

ВПЛИВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ТА ЦИФРОВІЗАЦІЇ НА СФЕРУ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ

УДК 796: 004+615

Сагайдак Б. О.,¹ Терьохіна О.Л.²

¹ студ. гр. Т-814 НУ «Запорізька політехніка»

² наук. керівник – канд. пед. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

ЧИ МОЖЕ ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЗБАГАТИТИ УРОКИ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ

Чи думали ви коли-небудь про те, як штучний інтелект може збагатити наші уроки. Ділимося з вами захоплюючою ідеєю, яка може зробити роботу вчителів фізичної культури ще цікавішою та ефективною. Адже часи швидко змінюються, і з ними ми також повинні розвиватися!

Досягнення штучного інтелекту революціонізують світ фізичної культури! Від персоналізованих планів тренувань і віртуального коучингу до аналізу ефективності та запобігання травмам, програми штучного інтелекту вдосконалюють підходи у фізичній культурі в спорті. Незалежно від того, професійний ви спортсмен чи любитель, технологія штучного інтелекту може допомогти оптимізувати діяльність і покращити загальну ефективність.

Давайте розглянемо деякі варіанти використання програм із застосування штучного інтелекту (ШІ) у цій сфері. Вчитель фізичної культури або тренер може скористатися популярними програмами ШІ, які можуть допомогти у вирішенні різноманітних завдань щодо підготовки до уроків чи тренувань та в процесі їх проведення.

Для написання текстів та генерування ідей доступні багато програм, ось кілька для прикладу - CHATGPT, BARD, COPILOT, тощо.

Наприклад, учителю потрібно підготувати матеріали для уроку про здоровий спосіб життя чи правила техніки безпеки у спортивному залі, тощо, задавши таке питання у відповідній графі, програма підготує готову відповідь. Такі ресурси заощаджуються час і затрати, усувають необхідності підготовки текстів з нуля. Ці ж програми можна з легкістю використовувати для складання тестів і запитань для вікторин, для різноманітних агітаційних матеріалів та афіш, будь-яких потреб із підготовкою текстового матеріалу. Зрозуміло, що вчителю та тренеру доведеться коректувати підібрані матеріали, проте це, зазвичай, швидше ніж писати самостійно з «нуля». Спробуй задати пошук різних завдань у цих програмах! Наприклад, подивися, яку відповідь згенерує CHAT GPT, чи інша програма за такою пошуковою командою: • «Переконай дітей займатися баскетболом», а який цікавий варіант вийде, якщо змінити завдання на таке: • «Переконай дітей займатися баскетболом словами Т. Шевченка», а якщо так: • «Переконай дітей

займатися баскетболом словами Майкла Джордана», а так • «Переконай нас, щоб ми краще не грали баскетбол».

СНАТ GPT може бути корисним вчителям для створення навчальних матеріалів (таких як статті, презентації або відео), що робить навчання більш захоплюючим. Також СНАТ GPT може запропонувати перелік ідей для проєктної роботи на будь-яку тему, а також перелік ідей та цікавих завдань.

Одним із способів використання ШІ є створення віртуальних тренувань (навіть таке здатен). Чат-бот, може підбирати учням завдання із виконання фізичних вправ. Це може стати цікавим та ефективним способом підвищення мотивації учнів до занять фізичною культурою. Попроси, наприклад, СНАТGPT створити програму тренувань в домашніх умовах.

Наступна група програм стосується створення зображень: MIDJOURNEY, BING, STABILITY , ADOBE FIREFLY та інші. Ці програми можуть допомагати створювати інтерактивні навчальні матеріали з малюнками. Наприклад, за їх допомогою можна створювати ілюстрації або анімації для пояснення правильної техніки виконання рухів у спорті або фізичних вправах. Малюнки та анімації, створені програмами штучного інтелекту, можна використовувати для покращення розуміння теоретичного матеріалу учнями, а також збільшити обсяг і різноманітність контенту, який ви можете запропонувати своїй аудиторії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Галина Лаврін “Спільнота сучасних учителів”
(<https://www.facebook.com/maximiv/>)
2. Воронін О.С. “Технології штучного інтелекту в професійній діяльності педагога.”(дата виступу 25.08.2023).