

СЦЕНАРИЙ МЕРОПРИЯТИЯ НА Е-ХАБ 2026

Наименование траектории/ХАБа	<i>ХАБ Технологий</i>
Форма проведения	<i>Практическая лаборатория. Дискуссия в формате Час суда «За и против Искусственного интеллекта»</i>
Наименование	<i>Алгоритм успеха: ИИ как технология динамического обучения дошкольников</i>
Аннотация	
Спикер	<i>Бойбородина Анастасия Сергеевна, заместитель заведующего МАДОУ – детский сад № 453 «Радуга детства»; Фефер Анастасия Васильевна, заведующий МАДОУ – детский сад № 453 «Радуга детства»; Якушкина Дарья Алексеевна, воспитатель МАДОУ – детский сад № 453 «Радуга детства»; Козлова Зоя Романовна, старший воспитатель МАДОУ – детский сад №145 Попова Евгения Геннадьевна, воспитатель МАДОУ – детский сад №145 Романова Наталья Владимировна, заведующий МБДОУ детский сад 547 Брылина Анастасия Сергеевна, старший воспитатель МБДОУ детский сад 547 Котегова Татьяна Валерьевна, заведующий МАДОУ детский сад № 505</i>
Модератор	<i>Велижанина Вера Ивановна, заведующий МАДОУ – детский сад №145 Самсонова Ирина Владимировна, зам заведующего МБДОУ детский сад 547 Котегова Татьяна Валерьевна, заведующий МАДОУ детский сад № 505</i>
Контактный телефон и электронная почта	<i>8 9045449768, mdou453@eduekb.ru</i>
Тайминг	<i>45 минут</i>
Целевая аудитория	<i>педагоги /заместители заведующего ДОО</i>
Количество участников	<i>до 30 человек</i>
Оборудование и технические средства	<i>Стол, стулья, мантия, молоток, интерактивная доска, ноутбук 6 шт., фасилитационная доска, маркеры, модерационные карты</i>
Оформление помещения (при необходимости)	<i>Аудитория с партами (8 шт.) и стульями (30 шт.)</i>
Наглядное оформление (при необходимости)	<i>Презентация «Час суда»</i>
Дидактический, раздаточный материал (при необходимости)	<i>Памятка алгоритмов для работы с ИИ. Буклет «Игры – помощники: двигаемся навстречу знаниям с ИИ»</i>
Указать, какие действия необходимо провести перед началом события (при необходимости)	<i>Соединить столы-парты, расставить стулья, подключить проектор, подготовить интерактивный пол.</i>
Цель	<i>Развитие компетенций педагогов и повышение качества дошкольного образования путем освоения современных технологий искусственного интеллекта.</i>

Задачи	<p>1. Освоение методики разработки игровых учебных модулей с применением ИИ для повышения вовлеченности и эффективности обучения детей дошкольного возраста.</p> <p>2. Обучение созданию персонализированных образовательных траекторий с помощью инструментов искусственного интеллекта.</p> <p>3. Формирование критического подхода к внедрению технологий искусственного интеллекта в образовательный процесс, обсуждение преимуществ и рисков внедрения AI-технологий в обучение.</p>	
Планируемые результаты	<p><i>Количественные результаты:</i></p> <p>1. Каждый участник создаст минимум один учебный модуль для детей дошкольного возраста с использованием искусственного интеллекта.</p> <p>2. Участники оценят мероприятие положительно на уровне не менее 80% согласно рефлексии.</p> <p><i>Качественные результаты:</i></p> <p>1. Педагоги освоят методику разработки образовательных материалов с использованием искусственного интеллекта, повышая уровень своей цифровой компетентности.</p> <p>2. Участникам удастся аргументированно представить обе стороны дискуссии («за» и «против») относительно влияния искусственного интеллекта на образование, демонстрируя осознанный подход к новым технологиям.</p>	
Этапы мероприятия	<i>Деятельность спикера/модератора</i>	<i>Деятельность участников события</i>
1. Организационный момент.	<i>Применение технологии «Эмоциональный якорь»</i>	<i>Вовлечение педагогов в событие, создание эмоционального комфорта.</i>
2. Содержание. Постановка и выявление проблемы.	<i>«Познавательный якорь» - погружение педагогического сообщества в технологии искусственного интеллекта как помощника динамического обучения дошкольников.</i>	<i>Создание героев «Страны Знаний» традиционным способом (рисование на листе бумаги) и для сравнения с использованием ИИ. Распределение на команды для создания игр с применением ИИ по проектам «Азбука. Екатеринбург» и «Математика без тетрадки».</i>
3. Решение проблемы	<i>Практическая лаборатория. Создание интерактивного учебного модуля для детей дошкольного возраста с использованием ИИ. Научимся создавать игры и обучающие модели с помощью ИИ для повышения мотивации и персонализации обучения, на примере</i>	<i>Освоение участниками отечественного программного обеспечения с элементами искусственного интеллекта, способствующего повышению эффективности занятий с детьми дошкольного возраста.</i>

	<i>проекта «Азбука. Екатеринбург» и «Математика без тетрадки».</i>	
<i>4. Вывод. Рефлексия деятельности.</i>	<i>Дискуссия в формате «Час суда». Обсудим самые важные вопросы: как повлияют технологии искусственного интеллекта на образование будущего? Прозвучат мнения разных позиций: одни будут утверждать преимущества и перспективы развития AI-технологий, другие обратят внимание на возможные риски и проблемы. Применение фасилитационной доски.</i>	<i>Участники события участвуют в дискуссии «За и против искусственного интеллекта». Наглядно демонстрируют, полученную информацию на фасилитационной доске при помощи модерационных карт.</i>