

„ИЗКУСТВЕНИЯТ ИНТЕЛЕКТ В УЧЕБНИЯ ПРОЦЕС“ /COPILOT DESIGNER/ УРОК ПО КОМПЮТЪРНО МОДЕЛИРАНЕ ЗА 5 КЛАС НА ТЕМА: „РАБОТА ПО ПРОЕКТ“

ФЕВЗИЕ ИСМАИЛ

„Работа по проект“ е урок, който цели да затвърди знанията на учениците за работа със средата Scratch и да надгради уменията им да създават проекти, използвайки изкуствен интелект.

Очакваните резултати са свързани с умения за създаване на истории по зададен сюжет, използвайки изкуствен интелект; създаване на диалог между героите и синхронизиране на разговорите.

Ключови думи: *изкуствен интелект (ИИ), Copilot Designer, Scratch, проект, декор, герой (Спрайт) и др.*

Мотивирано поставяне на темата – „Добър ден, ученици! Днес докато идвах на работа се огледах наоколо и видях цъфналите дървета и беше толкова красиво! Помислих си, че светът без цветя не би бил толкова красив! И вие не мислите ли така? Всъщност и темата на днешния ни урок е свързана с цветята и един герой, който е от друга планета. Той се казва Гобо и там в неговата планета няма цветя. Случайно попада тук на планетата Земя и остава без думи като вижда приказния ни свят, изпълнен с цветна магия. За да научи малко повече за чудните цветя на нашата планета, предстои да се срещне с Кали. Коя е Кали? Ще разберете малко по-късно.“

Актуализация – „Ние предния час с вас рисувахме собствени декори и собствени герои в редактора на програма Скрач. Кой ще каже откъде се създава собствен декор? А собствен герой?“ (Учениците отговарят). „Браво! Този час няма да рисуваме с четки в редактора, а ще рисуваме с думи. Как се рисува с думи?“

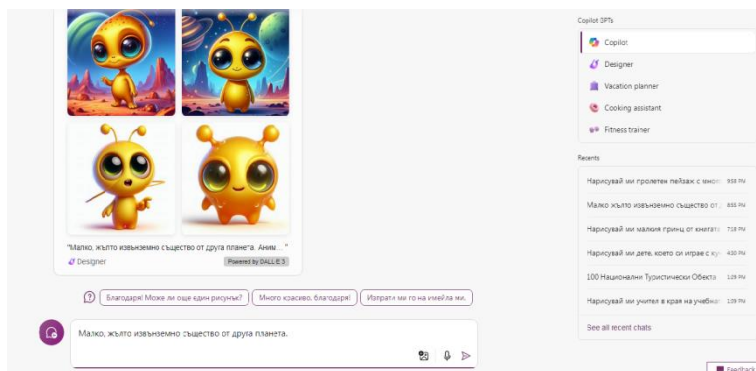
Ход на урока - практическа работа:

Вмъкни/Качи декор от компютъра „Пролетен пейзаж“.
(Изображението е създадено на <https://copilot.microsoft.com/> и предварително е съхранено на компютрите, на които работят учениците).



Фиг. 1 Декор „Пролетен пейзаж“

„Ученици, знаете ли, че тази картина е създадена с думи? Интересно нали? Искам да ви покажа нещо.“ (Учителят демонстрира работата на <https://copilot.microsoft.com/>) => Създава Гобо като изписва подходящ текст в бялото поле най-долу. Например: Малко, жълто извънземно същество).



Фиг. 2 Спрайт „Гобо“

„Сега ще ви покажа и как можем да си създадем калинка с думи. Ученици, какво да напиша в бялото поле, за да ми нарисова калинка. Точно така! Ще напиша „Нарисувай ми калинка“. (Учителят демонстрира как работи изкуственият интелект). Иха! Интересно нали? Сега нека да ги вмъкнем в нашия проект в Скрач.“

Вмъкни/Качи следните герои от компютъра: (Изображенията са създадени на <https://copilot.microsoft.com/> и предварително са съхранени на компютрите, на които работят учениците).

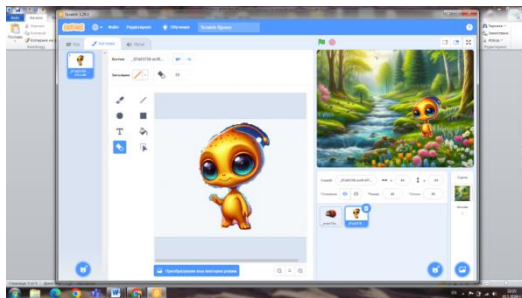


Фиг. 3 Спрайт „Калинка“



Фиг. 4 Спрайт „Гобо“

„От редактора на Скрач, с помощта на гумата изчисти фона около героите.“



Фиг. 5 Изтриване на фона около героя



Фиг 6. Гобо на фон „Пролетен пейзаж“

„Намали размера на калинката на 10 и промени посоката на -90; постави героя на подходящо място на сцената. Промени името на героя на „Кали“.“

„Намали размера на другия герой на 40 и промени посоката на 90, така че да гледа Кали. Промени името на героя на Гобо.“

След самостоятелната (практическа) работа следва втората част от изпълнението на проекта. (*Забележка: ако времето за работа е ограничено, учениците могат да продължат да работят по този проект и следващия час).

Затвърдяване на стари знания – „Ученици, справихте се отлично с поставената задача! Браво! Сега нека Кали да разкаже за цветята на Гобо. Използвайте следния диалог:“

Кали: Здравей, Гобо!

Гобо: Здравей, Кали!

Кали: Има ли цветя на твоята планета?

Гобо: Не, няма!

Кали: Ние на планетата Земя имаме много красиви цветя.

Гобо: Супер! Разкажи ми за тях!

Кали: Бялото цвете, което прилича на камбанка се казва кокиче. То цъфти в снега и показва, че идва пролетта.

Гобо: Красиво е кокичето.

Кали: Зная стихове за него. Чуй! „Сред снега момиче бяло, песенчица е запяло. Сякаш, че звънче звъни, идват пролетните дни!“

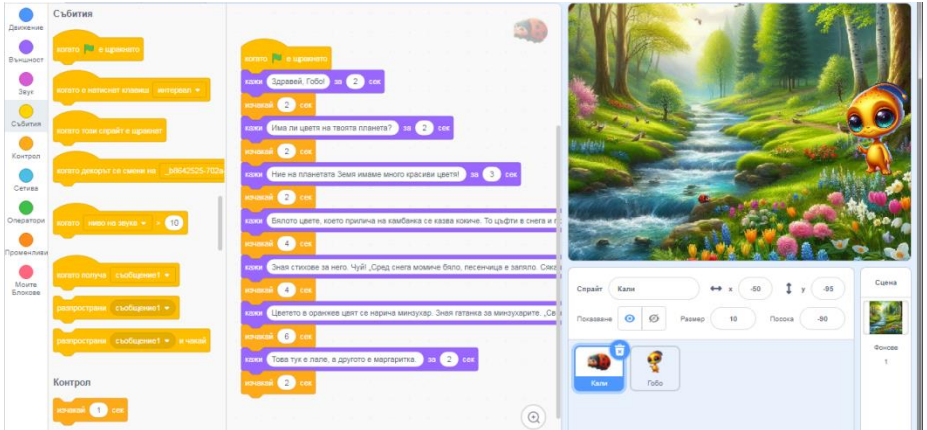
Гобо: Еха! Много интересно! Разкажи ми още!

Кали: Цветето в оранжев цвят се нарича минзухар. Зная гатанка за минзухарите. „Свещи горят по полето. Вятър вее – не гаси ги! Слънце грее – не топи ги! Що е то?“

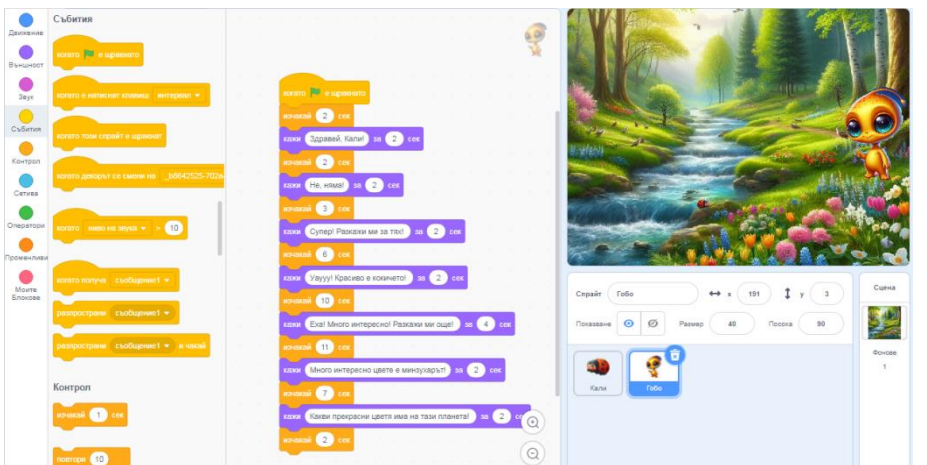
Гобо: Много интересно цвете е минзухарът!

Кали: Това червеното е лале, а другото е маргаритка.

Гобо: Какви прекрасни цветя има на тази планета!



Фиг. 7. Диалог между героите - реплики на Кали



Фиг. 8 Диалог между героите – реплики на Гобо

Заклучителна част на урока: „Ученици, днес се справихте отлично с поставените задачи. Бяхте много внимателни и последователни. Благодаря ви за старанието! Пожелавам ви прекрасен ден! Довиждане!“

**Забележка*



Фиг. 9 Визуализация на проекта с ИИ



Фиг. 10 Визуализация на проекта без ИИ

Обобщаване и систематизиране – Проектът е свързан с вмъкване на декор и герои от компютъра. Работа с графичния редактор в Скрач; задаване на размер и посока на героя, както и име на героя. Създаване на истории по зададен сюжет и синхронизиране на разговорите на повече от един герой последователно и с нужното изчакване. Героите и декорът към проекта са създадени на AI Copilot Design.

Потенциални ползи от използването на изкуствения интелект

Ролята на изкуствения интелект в часовете по компютърно моделиране е от изключителна важност за стимулиране интереса на учениците към създаване на проекти по един по различен начин. За учениците би било интересно сами да търсят информация, която им е нужна, сами да рисуват и да създават изображения с помощта на изкуствения интелект (ИИ). В случая, освен героите и декорът, ИИ може да се използва и за търсене на информация, свързана със стиховете и гатанките, които са включени в проекта.

Възможни затруднения на учениците

Правилното подбиране на думите, с които да опишем графичното изображение, което ни е необходимо. Тази трудност можем да я преодолеем с използване на думите „Нарисувай ми ...“ и учениците да довършат изречението. Затруднение може да се появи и при съхранение на готовото изображение на компютъра. Това може да се преодолее с демонстрация от страна на учителя чрез мултимедийна система.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА:

1. Глушкова Т., Димитрова, К., Р. Папанчева, // Книга за учителя по КМ за 3 клас, изд. „Изкуства“ - София (2018)
2. Глушкова Т., Димитрова, К., Р. Папанчева, // Учебник по КМ за 3 клас, изд. „Изкуства“ - София (2018), (с. 43)
3. URL: <https://copilot.microsoft.com/images/create?FORM=GENILP>
4. URL: <https://scratch.mit.edu/>

Изготвила: Февзие Хафизе Исмаил

*Учител по информационни технологии във Второ основно училище
“Никола Йонков Вапцаров” - гр. Варна*

E- mail: fevzie.ismail@vtoroouvapcarov.com