

Шаблон для кейса, творческого задания, игры, лабораторной работы и мастер-класса

МАСТЕР-КЛАСС

Название/Тема: Рисуем с нейросетями. Генерация изображений через текстовый и/или эскизный запрос.

Автор: Богданов А.А., методист Центра методического сопровождения цифрового образования ГБНОУ "Академия цифровых технологий "

Направленность: техническая, цифровые приложения, живопись

Цель: научить участников работать с тремя из доступных ресурсов для генерации изображений, самостоятельно составляя текстовый и/или эскизный запросы и получать готовые изображения в количестве от 3 до 12 штук с помощью искусственного интеллекта.

Задачи:

- Передача опыта работы с технологиями нейросетей для создания изображений;
- Совместная генерация изображения через текстовый запрос в нейросетях
- Рефлексия участниками мастер-класса по итогам получения и применения новых знаний и навыков

Артефакт: Самостоятельно сгенерированное изображение

П А С П О Р Т П Р А К Т И К И	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ		
	Время	Форма	Методы
	2 ак. часа	Групповая работа	Интерактивная лекция. Практическое занятие.
	КАТЕГОРИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ		
	Возраст	Особенности	Количество участников в рабочей группе
	8-11 лет 12-18 лет	Не адаптирована для детей ТЖС, ОВЗ	10-15
	РЕСУРСЫ		
	Оборудование и материалы	Базовые знания из других областей	Уровень сложности и Место в структуре курса
	Приложение 1	Нет требований	Автономное мероприятие
	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ		
Hard-skills, предметные навыки	Soft-Skills, метапредметные навыки	Личностные	
<ul style="list-style-type: none"> - Составление текстового запроса для генерации изображения. - Составление эскизного запроса для генерации изображения. - Использование минимум трех ресурсов для генерации изображений. 	<ul style="list-style-type: none"> - Поиск и анализ информации. - Знание об основных тенденциях развития нейросетей. - Грамотная формулировка и построение своих мыслей 	<ul style="list-style-type: none"> - способность к самостоятельному определению своей точки зрения и умению четко ее позиционировать. - стремление к познанию, учению и выбору профессии. - активная творческая деятельность. 	
ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ			

Инструкции для педагога

Приложение 2

Открытая информация о результатах

Участие в конкурсах

Этап 1. ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

Рекомендованное время: 10 минут

Задание/Активность: Открыть рабочие ресурсы для генерации изображений. Открыть сопровождающую презентацию. Опросить участников что они знают про нейросети и кратко рассказать про то, как они работают. Рассказать про три ресурса с которыми будем сегодня работать.

Риски этапа: отсутствие интернета.

Варианты минимизации рисков: быть готовым раздавать интернет с мобильного устройства.

Этап 2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Рекомендованное время: 60 минут

Задание/Активность: С каждым из трех ресурсов совместно с участниками придумываем текстовый запрос. Ведущий вводит запрос и показывает основные инструменты ресурса. Далее участники самостоятельно придумывают запросы и генерируют изображения.

Риски этапа: Выключение из процесса в связи с невозможностью/нежеланием придумывать текстовый запрос.

Варианты минимизации рисков: Придумать несколько интересных тем для возможной визуализации.

Этап 3. РЕФЛЕКСИЯ/ИТОГИ

Рекомендованное время: 20 минут

Задание/Активность: Все по очереди показывают свои сгенерированные изображения и зачитывают текстовый запрос. Обсуждение результатов. Основная рефлексия по всему мероприятию.

Риски этапа: не желание показывать и говорить при всех

Варианты минимизации рисков: не заставлять показывать и говорить при всех

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ

- «Fusion Brain» (<https://fusionbrain.ai/>),
- «Playground AI» (<https://playground.com/>)
- «Leonardo.Ai Realtime Canvas» (<https://app.leonardo.ai/realtime-canvas>)
- «Шедеврум» (<https://shdevrum.ai/>)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Для педагога:

- компьютер/ноутбук

- доступ к интернету
- демонстрационное оборудование (интерактивная доска/проектор)

Для обучающихся:

- сидячие места для участников мастер-класса
- доступ к интернету

Компьютер/ноутбук/смартфон для каждого участника

ПРИЛОЖЕНИЕ

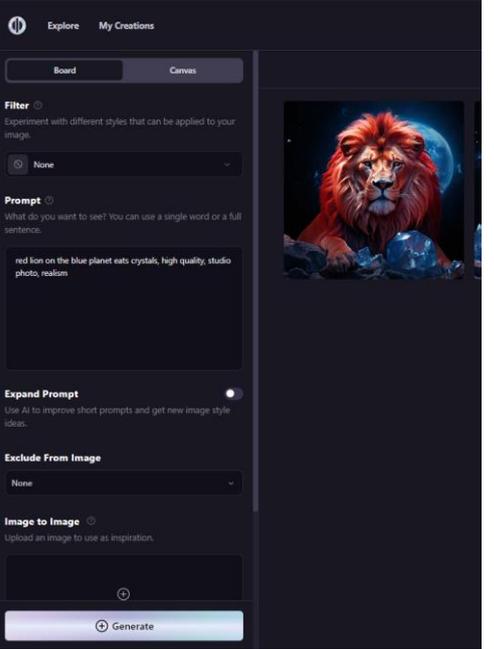
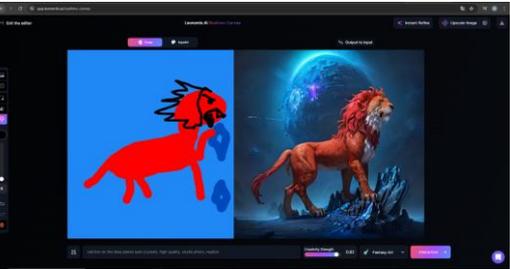
1

- «Fusion Brain» (<https://fusionbrain.ai/>), при работе с компьютера,
- «Playground AI» (<https://playground.com/>) при работе с компьютера,
- «Leonardo.Ai Realtime Canvas» (<https://app.leonardo.ai/realtime-canvas>) при работе с компьютера,
- «Шедеврум» (<https://shdevrum.ai/>) при работе с смартфонов,
- стол для спикера/педагога;
- QR-коды на ресурсы нейросетей распечатываются или демонстрируются на экране;
- интерактивная доска/экран/проектор
- компьютер для педагога мастер-класса
- графический планшет для педагога мастер-класса
- компьютеры/смартфоны для участников, доступ в интернет (опционально)

ПРИЛОЖЕНИЕ

2

№	Описание	Материалы
1	Регистрация ведущего мастер-класса в нейросетях «Fusion Brain», «Playground AI», «Leonardo.Ai Realtime Canvas». Для регистрации необходима электронная почта. «Шедеврум» для регистрации нужен смартфон.	https://fusionbrain.ai/ https://playground.com/ https://app.leonardo.ai/realtime-canvas
2	Подключение ноутбука/компьютера к демонстрационному экрану/проектору	
3	Запуск всех трех ресурсов в браузере с учетом их последовательности в задачах	
4	Рассадка участников перед демонстрационным экраном	
5	Опрос участников, знают ли они что такое нейросети и для чего они нужны. Вступительное слово по генерации изображений	
6	Совместная генерация идеи будущего запроса и ввод запроса в нейросеть «Fusion Brain» Спрашиваем участников, что они хотят сгенерировать и вводим запрос. Данная нейросеть воспринимает запросы на русском	https://fusionbrain.ai/

	<p>языке. Текстовый запрос составляется совместно с участниками. Кроме описания изображения, так же нужно прописать стилистику. Пример: «красный лев на синей планете ест кристаллы, высокое качество, студийное фото, реализм» Создание изображения;</p>	 <p>Промпт: <input type="text"/> Негативный промт: <input type="text"/> Стили: <input type="text"/> Сбросить</p> <p>красный лев на синей планете ест кристаллы, высокое качество, студийное фото, реализм</p>
7	<p>Перевод этого же запроса на английский язык и ввод запроса в нейросеть «Playground AI». Это англоязычная нейросеть и соответственно текстовый запрос тоже должен быть на английском. Для ускорения процесса пользуемся переводчиком. В окне слева вводится сам текстовый запрос. В окне справа выбирается формат, качество и количество изображений, а также модель для генерации. Создание изображения</p>	<p>https://playground.com/</p> 
8	<p>Демонстрация инструментов для эскизной генерации изображений в «Leonardo.Ai Realtime Canvas».</p> <p>Данная нейросеть так же является англоязычной и все текстовый запросы вносятся на английском языке. Кроме эскиза, необходимо ввести краткое описание желаемого результата.</p> <p>В левой части находятся инструменты для эскизирования: кисти, ластик, инструмент добавления фото, генерация отдельных зон, выбор цвета и размера кисти. Создание изображения</p>	<p>https://app.leonardo.ai/realtime-canvas</p> 
9	<p>Обработка и оформление результатов проведенного мастер-класса.</p>	

	Вывод на экран всех сгенерированных изображений	
10	<p>Анализ результатов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Удалось ли сгенерировать желаемое изображение? - Какая нейросеть справилась лучше? - Появились идеи как использовать эти нейросети для себя? - Появилось желание больше погрузиться в тему нейросетей? 	
11	<p>Выводы:</p> <p>В проведенном мастер-классе "Рисуем с нейросетями" использовались три основных ресурса: "Fusion Brain", "Playground AI" и "Leonardo.Ai Realtime Canvas". Первый этап включал регистрацию в системах. После подключения ноутбука к демонстрационному экрану, начался процесс создания изображений.</p> <p>Участники мастер-класса сначала формулировали запрос на русском языке для "Fusion Brain", затем переводили его на английский для "Playground AI", и, наконец, создавали эскизы в "Leonardo.Ai Realtime Canvas".</p> <p>Все этапы были сопровождаемы инструкциями и помощью со стороны ведущего. По завершению мастер-класса были выведены на экран и проанализированы результаты работы каждой нейросети.</p> <p>Участники также обсудили свои впечатления и выразили желание/не желание дальше изучать и использовать нейросетевые технологии.</p>	