



8 класс · Урок 24 из 34 · 45 минут

Как обучить систему создавать произведения?

4.5. Искусственный интеллект и творчество

Результат: определяет требования к обучающим примерам и художественной задаче, создаёт запрос и систематизирует разные оценки вариантов, отделяя вкус от выполнения брифа.

Листы ученика

01. Проблемная ситуация

Клуб книжного обмена просит «красивую» эмблему. Один ученик выбирает строгую геометрию, другой - яркие пятна. Помощник объявляет победителем вариант с большим числом лайков. Можно ли оценивать эмблему без цели и условий показа?

За 1 минуту прочитайте ситуацию; за 2 запишите решение и основание; за 2 сравните с соседом и назовите недостающую проверку. Числа и реплики условного ИИ подготовлены автором для обучения, это не результаты испытания действующего сервиса.

Место для ответа



02. Объяснение и разобранный пример

5-14 минут: 4 минуты - понятия; 3 - совместный разбор; 2 - проверка ограничений примера.

Генеративная модель обучается на примерах и закономерностях в них, затем предлагает новые сочетания по запросу. Для творчества трудно задать единственную правильную метку: выразительность зависит от замысла и зрителя. Обучающая коллекция должна отражать разные сюжеты и подходящие стили, а не тысячу копий одного рисунка. Важно происхождение примеров и допустимость их использования.

Стиль - особенности формы, цвета, композиции и приёмов; это не простой ярлык «красиво». Для учебного брифа отделяем обязательные признаки от предпочтений. Разнообразие вариантов не равно хаосу: неизменные требования нужны для честного сравнения.

Бриф эмблемы: квадрат; ровно две закрытые книги; без букв, людей и логотипов; различимость при уменьшении; два цвета. Обязательные требования проверяются по рисунку. Оценку выразительности 1-3 каждый сопровождает объяснением; это суждение конкретного зрителя, не универсальная истина.

Человек выбирает цель, художественные ограничения, вариант и ответственность за публикацию. Модель создаёт пиксели, но не подтверждает наличие человеческого замысла или переживания. Факт - видимый результат; предположение - как его воспримет другая аудитория; прогноз - ожидаемая различимость на маленькой печати; сгенерированный результат - изображение, не найденная фотография.

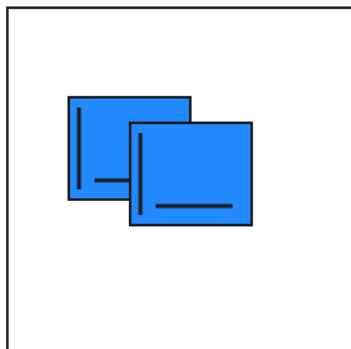
Разобранный пример. Вариант отвечает всем пяти требованиям, но один зритель оценил выразительность на 2, другой на 3. Нет противоречия в проверяемых фактах: предпочтения могут различаться. Если в рисунке три книги, нарушение количества нельзя устранить голосованием «нравится».



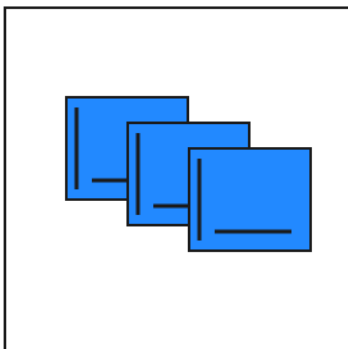
03. Практика 1: Бриф, примеры и первый запрос

Эмблемы А, Б, В: авторские варианты для проверки брифа

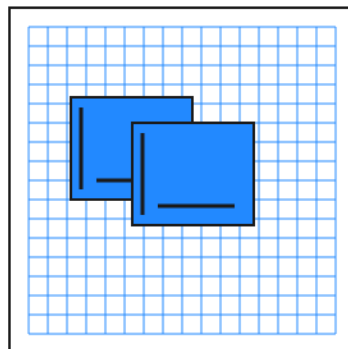
А



Б



В



Количество книг, два цвета, отсутствие букв, видимость на маленькой печати.

Учебная коллекция	Состав	Что проверить
К1	12 одинаковых эмблем с одной книгой	Повторы и узкий сюжет
К2	6 разных эмблем: 3 с книгами, 3 с листьями	Разнообразие и соответствие цели
К3	8 эмблем с книгами разных форм; происхождение 3 неизвестно	Происхождение и разрешения

А, Б и В на рисунке - авторские схемы возможных вариантов, не результаты запуска ИИ. А: две закрытые книги, два цвета, чистый квадрат. Б: три книги. В: две книги, но мелкая декоративная сетка. Бриф дан в объяснении. Для живого опыта учитель вводит согласованный запрос в разрешённую школой отечественную систему; ученики не регистрируются.



Продолжение практики 1: действия и рабочий ответ

- За 2 минуты выберите, что исправить в каждой коллекции; не считайте готовую коллекцию гарантией качества.
- За 3 минуты напишите запрос с пятью требованиями. Учитель запускает согласованный вариант; пока идёт генерация, запишите прогноз возможной ошибки.
- За 4 минуты проверьте фактически полученное изображение либо схемы А-В по одинаковому чек-листу, отметив какой вариант работы выполнен.
- За 2 минуты сохраните запрос, наблюдение, дату и одну содержательную правку; при отсутствии сети укажите, что живой запуск отложен.

Форма результата: Паспорт задачи, чек-лист и журнал происхождения выбранного варианта.

Критерии: По 1 баллу: коллекции; полный запрос; проверка с наблюдениями; журнал и правка. Всего 4.

Место для ответа



04. Практика 2: Систематизируйте оценки зрителей

Зритель	Выразительность А / В, 1-3	Основание
1	3 / 2	А видно издалека
2	2 / 3	У В интересная сетка
3	3 / 2	У А понятный силуэт

Условные оценки, не настоящий опрос класса. Новая задача: плакат формата А3 на стене, не печать 2 см. Предложите, как изменятся требования; сами выставьте две оценки с объяснением и отдельно проверьте обязательные признаки.

- За 2 минуты найдите средние оценки А и В и несовпадающее мнение.
- За 3 минуты сформулируйте новый бриф и отделите обязательные признаки от вкуса.
- За 2 минуты выберите вариант либо предложите новую правку, проверяемую на А3.
- За 1 минуту сравните с соседом: где факт, а где оценочное суждение?

Форма результата: Таблица оценочных суждений и записка редактору.

Критерии: По 1 баллу: средние и разногласие; новый бриф; обоснованный вариант/правка; факт и вкус. Всего 4.

Место для ответа



05. Обсуждение: аргумент и возражение

Тезис: «Система, обученная на красивых рисунках, обязательно создаёт искусство». За 2 минуты назовите пользу примеров; за 3 возразите по К1 и разным оценкам; за 2 согласуйте роль человека.

Место для ответа

06. Индивидуальная проверка понимания

Для афиши нужна одна открытая книга, синий и белый, без букв. Условный рисунок содержит две закрытые книги и мелкую надпись, цвета верны. Назовите три нарушения и команду правки с сохранением удачного признака.

За 3 минуты запишите ответ; за минуту сверьте ключ и исправьте другим цветом; за последнюю минуту сдайте запись. По 1 баллу за каждый из четырёх содержательных элементов.

Место для ответа



Для учителя: ответы и критерии

8 класс · Урок 24. Как обучить систему создавать произведения?

Подготовьте: экран или распечатки, тетради, ручки и калькулятор; лист с учебными изображениями. Все таблицы, тексты и ключи находятся в статье и PDF. Ключи открывайте после самостоятельной попытки; ученические листы печатайте отдельно от раздела учителя.

Вариант без регистрации: работайте по готовым материалам и учебным журналам на экране или бумаге. Ученики не создают аккаунтов и не передают личных данных. Учебная имитация позволяет проверить рассуждение, но не заменяет настоящий эксперимент с сервисом.

Для живого опыта до урока проверьте создание изображений в разрешённой школой Алисе AI и возрастные условия. Достаточно аккаунта учителя и общего экрана. Если функция недоступна, выполните полный резерв со схемами, но не считайте его генерацией ИИ: собственный запуск и проверку перенесите в создание прототипа урока 33. Не покупайте доступ от имени ученика.

Время	Этап	Результат
0-5	Проблемная ситуация	Первое решение и основания
5-14	Теория и разобранный пример	Понятия, доказательства и ограничения
14-25	Практика 1	Проверяемый результат по критериям
25-33	Практика 2	Перенос в новые условия
33-40	Обсуждение	Аргумент, возражение, общее решение
40-45	Индивидуальная проверка	Самостоятельный ответ и сверка

Что собрать: результаты двух практик, основания вывода и индивидуальную проверку. Минуты включают чтение, обсуждение и запись; раздел соответствия программе предназначен учителю вне этих 45 минут. При 0-1 балле в проверке вернитесь к разобранному примеру; при 2-3 уточните пропущенное звено; при 4 предложите новый случай. Критерии нужны для обратной связи, не задают обязательную школьную отметку.

01-02. Разбор проблемной ситуации и примера

Разобранный пример. Вариант отвечает всем пяти требованиям, но один зритель оценил выразительность на 2, другой на 3. Нет противоречия в проверяемых фактах: предпочтения могут различаться. Если в рисунке три книги, нарушение количества нельзя устранить голосованием «нравится».

03. Бриф, примеры и первый запрос

K1 разнообразить и убрать дубли; K2 добавить подходящие примеры книжной эмблемы и проверить происхождение; K3 выяснить происхождение трёх или исключить их до решения о разрешениях. Пример запроса: «Квадратная двухцветная эмблема школьного книжного обмена: ровно две закрытые книги крупными простыми формами; различима на печати 2 см; без букв, людей и логотипов». На схемах А отвечает брифу; Б нарушает количество; В требует испытания уменьшением: сетка может мешать различимости. Реальную генерацию оценивают по её собственному рисунку, не по этому ключу. Журнал отдельно фиксирует живой опыт или резерв; схему нельзя выдавать за результат отечественного ИИ.

Критерии: По 1 баллу: коллекции; полный запрос; проверка с наблюдениями; журнал и правка. Всего 4.



04. Систематизируйте оценки зрителей

Средние: $A=8/3\approx 2,67$, $B=7/3\approx 2,33$. Зритель 2 предпочитает В; большинство не доказывает неправильность его вкуса. Для АЗ можно разрешить детали при сохранении двух книг, двух цветов и отсутствия букв. Выбор В допустим при проверке видимости с расстояния; выбор А - при приоритете простоты. Нужна пробная печать/показ нужного размера и оценка целевой аудитории, а не перенос лайков автоматически. Сформулировать собственное основание, не копировать среднее как единственный критерий.

Критерии: По 1 баллу: средние и разногласие; новый бриф; обоснованный вариант/правка; факт и вкус. Всего 4.

05. Обсуждение: ожидаемый результат

Тезис: «Система, обученная на красивых рисунках, обязательно создаёт искусство». За 2 минуты назовите пользу примеров; за 3 возразите по К1 и разным оценкам; за 2 согласуйте роль человека.

Примеры помогают усвоить визуальные закономерности, но повторы сужают разнообразие и не задают цели. Качество зависит от брифа и аудитории; модель предлагает вариант, человек формирует замысел, проверяет и принимает решение. Обучение не снимает вопросов происхождения материалов.

Критерии: аргумент по материалу; содержательное возражение; условие итогового решения; роль человека. По 1 баллу, всего 4.

06. Индивидуальная проверка: ключ

Нарушены количество, открытое состояние, запрет букв. Правка: оставить одну открытую книгу, убрать надпись, сохранить синий и белый. По 1 баллу за каждое нарушение и полную правку с сохранением цвета.



07. Связь с программой

Пункт программы	Действие	Проверяемый результат
Характеризовать сложности обучения искусственного интеллекта для создания предметов искусства.	Сравнивает три коллекции	Указывает повторы, разнообразие и происхождение
Создавать изображение с помощью искусственного интеллекта. Собирать и систематизировать оценочные суждения об этом изображении. Участвовать в обсуждении результатов.	Формулирует запрос, проверяет и ведёт журнал	Отдельно фиксирует выполненный живой опыт или резерв
Выявлять сходство и отличия процессов и результатов творчества человека и искусственного интеллекта.	Разделяет замысел и получение варианта	Не приписывает модели переживание
Перечислять способы использования творческих возможностей нейросетей в учебе или личных проектах.	Разрабатывает эмблему и плакат	Называет цель и проверку

Источники и права

Основа содержания и результатов - [исходная программа класса](#). Поурочное название и учебные случаи - авторская методическая развёртка, не дословные названия модулей программы. Числовые наборы, реплики условных помощников и ситуации специально подготовлены для урока. Учебные журналы не являются результатами испытания реального ИИ.

[Яндекс: создание изображений в Алисе AI; проверено 14 октября 2026](#) - источник для понятий и проверки; учебные задания разработаны отдельно.

Логотип «Школы России» используется в материалах портала; авторские схемы предназначены для учебной работы. Внешние материалы сохраняют указанные условия использования.