

KOMPETENCIJŲ UGDYMO PROGRAMA

Dirbtinis intelektas: nuo teorijos iki praktikos

Programos tikslas:

Suteikti pagrindinių dirbtinio intelekto (DI) naudojimo žinių bei įgūdžių, ugdyti mokymų dalyvių supratimą apie dirbtinio intelekto veikimo principus ir metodus, skatinti jų kūrybiškumą, kritinį mąstymą bei aktyvų DI naudojimą kasdieniame gyvenime ir profesinėje veikloje.

Programos uždaviniai:

- Supažindinti dalyvius su dirbtinio intelekto pagrindais ir esminėmis sąvokomis;
- Supažindinti dalyvius su skirtingais dirbtinio intelekto modeliais ir jų pritaikymo galimybėmis;
- Išmokyti dalyvius tinkamai formuluoti užklausas (prompt'us);
- Ugdyti kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir problemų sprendimą;
- Suteikti galimybę praktiškai išbandyti teksto, vaizdo ir garso generavimo įrankius;
- Supažindinti su etiniais dirbtinio intelekto aspektais;
- Pateikti informacijos šaltinius, kurie leis dalyviams toliau mokytis ir gilinti dirbtinio intelekto
- tematika žinias.

Programos turinys:

Įvadas į dirbtinio intelekto sąvoką:

Trumpa dirbtinio intelekto istorija.

Pagrindinės dirbtinio intelekto sąvokos, principai ir taikymo sritys.

Dirbtinio intelekto įrankių galimybės:

Palyginimo būdu supažindinti su populiariausiais DI kalbos modeliais:

Gemini, Chat GPT, Copilot. Haliucinacijos. Teisingas užklausų (prompt'ų) formulavimas.

Vaizdo generavimo įrankis Leonardo.AI ir kt. Video generavimo įrankis HeyGen ir kt. Garso generavimo įrankis Suno-AI ir kt. Kiti naudingi ir įdomūs DI įrankiai: vaizdo paieška su Google Lens, muzikos kūrinio paieška su Schazam, anglų k. tobulinimas su Duolingo, teksto vertėjas Deepl, avatarų kūrimas su DI-ID, pristatymų kūrimas su Gamma ir pan.

Etiniai dirbtinio intelekto aspektai:

Aptarti etikos klausimus, susijusius su dirbtinio intelekto kūrimu ir taikymu. Ugdyti kritinį mąstymą ir atsakomybės jausmą dirbant su dirbtiniu intelektu.

Mokymų aptarimas. Refleksija. Mokymų vertinimas.

Mokymų metu ugdomos kompetencijos

Komunikavimo kompetencija.

Mokėjimas mokytis.

Kūrybiškumo kompetencija

Skaitmeninis raštingumas (pažinimo kompetencija).

Technologijų valdymo kompetencija.

Informacijos valdymo ir jų pritaikymo savo veikloje kompetencija.

Programos trukmė:

4 ak. val./ 3 val.

Programos parengimo metai

2025 m.

Lektorius

Vardas, pavardė	Pareigos, patirtis (profesinė veikla, dėstomos programos ir kt.)
Lektorė Gina Poškienė	Pareigybės paskirtis – rengti mokymų programas, planuoti ir įgyvendinti skaitmeninio, medijų ir informacinio raštingumo mokymus gyventojams ir Kauno regione veikiančių savivaldybių viešųjų ir mokyklų (išskyrus aukštąsias) bibliotekų specialistams. Iki 2019 m. „El. leidyba (ISSUU)“, „Filmukų kūrimas (Movie Maker)“, „Planšetinio kompiuterio apžvalga. Fotografavimo ir filmavimo funkcijos (Android)“, „Naudingos darbų organizavimo programėlės (Android)“, „IKT priemonės (Prezi, portfolio kūrimas, tinklaraščiai ir socialiniai tinklai)“, „Vaizdaus turinio kūrimas (Canva.com)“, „Google produktai (Google Diskas, Formos, Google Nuotraukos)“, „Naudingos ir įdomios mobiliosios programėlės: QR kodų skeneris, dokumentų skenavimas PDF formatu, el. užrašinė“. 2019-2021 m. projekto „Prisijungusi Lietuva: efektyvi, saugi ir atsakinga Lietuvos skaitmeninė bendruomenė“ vedami skaitmeninio raštingumo mokymai suaugusiesiems: „Laisvalaikis internetu“, „Bendradarbiavimas TAU. Bendrauk ir dalykis turiniu internete: Dokumentų kūrimas internete ir dalijimasis su kitais“, „E. bendruomenės TAU. Būk aktyvus, unikalus ir verslus!“ 2021 m. „Naudingos nuorodos ir mobilios programėlės laisvalaikiui“, „Turinio kūrimas ir dalijimasis internete: dokumentai ir skaitmeninės nuotraukos“, „Nemokamas „Microsoft Teams“ įrankis: susitikimai internetu“. 2022 m. „Vaizdaus turinio kūrimas su Canva“, „Tinklaidės: ką ir kur klausyti?“