Методическое заседание от 10.09.2026

Ивина Наталья Владимировна,
методист МБУ ДО «СЦДТТ»
Соколова Ольга Владимировна,
методист МБУ ДО «СЦДТТ»

Тезисы к выступлению
на тему «Искусственный интеллект как соавтор педагога при конструировании содержания общеразвивающей программы»

Введение. Уважаемые коллеги! Традиционная модель создания дополнительной общеразвивающей программы (ДОП) — это долгий, кропотливый труд одного автора или методического объединения. Мы неделями пишем пояснительные записки, ищем актуальные кейсы, подбираем иллюстрации и составляем фонды оценочных средств. В условиях стремительно меняющегося мира содержание программ устаревает быстрее, чем успевает пройти процедуру утверждения на педсовете.

Сегодня мы рассмотрим искусственный интеллект не как модную игрушку для генерации картинок, а как полноценного когнитивного партнера — соавтора, который берет на себя рутину и расширяет наши педагогические возможности.

Основная часть

1. Смена парадигмы: от линейного написания к итерационному проектированию
Создание ДОП с участием ИИ перестает быть последовательным процессом (*написал → сверстал → утвердил*). Это становится цикличной работой:

- Педагог задает концептуальную рамку: целевую аудиторию, возрастные ограничения, ключевые ценности и нормативный каркас.
- ИИ предлагает варианты структуры, модулей и наполнения на основе анализа миллионов единиц образовательного контента.
- Педагог выступает в роли редактора-промпт-инженера и главного методолога, фильтруя предложения машины через призму педагогического опыта.

2. Практический пайплайн: где именно ИИ помогает педагогу

Рассмотрим этапы конструирования содержания программы,

Этапы конструирования содержания любой дополнительной общеразвивающей программы (ДОП) — это универсальный алгоритм, который превращает педагогическую идею в нормативный документ и готовый образовательный продукт.

Ниже представлена универсальная матрица этапов с описанием роли искусственного интеллекта на каждом из них.

Этап 1. Аналитико-диагностический (Замысел)

Суть: Ответ на вопросы «Кого учим?», «Чего не хватает рынку/детям?» и «Почему это актуально именно сейчас?».

- **Задачи педагога:** Определение миссии курса, формулирование социального заказа, анализ локального контекста (возможности конкретной школы или региона).
- **Роль ИИ:**
    - Анализ больших данных: сбор статистики поисковых запросов по теме, мониторинг вакансий будущего для профориентационных программ.
    - Выявление дефицитов: сравнение существующих типовых программ с запросами родителей (анализ отзывов на образовательные порталы), поиск свободных ниш.
    - Генерация концептов: предложение 3–5 вариантов названий, слоганов и визуальных метафор для будущей программы.

Этап 2. Нормативно-целевой (Фундамент)

Суть: Перевод идеи на язык образовательных результатов и требований законодательства.

- **Задачи педагога:** Обеспечение соответствия ФГОС общего образования (если программа интегрирована), СанПиН, правилам ПБ и возрастным особенностям обучающихся.
- **Роль ИИ:**
    - Юридическая разметка: автоматическое формирование паспорта программы, пояснительной записки и раздела «Комплексная безопасность» на основе актуальных шаблонов Рособрнадзора.
    - Декомпозиция целей: трансформация общей цели (*«научить рисовать»*) в измеримые предметные результаты через таксономию Блума («выполнит штриховку», «построит перспективу»).
    - Проектирование soft skills: подбор индикаторов развития метапредметных навыков (коммуникация, креативность) под конкретные модули.

Этап 3. Структурно-содержательный (Архитектура)

Суть: Сборка скелета программы из учебных модулей, тем и часов.

- **Задачи педагога:** Выстраивание логики повествования (от простого к сложному), обеспечение междисциплинарных связей, соблюдение санитарной нагрузки.
- **Роль ИИ:**
    - Календарное планирование: генерация учебно-тематического плана (УТП) с автоматическим расчетом академических часов и дат проведения аттестации с учетом производственного календаря.
    - Вариативность: создание инвариантной (обязательной) и вариативной частей программы, предложение альтернативных треков внутри одного курса.
    - Балансировка: проверка распределения времени между теорией, практикой и контролем согласно методическим рекомендациям.

Этап 4. Дидактико-методический (Наполнение)

Суть: Создание текстов лекций, инструкций, презентаций и подбор материалов.

- **Задачи педагога:** Написание авторского текста, добавление культурного кода, примеров из отечественной науки и культуры, фактчекинг.
- **Роль ИИ:**
    - Текстовая генерация: написание черновиков конспектов занятий, глоссариев, памяток для родителей простым языком.

- Мультимодальность: создание уникальных иллюстраций, схем, инфографики и коротких объясняющих видеороликов (анимативов) вместо поиска картинок в поисковиках.
- Дифференциация контента: подготовка трех версий сложности одной и той же инструкции (для базового, продвинутого и исследовательского уровней).

Этап 5. Практико-ориентированный (Инструментарий деятельности)

Суть: Разработка того, что дети будут делать руками или головой на занятиях.

- **Задачи педагога:** Придумывание сценариев кейсов, лабораторных работ, экскурсий; обеспечение безопасности практических заданий.
- **Роль ИИ:**
  - Банк задач: генерация бесконечного количества уникальных ситуационных задач, которые невозможно списать из интернета.
  - Симуляции: описание сценариев деловых игр, виртуальных лабораторий или тренажеров.
  - Геймификация: разработка системы достижений, квестов и сюжетного сопровождения программы (например, ученики выступают в роли исследователей экспедиции).

Этап 6. Оценочно-рефлексивный (Измерение результата)

Суть: Создание фонда оценочных средств (ФОС) и механизмов обратной связи.

- **Задачи педагога:** Формулирование критериев творческой оценки, где нет единственно верного ответа; проектирование итоговой выставки или защиты проекта.
- **Роль ИИ:**
  - Техническая оценка: создание объективных чек-листов (соблюдена ли техника безопасности, правильно ли оформлена библиография, соблюдены ли габариты детали).
  - Генерация КИМов: составление банка тестовых вопросов разного типа (открытые, закрытые, на соответствие) и вариантов контрольных срезов.
  - Рубрикаторы: детальные таблицы для оценки творческих проектов с разбивкой баллов за технику, оригинальность и публичное выступление.

Этап 7. Экспертно-корректирующий (Валидация)

Суть: Проверка программы на жизнеспособность перед утверждением.

- **Задачи педагога:** Защита программы на заседании методического совета, внесение правок по итогам апробации.
- **Роль ИИ:**
  - Внутренний аудит: прогон готового текста программы через модель с просьбой найти логические противоречия, разрывы в темпе обучения или дублирующиеся темы.
  - Редактура: стилистическая вычитка текста, унификация терминологии во всем документе.
  - Антиплагиат-контроль: предварительная проверка уникальности сгенерированных фрагментов.

Характеристика	Традиционный подход	Подход с участием ИИ
Скорость разработки	От 2 до 6 месяцев рутинной работы.	Сокращение технической части до 1–2 недель.
Источник вдохновения	Личный опыт, методички прошлых лет, библиотеки.	Глобальный анализ трендов, мультимодальная генерация идей.
Типизация	Программа часто пишется как универсальный шаблон.	Легкое масштабирование и адаптация под микро-группы.
Роль педагога	Автор-исполнитель (писатель).	Архитектор опыта, промпт-инженер, редактор-наставник.

Независимо от профиля программы — будь то робототехника, художественная вышивка или финансовая грамотность — этот каркас остается неизменным. Меняется только контент, который сегодня педагог может создавать не в одиночку, а в эффективном тандеме с искусственным интеллектом.