

Мастер-класс для учителей от учащихся 10 класса

Тема: «Цифровой Кулибер: как ИИ делает нас креативнее»

Хронометраж: 20 минут

Часть 1: Введение — Не враг, а партнер (2 минуты)

Ведущий: Здравствуйте, уважаемые учителя! Мы, десятиклассники, часто слышим от вас фразу: «Выключите телефоны, закройте ноутбуки». И мы понимаем, почему. Но сегодня мы хотим показать вам другую сторону силы. Силы, которая живет в наших карманах и которая может стать не врагом, а мощным союзником — и для нас, и для вас.

Ведущий: Мы называем ИИ «Цифровым Кулибером». Помните, такого героя — умелого и находчивого? Так и ИИ для нас — не готовый ответ, а бездонный ящик с инструментами, который помогает нам творить, исследовать и мыслить нестандартно. Наша цель за 20 минут — не просто рассказать, а показать, как ИИ может разжечь искру креативности на ваших уроках.

Ведущий: А какие возможности ИИ вы уже знаете и можете быть используете на своих уроках?

Часть 2: Интерактивный эксперимент — «До и После ИИ» (5 минут)

Ведущий: Давайте начнем с практики. Мы дадим вам задание, а вы мысленно попробуете его решить. Готовы?

Задача: «Представьте, вам нужно придумать идею для школьного проекта на стыке двух тем: «Экология» и «Древний Рим». У вас есть 1 минута».

(Дается минута тишины. Учителя думают).

Ведущий: Сложно? Идей maybe 1-2? А теперь давайте посмотрим, как с этой же задачей справляется наш «Кулибер». Мы заранее попросили нейросеть помочь.

*Еще примеры от Нейросети: «Создать "Aqua Romana": интерактивную карту Древнего Рима, которая показывает сложную систему акведуков и сравнивает ее с современными системами водоснабжения. Рассчитать, сколько воды тратили римляне в термах, и перевести это в современные эквиваленты, предложив варианты экономии по римским технологиям (например, принципы строительства цистерн).»*

*«Разработать настольную игру "Путь легионера", где игроки, продвигаясь по карте, сталкиваются с экологическими проблемами Римской империи: вырубка лесов для строительства флота, эрозия почв из-за сельского хозяйства.»*

Ведущий: Видите? ИИ не дал готовый проект. Он выдал трамплин для мыслей. Он соединил несоединимое и родил несколько уникальных направлений. С него мы стартуем, а не на нем останавливаемся. Это генератор идей, а не исполнитель.

Часть 3: Три роли ИИ в нашем творчестве (8 минут)

Ведущий: Теперь покажем, как именно мы используем этот трамплин. Мы видим три главные роли ИИ в учебе.

Роль 1: «Мозговой штурмист» (2 минуты)

Ведущий: На литературе или истории мы можем попросить ИИ: «Придумай 10 неочевидных тем для сочинения по «Преступлению и наказанию», связанных с концепцией свободы в XXI веке».

Или: «Сгенерируй список гипотез, почему Александр Македонский не пошел дальше в Индию, с точки зрения климата и логистики». Это убирает страх чистого листа и позволяет выбрать самую интересную личную трассу для исследования.

Роль 2: «Эрудит-собеседник» (3 минуты)

Ведущий: Представьте, я готовлю проект по физике. Я могу спросить у ИИ: «Объясни принцип работы ядерного реактора так, как если бы ты объяснял его ученику 8 класса, используя аналогию с чайником и грелкой». ИИ адаптирует сложную информацию. А потом я могу устроить ему экзамен: «А теперь найди слабые места в этой аналогии». Это диалог, который углубляет понимание.

Роль 3: «Вдохновитель» (3 минуты)

Ведущий: Я учусь в художественном классе. Для меня ИИ — быстрый скетчбук. Я могу описать ему стиль: «Нарисуй плакат в стиле советского конструктивизма на тему освоения Марса». И через 10 секунд у меня есть 4 визуальные основы. Я не копирую их. Я смотрю на композицию, на сочетание цветов, на шрифты — и рождается моя собственная идея. Или на музыке: можно сгенерировать мелодию в стиле Чайковского, но на тему космоса, и потом аранжировать ее самим.

Часть 4: Наши правила игры и ваша роль (3 минуты)

Ведущий: Конечно, мы не наивны. Мы понимаем риски. Поэтому у нас есть свои заповеди работы с ИИ:

1. ИИ — стартер, а не финишер. Он дает идею, мы ее развиваем.
2. Всегда проверяем факты. ИИ может «галлюцинировать».
3. Мы — авторы. Последнее слово и ответственность за проект всегда за нами.
4. Честность прежде всего. Мы договариваемся с учителем, как и когда используем ИИ, и указываем это в работе.

Ведущий: И вот тут — ваша ключевая роль, уважаемые учителя. Раньше вы были главным источником знания. Сейчас вы становитесь для нас наставниками в мире избытка информации. Ваша новая суперсила — не в том, чтобы дать ответ, а в том, чтобы задать правильный вопрос, который направит наш полет, начатый с помощью ИИ.

Ведущий: Не «Спиши у ИИ эссе», а «Используй ИИ, чтобы найти 3 неочевидные метафоры для этого стихотворения, а потом объясни, почему ты выбрал именно эту».

Не «Сгенерируй код», а «Попроси ИИ найти ошибки в твоём коде и объясни, как ты их исправил».

Часть 5: Заключение — Приглашение к диалогу (2 минуты)

Работа по созданию картинки

Ведущий: Чем же ИИ может помочь Вам стать креативнее? Мы хотим познакомить вас с некоторыми нейросетями, которые помогут этому

Внимание на экран

Ожившая фотография

Алиса

Пишем промт: указываем подробно, чем занимаются люди на фото.

Оживить картинки и сделать ролик – это отличный подарок вашим родным и друзьям на праздник.

СКАЧАЙТЕ Алису, загрузите фотографию и напишите промт

Задание: создать поздравительную открытку

Куар коды на слайде

Ведущий: Мы, поколение Z и Альфа, не представляем жизни без этих технологий. Но именно вы можете научить нас использовать их с умом, этично и креативно. Давайте создавать будущее образования вместе, где цифровой Кулибер будет помогать, а не мешать, вдохновлять, а не заменять.

И в заключение: ИИ подготовил для вас поздравление. Слушаем: музыка, текст, исполнение нейросети