

ВИКОРИСТАННЯ НЕЙРОМЕРЕЖ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В 5 КЛАСІ НУШ



*Поліщук Т.А.,
учитель української мови та літератури
ЗЗСО №20*

Сучасних п'ятикласників можна назвати «комп'ютерним поколінням». У них зрання формується креативне мислення. Усі завдання, записи в зошиті виконані із творчим підходом. Власне тому, уроки потрібно щоразу удосконалювати, проводити позакласні заняття.

Окрім традиційних навчальних ігор-вправ, варто приділити увагу тому, що насправді зацікавить усіх – нейронна мережа. Що це таке? Нейромережа – це один із напрямків штучного інтелекту, що здатний інтерпретувати мозок людини. Основними завданнями ШІ є:

- класифікація – розподіл даних за їх характеристиками;
- передбачення – можливість завбачувати наступний крок;
- розпізнавання – ідентифікація особи, предмета, явища.

Штучний інтелект може стати незамінним помічником у роботі педагога: по-перше, це економія часу, по-друге, креативність, по-третє, продуктивність і, звичайно, розширення знань і умінь.

Уроки української мови стають цікавішими з використанням деяких програм нейронних мереж.

Під час вивчення тем «Пряма мова», «Діалог» варто створити комікс з допомогою ШІ в стилі китайське аніме-селфі. Учні завантажують на сайт свої фото, а програма генерує зображення в потрібному стилі. Після збереження таких світлин, можна доповнювати їх текстовою історією. Таким чином ми заохочуємо дітей до колективної чи індивідуальної роботи, в парах і групах.

У програмі Wordwall можна створювати прості вікторини, вправи на сполучення термінів, ігри... На сайті є кілька шаблонів:

«Збігаються» – потрібно перетягнути ключове слово поруч із його визначенням. Це можна використати, наприклад, під час вивчення розділу «Лексикологія».

«Вікторина» – серія запитань із варіантами відповідей. Потрібно торкнутися правильної відповіді, щоб продовжити. У цьому блоці варто розмістити вправи на правопис.

«Випадкове коло» – потрібно покрутити колесо, щоб побачити, який предмет буде наступним. Така гра використовується під час повторення вивченого матеріалу або рефлексії.

«Відсутнє слово» – закрита діяльність, у якій ви перетягуєте слова на порожні місця в тексті. Таке завдання можна використати під час повторення правил, завдань із лексичними помилками, відмінювання слів.

«Unumble» – потрібно перетягнути слова так, щоб переставити кожне речення стояло в логічній послідовності.

Окрім перерахованих шаблонів, у програмі Wordwall є ще такі: «Групове сотрування», «Зіставлення пар», «Випадкові карти», «Знайди відповідність», «Відкрийте коробку», «Пошук слова», «Анаграма», «Позначена діаграма», «Вікторина Gameshow», «Флеш-карти», «Кросворд», «Перевернути плитки», «Вдарити крота». Вивчення чи повторення матеріалу з допомогою такої програми на уроці запам'ятується учням.

MakeMy Tale – інноваційна платформа, що дозволяє створювати власні унікальні історії за допомогою ШІ. Потрібно обрати тему, жанр, персонажів, а нейромережа створить казку з ілюстраціями. Цю платформу можна використати з учнями на уроці розвитку мовлення.

«Ранкове коло» люблять усі учні, але його можна зробити більш цікавим за допомогою програми-нейромережі Imaginarysoundscape. Варто завантажити будь-яку картинку/фотографію. У результаті слухаємо, які звуки чи мелодію відтворить ресурс. Програма може озвучувати ілюстрації до текстів, портрети різних людей, природні зображення...

Skybox Labs – чудова нейромережа для генерування 3D-світів та панорамних ландшафтів. Такі зображення можна використати для квесту, сторітелінгу, ігрового поля для настільної гри, фону презентації, обкладинки книжки-складанки чи чогось іншого...

Застосування нейромереж на уроках української мови є ефективним. Це те, що ще не використовується так часто, але передбачає продуктивну роботу учня на уроці. Креативним стає не лише вчитель, а і його учні. Завдання, створені за допомогою штучного інтелекту, спонукають до їх розв'язання. Це можливість інтегрувати будь-який інший предмет на уроці української мови, згідно цілей НУШ, підвищити якість засвоєння навчального матеріалу учнями, досягнути освітніх цілей уроку.