

Игра-приключение в 4 классе.

Мероприятие: Путешествие в мир умных машин»

Игра - приключение "Путешествие в мир умных машин" проведена с учащимися 4 класса. Мероприятие провели учащиеся 10Г кл (Истомин Олег, Билык Илона), 10 Б кл (Ткаченко Ян) и 9Ж кл (Калмыкова Маргарита) под руководством учителя информатики Самутенко Любовь Анатольевны.

Цель: познакомить учеников с понятием ИИ через игровую деятельность, показать где ИИ встречается в жизни и развить творческое мышление. Ребятам был предложен к просмотру мультфильм "Роботы в будущем", интерактивное задание: соедини робота с его работой. Далее учащиеся наблюдали как генерируются картинки в сервисе "Шедеврум" и приняли участие в эксперименте в режиме реального времени с помощью нейросети "Teachable Machine". Завершили путешествие интерактивной игрой "Я художник!" индивидуально работая с нейросетью "Quick Draw!". В конце мероприятия всем участникам ведущие раздали заранее подготовленные с помощью ИИ наклейки-стикеры "Я дружу с ИИ".

Ход мероприятия

Ведущий: "Привет, юные исследователи! Сегодня мы отправимся в удивительное путешествие, где познакомимся с очень умными, но неживыми помощниками. Вы знаете, кто такие роботы? А умные телефоны? Они могут отвечать на вопросы, играть с вами, показывать мультики! Сейчас мы с вами посмотрим мультфильм про умные машины(**видеоролик "Роботы в будущем"**). Все это возможно благодаря "Искусственному Интеллекту" или просто – "Умным Программам".

1. Станция 1: «Кто что делает?»

Ведущий: "Где вы встречали умные программы или роботов?" (Например, пылесос-робот, голосовой помощник в телефоне, игры, которые подбирают вам уровни, рекомендации видео).

- "Как вы думаете, что они умеют делать?"

Задание: Найди пару. Соедини робота с его работой

<https://wordwall.net/ru/resource/105480931/>

2. Станция 2: «AI-Творец: От слов к картине!»

Инструмент: [Шедеврум](#) (учитель заранее открывает сайт).

Ведущий: "А теперь давайте попросим умную программу нарисовать нам что-нибудь необычное!"

- Ведущий собирает от детей 2-3 слова для описания картинки (например, "синий кот", "летающий единорог", "школа на облаке", «робот на радуге ест мороженое», летающий дом-пицца» ...).
- Ведущий вводит эти слова в нейросеть.

Ученики: Повторить 2-3 раза.

3. Станция 3: «AI-Распознаватель: Кто я?»

Инструмент: [Teachable Machine](#)

Ведущий: Ученики 7 класса нашей школы научили компьютер распознавать 3 вещи. Сейчас вы увидите, что он «видит» и поучаствуете в эксперименте.

Заранее обучили простую модель на распознавание 3 классов:

- класс 1: "Ножницы" (показываете ножницы к камере).
- класс 2: "Фломастер" (показываете фломастер к камере).
- класс 3: "Человек" (подходит человек к камере).

Учитель демонстрирует.

<https://teachablemachine.withgoogle.com/models/CuADsGtFR/>

Теперь попробуйте вы (вызывает детей по одному).

4. Станция 4: «AI-Художник: Угадай, что я рисую!»

Инструмент: сервис [Quick, Draw!](#) от Google (учитель заранее открывает на компьютерах).

Ведущий: ИИ так же умеет "видеть" и распознавать предметы.

Сейчас вы будете наблюдать, как нейросеть пытается угадать рисунок в реальном времени.

- Ведущий быстро рисует на экране доски.

Ученики: Повторить 3-5 раз.

Ведущий: Обсуждение: "Как вы думаете, как компьютер догадался?"

Ведущий: Он "видел" тысячи таких же рисунков раньше и научился их различать!"

Если есть время посадить детей за компьютеры.

5. Станция 5: «Я дружу с ИИ»

ИТОГ:

Ведущий: Молодцы, исследователи! Сегодня вы увидели, как ИИ может рисовать, распознавать и помогать нам. Это очень умные программы!

ИИ – это наш друг и помощник! Он делает нашу жизнь интереснее!

Мы вместе с ИИ подготовил вам подарки: стикеры «Я дружу с ИИ» (НАГРАЖДЕНИЕ).

PS:

Совет: постоянно задавайте вопросы, хвалите, поощряйте.

Приложение 1:

стикеры:



Приложение 2:





