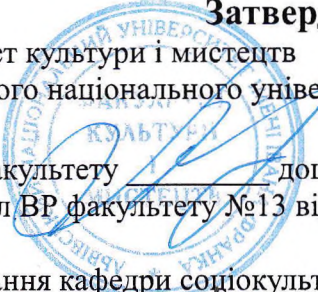


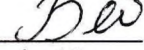
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені ІВАНА ФРАНКА
Факультет культури і мистецтв
Кафедра соціокультурного менеджменту

Затверджено

Факультет культури і мистецтв
Львівського національного університету імені Івана Франка

Декан факультету  доц. Мирослава ЦИГАНИК
(протокол ВР факультету №13 від 11 лютого 2026 року)

На засідання кафедри соціокультурного менеджменту
Завідувач кафедри соціокультурного менеджменту

 проф. Людмила БЕЛІНСЬКА
(протокол кафедри №5 від 10 лютого 2026 року)

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Віртуальне дозвілля та штучний інтелект»

першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
вибіркова дисципліна з циклу загальної підготовки

III курс 6 семестр

для студентів денної форми навчання

III курс 5 семестр

для студентів заочної форми навчання

| | |
|--|--|
| Назва курсу | Віртуальне дозвілля та штучний інтелект |
| Адреса викладання курсу | м. Львів, вул. Валова, 18 |
| Факультет та кафедра, за якою закріплена дисципліна | Факультет культури і мистецтв, кафедра соціокультурного менеджменту |
| Галузь знань, шифр та назва спеціальності | |
| Викладачі курсу | Максимчук Максим Віталійович, доктор економічних наук, старший науковий співробітник, професор кафедри соціокультурного менеджменту. |
| Контактна інформація викладачів | maksym.maksymchuk@lnu.edu.ua , http://kultart.lnu.edu.ua/employee/maksymchuk-maksym-vitaliyovych |
| Консультації по курсу відбуваються | (адреса кафедри: вул. Валова, 18, аудиторія 13) Консультації в день проведення лекцій/практичних занять (за попередньою домовленістю). Можливі он-лайн консультації. Для погодження часу он-лайн консультацій слід писати на електронну пошту викладача. |
| Сторінка курсу | На сайті факультету культури і мистецтв https://kultart.lnu.edu.ua/course/virtualne-dozvillia-ta-shtuchnyy-intelekt |
| Інформація про курс | Дисципліна «Віртуальна дозвілля та штучний інтелект» є вибірковою дисципліною циклу загальної підготовки (загально університетський вибір) для першого (бакалаврського) рівня освіти, яка викладається на III курсі у 6-му семестрі для денної форми навчання і у 5-му семестрі для заочної форми навчання в обсязі 3 кредити (за Європейською Кредитно-Трансферною Системою ECTS). |
| Коротка анотація курсу | Курс розроблено таким чином, щоби надати студентам знання та навички, необхідні для безпечного та корисного віртуального дозвілля з використанням інструментів штучного інтелекту – феномену, який стрімко охоплює все більшу кількість молодих людей, особливо серед покоління зумерів (народжені протягом 1997-2012 рр.). Упродовж семестру спільно шукатимемо відповіді на багато цікавих питань, серед яких: - чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект та людина. - чи є реальною віртуальність, чи віртуальність – це замітник реальності? - мій смартфон, хто він – мій друг, ворог, чи моє Alterego? - завжди online – це справжня воля чи позбавлення свободи? - чи існує залежність від інтерфейсу? - сайти знайомств: чи реально знайти свою «половинку» в Інтернеті? - соціальні мережі: фейки, хейт, кібер-булінг, емоційні та фінансові маніпуляції, які ще існують небезпеки віртуального спілкування? - хочу створити свій «ідеальний образ», чи Інтернет та штучний інтелект мені в цьому допоможе? - анонімність, вибір nickname, приховування IP та VPN: наскільки це безпечно? - як безпечно та етично використовувати платформи штучного інтелекту? |

| | |
|--|--|
| <p>Мета та цілі курсу</p> | <p>Мета вивчення вибіркової дисципліни «Віртуальне дозвілля та штучний інтелект» – на основі використання найновіших здобутків науки сформувати у студентів системні знання наукових основ структурування часу в контексті віртуального дозвілля та поглибити розуміння практичних аспектів використання штучного інтелекту у сфері культури, а також оволодіння майбутніми фахівцями навичками самостійної роботи й використання методів, прийомів і технології подолання негативних наслідків надмірної віртуалізації дозвілля у сучасному світі.</p> <p>Цілями курсу є:</p> <ul style="list-style-type: none"> • набуття студентами знань з теоретичних та методологічних основ віртуального дозвілля з елементами штучного інтелекту, опанування концептуальних положень з дозвіллевої діяльності та управління об’єктами соціокультурної сфери в умовах диджиталізації та віртуалізації діяльності; • формування в студентів уявлень щодо сутності, функцій та особливостей віртуального дозвілля, моделювання процесів дозвіллевої діяльності особистості з використанням штучного інтелекту; • оволодіння студентами технологіями протидії надмірній віртуалізації дозвілля і формування мотиваційних умов для використання ігор та розваг не тільки у віртуальному світі; • набуття студентами навичок аналізу ефективності використання ресурсу вільного часу у соціально-культурній сфері та управління процесами реалізації віртуального культурного продукту в умовах ринку; • опанування студентами практичного досвіду використання комп’ютерних технологій штучного інтелекту основі ознайомлення зі специфікою й здобутками віртуальної діяльності у різних складових соціокультурного простору, в тому числі й оцифрованого. |
| <p>Література для вивчення дисципліни</p> | <p>Основна:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Бойко О.П. Культура дозвілля у суспільстві ризику. Монографія. Суми : ДВНЗ “УАБС НБУ”, 2011. 285 с. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789 2. Мельник В., Семенюк Е. Філософія сучасної науки і техніки. Підручник. Львів: ЛНУ ім. Івана Франка, 2017. 364 с. 3. Андрій Синиця. Вступ до філософії штучного інтелекту : підручник. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2023. 292 с. 4. Рижак Л. Людина в лабіринтах віртуальної комунікації мережевого суспільства. Quo vadis, humanitas? – Warszawa – Lwow – Kijow : Wydawnictwo VERBINUM, 2017. S. 67-75. 5. Максимовська Н.О., Вегеріна А.Г. Трансформація сфери дозвілля в умовах інформаційного суспільства: соціально-педагогічний аспект. Науковий вісник ужгородського університету. Серія: «педагогіка. соціальна робота». 2019. Вип. 1 (44). С. 106-110. URL: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Nvuuped_2019_1_24.pdf 6. Діденко Н.О. Сучасні індустрії дозвілля як феномен масової культури. Культура і сучасність. 2022. №2. С. 87-93. URL: https://journals.uran.ua/kis/article/view/262576 7. Радіонова О.М., Писарева І.В., Александрова С.А. Digital-технології в організації дозвілля. Економіка та суспільство. 2023. №48. DOI: |

<https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-48-59>

8. Dychkovskyy S., Maksymchuk M., Protsyk I., Kulikova S., Zviahina H. Digitalization of the management of socialcultural activities in the conditions of modern challenges. Amazonia Investiga. 2023. Vol. 12. Iss. 63. P. 341-350. DOI : <https://doi.org/10.34069/AI/2023.63.03.32>

Додаткова:

9. Stepan Dychkovskyy, Maksym Maksymchuk, Anton Poslavskyy, Nataliia Stoliarchuk, Olena Zarutska. Cultural Practices of Managing Social-Cultural Activity: Foreign Experience and Domestic Realities. Khazar Journal of Humanities and Social Sciences. 2023. Vol. 26. No3. Special Issue. P. 9-20. DOI : <https://doi.org/10.5782/kjhss.2023.9.20>
10. Рижак Л. Глобальна віртуалізація освіти: виклики національній ідентичності. Вісник ЛНУ. Серія філософські науки, 2011. Вип. 14. С. 42-49.
11. Рижак Л. Дегуманізація життя: соціально-технологічні виклики сучасності / Л. Рижак // Вісник ЛНУ. Серія філософсько-політологічні студії, 2019. – Вип. 22. – С. 89-95.
12. Рижак Л. Креативний потенціал студентів: комунікативний вимір. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Філософсько-психологічні аспекти духовності в діяльності громадських організацій». Львів : ЛНУ ім. Івана Франка, 2020. С. 144–147.
13. Рижак Л. Соціальні аспекти наукового пізнання у контексті віртуальних можливостей. Колективна монографія «Філософія. Пізнання. Наука». Львів : Видавничий центр Львівського національного університету імені Івана Франка, 2008. С. 87-104.
14. Максимчук М. В. Проблеми використання штучного інтелекту у креативних індустріях. Регіональний соціокультурний менеджмент: сучасні виклики і тенденції розвитку : зб. наук. праць / МОН України. ЛНУ імені Івана Франка; упоряд.: Л. Сирота; редкол.:Л. Белінська (відп. ред.) [та ін.]. Львів, 2025. 171 с. С. 6-17. URL: <https://kultart.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2025/02/Zbirnyk-Sotsiokult.menedzh.1-ostanniy-variant-1.pdf>
15. Біблія. Новий переклад. Книги Святого Письма Старого та Нового Завіту. Четвертий повний переклад з давньогрецької мови. Переклад ієромонаха о. Рафаїла (Романа Турконяка). Київ : Українське біблійне товариство, 2016. 1215 с.
16. Марек Дзевецький. Шлях переможців : 12 кроків не з того світу. Львів : Свідчадо, Видавництво Святого Павла. 2019. 216 с.
17. Ерік Берн. Ігри у які грають люди Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2018. 256 с.
18. Гельмут Бенеш. Психологія : dtv-Atlas : Довідник. Київ : Знання-Прес, 2007. 510 с.
19. Крістен А., Дженсон, МА. Добрі картинки. Погані картинки. Як уберегти дітей від порнографії. Львів : Свідчадо, 2021. 52 с.
20. Улаф Шеде. Суперстудент. Як навчатися легко і з задоволенням, просто змінивши підхід. Київ : КМ-Букс, 2019. 240 с.
21. ГрюнАнсельм. Почуття міри : як знайти золоту середину. Львів : Свідчадо, 2018. 160 с.

22. Карпусь В. Розробники PUBG анонсували «гіперреалістичну» цифрову людину Ану. IT Community. URL:
23. <https://itc.ua/ua/novini/rozrobniki-pubg-anonsuvali-giperrealistichnu-tsifrovu-lyudinu-anu/>
24. Скрипін В. У Києві з'явилися 3D-тури по зруйнованих та пошкоджених внаслідок війни будівлях. IT Community. URL: <https://itc.ua/ua/novini/u-kiyevi-zyavilis-3d-turi-po-zrujnovanih-ta-poshkodzhениh-vnaslidok-vijni-budivlyah/>
25. Скрипін В. В Україні запустили VR-музей пам'яті війни — із 3D-турами по зруйнованих окупантами містах на Київщині. IT Community. URL: <https://itc.ua/ua/novini/v-ukrayini-zapustili-vr-muzej-pamyati-vijni-iz-3d-turami-po-zrujnovanih-okupantami-mistah-na-kiyivshhini/>
26. Скрипін В. Віртуальний тур літаком Ан-225 «Мрія», який знищили російські окупанти у Гостомелі. IT Community. URL: <https://itc.ua/ua/novini/virtualnij-tur-litakom-an-225-mriya-yakij-znishhili-rosijski-okupanti-u-gostomeli/>
27. Боднар В., Щигельська Г. Сучасні можливості технологій віртуальної реальності. III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022). С. 96-99. URL: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39714/2/PDT_2022_Bodnar_V-Modern_opportunities_of_virtual_96-99.pdf
28. Вовк О. Б., Гасько Р. Т., Голошук Р. О. Комп'ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи. Математичні машини і системи. 2017. № 4. С. 98-103. URL: http://www.immsp.kiev.ua/publications/articles/2017/2017_4/04_2017_Vovk.pdf
29. День кіберспорту в Україні. Які свята відзначаємо 15 лютого? Главком. URL: <https://glavcom.ua/news/den-kibersportu-v-ukrajini-jaki-svjata-vidznachajemo-15-ljutoho-985957.html>
30. Зайченко О. Гейміфікація музейного простору в аспекті типології поведінки музейного відвідувача. 2017. № 1 (2). С. 87-98.
31. Коноплицька А., Наконечна О., Комп'ютерні ігри і світі сучасної людини. III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022) С. 56-59. URL: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39693/2/PDT_2022_Konoplytska_A-Computer_games_in_the_56-59.pdf
32. Ласкова-Ярмоленко А. О. Використання комп'ютерних ігор в освітньому процесі в контексті визначення і розвитку обдарованості. Освіта та розвиток обдарованої особистості. 2020. №1 (76). С. 76-80. URL: <http://otr.iod.gov.ua/images/pdf/2020/1/12.pdf>
33. Лугова Т. А., Балабан А. В. Інструменти гейміфікації та ігрового дизайну для компетенцій управління комунікаціями. Грааль науки 2021. № 11 С. 405-415. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/grail-of-science/article/view/17977/15718>
34. Мудрий Я. П., Усата О. Ю. Комп'ютерні ігри та їх класифікація. Електронні засоби навчання. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/22025/1/MudryiAPSI2016.pdf>
35. Приходькіна Н. О. Гейміфікація як ефективна технологія розвитку медіаграмотності учнів: досвід США. Педагогічні науки. 2020. №95. С. 85-

90. DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-14>
37. Проскуріна М. О. Структура індустрії комп'ютерних та цифрових ігор як частина національної економіки. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. 2017. Вип. 22. С. 58-62. <http://www.vestnik-econom.mgu.od.ua/journal/2017/28-2017/13.pdf>
38. Сущенко Д. В., Дімарова О. В. Комп'ютерні ігри як витвір мистецтва. Людина у світі високих технологій. 2020. С. 68-70. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/cb55d515-0e0d-4c25-99ba-e64d6f569f34/content>
39. Фасій Б. В. Правове регулювання комп'ютерних ігор у сфері ІТ. Часопис цивілістики. 2017. Вип. 27. С. 121-124. URL: <https://dspace.onua.edu.ua/bitstreams/406622b5-f10e-44f5-ab2c-835bb3feac3c/download>
40. Цепенюк А. Філософія комп'ютерних ігор. III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022). С. 93-96. URL: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39712/2/PDT_2022_Tsepeniuk_A-Philosophy_of_computer_93-96.pdf
41. Чайка Г. В. Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри. Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами. 2015. №12. С. 423-432. URL: <https://ap.uu.edu.ua/upload/publicationpdf/15838791a0c152c955c32257625aec16.pdf>
42. Чайка Г. В. Позитивні впливи комп'ютерних ігор. Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України. 2019. Т. 6. Вип. 16. С. 269-278. URL: <http://appspsychology.org.ua/data/jrn/v6/i16/31.pdf>
43. Чайка Г. В. Психологічні особливості я-концепції комп'ютерних гравців. Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата психологічних наук. 19.00.01 – загальна психологія, історія психології. Київ, 2017. 21 с. http://psychology-naes-ua.institute/files/pdf/avtoreferat_chajka_1488741163.pdf
44. Чизмар І. І. Генезис трансформації економіки на основі цифрової ігрової індустрії. Ефективна економіка. DOI: <https://doi.org/10.32702/2307-2105-2020.11.205>
45. Шевчук О. Д. Комп'ютерні ігри як об'єкт сучасних лінгвістичних досліджень. Вісник науки та освіти. 2022. №1. С. 104-115. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-1\(1\)-104-115](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-1(1)-104-115)
46. Шерман О. Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів. Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку. 2008. Вип. 20. С. 150-154. URL: <http://dspace.nbu.gov.ua/bitstream/handle/123456789/25660/31-Sherman.pdf?sequence=1>

Інтернет-джерела:

47. Національна бібліотека України імені В.І.Вернадського. URL: <http://www.nbu.gov.ua>
48. Львівська національна наукова бібліотека України імені В.Стефаника. URL:

| | |
|-------------------------|---|
| | <p>http://www.lsl.lviv.ua</p> <p>49. Наукова бібліотека ЛНУ імені Івана Франка. URL: https://lnulibrary.lviv.ua</p> <p>50. Репозитарій Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. URL: http://elib.nakkkim.edu.ua</p> <p>51. Верховна Рада України. URL: http://www.rada.gov.ua</p> <p>52. Президент України. URL: https://www.president.gov.ua</p> <p>53. Кабінет Міністрів України. URL: http://www.kmu.gov.ua</p> <p>54. Міністерство культури України. URL: https://mincult.gov.ua</p> <p>55. Державний комітет статистики України. URL: http://www.ukrstat.gov.ua</p> <p>56. Інститут психології імені Г.С. Костюка Національної Академії педагогічних наук України. URL: http://psychology-naes-ua.institute</p> <p>57. Українська спілка психотерапевтів. URL: https://usp.community/register</p> <p>58. Український інститут когнітивно-поведінкової терапії. URL: https://i-cbt.org.ua</p> <p>59. Психологічна служба ЛНУ імені Івана Франка. URL: https://psychological-service.lnu.edu.ua</p> <p>60. Дозвілля в умовах карантину: онлайн-сервіси для віртуальних мандрів. URL: https://lpnu.ua/news/dozvillia-v-umovakh-karantynu-onlain-servisov-dlia-virtualnykh-mandriv</p> <p>61. Історія віртуальної реальності з 19-го століття по наші дні. URL: https://www.imena.ua/blog/the-history-of-virtual-reality/</p> <p>62. Віртуальний тур українськими музеями просто неба. URL: https://museums.authenticukraine.com.ua/ua/</p> <p>63. 45 віртуальних подорожей Україною. Куди відправитися онлайн, якщо засумували за мандрями. URL: https://life.pravda.com.ua/travel/2021/01/29/243805/</p> <p>64. Коли вдома не сидиться: 32 онлайн-екскурсії по всьому світу. URL: https://life.pravda.com.ua/travel/2020/04/28/240761/</p> <p>65. Волонтерський проєкт “360war.in.ua” URL: https://360war.in.ua/uk/about</p> <p>66. Закон України «Про академічну доброчесність». № 4742-IX від 18 грудня 2025 року. Офіційний сайт Верховної ради України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4742-20#Text</p> <p>67. Рекомендації щодо відповідального впровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах вищої освіти. Офіційний сайт МОН України. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2025/04/24/shi-v-zakladakh-vyshchoi-osvity-24-04-2025.pdf</p> <p>68. Semantic Scholar. AI-Powered Research Tool. URL: https://www.semanticscholar.org</p> <p>69. Search Consensus: AI Search Engine for Research. URL: https://consensus.app/search</p> <p>70. NotebookLM. URL: https://notebooklm.google</p> <p>71. Suno. URL: https://suno.com</p> <p>72. Copilot. URL: https://copilot.microsoft.com</p> <p>73. Gemini. URL: http://gemini.google.com</p> <p>74. ChatGPT. URL: https://chatgpt.com</p> |
| Тривалість курсу | Один семестр для денної і два семестри для заочної форм здобуття освіти. |
| Обсяг курсу | 3 кредити ЄКТС – 90 годин для денної і заочної форм здобуття освіти. |

| | |
|--------------------------------------|--|
| | <p>З яких:</p> <ul style="list-style-type: none"> - для денної форми здобуття освіти –32 години аудиторних занять, з них 16 годин лекцій, 16 годин практичних занять та 58 годин самостійної роботи. - для заочної форми здобуття освіти –10 годин аудиторних занять, з них 6 годин лекцій та 4 години практичних занять (у 5-му семестрі) та залік у 6-му семестрі, 80 годин самостійної роботи. |
| Очікувані результати навчання | <p>Після завершення курсу студент повинен знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> • предмет, мету і завдання курсу «Віртуальне дозвілля та штучний інтелект»; • визначення термінів культури дозвілля; • ключові поняття, що описують організацію дозвіллевої діяльності з використанням сучасних інформаційних технологій; • джерела інформації в області організації віртуального дозвілля; • сучасні тенденції розвитку сфери віртуального дозвілля та штучного інтелекту в Україні та за її межами. • способи та методи виконання поставлених завдань та прийнятих рішень у сфері організації віртуального дозвілля; <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> • зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності у сфері дозвілля; • визначати місце організації віртуального дозвілля у загальній системі знань про соціокультурну діяльність, розвиток техніки й інформаційних технологій; • використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя з огляду на тотальну віртуалізацію дозвіллевої сфери; • критично усвідомлювати взаємозв'язок між культурними, соціальними та економічними процесами, що зумовлюють розвиток віртуального дозвілля та штучного інтелекту; • планувати, управляти та контролювати використання вільного часу з метою конструктивного дозвілля з використанням штучного інтелекту. |
| Ключові слова | Віртуальність, дозвілля, віртуальне дозвілля, Інтернет, комп'ютер, гаджет, ігри, розваги, комп'ютерні ігри, віртуальна платформа, веб-сайт, месенджер, трансляція, веб-камера, соціальні мережі, сайти знайомств, цифрова цивілізація, цифрова економіка, цифровізація, диджиталізації, гейміфікація, штучний інтелект, нейромережі, нейромережеві асистенти. |
| Формат курсу | Очний, за заочною формою з використанням технологій дистанційного навчання. |
| Форми навчання | Проведення лекцій, практичних занять та консультації для кращого розуміння тем. |

| | |
|--|---|
| <p>Теми</p> | <p>Тема 1. Чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект (ШІ) і людина Тема 2. Поняття та зміст віртуального дозвілля і місце у ньому штучного інтелекту Тема 3. Комп'ютерні ігри, віртуальна реальність та штучний інтелект Тема 4. Соціальні мережі, месенджери та штучний інтелект Тема 5. Служби та сайти знайомств: за і проти Тема 6. Віртуальні подорожі та івенти за допомогою нейромережевих асистентів Тема 7. Віртуальне мистецтво та творчість: <i>sacrum</i> та <i>profanum</i> Тема 8. Проблема комп'ютерних uzalezhen' та їх подолання</p> <p>Детальніше у формі СХЕМИ КУРСУ</p> |
| <p>Підсумковий контроль, форма</p> | <p>Залік в кінці 6-го семестру для денної форми здобуття освіти</p> |
| <p>Пререквізити</p> | <p>Для вивчення курсу студенти потребують базових знань з гуманітарних дисциплін, достатніх для сприйняття категоріального апарату віртуального дозвілля та використання нейромережевих асистентів, розуміння функціонування психологічних механізмів заохочення та мотивування у різних сферах культури.</p> |
| <p>Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу</p> | <p>Під час викладання курсу «Віртуальне дозвілля та штучний інтелект» будуть використовуватися такі навчальні методи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>пояснювально-ілюстративний та метод проблемного викладання</i> (лекції, презентації); - <i>метод студенто-орієнтованого та проектно-орієнтованого навчання</i>; (групові проекти та спільні розробки, участь студентів у навчальних спільнотах, формування простору прояву пізнавальних ініціатив та інтересів студентів і створення індивідуальної освітньої траєкторії); - <i>репродуктивний метод</i> (практичні заняття, навчальна діяльність студентів в аналогічних до представленого зразка ситуаціях); - <i>частково-пошуковий, або евристичний метод</i> (практичні завдання, розв'язання пізнавальних завдань на основі евристичних програм і вказівок); - <i>дослідницький метод</i> (студенти самостійно вивчають літературу, джерела, ведуть спостереження та виконують інші пошукові дії). <p>Таким чином, використовуються навчальні техніки для активізації процесу навчання з одного боку у вигляді проблемних лекцій, спрямованих на розвиток логічного мислення студентів, з іншого боку використовуються практичні заняття, що передбачають обмін думками і поглядами учасників з приводу теми заняття, а також <i>проведення дискусій</i>, які розвивають мислення і формують переконання, що дає можливість застосувати теоретичні знання під час практичного розв'язування проблемних ситуацій.</p> |
| <p>Необхідне обладнання</p> | <p>Вивчення курсу базується на використанні загально вживаних програм і операційних систем. Курс викладатиметься з використанням електронної системи навчання Університету, базованій на платформі MOODLE https://e-learning.lnu.edu.ua/course/view.php?id=5430</p> |
| <p>Критерії оцінювання (окремо для кожного виду навчальної</p> | <p>Оцінювання проводиться за 100-бальною шкалою. Бали нараховуються за наступним співвідношенням: Діяльність, яка оцінюється у 6-му семестрі і відповідна їй кількість балів: 8 тем на вибір студента <i>Робота на практичних заняттях:</i></p> |

діяльності)

Виступ на практичному занятті оцінюється у 12 балів
(у разі виступу на всіх практичних 12*8 практичних = 96 балів)

Розміщення матеріалу на платформі MOODLE:

Підготовлені на практичні заняття виступи можна розміщувати у системі MOODLE і набирати додаткові бали:

завдання на практичне заняття оцінюється у 4 бали (у разі розміщення всіх завдань: 4*8 завдань = 32 бали);

завдання для самостійної роботи оцінюється у 5 балів (у разі розміщення всіх завдань: 5*8 завдань = 40 балів)

Модульний контроль:

Проходження модульного тесту є добровільним і залежить від кількості балів, набраних на практичних заняттях і у системі MOODLE. Бали набиратимуться у такий спосіб: 5 балів за кожне правильне питання з 5-ти (5 спроб проходження тесту і найкращий бал – результуючий (5*5 питань = 25 балів))

Семестровий контроль:

Проходження семестрового контролю за бажанням у вигляді написання реферату на тему «Вільний час в Інтернеті», або «Штучний інтелект у віртуальному дозвіллі». Обсяг реферату 5 сторінок (без врахування титульної). Максимально можлива оцінка за реферат 51 бал.

Разом максимально можлива оцінка за залік 100 балів, мінімально необхідна оцінка – 51 бал.

Письмові роботи: Очікується, що студенти виконають декілька видів письмових робіт (есе, реферат). **Академічна доброчесність:** Очікується, що роботи студентів будуть їх оригінальними дослідженнями чи міркуваннями. Відсутність посилань на використані джерела, фабрикування джерел, списування, втручання в роботу інших студентів становлять, але не обмежують, приклади можливої академічної недоброчесності. Виявлення ознак академічної недоброчесності в письмовій роботі студента є підставою для її незарахування викладачем, незалежно від масштабів плагіату чи обману. **Відвідання занять** є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і практичні заняття курсу. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. У будь-якому випадку студенти зобов'язані дотримуватися усіх строків визначених для виконання усіх видів письмових робіт, передбачених курсом. **Література.** Уся література, яку студенти не зможуть знайти самостійно, буде надана викладачем виключно в освітніх цілях без права її передачі третім особам. Студенти заохочуються до використання також й іншої літератури та джерел, яких немає серед рекомендованих.

Політика виставлення балів. Враховуються бали набрані на поточному тестуванні, самостійній роботі та бали підсумкового тестування. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність студента під час практичного заняття; недопустимість пропусків та запізнь на заняття; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін.

| | |
|-------------------|--|
| | Жодні форми порушення академічної доброчесності НЕ ТОЛЕРУЮТЬСЯ. |
| Опитування | Анкету-оцінку з метою оцінювання якості курсу буде надано по завершенню курсу. |

СХЕМА КУРСУ
«Віртуальне дозвілля та штучний інтелект»

| Тиждень семестру. / години | Тема, план, короткі тези | Форма діяльності (заняття) (лекція, самостійна, дискусія, групова робота) | Література, ресурси в Інтернеті | Завдання, год | Термін виконання |
|----------------------------|---|---|---|--|------------------|
| Для денної форми навчання | | | | | |
| 6-й семестр | | | | | |
| 1/2 год. | Тема 1. Чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект (ШІ) і людина 1.1. Поняття та «історія» розвитку штучного інтелекту. 1.2. Вплив штучного інтелекту на економіку. 1.3. «Географія» розвитку штучного інтелекту. 1.4. Розвиток штучного інтелекту в Україні. 1.5. Виклики та ризики використання штучного інтелекту. 1.6. Проблема регулювання розвитку та використання штучного інтелекту. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| 2/2 год. | Тема 1. Чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект (ШІ) і людина | практ. заняття | Література: 1, 2, 5, 6, 7 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 тиждень |
| 3/2 год. | Тема 2. Поняття та зміст віртуального дозвілля і місце у ньому штучного інтелекту 2.1. Дозвілля: історія та сучасність. 2.2. Проблема реальності віртуальності: реальність, віртуальність чи ерзац реальності. 2.3. Подивитися на всесвіт «очима» смартфона: завжди онлайн. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |

| | | | | | |
|----------|--|----------------|--|--|-----------|
| 4/2 год. | Тема 2. Поняття та зміст віртуального дозвілля і місце у ньому штучного інтелекту | практ. заняття | Література: 2, 3, 6, 8 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 тиждень |
| 5/2 год. | Тема 3. Комп'ютерні ігри, віртуальна реальність та штучний інтелект 3.1. Значення терміну «комп'ютерна гра», класифікація комп'ютерних ігор. 3.2. Історія створення комп'ютерних ігор, їх розвиток на сучасному етапі. 3.3. Комп'ютерна гра як мистецька форма. 3.4. Новий молодіжний клас – «геймери». 2.5. Кіберспорт та професійні гравці. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| 6/2 год. | Тема 3. Комп'ютерні ігри, віртуальна реальність та штучний інтелект | практ. заняття | Література: 1,4, 5, 7 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 тиждень |
| 7/2 год. | Тема 4. Соціальні мережі та месенджери 4.1. Поняття «соціальні мережі» та «месенджери», історія їх розвитку. 4.2. Концепція проєктно-проблемного підходу управління часом дозвілля у соціальних мережах. 4.3. Методика аналізу та оцінка часу дозвілля в соціальних мережах. 4.4. Проблеми та рекомендації з управління часом, проведеним у соціальних мережах, на основі використання програм і проєктів. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| 8/2 год. | Тема 4. Соціальні мережі та месенджери | практ. заняття | Література: 5, 8, 11, 13 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 тиждень |

| | | | | | |
|-----------|---|----------------|---|--|-----------|
| 9/2 год. | Тема 5. Служби та сайти знайомств: за і проти 5.1. Історія розвитку служб знайомств. 5.2. Сайти знайомств: чи можна знайти свою «половинку» в Інтернеті? 5.3. Знайомства у соціальних мережах: переваги та ризики. 5.4. Хочу бути своїм ідеалом: чи Інтернет мені в цьому допоможе? 5.5. «Благословенний» і очікуваний лайк як ерзац віртуальної «психотерапії». | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| 10/2 год. | Тема 5. Служби та сайти знайомств: за і проти | практ. заняття | Література: 2, 4, 6, 16, 17 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 тиждень |
| 11/2 год. | Тема 6. Віртуальні подорожі та івенти за допомогою нейромережових асистентів 6.1. Загальне поняття віртуальних подорожей та історія їх розвитку. 6.2. Поняття івенту та віртуального івенту. 6.3. Екстремальні подорожі на зворотній бік місяця: сірий і чорний сегменти Інтернету (darknet). 6.4. Гра у «Синього кита». | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| 12/2 год. | Тема 6. Віртуальні подорожі та івенти за допомогою нейромережових асистентів | практ. заняття | Література: 2, 4, 6, 8, 9 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 тиждень |
| 13/2 год. | Тема 7. Віртуальне мистецтво та творчість: sacrum та profanum 7.1. Історія виникнення віртуального мистецтва. 7.2. Оцифрування творів мистецтва та віртуальні музеї 7.3. Сайти інтимного змісту та віртуальний адюльтер. 7.4. «Відверта» стрімінгова діяльність та «відверте» спілкування у месенджерах, їх поширення, мета та наслідки. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |

| | | | | | |
|----------------------------|---|----------------|---|--|-----------|
| 14/2 год. | Тема 7. Віртуальне мистецтво та творчість: <i>sacrum</i> та <i>profanum</i> | практ. заняття | Література: 4, 5, 7, 12, 21 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 тиждень |
| 15/2 год. | Тема 8. Проблема комп'ютерних узалежнень та їх подолання 8.1. Комп'ютерні узалежнення: поняття та класифікація. 8.2. Психофізіологічні механізми узалежнень від інтерфейса. 8.3. Подолання комп'ютерних узалежнень. 8.4. Віртуальна медицина та психотерапія. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| 16/2 год. | Тема 8. Проблема комп'ютерних узалежнень та їх подолання | практ. заняття | Література: 3, 4, 6, 8, 9 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | Залік |
| Для заочної форми навчання | | | | | |
| 5-й семестр | | | | | |
| Протягом сесії / 2 год. | Тема 1. Чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект (ШІ) і людина 1.1. Поняття та «історія» розвитку штучного інтелекту. 1.2. Вплив штучного інтелекту на економіку. 1.3. «Географія» розвитку штучного інтелекту. 1.4. Розвиток штучного інтелекту в Україні. 1.5. Виклики та ризики використання штучного інтелекту. 1.6. Проблема регулювання розвитку та використання штучного інтелекту. | лекція | Література: 1, 2, 5, 6, 7 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| Протягом сесії / 2 год. | Тема 1. Чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект (ШІ) і людина | практ. заняття | Література: 1, 2, 5, 6, 7 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Повідомлення чи доповідь на практичному занятті. На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 день |

| | | | | | |
|-------------------------|--|----------------------------|--|--|-----------|
| Протягом сесії / 2 год. | Тема 2. Поняття та зміст віртуального дозвілля і місце у ньому штучного інтелекту 2.1. Дозвілля: історія та сучасність. 2.2. Проблема реальності віртуальності: реальність, віртуальність чи ерзац реальності. 2.3. Подивитися на весь світ «очима» смартфона: завжди онлайн. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год | |
| Протягом сесії / 2 год. | Тема 2. Поняття та зміст віртуального дозвілля і місце у ньому штучного інтелекту | практ. заняття | Література: 2, 3, 6, 8 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | Повідомлення чи доповідь на практичному занятті. На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | 1 день |
| Протягом сесії / 2 год. | Тема 3. Комп'ютерні ігри, віртуальна реальність та штучний інтелект 3.1. Значення терміну «комп'ютерна гра», класифікація комп'ютерних ігор. 3.2. Історія створення комп'ютерних ігор, їх розвиток на сучасному етапі. 3.3. Комп'ютерна гра як мистецька форма. 3.4. Новий молодіжний клас – «геймери». 2.5. Кіберспорт та професійні гравці. | лекція | Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | до заліку |
| Самостійно | Тема 4. Соціальні мережі та месенджери 4.1. Поняття «соціальні мережі» та «месенджери», історія їх розвитку. 4.2. Концепція проектно-проблемного підходу управління часом дозвілля у соціальних мережах. 4.3. Методика аналізу та оцінка часу дозвілля в соціальних мережах. 4.4. Проблеми та рекомендації з управління часом, проведеним у соціальних мережах, на основі використання програм і проектів. | Самостійна робота студента | Література: 5, 8, 11, 13 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | до заліку |

| | | | | | |
|-------------|---|----------------------------|---|--|-----------|
| Самостійно | Тема 5. Служби та сайти знайомств: за і проти 5.1. Історія розвитку служб знайомств. 5.2. Сайти знайомств: чи можна знайти свою «половинку» в Інтернеті? 5.3. Знайомства у соціальних мережах: переваги та ризики. 5.4. Хочу бути своїм ідеалом: чи Інтернет мені в цьому допоможе? 5.5. «Благословенний» і очікуваний лайк як ерзац віртуальної «психотерапії». | Самостійна робота студента | Література: 2, 4, 6, 16, 17 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | до заліку |
| Самостійно | Тема 6. Віртуальні подорожі та івенти за допомогою нейромережових асистентів 6.1. Загальне поняття віртуальних подорожей та історія їх розвитку. 6.2. Поняття івенту та віртуального івенту. 6.3. Екстремальні подорожі на зворотній бік місяця: сірий і чорний сегменти Інтернету (darknet). 6.4. Гра у «Синього кита». | Самостійна робота студента | Література: 2, 4, 6, 8, 9 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | до заліку |
| Самостійно | Тема 7. Віртуальне мистецтво та творчість: sasgum та rfoanum 7.1. Історія виникнення віртуального мистецтва. 7.2. Оцифрування творів мистецтва та віртуальні музеї 7.3. Сайти інтимного змісту та віртуальний адюльтер. 7.4. «Відверта» стрімінгова діяльність та «відверте» спілкування у месенджерах, їх поширення, мета та наслідки. | Самостійна робота студента | Література: 4, 5, 7, 12, 21 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | до заліку |
| Самостійно | Тема 8. Проблема комп'ютерних uzalezhen' та їх подолання 8.1. Комп'ютерні uzalezhen'ня: поняття та класифікація. 8.2. Психофізіологічні механізми uzalezhen'ня від інтерфейса. 8.3. Подолання комп'ютерних uzalezhen'ня. 8.4. Віртуальна медицина та психотерапія. | Самостійна робота студента | Література: 3, 4, 6, 8, 9 Інтернет-джерела: 46-49, 68-74 | На вибір студента: інфографіка, відеоогляд, аудіопереказ, презентація (NotebooLM). Пісня (Suno). Есе, тезисний конспект теми, реферат (Gemini, Copilot, ChatGPT) | до заліку |
| 6-й семестр | | | | | |
| Залік | | | | | |