

УДК 004.9: 519.81

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ПРОЄКТНОМУ НАВЧАННІ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ SOFT SKILLS

Кисельова О.Б., Ковальов Д. О.

Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»

Харківської обласної ради, Харків

Поняття «штучний інтелект» (ШІ) є сукупністю потужних технологій та програм, втілених в алгоритмах машин, метою яких є вирішення завдань, що ставить перед ним суспільство [1]. Стрімкий його розвиток відкриває нові можливості в освітньому процесі, зокрема в організації проєктного навчання. У сучасних умовах традиційні педагогічні підходи поступаються місцем гнучким та динамічним форматам, які передбачають активну взаємодію, командну роботу та розвиток «м'яких навичок» (soft skills). Саме інтеграція технологій ШІ в навчальний процес створює середовище, в якому молодь навчається не лише здобувати знання, але й використовувати інструменти майбутнього.

Метою роботи є висвітлення досвіду використання технологій ШІ в межах проєктного навчання як одного із ефективних засобів розвитку soft skills молоді.

У працях багатьох учених розглядається проблема організації проєктної діяльності (Ю. Бабанський, В. Беспалько, Л. Виготський, А. Леонтєв, І. Підласий, А. Спіркін та інші), яку визначають як форму пізнавальної активності суб'єктів навчання, спрямованої на вирішення особисто усвідомленої проблеми (задачі), у процесі реалізації якої створюється певний продукт проєкту [2]. Технологія ШІ активно використовується в навчанні для трансформації та підвищення рівня підготовки фахівця під час здобуття ним освіти. Такими освітніми аспектами ШІ можна назвати, наприклад, персоналізоване навчання, розумне створення контенту, адаптивний доступ, віртуальні розмовні асистенти, аналітика, прогнозування тощо [3]. Крім того,

ШІ може допомогти здобувачам розвинути компетенції, необхідні для успішного функціонування в умовах інформаційного суспільства, зокрема здатність до критичного мислення, творчості, комунікації, співпраці та роботи в команді, до прийняття рішень та розв'язання складних проблем, а також підвищити їхню мотивацію [4].

У межах роботи розглянемо реалізований нами освітній проєкт «Молодіжний простір», що поєднує технології ШІ з підходами проєктного навчання. До складу молодіжної групи увійшли учні, студенти та молодіжні працівники віком від 14 до 25 років. Вони об'єдналися навколо спільної мети – створення фізичного відкритого простору для проведення активностей біля Молодіжного центру. На першому етапі команда обрала актуальну проблему – потребу в оновленні занедбаної території та організації літнього майданчика. Ідеї генерувалися методом дизайн-мислення, після чого відбувався відбір та конкретизація шляхом консультацій з представниками громади.

Інструменти ШІ використовувалися в процесі формування грантової заявки, планування етапів реалізації проєкту, створення візуальних матеріалів, презентації та оформлення текстів. Основним інструментом став ChatGPT, за допомогою якого учасники опрацьовували шаблони, генерували текстові описи, формували логіку таймлайну та бюджетування. На початковому етапі команда визначила цілі та розподілила ролі відповідно до сильних сторін учасників, що вже слугувало вправою з лідерства та відповідальності. Далі спільно сформулювали ключові питання, на які мав відповісти проєкт (які потреби молоді він задовольнить, які активності передбачатиме тощо). Для мозкового штурму і збору інформації було залучено ChatGPT як асистента. Підлітки генерували до чат-бота запити щодо ідей можливих заходів у молодіжному хабі, дизайну простору, способів залучення аудиторії. Важливо, що відповіді ChatGPT розглядалися критично: учасники обговорювали кожну згенеровану ідею, відбираючи релевантні та творчі рішення, а недоліки чи неточності в відповідях ШІ ставали предметом

дискусії. Такий підхід сприяв розвитку критичного мислення: учасники не сприймали контент від ШІ як істину, а аналізували й доповнювали його власними висновками. Крім того, навичка чітко формулювати запити (prompt engineering) вимагала від учасників ясного усвідомлення проблеми та вміння ставити правильні запитання, що розвивало логічне мислення і вміння ефективно комунікувати свої потреби. Промти до ChatGPT розроблялися спільно: з урахуванням мети, очікуваного формату відповіді та ключових параметрів. Наприклад: «згенеруй стислий опис соціального проєкту для молоді, спрямованого на розвиток громадського простору», або «напиши заявку для гранту з індикаторами успішності та розкладом реалізації». Такий підхід дозволив учасникам розвинути навички точного формулювання запитів, аналітичного мислення та оцінки релевантності результатів.

На етапі реалізації проєкту у Canva та Figma було створено візуальні рішення для подання їх до донора. Так, команда використовувала Canva для створення графічних матеріалів (афіш, логотипу, презентаційних слайдів тощо), а Figma для колективного дизайну макету вебсторінки молодіжного хабу. Обидва ці інструменти надають широкі можливості для спільної роботи онлайн. За рахунок цього учасники постійно практикували командну взаємодію та навички міжособистісної комунікації. Виникала потреба домовлятися щодо єдиного стильового рішення, розподіляти завдання в межах дизайн-групи, взаємно навчатися нових прийомів роботи з інтерфейсом. Усі ці активності є класичним тренуванням soft skills: командна робота (спільне досягнення мети), комунікація (обговорення ідей, презентація проміжних результатів), лідерство (координація роботи підгруп, пропонування власних рішень). Також розподіл ролей разом із застосуванням цифрових інструментів дозволив учасникам розвинути навички тайм-менеджменту (планування роботи і дотримання дедлайнів) та навчитися довіряти один одному в команді, підвищуючи загальну дисципліну й надійність роботи групи. Робота велася на умовах партнерства

та горизонтальної структури – кожен учасник мав конкретну роль і зону відповідальності, що моделювало реальні професійні ситуації.

У процесі роботи команда поділила реалізацію розробленого макету проєкту на два етапи: спочатку ремонт наявної інфраструктури (відновлення аварійних сходів, художній розпис стіни), а потім будівництво альтанки й облаштування зони для кіноперегляду. Кожен з етапів супроводжувався презентацією для громади та захистом грантової заявки.

Отже, проєктна діяльність з інтеграцією ШІ сприяла розвитку цілого комплексу soft skills: лідерства, відповідальності, тайм-менеджменту, комунікації, адаптивності, критичного мислення. Учасники навчилися працювати з цифровими сервісами, управляти процесами та вирішувати нетипові завдання в умовах обмежених ресурсів. Здобутий досвід доводить, що ШІ є ефективним посередником між творчим задумом і конкретним результатом. Проєкт «Молодіжний простір» став не лише прикладом успішного освітнього кейсу, але й платформою, де формуються практики взаємодії з інтелектуальними системами в умовах реального життя.

Література:

1. О. С. Поліщук, О. В. Поліщук та В. С. Дудченко, «Філософія штучного інтелекту в освітньому процесі». Humanities Studies, (13 (90)), 2022. С. 1032–109. URL : <http://surl.li/svzig>.
2. Розвиток інформаційно-цифрової компетентності педагогічних працівників в умовах післядипломної освіти : колективна монографія / За заг. ред. Л. Г. Петрової. 2021. Суми. С. 178.
3. Н. Р. Балик, «Освітні аспекти використання штучного інтелекту». 2023. URL : <http://surl.li/svzib>.
4. О.Б. Кисельова, «Організація проєктної діяльності здобувачів фахової передвищої освіти з використанням штучного інтелекту». IV Міжнар. наук.-практ. конф. «Імерсивні технології в освіті» (Київ, 30 квітня 2024 р.): збірник матеріалів, 2024. С.189–193.