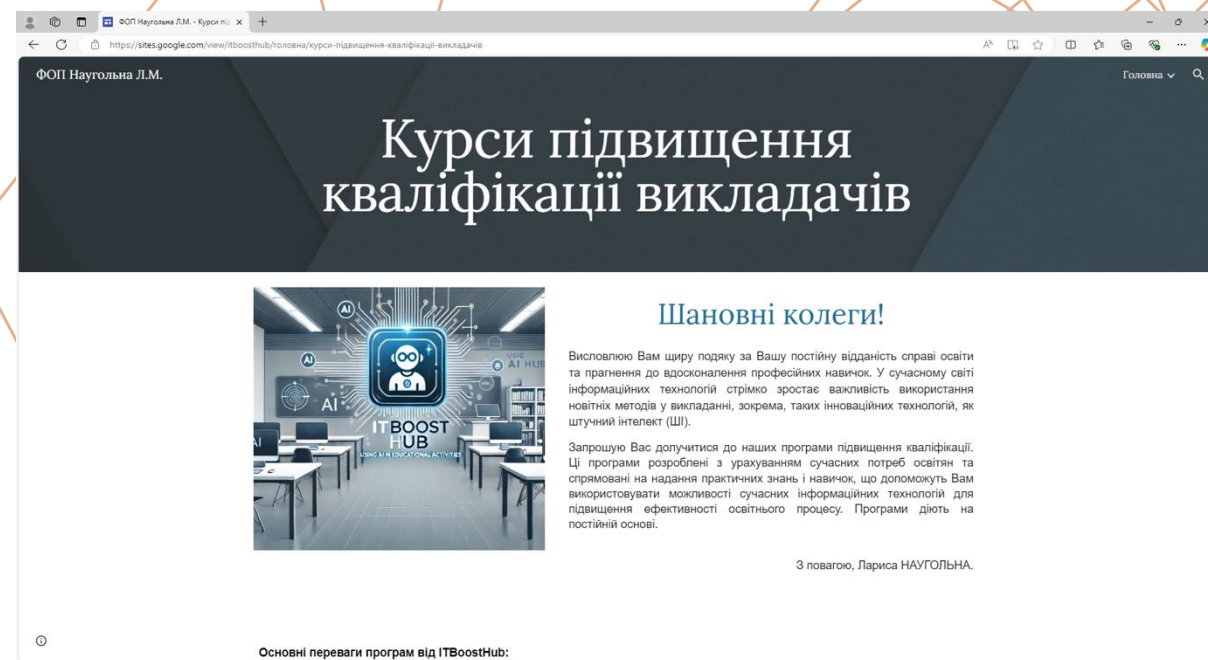




ВИКОРИСТАННЯ ШІ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧА

ОСВІТНЯ ПЛАТФОРМА ITBoostHub



ChatGPT

Потужна мовна модель, розроблена компанією OpenAI, яка здатна спілкуватися природною мовою

CLAUDE AI

ШІ, розроблений Anthropic, орієнтований на створення безпечних і етичних рішень для взаємодії з текстом.

GEMINI AI

Проект компанії Google, спрямований на створення передової системи штучного інтелекту нового покоління. Поєднує LLM з передовими можливостями обробки даних

GitHub Copilot

інструмент на основі ШІу, розроблений компанією GitHub у співпраці з OpenAI. Генерує автоматичні підказки та завершення коду під час його написання

ТЕХНОЛОГІЯ, ЩО ЗМІНЮЄ
ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС

ДОСЛІДЖЕННЯ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ШІ В ОСВІТІ

Мала академія наук України за підтримки Factum Group Ukraine

КІЛЬКІСТЬ РЕСПОНДЕНТІВ	- 3000	ОСІБ		
	Знають про ШІ, %	Хоча б раз використову вали, %	Позитивний досвід взаємодії, %	Використову ють на постійній основі, %
1747 викладачів (UA)	100	76	50	-
1443 здобувачів освіти (UA)	100	91	85	80
Освітняни (USA)	82	72	-	21

ШІ ТА ЙОГО ВИКОРИСТАННЯ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧА

Обробка текстової інформації, оцінка релевантності відповідей

Середня точність – 85 %

У контексті професійних запитів (освіта) – 75 – 80 %

Перевірка завдань та тестів

Перевірка робіт студентів за критеріями викладача, обґрунтування та рекомендації

Створення навчальних матеріалів, підготовка тестів і завдань

Формування переліку літератури
Об'єднання декількох файлів в один документ із заданою структурою

Робота над проєктами

Генерація ідеї для проєкту

Інструмент «Полотно»

Сумісна робота над проєктом

СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ (ЛЕКЦІЇ)

Назва дисципліни та тема лекції.

Цільова аудиторія (школярі, студенти бакалаврату, магістратури, професіонали тощо). Додайте інформацію про спеціальність або галузь знань аудиторії.

Структура лекції: (вступ, основна частина, висновок). Ключові питання або підпункти, які повинні бути розкриті.

Обсяг лекції: Наприклад, 30 хвилин, 1 година.

Навчальні цілі: Наприклад, студенти повинні розуміти основні поняття, вміти застосовувати знання на практиці тощо).

Формат лекції: Чи потрібні приклади, ілюстрації, практичні завдання, запитання для обговорення.

Ресурси та матеріали: Вкажіть, чи є якісь конкретні джерела інформації або матеріали, які потрібно використати.

Додаткові побажання: Будь-які інші специфічні вимоги або побажання щодо стилю, глибини розгляду матеріалу тощо.



ChatGPT

Gpt 3 Chat

Open A I GPT Chat 3

Open A I Gpt 3.5

Обзор GPT

Сегодня

Лекція Успадкування та поліморфізм C#

Предыдущие 7 дней

Action<string> пояснення

Classkick для математики

Штучний інтелект для викладачів

STL Vector C++

Предыдущие 30 дней

Створення конфігурації NLog

Створення подій C#

Оцінка роботи студента

Структура доповіді конференції

Создание визуала для презентации

Обновить план

Больше доступа к лучшим моделям

Open A I Gpt 3.5

Поделись

Ти є експертом з програмування. Напиши лекцію з навчальної дисципліни «Інструментальні засоби візуального програмування. Мова програмування C#», тема лекції «Успадкування та поліморфізм». Цільова аудиторія студенти, що навчаються на спеціальності «Інженерія програмного забезпечення», освітній рівень - фаховий молодший бакалавр, 4 курс навчання. Лекція повинна мати таку структуру: 1) Вступ. 2) Основний матеріал, визначення, пояснення, викладення 3) Приклади застосування 4) Висновки. Обсяг лекції – 90 хвилин. Сформувати список запитань для обговорення в кінці кожного пункту. При формуванні тексту лекції необхідно посилатися на підручник ураїнською або англійською мовами.. Стиль викладу повинен бути зрозумілим та доступним для студентів, які тільки починають вивчати інструментальні засоби візуального програмування.



Лекція на тему: «Успадкування та поліморфізм»

Навчальна дисципліна: «Інструментальні засоби візуального програмування. Мова програмування C#»

Сообщить Open A I Gpt 3.5



ChatGPT может допускать ошибки. Рекомендуем проверять важную информацию.

Claude

Start new chat

Starred

Star chats you use often

Recents

Перевірка по критеріям

Генерація критеріїв та перевірка ро...

Рішення завдань (штучно створена...

Завдання файл (математика)

Генерація завдань з математики (д...

Перевірка екзаменаційної роботи

Створення лекції з файлів та тесту ...

Fostering an Educator Community t...

View all →

Free plan

L lariknaugolnay@gmail.com

AI

Help & support

Генерація завдань з математики (диф рівняння)

Я підготую 10 варіантів, у кожному по 3 диференціальних рівняння першого порядку різних типів.

Варіант 1

1. $y' = x^2y + 2xy$

2. $(3x^2 + y)dx + (x - 2y)dy = 0$

3. $y' + 2y/x = x^2$

Варіант 2

1. $y' = (x + y)/(x - y)$

2. $y' - y/x = x^2y^3$

3. $(2x + y^2)dx + 2xydy = 0$

Варіант 3

1. $y' + 3y = xe^{-3x}$

2. $y' = y/x + x/y$

3. $(x^2 - y^2)dx + 2xydy = 0$

Варіант 4

1. $y' = 2xy^2$

2. $xy' - y = x^3$

Reply to Claude...

Claude 3.5 Haiku Concise

СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ

СПИСОК ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ

Використання інструменту «пошук в інтернеті»
Підвищення релевантності відповіді з 10% до 80%

ОБ'ЄДНАННЯ ДЕКІЛЬКОХ ФАЙЛІВ

Завантаження файлів з даними для формування фінального документу заданої структури

ГЕНЕРАЦІЯ ТЕСТІВ НА БАЗІ ДАНИХ З ФАЙЛІВ

Формування завдань та тестів на базі Ваших лекцій та інструкцій



Ось добірка україномовних навчальних матеріалів з дисципліни "Конструювання програмного забезпечення", виданих після 2007 року, доступних для онлайн читання або безкоштовного завантаження:

Конструювання програмного забезпечення. Java

Автор: Є.С. Тихонов

Рік видання: 2018

Опис: Методичний збірник, що висвітлює базові поняття конструювання програмного забезпечення та навчання мові програмування Java.

Друк



Вступ до інженерії програмного забезпечення

Автори: Євгенія Левус, Наталія Мельник

Рік видання: 2017

Опис: Посібник для вивчення основ інженерії програмного забезпечення, включаючи життєвий цикл ПЗ та його моделі.

Читати



Сучасні технології ООП-проектуювання та автоматичного генерування програмного коду

Автори: М.Р. Петрик, І.Я. Мудрик, О.Ю. Петрик, Ю.Т. Троянов

Рік видання: 2018



Сообщить ChatGPT



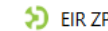
Поиск



Больше

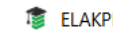
інформаційних систем

Skip to main content ПРОЕКТУВАННЯ ТА МОДЕЛЮВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕ...



Проектуювання та моделювання програмного забезпечення сучасних інформаційних систем

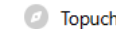
Skip to main content ПРОЕКТУВАННЯ ТА МОДЕЛЮВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕ...



Технології розроблення програмного забезпечення. Частина 1.

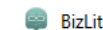
Життєвий цикл програмного забезпечення. Підручник

root.skip-to-content ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБЛЕННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ. ЧАСТИНА 1. ЖИТТЄВИЙ ЦИКЛ ПРОГРАМНОГО...



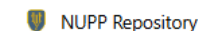
К. М. Лавріщева програмна інженерія підручник Київ, 2008

Для викладачів, аспірантів та студентів, що вивчають дисципліни програмної інженерії у вищих навчальних закладах, а також тих, хто...



Книга Конструювання програмного забезпечення, О. Кунгурцев, Н. Новікова, купити онлайн на Bizlit.com.ua

Друзі, ми продовжуємо працювати в Харкові. Віримо в ЗСУ і Нашу Перемогу! Слава Україні! ВЕРСИЯ САЙТА НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ Вы всег...



eNUPPIR «Electronic National University «Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic» Institutional Repository: Навчальний посібник з...

Skip navigation Будь ласка, використовуйте цей ідентифікатор, щоб цитувати або посилатися на цей матеріал:...



Репозитарій Національного Авіаційного Університету: Інженерія програмного забезпечення

Делегати_+
події

PDF ⓘ

Зворотні
виклики

PDF ⓘ

L Створи файл з конспектом лекції на базі інформації, що міститься у файлах. Структура лекції: Тема, Мета, Основні питання, Теоретичний метіал з прикладами, Практичні завдання, перелік посилань на інформаційні джерела

 **Lecture Notes: Delegates, Events and Callbacks in C#**
Click to open document

Я створив структурований конспект лекції, який включає всі основні теми з наданих документів. Конспект містить теоретичний матеріал з прикладами коду, практичні завдання та основні концепції делегатів, подій та колбеків у C#.

Чи потрібно додати якісь додаткові розділи або розширити існуючі?

Copy Retry Like Comment

← Lecture Notes: Delegates, Events and Callbacks in C#

×

Лекція: Делегати, події та зворотні виклики в C#

Мета

Вивчити концепції делегатів, подій та зворотніх викликів у C#, їх взаємозв'язок та практичне застосування в програмуванні.

Основні питання

- Делегати та їх використання
- Події (Events) в C#
- Зворотні виклики (Callbacks)
- Практичне застосування делегатів та подій

Теоретичний матеріал

1. Делегати

1.1. Визначення

Делегат — це тип, який представляє посилання на метод. Він дозволяє викликати метод через делегат, не знаючи заздалегідь, який саме метод буде

Last edited 1 minute ago

Download Print Publish

 Lecture Notes: Delegates, Events and Callbacks in C#
Click to open document

Я створив структурований конспект лекції, який включає всі основні теми з наданих документів. Конспект містить теоретичний матеріал з прикладами коду, практичні завдання та основні концепції делегатів, подій та колбеків у C#.

Чи потрібно додати якісь додаткові розділи або розширити існуючі?

L Згенеруй тест на 10 питань за матеріалами лекції. Кожне питання повинно мати 5 варіантів відповідей, одне з них є вірним.

 Test: Delegates, Events and Callbacks in C#
Click to open document

Я створив тест із 10 питань, кожне з яких має 5 варіантів відповідей. Питання охоплюють основні теми з лекції: делегати, події та колбеки. Правильні відповіді виділені жирним шрифтом у тексті та також надані окремо в ключі відповідей.

Чи бажаєте ви додати якісь додаткові питання або змінити існуючі?

← Test: Delegates, Events and Callbacks in C# ×

Тест: Делегати, події та зворотні виклики в C#

Оберіть одну правильну відповідь для кожного питання.

1. Що таке делегат у C#?

- a) Клас для створення об'єктів
- b) Інтерфейс для реалізації методів
- c) **Тип, який представляє посилання на метод**
- d) Структура даних для зберігання значень
- e) Абстрактний клас для наслідування

2. Яке ключове слово використовується для оголошення події в C#?

- a) method
- b) delegate
- c) function
- d) **event**
- e) callback

3. Що таке Multicast делегат?

a) Делегат, який може викликати тільки один статичний метод

ПЕРЕВІРКА РОБІТ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

ОЦІНА ЗА КРИТЕРІЯМИ

Перевірка робіт з визначенням кількості балів за критеріями, обґрунтування (опис сильних сторін роботи та помилок (недоліків), що вплинули на результат). Пропозиції щодо покращення знань.

ОЦІНКА ЛОГІЧНОСТІ ВІДПОВІДІ

Моделі, що вміють логічно мислити (ChatGPT o1, Gemini 2.0 experimental thinking)

ПОШУК ПОМИЛОК У ПРОЄКТАХ ТА РОЗВ'ЯЗАННЯХ

- Білет21_Варибрус.pdf PDF
- критерії оцінювання.pdf PDF

Перевір роботу (Білет21_Варибрус.pdf) за критеріями (критерії оцінювання.pdf). визначи кількість балів, обґрунтуй оцінку та запропонуй теми, які треба повторити студенту

Оцінка роботи

Практичне завдання: Створити програму, яка динамічно породжує елементи керування на формі, з розміщенням у рядок із переходом на новий рядок при досягненні межі, а також другу форму для відображення кількості створених елементів.

Відповідність завданню:

- Динамічне створення елементів керування:**
У коді коректно реалізовано механізм динамічного створення елементів (Button , TextBox , Label) з обчисленням їх кількості. Ці елементи додаються у FlowLayoutPanel , що забезпечує їх автоматичне розміщення у рядок із переходом на наступний рядок.
- Друга форма:**

Сообщить ChatGPT

📎 📁 🌐 🔊

Проаналізую роботу студентки Варибрус Ганни за наданими критеріями.

Оцінка: 40 балів

Обґрунтування:

Позитивні аспекти:

1. Програма вирішує поставлену задачу - динамічне створення елементів керування та підрахунок їх кількості
2. Використано об'єктно-орієнтований підхід (класи форм, наслідування від Form)
3. Код структурований та читабельний
4. Правильно реалізовано передачу даних між формами
5. Програма працездатна та виконує основні вимоги завдання

Недоліки, що вплинули на оцінку:

1. Неоптимальне використання властивостей елементів керування:
 - Фіксована ширина (Width = 100) для всіх елементів може бути незручною
 - Не враховується можливість різного розміру тексту в Label
2. Відсутня перевірка на null при виборі елемента зі списку
3. Не реалізовано очищення форми або видалення створених елементів

Reply to Claude...



Claude 3.5 Sonnet Choose style

РОБОТА НАД ПРОЄКТАМИ

РОБОТА З ВЕЛИКИМИ ДОКУМЕНТАМИ

Робота з великими документами, та персональний помічник

СУМІСНА РОБОТА НАД ПРОЄКТОМ

Запрошення та відкриття доступу до проєкту для сумісної роботи

ChatGPT

Холст

</> Bridge Pattern Example

Холст створено. Ви можете редагувати або уточнювати код чи додавати деталі. Як я можу допомогти далі?

Остановлено редактирование Bridge Pattern Example

Сообщить ChatGPT

ChatGPT может допускать ошибки. Рекомендуем проверять важную информацию.

Bridge Pattern Example

```
1 // Паттерн Мост
2 using System;
3
4 // Абстракція
5 abstract class Device {
6     public abstract void Operation();
7 }
8
9 // Реалізація A
10 class TV : Device {
11     public override void Operation() {
12         Console.WriteLine("TV: Включення телевізора.");
13     }
14 }
15
16 // Реалізація B
17 class Radio : Device {
18     public override void Operation() {
19         Console.WriteLine("Radio: Включення радіо.");
20     }
21 }
22
23 // Абстракція з розширенням
24 abstract class Remote {
25     protected Device device;
26
27     public Remote(Device device) {
28         this.device = device;
29     }
30 }
```

Обзор кода



ChatGPT - СТАТИСТИЧНІ ДАНІ

ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ВІДПОВІДЕЙ

СТАТИСТИЧНІ ДАНІ ПРО ТОЧНІСТЬ

ПОРАДИ ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ



ВИКЛИКИ

НЕОХІДНІСТЬ ПЕРЕВІРКИ

ЕТИЧНІ ПИТАННЯ

ЗАЛЕЖНІСТЬ ВІД ТЕХНОЛОГІЙ

ПЕРЕВІРКА НА АВТЕНТИЧНІСТЬ ВИКОНАНИХ РОБІТ

Originality.ai

Сервіс для перевірки оригінальності тексту,
який здатний виявляти контент,
створений за допомогою ШІ

GPTZero

Спеціалізований детектор текстів,
створених за допомогою моделей GPT

Writer.com

Сервіс, який включає в себе інструмент
для виявлення контенту,
створеного ШІ

Copyleaks

Інструмент для перевірки
оригінальності тексту, який може
виявляти сліди використання ШІ



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ