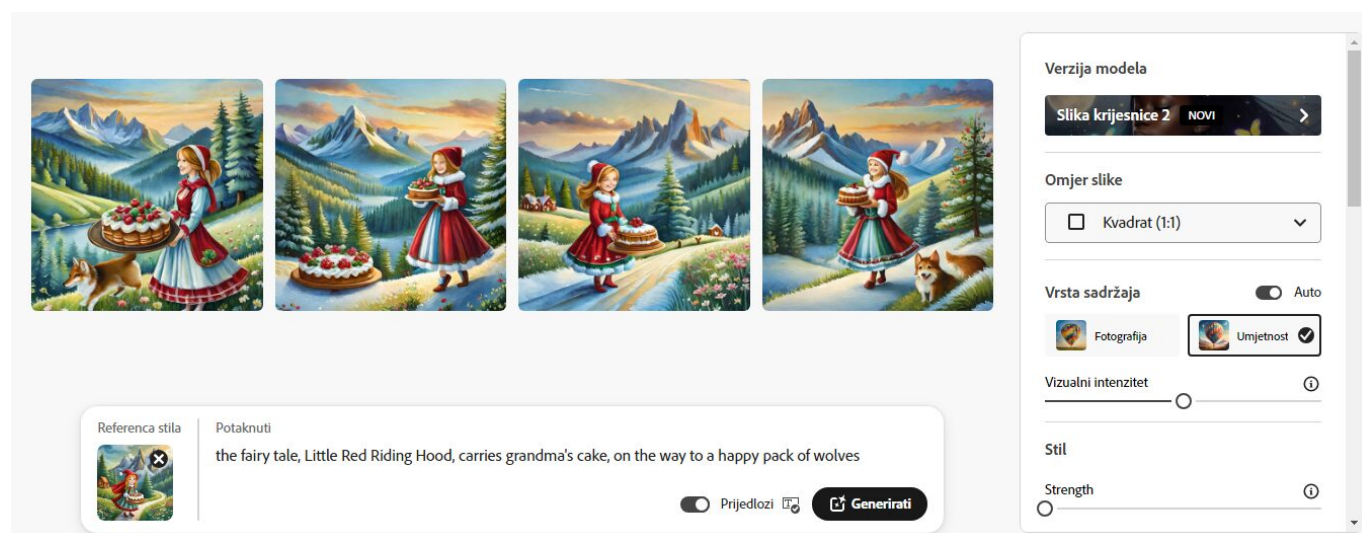


# Adobe Firefly

Julijana Kolundžić | 26 travnja, 2024

Adobe Firefly je mrežna aplikacija koju svrstavamo u domenu umjetne inteligencije. U aplikaciju se možemo registrirati i prijaviti svojim podacima ili putem Google računa. Živimo u vremenu kada se u školama sve više susrećemo s povećanim brojem učenika s jezično-govornim teškoćama. Vježbe pričanja prema nizu slika takvim učenicima obogaćuju rječnik te potiču fluentnost u usmenom i pismenom izražavanju. Učenici uče na zanimljiv način, bolje su motivirani za rad te rado prihvaćaju nove ideje. U besplatnoj inačici aplikacija Adobe Firefly daje 25 kredita na mjesečnoj bazi. Kredite možemo iskoristiti za generiranje svih primjera navedenih na mrežnom mjestu, a predloženih u samoj aplikaciji.

Prvi primjer je generiranje određenog teksta koji sami smislimo, a program ga pretvori u sliku. Tekst je potrebno pisati na engleskom jeziku i potrebno je navesti što više pojedinosti za sliku koju želimo dobiti. Da bismo dobili sličice za obradu lektire braće Grimm, Crvenkapica, možemo upisati sljedeće: *the fairy tale, Little Red Riding Hood, carries grandma's cake, on the way to a happy pack of wolves*. Program svaki put generira drugačije primjere. Slike je moguće preuzeti na računalo kao i generirati slične prema referenci stila. Sami biramo inačice modela koje ćemo koristiti, oblik slike, vrstu sadržaja i stil. Na svakoj sličici nalazi se gumb za uređivanje.



U nastavi je ovaj alat izrazito primjenjiv jer program sam generira sliku koja nije ničije autorsko djelo pa ju slobodno možemo koristiti. Tako sliku možemo podijeliti u prezentaciji bez navođenja autora ili poveznice na mrežno mjesto s kojeg je fotografija preuzeta. To olakšava izradu prezentacije, a postoji mogućnost da izradimo fotografiju ili sliku koja nam je potrebna i posve jedinstvena. Na nastavi hrvatskog jezika učenicima možemo zadati zadatak da prema nizu slika ispričaju priču, osmisle naslov i napišu sastavke. Slika može poslužiti kao oluja ideja u motivacijskom dijelu sata prema kojoj učenici zapisuju što više riječi/imenica koje mogu zapaziti. Zadanim imenicama možemo smišljati i dodavati glagole i pridjeve. Npr. Vesela djevojčica stoji na stazi. Alat je iskoristiv i na nastavi likovne kulture. Učenici na slikama mogu prepoznati i imenovati osnovne i izvedene boje, tonove boja, oblike, ovisno o temi i likovnom problemu koji se na tom satu radi ili obrađuje. Na nastavi matematike učenici prema slici pišu matematičku priču, a usko vezanu uz nastavne sadržaje koji se uče. Primjer matematičke priče: Crvenkapica je ubrala 27 jagoda. Dok je šetala šumom, pojela je 12 jagoda. Koliko joj je jagoda ostalo? Na satu prirode i društva prepoznaju i imenuju vuka, istražuju na internetu podatke o spomenutoj životinji, u tablicu upisuju što su znali i što su naučili o vuku. Zapažaju vazdazelena stabla u pozadini i rade plakat o stablima kroz godišnja doba. Istraživanjem o godišnjim dobima, učenici spoznaju i bilježe promjene u načinu odijevanja kroz svako

od njih. Sliku povežemo sa zdravljem i pravilnom prehranom imenovanjem zdravih namirnica i onoga što bi Crvenkapica trebala više/manje jesti, osmišljavamo tjedni jelovnik i zapisujemo ga.



Druga mogućnost ovog alata su tekstualni efekti koje iskorištavamo za pisanje naslova u prezentacijama ili za učenje slova u 1. i 2. razred osnovne škole. Postoje različiti predlošci koji su iskoristivi u nastavi, npr. za Božić možemo iskoristiti efekt *Colorful Christmas lights*. Na nastavi hrvatskog jezika pisanjem u zadanim predlošcima, učenici vježbaju glasovnu analizu i sintezu, prepisuju riječi u bilježnicu pisanim i tiskanim slovima. Ovakva slova privlače pozornost učenika, potiču ih i motiviraju na istraživanje novih mogućnosti. Učenici ističu ključne i bitne riječi i zapisuju ih putem ovog programa. Kroz igru, a korištenjem predložaka iz navedenog alata, prepoznaju domaće životinje prema uzorku krzna i imenuju ih.

# Božić

Ukoliko neku sliku želimo preurediti, možemo kistom obrisati dijelove i dodati nove. To možemo ostvariti pomoću generativnog punjenja („Generative fill“). Fotografiju je potrebno učitati, označiti kist, obrisati dio i dodati neki novi ukras ili pozadinu. Primjer je fotografija jelena lopatara kojemu je obrisana pozadina i dodana nova.





Postoji mogućnost brisanja cijele pozadine ili zamjene pozadine tako da pozadina ostane, a jelen se obriše.





Mrežna aplikacija nudi mogućnost i generativnog prebojavanja („Generative recolor“). Za ovu aktivnost potrebno je učitati SVG datoteku, a alat nudi mogućnost generiranja boja.

Aplikacija se stalno ažurira i mijenja. Korisna je i primjenjiva u nastavi jer je zanimljiva učenicima, a kroz igru potiče razvoj jezičnih kompetencija.