

SCENARIUSZ LEKCJI
z wykorzystaniem sztucznej inteligencji

Kreatywność



TEMAT LEKCJI:

Kreatywność w erze Sztucznej Inteligencji

CELE LEKCJI:

- Uczniowie poznają możliwości i ograniczenia AI w obszarze kreatywności.
- Uczniowie rozumieją, w jaki sposób AI może wspierać ludzką kreatywność.
- Uczniowie ćwiczą krytyczne podejście do informacji generowanych przez AI.
- Uczniowie dyskutują o etycznych aspektach używania AI w twórczości.

Czas trwania: 90 minut

Grupa wiekowa: Klasy 12-15

PRZEBIEG LEKCJI:

1. Wprowadzenie (5 minut)

- Nauczyciel wita uczniów i przedstawia temat lekcji - rozwijanie kreatywności.
- Wyjaśnia, że uczniowie będą pracować w 5-osobowych grupach, realizując 5 różnych zadań związanych z kreatywnością, z wykorzystaniem AI.
- Zaznacza, że dla każdego zadania bardzo ważne będzie znajdowanie wiarygodnych źródeł informacji, a nie bezkrytyczne przyjmowanie wszystkiego, co wygeneruje AI.

2. Praca w grupach (60 minut)

Nauczyciel dzieli klasę na 5 grup. Każda grupa przez 60 minut realizuje każde z 5 zadań.

Zadanie 1:

Karta pracy nt. czym jest kreatywność - z pomocą Chat GPT/Copilot

- Uczniowie definiują kreatywność, omawiają jej kluczowe elementy.
- Wykorzystują chatbota AI do wyszukiwania odpowiedzi na pytania z karty pracy.
- Weryfikują informacje uzyskane od AI, korzystając z innych źródeł.

Zadanie 2:

Lista ćwiczeń rozwijających kreatywność - tworzona z pomocą Chat GPT/Copilot

- Uczniowie opracowują listę 5 ćwiczeń i technik, które pomagają rozwijać kreatywne myślenie.
- Korzystają z pomocy chatbota AI w procesie tworzenia listy
- Sprawdzają wiarygodność proponowanych przez AI ćwiczeń.

Zadanie 3:

Quiz o kreatywności - stworzony z wykorzystaniem Quizizz AI lub QuestionWell

- Uczniowie opracowują 10-pytaniowy quiz dotyczący kreatywności.
- Wykorzystują narzędzie Quizizz AI lub QuestionWell do automatycznego generowania pytań i odpowiedzi.
- Analizują poprawność wygenerowanych przez AI treści quizu.

Zadanie 4:

Czym jest metoda SCAMPER - opis z pomocą Chat GPT/Copilot

- Uczniowie poznają metodę kreatywnego rozwiązywania problemów SCAMPER.
- Korzystają z chatbota AI, aby uzyskać szczegółowy opis i przykłady zastosowania tej metody.
- Weryfikują informacje uzyskane od AI, korzystając z innych źródeł.

Zadanie 5:

Plakaty motywujące do kreatywności - stworzenie w Bing Creator/Canva

- Uczniowie projektują plakaty z hasłami motywującymi do bycia kreatywnym.

- Wykorzystują narzędzia graficzne oparte na AI (Bing Creator, Canva) do stworzenia atrakcyjnych wizualnie plakatów.
- Analizują, w jaki sposób AI wspomaga proces tworzenia grafik.

Nauczyciel monitoruje pracę grup, służy pomocą i odpowiada na pojawiające się pytania.

3. Prezentacje grup (20 minut)

Przedstawiciele każdej z grup prezentują na forum klasy efekty swojej pracy na każdym z 5 zadań. Zwracają szczególną uwagę na to, w jaki sposób wykorzystywali AI i jak weryfikowali uzyskane informacje.

4. Podsumowanie (5 minut)

- Nauczyciel prowadzi krótką dyskusję podsumowującą:
- Jakie wnioski wyciągnęliście na temat roli AI we wspieraniu ludzkiej kreatywności?
- Jakie obawy lub wyzwania etyczne zidentyfikowaliście w związku z tym tematem?
- W jaki sposób możecie wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności w codziennym życiu?

Nauczyciel podkreśla znaczenie krytycznego podejścia do informacji generowanych przez AI, a także zachęca uczniów do dalszego rozwijania własnej kreatywności.

1. WSTĘP: ROZWIJANIE KREATYWNOŚCI

Czas trwania: 5 minut

Krok po kroku:

a) POCZĄTEK LEKCJI

Nauczyciel_ka wita uczniów i wprowadza ich w temat lekcji, mówiąc: *„Dzisiaj zajmiemy się bardzo ważnym i fascynującym tematem – rozwijaniem naszej kreatywności. W szczególny sposób skupimy się na tym, jak nowoczesne technologie, a konkretnie sztuczna inteligencja, mogą nas w tym wspierać. Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, w jaki sposób AI może pomóc wam stać się bardziej kreatywnymi?”*

b) ZADAJ PYTANIE OTWARTE:

„Czy mieliście już okazję korzystać z jakichkolwiek narzędzi AI, aby znaleźć inspirację lub pomóc w realizacji waszych pomysłów?” Zaproś uczniów do chwili refleksji nad tym pytaniem.

c) ZACHĘTA DO DZIELENIA SIĘ DOŚWIADCZENIAMI:

Zachęć uczniów do podzielenia się swoimi doświadczeniami z użyciem AI w kontekście kreatywności. *„Może ktoś z was używał AI do napisania opowiadania, stworzenia muzyki, czy nawet do rozwiązania problemu w inny, nieoczekiwany sposób?”* Jeśli uczniowie początkowo wahają się, podziel się przykładem, jak AI może pomóc w procesie kreatywnym, aby rozpocząć dyskusję.

d) PROWADZENIE DO GŁÓWNEGO TEMATU:

Podsumuj wprowadzenie, mówiąc: *„Dzisiaj skorzystamy z szansy, by połączyć naszą kreatywność z możliwościami, jakie oferuje sztuczna inteligencja. Przez następane kilkadziesiąt minut, będziemy pracować w grupach nad serią zadań, które mają na celu nie tylko rozwijanie naszych kreatywnych umiejętności, ale także pokazanie, jak AI może stać się naszym sojusznikiem w tym procesie. Czy jesteście gotowi podjąć to wyzwanie i spojrzeć na kreatywność z nowej perspektywy?”*

→ WSKAZÓWKI:

- Utrzymaj otwartą i zachęcającą atmosferę, aby uczniowie czuli się komfortowo, dzieląc się swoimi pomysłami i doświadczeniami.
- Użyj prostych i zrozumiałych przykładów, aby uczniowie mogli łatwiej połączyć kreatywność z technologią AI.

- Podkreśl, że nie ma „złych” czy „niewłaściwych” pomysłów podczas tej lekcji. Celem jest eksploracja i eksperymentowanie.
- Zapewnij uczniom, że pomoc AI nie umniejsza ich własnej kreatywności, a raczej oferuje nowe narzędzia do jej eksploracji i rozwoju.

2. PODZIAŁ NA GRUPY I INSTRUKCJE

Czas trwania: 5 minut

Krok po kroku:

a) PODZIAŁ NA GRUPY:

Nauczyciel_lka dzieli uczniów na 5 równych grup. *„Teraz podzielę was na grupy. Każda z nich będzie miała za zadanie wykorzystać narzędzia AI do rozwiązania konkretnego zadania, które pomoże w rozwijaniu waszej kreatywności.”*

b) PRZEDSTAWIENIE NARZĘDZI AI:

Nauczyciel przedstawia krótki opis każdego z narzędzi AI, które będą wykorzystywane w zadaniach. *„Dzisiaj skorzystamy z ChatGPT do rozwiązywania karty pracy, Quizizz i QuestionWell do stworzenia quizu, a BING Creator lub Canva do projektowania plakatów. Pokażę wam, jak łatwo można je używać.”*

c) INSTRUKCJE DO ZADAŃ:

Nauczyciel_lka rozdaje instrukcje do każdego z zadań:

Zadanie 1: „Skorzystajcie z ChatGPT, aby zdefiniować kreatywność i wymienić sposoby jej rozwijania.”

Zadanie 2: „Użyjcie ChatGPT, aby stworzyć listę ćwiczeń rozwijających kreatywność.”

Zadanie 3: „Za pomocą Quizizz lub QuestionWell stwórzcie quiz dotyczący kreatywności.”

Zadanie 4: „Wyjaśnijcie z pomocą ChatGPT, czym jest metoda SCAMPER.”

Zadanie 5: „Projektujcie plakaty z hasłami motywującymi do kreatywności w BING Creator lub Canva.”

d) ZACHĘTA DO WSPÓŁPRACY I KREATYWNOŚCI:

„Pamiętajcie, że celem dzisiejszej lekcji jest nie tylko nauka o kreatywności, ale także praktyczne wykorzystanie AI jako narzędzia wspierającego waszą kreatywność. Zachęcam was do współpracy, dzielenia się pomysłami i bycia otwartymi na nowe doświadczenia.”

→ WSKAZÓWKI:

- Upewnij się, że każda grupa ma dostęp do odpowiednich urządzeń i narzędzi internetowych.

- Przypomnij uczniom o znaczeniu bezpiecznego korzystania z internetu i narzędzi online.
- Motywuj uczniów do eksplorowania i eksperymentowania z narzędziami AI, podkreślając, że każdy błąd jest okazją do nauki.
- Zachęcaj do otwartości na feedback i konstruktywnej krytyki wewnątrz grup, co może przyczynić się do lepszego rozwoju projektów.

INSTRUKCJE DLA UCZNIÓW DO **ZADANIA 1:**

Kreatywności z Użyciem ChatGPT

Cel zadania:

Skorzystanie z ChatGPT do uzupełnienia karty pracy dotyczącej kreatywności, w celu lepszego zrozumienia tego pojęcia i sposobów na rozwijanie kreatywnych umiejętności.

Krok po kroku:

1. Otwórzcie ChatGPT:

Na współdzielonym urządzeniu zalogujcie się do ChatGPT. Zapoznajcie się z podstawowymi funkcjami interfejsu, jeśli jesteście z nim nieobeznani.

2. Przejrzyjcie Kartę Pracy:

Przeczytajcie pytania na karcie pracy. Omówcie w grupie, jakie informacje potrzebujecie, aby na nie odpowiedzieć.

3. Formułowanie Pytań do ChatGPT:

Na podstawie przeczytanych pytań na karcie pracy, formułujcie pytania do ChatGPT, które pomogą wam znaleźć odpowiedzi. Pamiętajcie o jasnym i precyzyjnym formułowaniu pytań.

4. Zapisywanie Odpowiedzi:

Dokładnie zapiszcie odpowiedzi uzyskane od ChatGPT. Możecie prosić AI o dodatkowe wyjaśnienia lub przykłady, jeśli pierwsza odpowiedź wydaje się niewystarczająca.

5. Uzupełnianie Karty Pracy:

Na podstawie informacji uzyskanych z ChatGPT, uzupełnijcie kartę pracy. Starajcie się rozwijać odpowiedzi, dodając własne przemyślenia i wnioski.

6. Dyskusja i Refleksja:

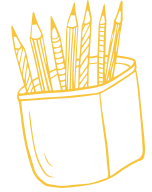
Po uzupełnieniu karty, omówcie w grupie uzyskane odpowiedzi. Czy znaleźliście nowe, interesujące sposoby na rozwijanie kreatywności? Czy są jakieś metody, które chcielibyście wypróbować?

7. Weryfikacja

Zweryfikujcie podane przez AI informacje, postarajcie się znaleźć źródła.

KARTA PRACY

Czym jest **kreatywność**?



Wypisz **4 zawody** wymagające bycia kreatywnym

1.
2.
3.
4.

Dlaczego **kreatywność jest ważna**?

-
-
-
-
-

W jaki sposób **praca w zespole** może wpływać na **kreatywność**?

Jak znaleźć inspirację do twórczego myślenia i działania?

INSTRUKCJE DLA UCZNIÓW DO **ZADANIA 2:**

Opracowanie Listy Ćwiczeń Rozwijających Kreatywność

Cel zadania:

Wykorzystanie ChatGPT do stworzenia listy praktycznych ćwiczeń, które mogą pomóc uczniom w rozwijaniu ich kreatywności.

Krok po kroku:

1. Zapoznanie z Zadaniem:

Przeczytajcie uważnie cel zadania i upewnijcie się, że każdy w grupie rozumie, co należy zrobić. Celem jest stworzenie listy ćwiczeń, które można wykonywać indywidualnie lub w grupie, aby pobudzić i rozwijać kreatywność.

2. Uruchomienie ChatGPT:

Otwórzcie ChatGPT na dostępnym urządzeniu. Jeśli ktoś z was nie jest zaznajomiony z tym narzędziem, krótko omówcie, jak z niego korzystać.

3. Formułowanie Pytań:

Jako grupa, wymyślcie pytania, które pomogą wam uzyskać od ChatGPT interesujące propozycje ćwiczeń kreatywnych. Przykłady pytań mogą obejmować: „*Jakie są skuteczne ćwiczenia na rozwijanie kreatywności?*”, „*Czy możesz polecić zabawy kreatywne dla młodzieży?*”.

4. Zapisywanie i Selekcjonowanie Odpowiedzi:

Zapisać wszystkie odpowiedzi uzyskane od ChatGPT. Następnie, przeanalizujcie je i wybierzcie te, które uznacie za najbardziej wartościowe i interesujące dla waszej grupy.

5. Opracowanie Listy Ćwiczeń:

Na podstawie wybranych informacji, stwórzcie listę ćwiczeń kreatywnych. Dla każdego ćwiczenia, opracujcie krótki opis, jak je wykonać, oraz wskazówki, co jest potrzebne do jego realizacji.

6. Prezentacja i Dyskusja:

Przygotujcie krótką prezentację waszej listy ćwiczeń dla reszty klasy. Pomyślcie o tym, jak najciekawiej przedstawić wasze propozycje, aby zachęcić innych do wypróbowania ich.

7. Weryfikacja

Zweryfikujcie podane przez AI informacje, postarajcie się znaleźć źródła.

INSTRUKCJE DLA UCZNIÓW DO **ZADANIA 3:**

Tworzenie Quizu dot. Kreatywności za Pomocą Quizizz AI/QuestionWell

Cel zadania:

Użyjcie Quizizz AI lub QuestionWell, aby stworzyć interaktywny quiz testujący wiedzę na temat kreatywności.

Krok po kroku:

1. Zapoznanie z Narzędziem:

Przejrzyjcie funkcje Quizizz AI lub QuestionWell.

2. Wybór Pytań:

Wygenerujcie zestaw 10 pytań nt. kreatywności z wykorzystaniem wbudowanych funkcji AI.

3. Edytowanie Quizu:

Dostosujcie quiz do swoich potrzeb, sprawdźcie poprawność pytań i odpowiedzi.

4. Personalizacja Quizu:

Dodajcie elementy graficzne lub multimedialne, jeśli platforma na to pozwala, aby wasz quiz był bardziej atrakcyjny i angażujący.

5. Testowanie Quizu:

Przedstawcie quiz swojej grupie, aby go przetestować. Upewnijcie się, że wszystkie pytania są jasne i że quiz działa poprawnie.

6. Prezentacja Quizu:

Zaprezentujcie gotowy quiz reszcie klasy. Zachęćcie kolegów do rozwiązania quizu i podzielcie się z nimi linkiem.

7. Weryfikacja

Zweryfikujcie podane przez AI informacje, postarajcie się znaleźć źródła.

INSTRUKCJE DLA UCZNIÓW DO **ZADANIA 4:**

Wyjaśnienie Metody SCAMPER za Pomocą ChatGPT/Copilot

Cel zadania:

Wykorzystajcie ChatGPT/Copilot, aby wyjaśnić, czym jest metoda SCAMPER i jak może być wykorzystana do generowania pomysłów.

Krok po kroku:

1. Zapoznanie z Metodą:

Użyjcie ChatGPT/Copilot, aby zrozumieć, na czym polega metoda SCAMPER. Zapytajcie o znaczenie każdej litery w skrócie i przykłady zastosowań.

2. Opracowanie Materiału:

Na podstawie uzyskanych informacji, przygotujcie krótkie omówienie metody SCAMPER, wskazując, jak można jej użyć do rozwijania kreatywności.

3. Przykłady Zastosowań:

Wymyślcie własne przykłady, jak metoda SCAMPER może być zastosowana w różnych dziedzinach (np. w szkole, w domu, w biznesie).

4. Prezentacja:

Stwórzcie prezentację (np. w PowerPoint lub Google Slides), która zawiera podstawowe informacje o metodzie SCAMPER oraz wasze przykłady zastosowań.

INSTRUKCJE DLA UCZNIÓW DO **ZADANIA 5:**

Projektowanie Plakatów z Hasłami dot. Kreatywności w BING Creator/Canva

Cel zadania:

Użyjcie BING Creator lub Canva, aby zaprojektować inspirujące plakaty zachęcające do rozwijania kreatywności.

Krok po kroku:

1. Wybór Hasła:

Jako grupa, wymyślcie kilka hasł lub cytatów, które mogłyby inspirować innych do rozwijania kreatywności. Wybierzcie te, które najbardziej do was przemawiają.

2. Zapoznanie z Narzędziem:

Otwórzcie BING Creator lub Canva i zapoznajcie się z dostępnymi narzędziami oraz szablonami projektów.

3. Projektowanie Plakatu:

Wybierzcie szablon, który najlepiej pasuje do waszego hasła. Dostosujcie kolorystykę, czcionki i układ, aby najlepiej oddać charakter waszej wiadomości.

4. Dodawanie Elementów Graficznych:

Wykorzystajcie dostępne w narzędziu elementy graficzne, zdjęcia lub ikony, aby wizualnie wzbogacić wasz plakat.

5. Finalizacja i Prezentacja:

Po zakończeniu pracy nad plakatem, zapiszcie go i przygotujcie do prezentacji przed klasą. Omówcie, dlaczego wybraliście dane hasło i jakie elementy projektu najlepiej oddają jego sens.

3. PREZENTACJE PROJEKTÓW GRUPOWYCH

Czas trwania: 5 minut

Krok po kroku:

a) ORGANIZACJA PREZENTACJI:

Nauczyciel organizuje przestrzeń w klasie, aby każda grupa miała możliwość zaprezentowania swojej pracy. Może to wymagać ustawienia projektorów, laptopów lub innych urządzeń potrzebnych do pokazania wyników zadań.

b) PRZYDZIELENIE CZASU:

Każdej grupie przydzielany jest równy czas na prezentację swoich projektów - zazwyczaj około 3 minut na grupę. Nauczyciel informuje o limitach czasowych i zachęca do ich przestrzegania.

c) PREZENTACJE GRUP:

Nauczyciel_lka rozdaje instrukcje do każdego z zadań:

Zadanie 1: Grupy prezentują swoje definicje kreatywności i omawiają wybrane sposoby jej rozwijania, wykorzystując informacje uzyskane za pomocą ChatGPT.

Zadanie 2: Przedstawienie listy ćwiczeń rozwijających kreatywność, z uwzględnieniem tych, które grupa uznała za najbardziej wartościowe.

Zadanie 3: Grupy demonstrują stworzone quizy, omawiając wybrane pytania i odpowiedzi oraz metodę ich tworzenia z wykorzystaniem Quizizz AI lub QuestionWell.

Zadanie 4: Prezentacja na temat metody SCAMPER, włączając w to zrozumienie metody i przykłady jej zastosowania.

Zadanie 5: Grupy prezentują zaprojektowane plakaty, wyjaśniając wybór haseł i podejście do projektowania.

d) FEEDBACK I DYSKUSJA:

Po każdej prezentacji nauczyciel i uczniowie mają możliwość zadawania pytań oraz oferowania konstruktywnego feedbacku. Nauczyciel zachęca do pochwał i konstruktywnych uwag, podkreślając mocne strony każdej prezentacji i dając sugestie, jak można by było projekty ulepszyć.

→ WSKAZÓWKI:

- Zachęcaj uczniów do aktywnego słuchania i udzielania przemyślanych komentarzy na temat prac innych grup.

- Podkreślaj znaczenie każdego zadania w kontekście rozwijania kreatywności i zrozumienia, jak narzędzia AI mogą być w tym pomocne.
- Pomóż utrzymać pozytywną atmosferę, w której uczniowie czują się swobodnie dzieląc swoimi osiągnięciami i pomysłami.
- Po zakończeniu wszystkich prezentacji, podsumuj główne wnioski z lekcji, wskazując na różnorodność pomysłów i kreatywne podejście do zadań.

4. PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

Czas trwania: 5 minut

Krok po kroku:

a) PODSUMOWANIE PRZEZ NAUCZYCIELA:

Nauczyciel dziękuje uczniom za aktywny udział w lekcji i prezentacje projektów. Następnie przechodzi do krótkiego podsumowania głównych punktów lekcji, wskazując na to, jak różnorodne były podejścia do kreatywności oraz jak narzędzia AI mogły wspomóc w procesie twórczym.

b) REFLEKSJA NAD KREATYWNOŚCIĄ:

Nauczyciel zadaje kilka pytań, zachęcając uczniów do refleksji: „Które z wykonanych zadań było dla was najbardziej inspirujące? Czy po dzisiejszej lekcji spojrzycie inaczej na możliwości wykorzystania AI w procesie kreatywnym?”

c) ZNACZENIE KREATYWNOŚCI I TECHNOLOGII:

Nauczyciel podkreśla, jak ważne jest posiadanie umiejętności kreatywnego myślenia w dzisiejszym świecie pełnym technologii i szybkich zmian. *„Pamiętajcie, że technologia, w tym AI, jest narzędziem, które może pomóc rozwijać waszą kreatywność, ale prawdziwa siła leży w waszych umysłach i sposobie myślenia.”*

d) ZACHĘTA DO DALSZEGO ROZWOJU:

Nauczyciel zachęca uczniów, by nie przestawali poszukiwać nowych sposobów na rozwijanie swojej kreatywności, zarówno za pomocą technologii, jak i poprzez tradycyjne metody. *„Nie bójcie się eksperymentować i wykorzystywać narzędzia, które macie pod ręką, aby wyrażać siebie i realizować swoje pomysły.”*

→ WSKAZÓWKI:

- Zakończ lekcję pozytywnym akcentem, doceniając wysiłek i zaangażowanie wszystkich uczniów.
- Zachęcaj uczniów do kontynuowania eksploracji narzędzi AI poza lekcjami, pokazując, jak mogą one służyć jako pomoc w nauce i rozwijaniu pasji.
- Podkreślaj, że kreatywność nie zna granic i że każdy może być kreatywny na swój sposób.

- Przypomnij uczniom, aby zawsze pamiętali o krytycznym myśleniu podczas korzystania z informacji znalezionych za pomocą AI, podkreślając znaczenie weryfikacji źródeł i informacji.

AUTOR:

Wojciech Wątor - nauczyciel matematyki w Embassy International School w Krakowie. Pasjonuje się neurodydaktyką i nowoczesnymi metodami edukacji. Autor bloga edukacjajutra.com. Autor poradnika dla nauczycieli pt. "Sztuczna Inteligencja w Edukacji".

Skorzystaj z bezpłatnych kursów Microsoft i LinkedIn:

[Career Essentials in Generative AI](#)

[Build Your Generative AI Productivity Skills with Microsoft and LinkedIn](#)

Projekt My Digital Life jest realizowany przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego ze środków Microsoft w ramach inicjatywy Philanthropies for Skills and Employability.

Więcej: <https://mydigitallife.pl>

Licencja: CC BY-NC 4.0 Deed | Attribution-NonCommercial 4.0 International | Creative Commons



CC BY-NC 4.0 DEED

Attribution-NonCommercial 4.0 International