

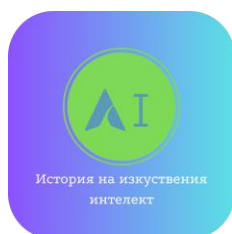
# История на изкуствения интелект

Михаил Лазаров VII клас  
131. СУ „Климент Тимирязев“  
гр. София

Проект на тема:

**„История на изкуствения интелект“ (№ 134)**

- 1) **Тема** - „История на изкуствения интелект“
- 2) **Автор** – Михаил Тихомиров Лазаров; ЕГН: 1148266645; адрес: ж.к. Младост 4, бл. 425А, вх. 3; тел: 0888443646; e-mail: [peevea.detelina@mail.bg](mailto:peevea.detelina@mail.bg);  
у-ще: 131. СУ „Климент А. Тимирязев“, гр. София; клас - VII
- 3) **Ръководител** – д-р Стилияна Бориславова Борисова-Маринова; тел: +359887901239, email: [sbbmarinova@abv.bg](mailto:sbbmarinova@abv.bg), длъжност: учител по математика и ИТ
- 4) **Резюме:**
  - а) **Цели:** Запознаване на аудиторията с историята и етапите на развитие на изкуствения интелект и демонстриране на възможностите в съвремието с помощта на технологиите за машинно обучение и ИИ и уеб презентации.
  - б) **Основни етапи в развитието на проекта:**
    - \* Презентация и рекламни материали
    - \* Демонстрация на машинно обучение, използвайки средата на Scratch
    - \* Демонстрация на чатбот
  - в) **Ниво на трудност:**
    - \* Презентация – средно трудна; основен проблем – вграждането на някои елементи
    - \* Рекламни материали – трудности с допълнителната редакция след експортиране
    - \* машинно обучение – средно трудно; основен проблем – ограничен брой изображения за обучение
    - \* Чатбот – труден; основни проблеми – избор на език, вграждане на допълнителни ИИ модели, генериране и анализ на изображения, задълбочено мислене на чатбота по много трудни въпроси
  - г) **Архитектура:**
    - \* **Презентация** – облачно базирана, направена в Storymaps
    - \* **Рекламни материали** – създадени с Canva, качени в GitHub под формата на PDF файлове



- \* **Машинно обучение** – облачно базирано – Machine Learning for kids и Scratch, но сайтът изтегля някои файлове за правилната му работа временно на компютъра, като обучава модела – затова може да има забавяния и засечки при зареждането на проекта, Scratch средата не работи чак толкова добре на смартфони – препоръчителна е работа на компютър или таблет.
- \* **Чатбот** – облачно базиран, като се използва инфраструктурата на Botpress, GitHub и MediaFire

**е) Модули:**

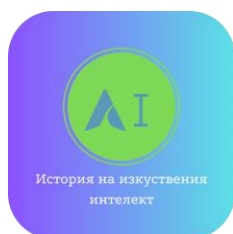
- \* **Презентация – три, свързани помежду си модули**
  - (1) **Първи модул** – основен проект, обобщаващ
  - (2) **Втори модул** – подробна история на изкуствения интелект
  - (3) **Рекламни материали** – брошури с информация за проекта
- \* **Машинно обучение – два, свързани помежду си модули**
  - (1) **Първи модул** – машинно обучение
  - (2) **Втори модул** – Scratch проект, използващ машинно обучение
- \* **Чатбот – два, свързани помежду си модули**
  - (1) **Първи модул** – чатбот, изграден с Botpress, като уеб страницата, в която е вграден, се хоства в GitHub.
  - (2) **Втори модул** – вграждане на чатбота в уеб страница, хостваща се в GitHub.

**ф) Реализация:**

- \* **Използван софтуер** – Storymaps, Botpress, Machine Learning for kids, Scratch, GitHub, MediaFire, Notepad++, YouTube, Visual Studio Code, GitHub Desktop, nwjs, Web2Exe, qrplanet.com, qrlogo.io, Canva
- \* **Използвани източници** - search.creativecommons.org, Flickr, Unsplash, Encyclopaedia Britannica, Wikipedia, интернет ресурси

**г) Описание:**

- \* **Презентация** – Проектът се стартира. Когато се стигне до слайда за историята на изкуствения интелект има бутон, с който се достига до втория модул. На слайда за машинно обучение има вграден като интерактивен елемент версия на Scratch, в която се зарежда проектът. Там има и линк за



достъп до sb3 файл, както и до видео инструкциите за зареждането на Scratch проекта.

- \* **Машинно обучение** – Важно! Предварително трябва да се обучи моделът за машинно обучение, иначе проектът няма да функционира – това се случва автоматично. След това се зарежда въпросният код в програмната среда. Освен това е необходимо Scratch проектът да се зареди във вградената среда, допълнена с Machine Learning for kids разширение. Ако се отвори sb3 файлът в обикновената среда, няма да работи машинното обучение.

**Как да се стартира:** Зарежда се проектът във вградената среда. След това се стартира. Ако има видимо забавяне, то е защото се обучава моделът. Ако престане движението при екрана за зареждане, спрете проекта от съответния бутон, а след това отново го пуснете. Повторете това няколко пъти и ще се зареди проектът нормално. По-подробни инструкции [тук](#).

- \* **Чатбот** – Чатботът е вграден като интерактивен елемент директно в проекта. Той е на компютърна тематика и поддържа много езици. Има вграден генератор на изображения, анализатор на снимки, мислене и работи с много ИИ модели като: GPT 4o; GPT 4.1; GPT o4-mini; GPT o3; Claude 3.7 Sonnet; Gemini 2.0 Flash; Deepseek R1 и други.

- h) Заключение** – Днес, в XXI век изкуственият интелект има голяма роля в ежедневието ни. Той ни помага, спестявайки време в изпълнението на повтарящи се задачи при направата на даден проект. Изкуствен интелект се използва в самоуправляващи се автомобили, генеративни или творчески инструменти, състезания на най-високо ниво в стратегически игри и други. Проектът е създаден, за да може да запознае всеки с историята и развитието на изкуствения интелект. Той може да се развива допълнително, чрез увеличаване на базата знания на чатбота, усъвършенстване на Scratch проекта, и чрез подобряване на презентацията. Някои елементи като чатбота могат да се използват за разнообразни цели. Например ChatPC може да се обучи върху взетите уроци и да се пусне в клас (ChatPC е настроен да работи за 6. клас). А във вградената таблица учителят може да види кои са най-търсените термини и да определи кое не е ясно, за да го обясни по подходящ начин.

