



# МОДУЛЬ 5

Стіл Етвуд.

Приєднання до розмови, що триває

Пишемо  
есе 

## Заняття 1: Робочий аркуш



### ІНСТРУКЦІЇ

#### Етап 1.

Прочитай текст та занотуй власні міркування щодо прочитаного.

Далі обговори в парі з однокласником/однокласницею, відповідаючи на запитання:

- Про що розповідає цей текст?
- Що ти знаєш про тему, описану в тексті?
- Яка основна думка тексту?
- Які докази ти знайшов/знайшла в тексті на підсилення основної думки?

#### Етап 2.

Після обговорення в парі знову занотуй власні міркування:

- Якою зараз є твоя позиція?
- Вона змінилась після обговорення?
- Чи відрізнялись ваші відповіді у парі?

Обговори відповіді у групі.

#### Етап 3.

Повтори вправу з другим і третім текстами.

#### Етап 4.

Якою є твоя фінальна позиція?

#### Етап 5.

Сформулюй тезу (твердження) і напиши аргументи на її підтримку.

Спробуй додати до своєї аргументації інформацію із запропонованих текстів.

## Текст 1

### Штучний інтелект: за і проти

Авторка: Яна Осадча

Джерело: УП.Життя



#### **Доктор Джонатан Стоукс з Університету Макмастера**

Штучний інтелект допоміг вченим з Канади та США правильно підібрати хімічні речовини. У результаті науковці виявили потужний експериментальний антибіотик під назвою абауцин, який потребує додаткових тестів перед використанням.

Цей науковий прорив також може стати початком розв'язання глобальної проблеми стійкості до антимікробних препаратів.

Дослідники зосередилися на одному з найпроблемніших видів бактерій – *Acinetobacter baumannii*.

Доктор Джонатан Стоукс з Університету Макмастера описує цю бактерію як «супільного ворога номер один», оскільки вона «стійка майже до всіх антибіотиків».

*«Штучний інтелект підвищує швидкість, а в ідеальному світі знижує вартість, за допомогою якої ми можемо відкрити нові класи антибіотиків, які нам вкрай потрібні»,* — сказав доктор Стокс.

### Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Штучний інтелект: за і проти

Авторка: Вероніка Смінк

Джерело: BBC



**Карлос Ігнасіо Гутьєррес,  
дослідник державної політики  
в Інституті майбутнього життя:**

«Люди, які стають інженерами, медсестрами чи юристами, повинні вчитися протягом тривалого часу. Проблема з ШІ полягає в тому, що... він може постійно вдосконалюватися, у той час, коли ми не можемо», — пояснює Гутьєррес.

«Уявіть собі майбутнє, де певна сутність має стільки інформації про кожну людину на планеті та її звички [завдяки пошукам в інтернеті], що може контролювати нас способами, яких ми навіть не усвідомлюємо.

«Найгірший сценарій полягає не в тому, що існують війни між людьми та роботами. Найгіршим є те, що ми не усвідомлюємо, що нами маніпулюють, тому що ми живемо на планеті з істотою, яка набагато розумніша за нас».

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Штучний інтелект: за і проти

Джерело: ТСН

Авторка:

Ярослава Денькович



### Штучний інтелект допомагає запобігти масштабним лісовим пожежам

У Каліфорнії, США, пожежники використовують штучний інтелект (ШІ), щоб запобігти лісовим пожежам, передаючи відео з понад 1000 камер, розміщених по всьому штату.

Програма ALERTCalifornia AI хоч і запустилася нещодано, але вже показала непогані результати. Камера помітила пожежу, яка спалахнула о 3 ранку за місцевим часом у віддаленому, зарослому чагарником, національному лісі Клівленда, приблизно за 80 км на схід від Сан-Дієго.

Тоді ШІ попередив капітана пожежної служби, який викликав близько 60 пожежників. Загалом пожежу було ліквідовано через 45 хвилин.

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Штучний інтелект: за і проти

Джерело: LB.ua

Авторка: Олена Струк



**Олексій Молчановський,  
керівник магістерської програми  
з комп'ютерних наук за напрямом  
«Data Science»**

Ми спираємося на допомогу штучного інтелекту для того, щоб приймати якісь рішення. І якщо ці системи не будуть надійними, якщо вони не будуть достатньо прозорими, ми не розумітимемо, як вони працюють, а вони стають усе складнішими, то як ми можемо покладатися на них?

Свіжий приклад з юридичної практики. У США юрист підготував обґрунтування позиції в суді на кейсах, які згенерував йому ChatGPT. А потім вийшло, що то насправді були не судові рішення, а «галюцинації» системи. Чат вигадав і самі судові рішення, і цитати, які були наведені в записці, і цього ніхто не перевірів.

Або, наприклад, система найму на роботу. Такий кейс уже є. «Amazon» мали проблеми з валом резюме і вирішили автоматизувати перші етапи відбору кандидатів. Логічне рішення. Але в результатах виявили упередження до жінок-кандидаток. Бо систему штучного інтелекту будували на історичних даних, які містили цей дискримінаційний момент.

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Всесвітній економічний форум

Джерело: Економічна правда з посиланням на дослідження Всесвітнього економічного форуму.



Авторка: Яна Ягорі

«До 2027 року у світі створять 69 млн робочих місць, але кількість нинішніх скоротиться на 83 млн. Велику роль у зменшенні робочих місць зіграє штучний інтелект (ШІ). Якщо вакансій аналітиків даних, інженерів із розробки ШІ, робототехніки та спеціалістів із кібербезпеки стане більше, то представники інших професій — контент-модератори, журналісти, письменники й навіть учителі — потраплять під скорочення. Очікується, що до 2027 року автоматизують 47% операцій, тож розв'язати математичну задачу чи написати сюжет для фільму можна буде за лічені секунди».

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Текст 2

### Діти та гаджети

Джерело: BBC.Україна



**Соня Лівінгстон, професорка соціальної психології в Лондонській школі економіки та співавторка книги «Батьківство задля цифрового майбутнього»**

Для деяких молодих людей телефон може стати порятунком — місцем, де, наприклад, може бути простіше спілкуватися людям з інвалідністю, або ж можна відшукати відповіді на актуальні запитання про своє здоров'я.

*«Уявіть, що ви підліток і хвилюєтеся, що статеве дозрівання йде не так, або ваша сексуальність не така, як у ваших друзів, або ви стурбовані зміною клімату, коли дорослим навколо це не цікаво», — каже Соня Лівінгстон.*

### Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Діти та гаджети

Джерело: LIGA.net

Авторка: Яна Міланова



**Катерина Костюкова,  
дитяча неврологиня**

Коли техніка подешевшала і стала доступною масам дітей, медики помітили сплеск невротичних розладів, порушень сну, зниження уваги. Адже електроніка перезбуджує мозок дітей.

*«Будь-якій іншій діяльності, нормальній комунікації дитина тепер віддає перевагу планшету. Вона не фантазує, не робить нічого руками, а тільки дивиться. Ми всі живемо заради задоволення, і сучасні діти обрали гаджети», — розповідає Катерина Костюкова.*

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Діти та гаджети

Джерело: МОН



**Оксен Лісовий,**  
міністр освіти і науки України

Лише приблизно третина українських шкіл змогла розпочати очне навчання з 1 вересня 2022 року. Це означає, що орієнтовно 3 млн учнів і учениць відвідували заняття онлайн або в змішаному форматі.

*«Третина школярів і школярок, які сьогодні мають навчатися в дистанційному форматі, не можуть це робити через відсутність будь-якого девайсу. Тож разом із партнерами робимо все, щоб кількість дітей, які мають доступ до комп'ютерного обладнання, постійно зростала. Це критично важливо для тих областей, які регулярно потерпають від російських атак і мають тимчасово окуповані території»,* — сказав міністр.

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Діти та гаджети

Джерело: текстова версія подкасту «Дофамін для освіти», сайт НУШ



**Віктор Комаренко,  
нейрофізіолог, кандидат біологічних наук,  
співзасновник і керівник просвітницького й дослідницького напрямів Beehiveor**

Сучасні програми й доступ до інтернету забезпечують відкритий формат спілкування в умовах локдаунів. Ба більше, доведено, що офлайн-зв'язки учнів і учениць у класі є кращими, якщо вони їх підтримують онлайн. Тож соціальні мережі насправді можуть допомагати формувати кращі комунікаційні зв'язки.

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Діти та гаджети

Джерело: Радіо Свобода



### Американські вчені Ручі Соні, Рітеш Упадхяй, Махендра Джейн

Використання гаджетів негативно впливає на інтелектуальний рівень людини. Уважність може знижуватися навіть тоді, коли смартфонами де-факто не користуються: навіть того, що гаджет просто є поруч, достатньо, щоб несвідомо відвертати увагу.

Вся річ у тому, пояснюють учені, що смартфони стали неодмінним «вікном у світ», а тому наш мозок автоматично приділяє їм увагу. Часте покладання на «кишеньковий інтернет» у пошуках відповідей на запитання також значно знижує спроможність мозку запам'ятовувати інформацію.

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Діти та гаджети

## Місце для твоїх нотаток

Джерело: Центр громадського здоров'я МОЗ



### Додаткові джерела на вибір учителя / учительки

Тривале сидіння за комп'ютером або планшетом призводить до сильної втоми очей, порушує сльозотечу, внаслідок чого розвивається синдром «сухого ока». Шкідливий вплив має також штучне синє світло, яке випромінюють екрани електронних пристроїв.

Навіть поза, в якій людина взаємодіє з гаджетом, може додатково впливати на зір: якщо ви, наприклад, користуєтеся гаджетом або читаєте напівлежачи, порушується кровообіг у шийному відділі хребта, і це не може не позначитися на роботі органів, пов'язаних із зором.



## Комп'ютерні ігри

Джерело: УП.Життя



### Альберто Поссо з Мельбурнського королівського технологічного університету (Австралія)

Науковці протестували більш ніж 12 000 австралійських підлітків у віці 15 років. Учасники й учасниці проєкту виконували завдання з математики, природничих наук, читання та відповідали на запитання щодо кількості часу, який вони проводять у соцмережах і граючи в комп'ютерні ігри.

За результатами дослідження науковці довели, що відеоігри можуть допомогти учням і ученицям застосовувати та покращувати вміння, здобуті в школі.

*«Учні й учениці, які грали щодня, отримали на 15 балів більше за тест із математики й на 17 балів перегнали ровесників у природничих науках», — розповів Альберто Поссо з Мельбурнського королівського технологічного університету (RMIT, Австралія).*

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Комп’ютерні ігри

Джерело: УП.Життя



**Галина Пилягіна, докторка  
медицини, професорка**

Негативним наслідком комп’ютерних ігор вона називає їхній вплив на соціальну успішність.

*«Адже діти зациклюються на іграх і більше нічого не роблять. Бо там вони завжди успішні, там вони освоїлися. А ось чи освоїлися вони в реальному житті — ще питання, і це залежить від батьків», —* переконана Пилягіна.

## Місце для твоїх нотаток

# Комп'ютерні ігри

Джерело: Освіторія  
Авторка: Олена Коваль



**Шон Грін і Дафна Бавальє,  
професори**

Люди, які захоплюються іграми екшен\*, демонструють розвинені зорову увагу і просторову орієнтацію. Також такі ігри розвивають уміння перемикатися між завданнями, виявляти дрібні предмети та фокусуватися тривалий час на чомусь одному.

У досліджах на здатність концентруватися діти, які перед цим грали в динамічний шутер, показали кращий результат, ніж ті, що не грали.

У відеоіграх поступово збільшується навантаження — швидкість або складність. Отже, навчання стає індивідуальним і кожен та кожна грає на межі своїх можливостей.

Також екшен-ігри потребують постійної адаптації, оскільки на вищих рівнях виникають нові середовища, завдання і вимоги. Це формує звичку «вчитися навчатись», адже гравцю доводиться самостійно пристосовуватися до нового.

*\*ігри екшен — це шутери (від англ. shoot — стріляти), платформери (від англ. platform game — гра, в якій персонаж перестрибує на різні платформи) і файтинги (від англ. fight — битися, боротися).*

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Комп'ютерні ігри

Джерело: УП.Життя



### Сью Палмер, колишня директорка школи, а нині письменниця, авторка книги «Токсичне дитинство»

Замість того, щоб грати в рухливі ігри, більшість хлопчиків і дівчаток живуть на диванах перед телевізорами, пишуть SMSки та грають у комп'ютерні ігри.

*«Дозвілля дітей за останні 20 років дуже змінилося... Просто будуючи халабуду чи сплітаючи віночок із ромашок, діти робили щось активне, соціальне та креативне», — говорить колишня директорка школи, а нині письменниця, авторка книги «Токсичне дитинство» Сью Палмер.*

Нині ж, каже вона, діти проводять більшу частину часу на самоті, сидячи в компанії екрана. Тим часом психологи наголошують: ігри надворі так само необхідні для розвитку, як сон та їжа.

*«Ми ставимося до наших дітей як до хатніх тварин, яких лише вигулюємо на повідці», — говорить Палмер.*

Дослідники підраховали: в Англії, де 25 % дітей мають зайву вагу, середньостатистична дитина протягом тижня витрачає 10 годин на написання SMS, 8 — на відеоігри та 35 — на перегляд телевізора. В онлайні вона проводить 51 годину на тиждень, а на вулиці гуляє лише 2,5 години.

Американські хлопці й дівчата, серед яких зайву вагу мають 35 %, пишуть SMS по 1,5 години на тиждень, телевізор дивляться 28 годин, грають у відеоігри — 7,91 години. В онлайні американська дитина буває 53 години на тиждень, а на вулиці — пів години.

## Місце для твоїх нотаток

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## Комп'ютерні ігри

Джерело: УП.Життя

Авторка:

Софія Кочмар-Тимошенко



### Арон Кандола, дослідник

Одинадцятирічні хлопчики, які постійно грають у відеоігри, рідше мають депресію через три роки, ніж їхні однолітки, які не захоплюються іграми. А от дівчатка, які в тому ж віці часто сидять у соціальних мережах, навпаки, потім мають більші проблеми з депресивними станами.

До такого висновку дійшли вчені в межах дослідження «Millennium Cohort Study», яке тривало у 2000–2002 роках.

*«Хоча ми не можемо стверджувати, що відеоігри покращують психічне здоров'я, але в нашому дослідженні це не виглядає шкідливим і навіть має свої переваги. Зокрема, під час пандемії відеоігри стали соціальною платформою для молодих людей.»*

*Нам потрібно скоротити час, який діти й дорослі проводять сидячи, заради їхнього фізичного та психічного здоров'я. Однак це не означає, що використання екрана саме собою шкідливе».*

## Місце для твоїх нотаток

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Комп'ютерні ігри

Джерело: Хмарочос  
Автор: Тарас Кайдан



## Місце для твоїх нотаток

### Розробники гри Minecraft

Автори й авторки гри стверджують, що за її допомогою можна вивчати історію, математику, географію, іноземні мови тощо. Багато вчителів і вчительок уже використовують у навчальному процесі Minecraft.

Усі учні й учениці та вчитель/-ка перебувають на одній «мапі» в інтерактивному світі, де разом можуть за допомогою можливостей гри дізнаватися щось нове на практиці — від арифметики до кліматичних змін на планеті.

Тож Minecraft перетворюється на спільний майданчик для навчання та експериментів.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---