
| Каждый тур swap-игры включает практикум по созданию собственных методических продуктов | В рамках каждого тура swap-игры предлагает применить полученные знания на практике. Организует работу по созданию (пошагово вслед за мастером) методических продуктов. Дает задания по самостоятельному созданию методических продуктов.  Организует взаимообмен полученными результатами и их взаимооценку | Работают в группах, выполняя поэтапно действия вслед за мастером.  Используя алгоритм, самостоятельно создают методические продукты и задания.  Участники обмениваются заданиями, выполняют их на скорость, оценивают полученный результат |
| 1. **Обобщение полученных знаний (2 мин)** | *Задача: обобщить полученные знания через организацию взаимообмена* | | |
| Обобщение полученных знаний через прием «Вопрос-ответ» | Организует обобщение полученных знаний через упражнение «Напиши вопрос» | Выполняют упражнение |
| 1. **Подведение итогов. Рефлексия ( 4 мин)** | *Задача: обсудить результаты работы, определить значимость полученных знаний и умений для использования в дальнейшей профессиональной деятельности; взаимооценка конечного методического ресурса (виртуального методического кабинета)* | | |
| Оценка полученного продукта – персонального сайта.  Ознакомление с образцом виртуального методического кабинета (на примере авторского разработанного).  Совместное обсуждение процесса и результатов работы.  Оценка актуальности и полезности содержания swap-игры | Предлагает оценить полученный в результате продукт – персональный сайт.  Знакомит с авторским виртуальным методическим кабинетом.  Предлагает вернуться к результатам реализации метода «Треугольник ожиданий» и отрефлексировать их (используя онлайн-сервис «Mentimenter»). Подводит итог swap-игры через поддержание позитивного настроя | Оценивают полученный продукт.  Знакомятся с образцом виртуального методического кабинета. Высказываются, насколько ожидания оправдались, что этому способствовало.  Оценивают полученный опыт для применения в дальнейшей практике.  Обмениваются информационными swap-book-ами |