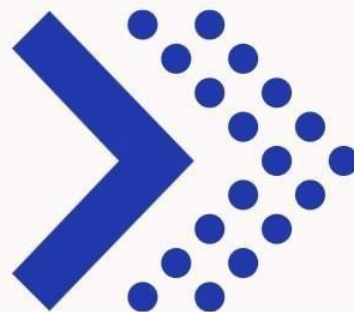




Quick, Draw! - igra koja spaja kreativnost, učenje i veštačku inteligenciju

U današnjem svetu, tehnologija igra sve veću ulogu u našim životima, a veštačka inteligencija (AI) postaje neizostavni deo te stvarnosti. Kako bismo se bolje upoznali sa ovom tehnologijom i razumeli njen potencijal, važno je da se sa njom susrećemo na zabavan i interaktivan način. Jedan od takvih alata je Quick, Draw!, igra koja spaja kreativnost, učenje i veštačku inteligenciju u jedinstveno iskustvo.



Ilustracija *imagebot.ai*

Šta je Quick, Draw!?

Quick, Draw! je online igra koju je razvio Google, a zasniva se na prepoznavanju slika pomoću veštačke inteligencije. Igra je jednostavna: igrač dobije zadatak da nacrtá određeni pojam (npr. automobil, kuću, sunce) u roku od 20 sekundi. Veštačka inteligencija pokušava da prepozna šta igrač crta, a što više ljudi učestvuje u igri, AI postaje sve bolji u prepoznavanju.

Kako se igra?

Igranje Quick, Draw! je vrlo jednostavno i intuitivno. Sve što treba je da otvorite veb stranicu Quick, Draw! u pregledaču, kliknete na dugme "Let's play!" i igra može da počne. Nakon toga, dobićete zadatak da nacrtate određeni pojam. Crtanje se obavlja mišem ili prstom po ekranu, u zavisnosti od uređaja koji koristite. Tokom crtanja, možete pratiti kako AI pokušava da pogodi šta crtate. Ako AI pogodi, preći ćete na sledeći zadatak. Igra traje nekoliko rundi, a na kraju ćete videti koliko ste pojmova uspešno nacrtali.

Zašto je Quick, Draw! koristan u nastavi?

Quick, Draw! je vredan alat u nastavi jer ima brojne prednosti:

- **Razvija kreativnost:** Igra podstiče decu da se izraze kroz crtanje i da razmišljaju izvan okvira.
- **Uči o AI:** Kroz igru, deca mogu da shvate kako funkcioniše veštačka inteligencija i kako ona prepoznaje slike.
- **Poboljšava vokabular:** Igra zahteva od dece da prepoznaju i imenuju različite pojmove, što obogaćuje njihov vokabular – napomenimo da su pojmovi na engleskom jeziku.
- **Zabavno učenje:** Quick, Draw! je zabavna igra koja motiviše decu na učenje i istraživanje.

Kako koristiti Quick, Draw! u nastavi?

Quick, Draw! se može koristiti u nastavi na različite načine:

- **Uvod u temu:** Igra može poslužiti kao uvod u novu temu ili kao aktivnost za ponavljanje gradiva.
- **Razredna igra:** Učitelj može organizovati takmičenje u crtanju između učenika.
- **Projektni zadatak:** Učenici mogu istraživati kako AI prepoznaje slike i prezentovati svoje otkriće pred razredom.

Quick, Draw! ima značajan pedagoški potencijal jer podstiče razvoj kognitivnih veština kod dece, kao što su kreativnost, rešavanje problema, vizuelno-prostorna inteligencija i kritičko mišljenje. Igra takođe omogućava deci da se upoznaju sa veštačkom inteligencijom na interaktivan i zabavan način, što je ključno za njihovo razumevanje ove tehnologije koja će oblikovati njihovu budućnost.



Ilustracija *gemini.google.com*

Globalne tendencije u školskoj praksi - U svetu, sve više škola prepoznaje važnost uvođenja AI u nastavu. Quick, Draw! je samo jedan od primera alata koji se koriste u obrazovne svrhe. Trend je da se AI ne posmatra samo kao tehnološki alat, već kao sredstvo za unapređenje nastavnog procesa, personalizaciju učenja i razvoj veština 21. veka kod učenika.

Gejmifikacija nastave - Quick, Draw! je odličan primer gejmfikacije nastave, odnosno primene elemenata igara u obrazovnom kontekstu. Gejmifikacija nastave ima za cilj da poveća motivaciju učenika, angažovanje i interesovanje za učenje. Kroz igru, učenici uče na zabavan i interaktivan način, što im pomaže da bolje usvoje gradivo i razviju različite veštine. Quick, Draw! je posebno pogodan za gejmfikaciju nastave jer je jednostavan za korišćenje, zabavan i edukativan. Starije generacije se sećaju vremena kada su sve lepše i bogatije video igre osvajale svet, a onda se pojavio Tetris, skroman i slobodno recimo ružan, ali je u trenu osvojio svet i ušao u istoriju. Tako je i sa ovom igricom bez glamurozne grafike i zvuka, a ipak privlačna, izazovna.

Napomene za korišćenje Quick, Draw! je dostupan besplatno na internetu na sledećem linku: <https://quickdraw.withgoogle.com/> i ne zahteva nikakvu prijavu niti registraciju. Igra je prikladna za učenike svih uzrasta.

Da zaključimo: Quick, Draw! je odličan primer kako se veštačka inteligencija može koristiti u obrazovne svrhe. Ova zabavna igra podstiče kreativnost, uči o AI i poboljšava vokabular, što je čini vrednim alatom u nastavi. Uz pedagoški osvrt, globalne tendencije u školskoj praksi i gejmfikaciju nastave, Quick, Draw! ima potencijal da postane neizostavni deo obrazovnog iskustva dece širom sveta, zašto ne i na vašem času.