DOBILAS
Panevėžio lopšelis darželis

# STEAM „DI AVATARAS: AUGINAME SKAITMENINĮ PERSONAŽĄ“

MOKYTOJA ŽIVILĖ LIEKIENĖ

# TIKSLAS

Suteikti vaikams galimybę suprasti, kas yra avataras ir kaip dirbtinis intelektas (DI) padeda sukurti skaitmeninį veikėją pagal žmogaus sukurtą aprašymą. Ugdyti bendradarbiavimą, kūrybiškumą ir raiškųjį kalbėjimą.

# HIPOTEZĖ

ar galime „užauginti“ skaitmeninį personažą, jei jam nurodysime išvaizdos, charakterio ir supergalių savybes.

# EIGA

„Nežiniukų“ grupės vaikams susėdus ratu, mokytoja pristatė naują tyrinėjimo temą – „Kas yra avataras?“ Vaikai sužinojo, kad avataras – tai skaitmeninis veikėjas, kurį žmonės susikuria kompiuteryje, telefone ar žaidime, o jo išvaizda, charakteris ir net supergalios priklauso nuo kūrėjo fantazijos. Aptarėme, kur avatarus galime sutikti – žaidimuose, programėlėse, socialinėse platformose, filmuose ir virtualioje realybėje.

Toliau vaikai buvo suskirstyti į trys tyrinėtojų komandas, o kiekviena komanda gavo po vieną teminę kortelių grupę:

- Išvaizdos grupė,
- Charakterio grupė,
- Supergalių ir gebėjimų grupė.

# EIGA

Komandos tyrinėjo korteles, rūšiavo, lygiavo, aptarinėjo, rinkosi savybes, kurios jiems atrodė tinkamos kuriamam avatarui. Kiekviena komanda priėmė bendrus sprendimus ir išsirinko po kelias savybes, kurias pristatė visai grupei. Po apsitarimo mokytoja prie interaktyvios lentos atidarė DI vaizdų generavimo programą („Adobe Firefly“). Viena po kitos komandos atėjo prie lentos ir žodžiais diktavo, kokį avatarą jos nori „užauginti“: kokia jo išvaizda, kokios emocijos, kokias supergalias turi. Mokytoja suformulavo vaikų mintis į aiškų tekstą, o dirbtinis intelektas sugeneravo avatarų atvaizdus.

Vaikai stebėjo, kaip kompiuteris, remdamasis jų sugalvotomis idėjomis, per kelias sekundes sukuria visiškai naują skaitmeninį personažą. Kiekvienas avataras buvo aptartas: kuo jis ypatingas, kur galėtų gyventi, kuo užsiimtų, kokios jo savybės padeda būti geru draugu. Vaikai pastebėjo, kad DI tiksliai pakartoja jų idėjas, tačiau kartais sukuria ir netikėtų detalių, todėl kilo daug klausimų ir smalsumo.

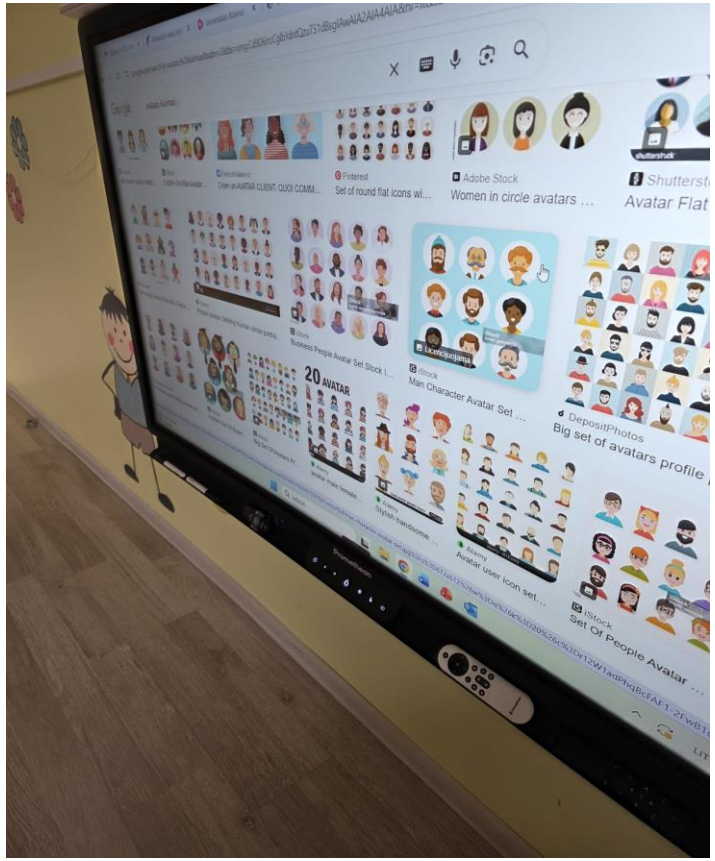
# EIGA

Pabaigoje grupė atliko refleksiją – kas buvo sunkiausia, kas lengviausia, ką dar kitą kartą norėtų patobulinti savo personažuose. Vaikai suprato, kad dirbtinį intelektą galima naudoti ne tik žaidimams, bet ir kūrybai, mokymuisi ir idėjų vystymui.

Veiklos metu buvo lavinama vaikų vaizduotė, gebėjimas dirbti komandoje, verbalizuoti mintis, pastebėti skirtumus ir panašumus, priimti sprendimus, tyrinėti technologijas bei suprasti, kad žmogaus idėja = DI sukurtas rezultatas.

# STEAM ELEMENTAI

- Technology (T) – naudojama DI programa, interaktyvi lenta, technologijų ribų supratimas.
- Engineering (E) – vaikai kuria struktūrą, derina avataro savybes, logiškai konstruoja, kokios dalys bus reikalingos. Arts (A) – spalvų, formų, emocijų pasirinkimas, kūryba, dizainas.
- Mathematics (M) – lyginimas, skaičiavimas (kiek savybių pasirinko; kas didesnis/mažesnis; proporcijos – galva, kūno dalys).

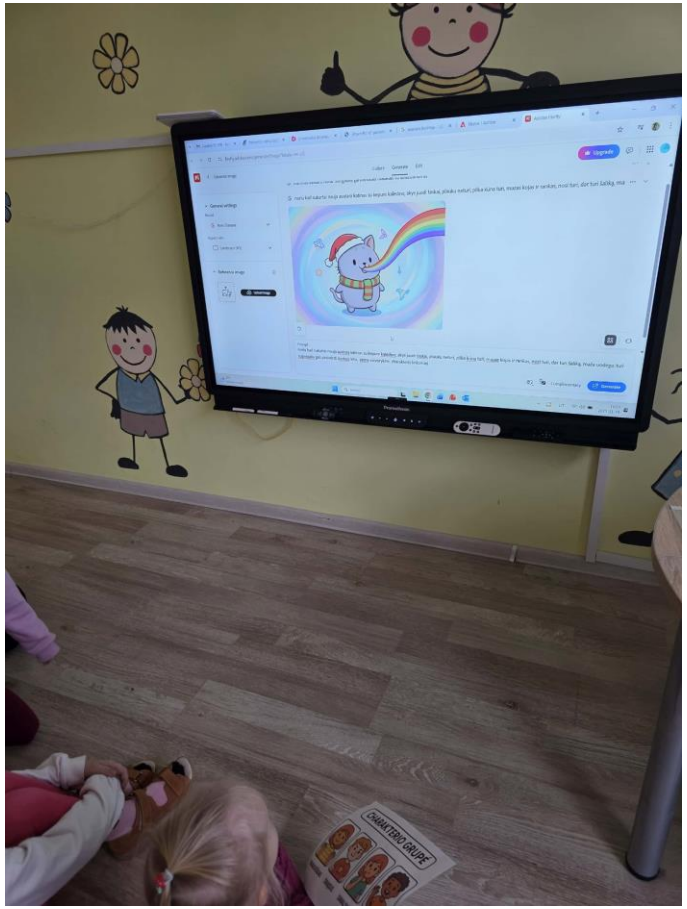


# STEM MOKYKLOS KRITERIJAI

**Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas** – vaikai dirbo komandose, tarėsi, priėmė sprendimus.

**Tyrinėjimu grindžiamas gamtos ir tiksliųjų mokslų mokymas** – vaikai tyrinėjo, ar DI supranta jų nurodymus.

**STEM mokymo kontekstualizavimas** – veikla susieta su realiomis patirtimis (avatarai žaidimuose, programėlėse).

**Galimybė naudotis technologijomis ir įranga** – aktyviai naudojama interaktyvi lenta ir DI įrankiai.

CHARAKTERIO GRUPĖ
IŠVAIZDOS GRUPĖ
VIOLETINIAI PLAUKAI
ŽMOGUS AR FANTAZIJOS VEIKĖJAS
SPALVINGI DRABUŽIAI
SUPERGALIOS IR GEBĖJIMŲ GRUPĖ
SUKURIA VAIVORYKŠTĘ
GREITAI
PAVERČIA SMĖLĮ SPALVOTAIS KRISTALAIS
GERAI DAINUOJA