

СЪДЪРЖАНИЕ

УВОД	4
ЧАСТ ПЪРВА	6
ТЕОРЕТИЧНА ОСНОВА НА AI И ПРИЛОЖЕНИЕТО МУ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА	6
1.1. КАКВО Е ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ?.....	6
1.2. ПРИЛОЖЕНИЕТО НА AI В ДЕТСКАТА ГРАДИНА.....	7
1.3. КЛЮЧОВИ СЪПКИ ЗА ВНЕДРЯВАНЕ НА ИЗКУСТВЕНИЯ ИНТЕЛЕКТ	8
1.3.1. Подготовка на екипа: обучение на учителите за работа с AI	8
1.3.2. Ролята на директора	9
1.3.3. Родителска информираност и Включване	10
1.4. AI ПРИЛОЖЕНИЯ В ПОМОЩ НА УЧИТЕЛИТЕ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА	11
1.4.1. Създаване на учебни ситуации и дейности	12
1.4.2. Създаване на истории за деца	16
1.4.3. Създаване на листове за оцветяване.....	20
1.4.4. Създаване на кратка анимация.....	25
1.4.5. Създаване на изображения.....	31
1.4.6. Създаване на музика.....	34

ЧАСТ ВТОРА	
2.1. КАКВО Е ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ (AR)?	
2.2. ПРИЛОЖЕНИЕ НА ДОБАВЕНАТА РЕАЛНОСТ В ДЕТСКАТА ГРАДИНА	
2.3. КЛЮЧОВИ СЪПКИ ЗА ВНЕДРЯВАНЕ НА ДОБАВЕНАТА РЕАЛНОСТ.....	
2.3.1. Подготовка на екипа: обучение на учителите за работа с добавена реалност	
2.4. ПРИЛОЖЕНИЕ ЗА СЪЗДАВАНЕ НА РЕСУРСИ С ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ	
ЧАСТ ТРЕТА	
ПРИМЕРИ ЗА УСПЕШНИ ПРАКТИКИ И ИЗГОТВЕНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ	
3.1. ПРИМЕРИ ЗА УСПЕШНИ ПРАКТИКИ И СЪЗДАВАНЕ НА ИНОВАТИВНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ РЕСУРСИ	
3.2. ПРИМЕРНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ РЕСУРСИ С ДОБАВЕНА РЕАЛНОСТ	
3.3. СПОДЕЛЕНИ МНЕНИЯ НА УЧИТЕЛИ	
ИЗПОЛЗВАНИ СЪКРАЩЕНИЯ	
БИБЛИОГРАФИЯ	