

KOMPETENCIJŲ UGDYMO PROGRAMA

Mokymai „Dirbtinis intelektas (DI) - darbui ir laisvalaikiui“

Aprašymas:

Supažindinti mokymų dalyvius su dirbtinio intelekto (DI) panaudojimo galimybėmis, pristatant įvairius DI įrankius padedančius atlikti ar pajvairinti įvairias kasdienines ar profesines užduotis.

Programos turinys:

- Dirbtinio intelekto (DI) sąvoka. Dirbtinio intelekto istorija;
- Užklausų (promptų) kūrimo rekomendacijos;
- Didieji kalbos modeliai (ChatGPT; Claudia, Gemini) ir jų palyginimas;
- Google Gemini kalbos modelis: apžvalga, veikimas, praktiniai pavyzdžiai;
- Paveikslėlių generavimo įrankis (Adobe Firefly); veikimo principas, galimybės, praktiniai pavyzdžiai;
- Muzikos generavimo įrankis (Tad.Ai); įrankio apžvalga, galimybės, praktiniai pavyzdžiai;
- Tekstų redaktorius (NeuralWriter); apžvalga, galimybės ir praktiniai pavyzdžiai.
- Internetinis vertimo įrankis Deepl; įrankio galimybės ir panaudojimas;
- Dirbtinio intelekto haliucinacijos. DI ir kritinis mąstymas.

Reikalingi išankstiniai gebėjimai

Turėti kompiuterinio raštingumo pradmenis.

Programos trukmė:

4 ak. val./ 3 val.

Programos parengimo metai

2024 m.

Lektorius

Vardas, pavardė

Pareigos, patirtis (profesinė veikla, dėstomos programos ir kt.)

Lektorė



Ažuolyno bibliotekos Strateginės plėtros ir inovacijų centro Žinių vadybos grupės vyresn. metodininkė.

10 m. andragogo patirtis. 2009–2012 m. projektas „Bibliotekos pažangai“. Dėstytos temos gyventojams:

1. Bendravimas internete ir asmeninės informacijos saugumas; 2. Interneto samprata. Pažintis su naršykle; 3. Sveikatos informacija ir paslaugos; 4. Švietimo informacija ir paslaugos; 5. El. prekyba internete. Parengtos įvairios skaitmeninio ir informacinio raštingumo programos gyventojams: 1. Filmukų kūrimas su *Movie Maker*; 2. Darbas *MS Office* programa *Word 2010* (pradžiamokslis); 3. Išmok naudotis planšetiniu kompiuteriu: pagrindinės planšetinio kompiuterio funkcijos. Fotografavimas ir filmavimas; 4. Bendravimas internete: *Skype*; 5. Vaizdo pasakojimų kūrimas su *OpenShot* programa; 6. Vaizdo istorijų kūrimas su programa *Adobe Spark Video*; 7. Grafinio paveiksliuko kūrimas su nemokama kūrybine programa; 8. E. prekyba - apsipirk ir atsiskaityk sumaniai; 9. Informacijos vertinimas ir atranka.

