Урок 13. Как составить промпт для создания и изменения картинки?

6 класс · Урок 13 из 18 · 45 минут

Вся программа 6 класса · Искусственный интеллект и творчество

Урок для 6 класса о промпте для картинки. Ученики зададут назначение изображения, проверят результат и сравнят варианты после одной точной правки.

Промпт помогает передать нейросети замысел картинки. В мастерской составим запрос для учебной карточки, проверим композицию и изменим один параметр, сохранив остальные требования.

Содержание урока

1. Цель урока
2. Ход урока
3. Вход в тему: Изображение без камеры
4. Из замысла в проверяемый промпт
5. Создание и точная правка изображения
6. Творческое решение и ограничения
7. Итоги урока

01. Цель урока

Научиться составлять промпт для нужной картинки, проверять результат и точно описывать одну правку.

К концу урока ученики смогут:

- Объяснять связь замысла, промпта и результата генерации.
- Задавать назначение, содержание и ограничения картинки.
- Сравнивать исходное и изменённое изображения по одним критериям.
- Различать творческие решения человека и работу генератора.

02. Ход урока

Этап	Мин	Учитель	Ученики
1. Вход в тему: Изображение без камеры	5	Задаёт назначение картинки	Формулируют требования
2. Из замысла в проверяемый промпт	9	Объясняет композицию и задаёт опыт с учебной карточкой.	Пишут промпт с тремя требованиями к изображению рюкзака.
3. Создание и точная правка изображения	17	Проводит опыт в отечественном сервисе	Сравнивают А и Б, проверяют чтение одинакового заголовка.
4. Творческое решение и ограничения	9	Связывает опыт с ролью автора	Выбирают вариант и обосновывают
5. Итоги урока	5	Проверяет понимание промпта	Объясняют способ улучшения
Итого	45		

03. Этап 1. Вход в тему: Изображение без камеры

≈ 5 минут

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Сегодня учимся создавать и изменять картинки с помощью промпта — задания для нейросети. Человек выбирает, что хочет сообщить зрителю, кому и зачем. Генератор предлагает изображение по описанию. Автор отбирает и проверяет результат.

В апреле 2023 года художник Борис Эльдагсен отказался от награды Sony World Photography Awards. Его изображение «Электрик» победило в творческой категории, хотя было создано с помощью ИИ без фотосъёмки. Какой вопрос о назначении работы возникает, даже если изображение понравилось жюри?

Для учителя

Картинка может нравиться зрителям и при этом не соответствовать условиям конкурса. Фотография и изображение, созданное нейросетью, получаются разными способами. Эльдагсен объяснил отказ желанием обсудить это различие. Не просите учеников угадывать происхождение изображения по внешнему виду.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Эльдагсен хотел обсудить различия между фотографией и изображением, созданным с ИИ. Картинка может нравиться, но не подходить для задачи. Для нашей учебной карточки,

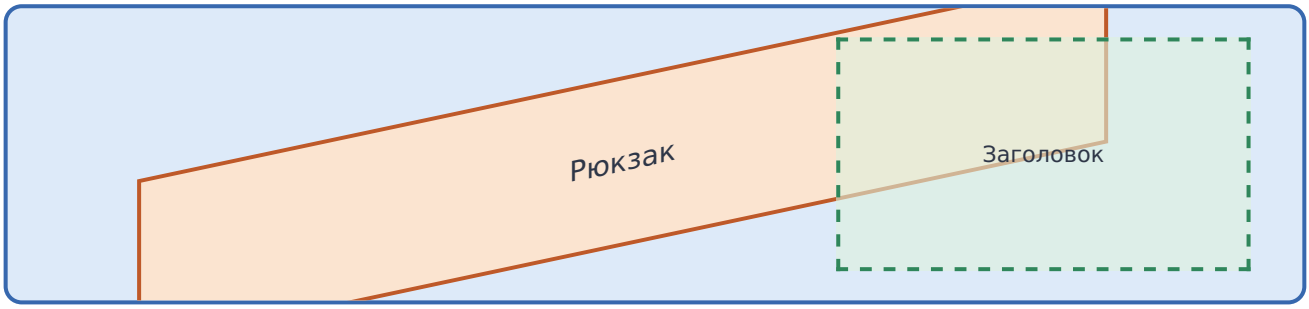
например, нужно оставить место, где легко прочитать заголовок. Такие требования и стоит включать в промпт.

04. Этап 2. Из замысла в проверяемый промпт ≈ 9 минут

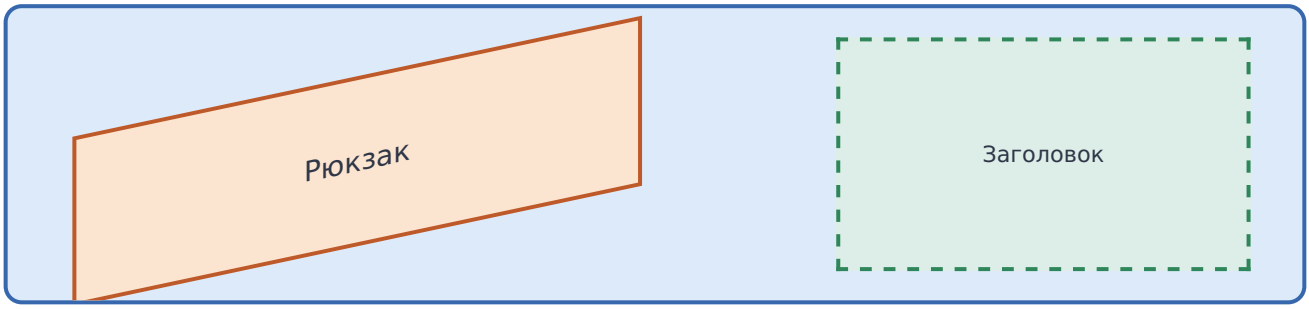
ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Промпт может задавать объект, действие, окружение, композицию и стиль. Композиция — расположение частей изображения. Для карточки важно, где рюкзак, а где место для заголовка. Выбираем детали, от которых зависит выполнение задачи.

Система создаёт картинку по закономерностям, которые усвоила при обучении на примерах. На один запрос она может ответить по-разному, нарисовать не то число предметов или неудачно расположить детали. Длинный промпт сам по себе не гарантирует хорошей картинки. Результат нужно рассмотреть и проверить.



Эскиз А



Эскиз Б

Светлая рамка обозначает место для будущего текста; прямоугольник с подписью — рюкзак. Это схемы композиции.

Два способа разместить рисунок и текст

Запишите замысел

Сделайте картинку для учебной карточки «Собираемся в школу». На ней должны быть школьный рюкзак и заголовок, который вы добавите после генерации.

1. Нарисуйте небольшой эскиз: выберите формат карточки, положение рюкзака и место для заголовка. Эскизы выше показывают возможные композиции, но повторять их не обязательно.

2. По своему эскизу сформулируйте три требования к картинке. Для каждого укажите, по какому видимому признаку вы проверите результат.
3. Составьте промпт. Цвета и стиль выберите сами. В паре объясните, как ваша композиция помогает прочитать заголовок.

Для общего опыта учитель выбирает один эскиз и промпт. Запишите на доске три требования именно этого варианта. Дальше весь класс оценивает изображения А и Б по этим общим требованиям; свои эскизы и запросы сохраните.

Для учителя: ответы и разбор

Рюкзак можно разместить справа, слева или ниже заголовка, а карточку сделать горизонтальной или вертикальной. Засчитывайте три требования, которые можно проверить по рисунку, и промпт, который передаёт их нейросети. Рисунок не должен мешать читать будущий заголовок. Одного слова «красиво» для проверки недостаточно.

Попросите ученика показать на эскизе, где будут рисунок и заголовок. Не задавайте всем готовую композицию. А и Б сравнивают по выбранным требованиям: меняют один параметр, остальные сохраняют.

05. Этап 3. Создание и точная правка изображения

≈ 17 минут

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Сначала получим картинку и проверим три выбранных требования. Сохраним и запрос, и результат. Когда изменим промпт, сможем сравнить картинки и понять, что получилось.

Для опыта используем GigaChat — российский сервис, который работает с текстами и изображениями. Запрос отправляет учитель со своего экрана; личные фотографии и сведения учеников не нужны. Создадим изображение обычного школьного рюкзака по своему описанию.

Для учителя

Адрес GigaChat указан в источниках. Откройте доступную вам версию, войдите в свой аккаунт и начните новый диалог. Отправьте выбранный запрос со словом «Нарисуй». Покажите результат классу, сохраните его как А. Для изменения используйте доступный в вашей версии режим работы с изображением; если точечная правка недоступна, отправьте полный уточнённый запрос и сравнивайте две генерации, не называя вторую редактированием исходного файла.

На ожидание отведите не более двух минут внутри этапа. Если сервис недоступен, выполните задание с двумя эскизами выше, затем предложите нарисовать изменённый эскиз. Ученики потренируются составлять промпт, но проверку на настоящем генераторе нужно будет провести позже. Платный обход не нужен.

Один параметр — одна проверка

1. По изображению А отметьте для каждого из трёх требований: выполнено / не выполнено / нельзя установить.
2. Если нашли проблему, выберите одну и точно опишите правку, сохраняя остальные условия. Если А уже подходит, сохраните его и попробуйте в Б другое расположение частей картинки. Укажите, какое требование меняете, а какие оставляете. Проверьте, стало ли легче читать заголовок: изменение не обязательно окажется улучшением.
3. Получите изображение Б. Запишите, что хотели изменить, что изменилось, что сохранилось и что поменялось без вашей просьбы.
4. Поместите на А и Б одинаковый заголовок «Собираемся в школу»: на экране или на бумажных копиях. Покажите их соседней паре в одинаковом размере и с одинакового расстояния. Попросите прочитать заголовок; запишите затруднения и свяжите их с расположением рисунка.

Для учителя: ответы и разбор

Заранее правильного вида картинки нет. Ученик должен объяснить, зачем изменил один параметр запроса, и проверить, что получилось. Можно исправлять найденную проблему или пробовать другое расположение рюкзака, даже если А уже удачен. Фразы «стало лучше» недостаточно: нужно показать, что именно изменилось. Если просили сдвинуть рюкзак, а генератор заодно изменил его форму, это тоже записывают. Подходящий запрос ещё не гарантирует подходящей картинки. Не требуйте искать недостаток там, где его нет. При сравнении заголовка сохраняйте размер букв, цвет, размер карточки и расстояние до читателя. Если оба варианта читаются хорошо, так и запишите. Обязательно выбирать победителя не нужно: можно оставить А.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Чтобы сравнить картинки, проверяем в них одни и те же требования. В новой версии предмет может переместиться на нужное место, а другая важная деталь — исчезнуть. Автор решает, подходит ли вариант, нужен ли новый запрос или проще поправить картинку в редакторе.

06. Этап 4. Творческое решение и ограничения

≈ 9 минут

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Человек опирается на свой опыт и может изменить замысел. Например, выбрать более простой фон, чтобы заголовок лучше читался. Генератор помогает попробовать разные варианты, но ему нужно объяснить, для чего нужна картинка.

Неудачную картинку не всегда нужно заменять целиком. Можно оставить цвета, исправить деталь или передвинуть предмет. При этом стоит указать, что создал сервис, а что выбрали и изменили люди.

РЕАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ

Победа после сотен вариантов

В августе 2022 года дизайнер Джейсон Аллен подал три изображения на художественный конкурс ярмарки штата Колорадо в США. Работа «Космический оперный театр» получила первое место в категории цифрового искусства. После публикации результата начался спор: часть зрителей решила, что победа получена простым нажатием кнопки.

В интервью Аллен описал другой ход работы. По его словам, подготовка трёх изображений заняла больше 80 часов. Он менял формулировки запросов к Midjourney, уточнял освещение и сочетание цветов; всего получилось около 900 вариантов. Затем он отобрал изображения, доработал детали в графическом редакторе, увеличил разрешение и напечатал работы.

За готовой картинкой могут стоять десятки решений автора: как описать замысел, какой вариант выбрать и что доработать. Само изображение не показывает, сколько такой работы было сделано.

Решение редакции

Выберите А, Б или доработанный вариант. Если ни один не подходит, объясните почему. Покажите выполненные требования и замеченную проблему. Если проблем нет, назовите, чего ваш опыт пока не проверил или на какой вопрос не ответил. Подпишите работу: кто придумал замысел, какая система создала картинку и что изменили люди.

Для учителя: ответы и разбор

Засчитывайте выбор по назначению и наблюдаемым признакам, в том числе отказ от обоих вариантов при несоответствии задаче. Если затруднений не было, допустимо назвать ограничение: проверяли только несколько читателей и один размер заголовка; придумывать недостаток не нужно. Подпись должна описывать реальные действия: «Замысел и отбор — команда; изображение получено в GigaChat; расположение уточнили повторным запросом». В режиме эскизов: «Композицию нарисовала команда; запрос подготовлен, генерация не выполнена». Нельзя записывать действие, которого не было.

ГОВОРИМ УЧЕНИКАМ

Автор решает, зачем нужна картинка, задаёт требования, выбирает результат и вносит правки. Быстрая генерация помогает получить варианты, но каждый из них всё равно нужно проверить: подходят ли рисунок и заголовок для задачи?

07. Этап 5. Итоги урока ≈ 5 минут

Главное за урок

В промпте объясняем нейросети, какую картинку хотим получить. Затем проверяем результат по своим требованиям. Так становится понятно, что оставить и что изменить.

Проверка мастерской

1. Зачем указывать назначение картинки?
2. Почему при сравнении полезно менять один параметр?
3. Можно ли считать выполненный промпт доказательством удачной картинки?

Для учителя: ответы и разбор

1. Назначение определяет расположение и нужные детали. 2. Так легче понять влияние изменения; вариативность генерации всё равно учитываем. 3. Нет: результат проверяют отдельно. Попросите опереться хотя бы на один наблюдавшийся признак своей работы.

Для учителя: источники

1. Euronews: Борис Эльдагсен отказался от фотопремии
   Дата материала: 17.04.2023. Материал старше 2024 года.

   Победа изображения, созданного с ИИ, и отказ автора от награды.

   > his image wasn’t a real photo

2. WTOP / CNN: как Джейсон Аллен готовил конкурсную работу
   Дата материала: 03.09.2022. Материал старше 2024 года.

   Рассказ Аллена о промптах, 900 вариантах, отборе и ручной доработке трёх конкурсных изображений.

   > many slight tweaks to his written prompt

3. GigaChat: возможности сервиса
   Дата материала: Дата публикации не указана; страница открыта 02.11.2026.

   Тексты, изображения и работа с файлами; личная доступность учителю не проверена.

   > Создание картинок

4. NIST AI 600-1: профиль рисков генеративного ИИ
   Дата материала: Июль 2024.

   Риск убедительных ошибочных ответов; необходимость проверять результаты в контексте задачи.

   > Confabulation