**ATEITIES MENAS DIRBTINIO INTELEKTO EROJE: AUTORIŲ TEISĖS**

**Pamokos trukmė: 1 val. 15 min.**

**Dalykai: etika, dailė, informatika**

**Klasės: IG-IIG**

**Vieta:** Vytenio g. 50, Open Gallery (didžioji galerijos kūrinių dalis yra buvusios ELFA gamyklos kieme, į kurį pateksite nuo Panerių g. pusės (už Švitrigailos/Panerių g. kampo esančios “Iris” parduotuvės)

**Tikslai**

**Teorinis:** supažindinti mokinius su autorių teisių pagrindais: kas saugoma, kas yra autorių teisės ir kodėl jos svarbios.

**Praktinis:** ugdyti stebėjimo ir aprašymo įgūdžius analizuojant meną. Įtraukti mokinius į dirbtinio intelekto (Dall-E 3 arba Stable Diffusion) kūrybinį procesą – sukurti du DI generuojamus paveikslus pagal sudarytą aprašymą.

**Analitinis ir diskusinis:** analizuoti žmogaus sukurto meno ir DI sugeneruotų kūrinių skirtumus.

**ĮŽANGA (20 MIN.)**

**Mokytojo pristatymas:**

* Trumpai pristatyti pamokos temą ir jos svarbą.
* Išanalizuoti Lietuvos Respublikos Autorių teisių ir gretutinių teisių įstatymo 6 straipsnį (priedas).

**UŽDUOTIS: GRAFIČIŲ ANALIZĖ (DARBAS GRUPĖMIS PO 3) (20 MIN.)**

Galerijos „Open Gallery“ apžvalga. Mokiniai vaikšto po galeriją ir stebi įvairius grafičius. Kiekvienas mokinys analizuoja savo pasirinktą grafitį, įvertindamas šiuos aspektus:

* **Stilius:** abstraktus, realistinis, siurrealistinis ir pan.
* **Spalvos:** ryškios, tamsios, pastelinės ir kt.
* **Simboliai:** ar yra atpažįstamų ženklų, figūrų, užrašų.
* **Galima kūrėjo idėja:** kokias mintis ar emocijas galima įžvelgti kūrinyje?

Grupė išsirenka du grafičius, kurie bus **naudojami kuriant DI iliustracijas**.

**KŪRYBINĖ DI LABORATORIJA (20 MIN.)**

Mokytojas trumpai paaiškina:

* Kas yra **dirbtinis intelektas (DI)** ir kaip jis naudojamas vizualiajame mene.
* Kaip veikia **DALL-E 3** ir **Stable Diffusion** generuojant vaizdus pagal tekstinius aprašymus.

**Užduotis:**

* Kiekviena grupė paruošia trumpą tekstinį aprašymą (pagrįstą jų anksčiau atliktu grafičių aprašymu) ir, naudodamasi Dall-E 3 arba Stable Diffusion, sukuria du naujus paveikslus.
* Grupės pasirenka vieną DI sugeneruotą paveikslą ir aptaria, kuo skiriasi originalus menas nuo DI generuoto kūrinio.

**DISKUSIJA IR ANALIZĖ (20 MIN.)**

**Diskusijos temos:**

**• Žmogaus kūrinys ir DI kūrinys**

Kuo skiriasi originalus menininko kūrinys nuo DI sugeneruoto paveikslo? Ar DI „supranta“ meninę idėją, ar tik atkuria iš pateikto aprašymo?

Koks jūsų indėlis kuriant šį skaitmeninį kūrinį? Koks yra DI vaidmuo?

**• Meno vertės suvokimas**

Pasvarstykite, kaip keičiasi mūsų požiūris į meno vertę ir autentiškumą, kai kūriniai kuriami tiek žmogaus, tiek dirbtinio intelekto.

***Mokytojo vaidmuo:*** *mokytojas, kaip moderatorius, skatina argumentuotą diskusiją, pateikia pavyzdžių, užduoda klausimų.*

**REFLEKSIJA (10 MIN.)**

**Refleksija:**
Kiekvienas mokinys trumpai apibendrina, ką nauja išmoko apie autorių teises ir kokių iššūkių pastebi, kurdamas kūrinius su DI.

**Apibendrinimas:** mokytojas pabrėš pagrindines pamokos mintis:

* Autorinės teisės apsaugo kūrėjo idėjas, stilių ir originalumą.
* DI technologijos atveria naujas kūrybos galimybes, tačiau kelia klausimų dėl autoriaus atsakomybės ir teisių.
* Kritinis požiūris į technologijų naudojimą.

**VERTINIMO KRITERIJAI**

* **Dalyvavimas:**
Aktyvus dalyvavimas ekskursijoje, diskusijose ir atliekant DI kūrybos užduotis.
* **Analizės gebėjimai:**
Grafičių aprašymų kokybė, gebėjimas pastebėti meninius ir autorinių teisių aspektus.
* **Kūrybingumas:**
Įdomių ir originalių tekstinių aprašymų kūrimas, DI paveikslų idėjų perteikimas.
* **Diskusijos įnašas:**
Argumentuotos nuomonės pateikimas ir kritinio mąstymo demonstravimas diskutuojant apie autorių vaidmenį ir teisinius klausimus.

**Papildomi patarimai mokytojui**

* *Saugumas ir elgesys: užtikrinti, kad mokiniai elgtųsi atsakingai viešojoje erdvėje.*
* *Techninės problemos: iš anksto patikrinti DI veikimą ir interneto ryšį.*