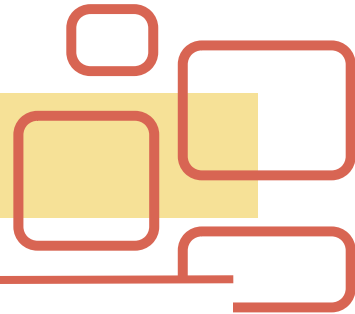




STEAMERS

PLAN LEKCJI



Sztuczna inteligencja (IA)
Chcesz zobaczyć, jak Twoje odręczne rysunki ożywają?

Podsumowanie

Data	xxx	Czas trwania	120 minut
Przedmiot	Wprowadzenie do sztucznej inteligencji i jej ograniczeń przy użyciu części ciała		
Grupa wiekowa lub klasa	5 lat		
Temat główny	Zapoznanie uczniów z koncepcją sztucznej inteligencji. Korzystanie z aplikacji, która automatycznie animuje ręcznie rysowane przez dzieci postacie ludzi i postaci człekopodobnych.		
Podtematy lub pojęcia kluczowe	<ul style="list-style-type: none">• Przykłady sztucznej inteligencji• Definicja i ograniczenia sztucznej inteligencji	<ul style="list-style-type: none">• Koncepcja animowanych rysunków	

Cele nauczania

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Codzienne przykłady sztucznej inteligencji (dostosowane do wieku uczniów)• Definicja i ograniczenia sztucznej inteligencji (dostosowane do wieku uczniów) | <ul style="list-style-type: none">• Sztuczna inteligencja została zaprojektowana przez ludzi i pomaga nam w codziennym życiu.• Sztuczna inteligencja nie zastępuje ludzi• Koncepcja animowania rysunku/nauki korzystania z aplikacji AI |
|--|---|

Potrzebne materiały

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Tablet lub smartfon z aparatem i dostępem do Internetu• Papierowe lub kartonowe karty w różnych kolorach. | <ul style="list-style-type: none">• Kolorowe pisaki z filcową końcówką• Kredki z kolorami• nożyczki |
|--|---|

Konspekt lekcji

	Czas trwania	Plan	Uwagi
rozgrzewka	10 minut	Pytanie: Jak myślisz, co się dzieje, gdy ktoś prosi telefon komórkowy lub wirtualnego asystenta o piosenkę? Kto odtwarza piosenkę?	Nauczyciel może użyć telefonu komórkowego, aby poprosić o różne piosenki (najlepiej piosenki, które dzieci znają).
	5 minut	Sztuczna inteligencja ma swoje ograniczenia (nigdy nie zastąpi fizycznej osoby).	Spraw, by wirtualny asystent nie poradził sobie z wyborem piosenki (unikaj wokalizowania, szybkiego mówienia, wydawania mylących poleceń).
	5 minut	Zapytaj, czy chcieliby, aby ich rysunki ludzkiego ciała poruszały się/żyły.	Wyjaśnij, że użyjemy sztucznej inteligencji do animowania naszych własnych rysunków ludzkiego ciała.
	10 minut	Omów główne części ciała, które musimy narysować: noga, stopa, ramię, ręka, klatka piersiowa, głowa i twarz.	Oprogramowanie musi wyraźnie rozróżniać te części, aby poprawnie wykonać animację.
główna część zajęć	5 minut	Definicja sztucznej inteligencji (dostosowana do wieku uczniów)	Definicja IA: Zdolność komputera/urządzenia/robot a do dostarczenia rozwiązania lub odpowiedzi na pytanie poprzez symulację ludzkiego mózgu.
	10-15 minut	Główna dyskusja: Codzienne przykłady sztucznej inteligencji (dostosowane do wieku uczniów)	Wirtualny asystent, samoparkujący samochód, rozpoznawanie twarzy itp. Wskaż uczniom, że sztuczna inteligencja jest symulacją ludzkiej inteligencji, a za tymi mechanizmami kryje się wcześniejsza praca prawdziwych ludzi.

	Czas trwania	Plan	Uwagi
główna część zajęć	30 minut	<p>Ćwiczenie z instrukcją:</p> <ol style="list-style-type: none"> Narysuj ludzkie ciało na kolorowym kartonie (nie białym). Karton i flamaster powinny być w podobnych kolorach. Otwórz aplikację i zeskanuj rysunek (korzystając z przewodnika dostarczonego przez samą aplikację). <p>Uwaga: Podziel klasę na grupy robocze składające się z 4 osób (mniej więcej).</p>	<p>Jak widać, aplikacja nie jest w stanie poprawnie rozróżnić części ciała (nie rozróżnia papieru od rysunku). Sztuczna inteligencja nie działa we wszystkich okolicznościach, ma swoje ograniczenia, podczas gdy człowiek jest w stanie odróżnić rysunek dziecka od kartonu.</p>
	30 minut	<ol style="list-style-type: none"> Ponownie narysuj rysunek ludzkiego ciała (tym razem na kartonie lub białym papierze) i pokoloruj go w ciemnych odcieniach. Wskaż uczniom, że stawy ludzkiego ciała muszą być wyraźnie rozróżnione i oddzielone. Każdy uczeń musi pokazać swoją animację swojej grupie roboczej. Jeśli animacja nie jest zbyt udana, pozwól dzieciom pomóc sobie nawzajem w znalezieniu i rozwiązaniu problemu. 	<p>W tym przypadku sztuczna inteligencja (oprogramowanie) zebrała (zeskanowała) nasz rysunek, poprawnie przetworzyła wszystkie części ciała i stworzyła animację z naszym rysunkiem.</p> <p>Promuj pracę zespołową, aby uczniowie pomagali sobie nawzajem w korzystaniu z aplikacji i poprawianiu rysunków.</p>
ocena	30 minut	<p>Ocena</p> <p>Celem tej lekcji jest zapoznanie uczniów z pojęciem sztucznej inteligencji i jej cechami.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Uczniowie byli w stanie wykorzystać oprogramowanie sztucznej inteligencji do stworzenia animacji własnych rysunków ludzkiego ciała. Dzięki tej lekcji uczniowie powinni dowiedzieć się, czym jest sztuczna inteligencja, poznać kilka przykładów i jej podstawowe cechy.

Ćwiczenie oceniające

- Koncepcja animowania rysunku/nauki korzystania z aplikacji AI: Każda grupa robocza powinna zaprezentować swoje animacje reszcie klasy. W każdej animacji wszystkie części ciała muszą być idealnie zdefiniowane.
- Definicja i codzienne przykłady sztucznej inteligencji: Każda grupa powinna być w stanie podać przykład sztucznej inteligencji i wyjaśnić go (używając własnych słów):
 - Jak działa SI: SI symuluje ludzki mózg/sposób myślenia
 - Sztuczna inteligencja jest tworzona przez ludzi
- Ograniczenia i cele AI: Każda grupa musi wiedzieć, że:
 - AI nie zastępuje ludzi
 - AI ma swoje ograniczenia (nie zawsze działa, zależy od dostępnych danych).

Nauczyciel może pomóc uczniom wyrazić siebie, korzystając z przykładów widzianych podczas lekcji i zadając odpowiednie pytania: "Czy nasza aplikacja AI zawsze rozróżnia części ciała, które narysowaliśmy...nie....Dlaczego?"

Wnioski i zalecenia

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Ideą tej lekcji jest zapoznanie uczniów z koncepcją sztucznej inteligencji. I postrzegają ją jako pozytywne narzędzie, które ma ułatwić nam życie.• Aplikacja "Animowane rysunki" została wybrana, ponieważ dzieci są zafascynowane tym, jak ich rysunki poruszają się i ożywają. | <ul style="list-style-type: none">• Zaleca się, aby nauczyciel nauczył się korzystać z aplikacji "Animowane rysunki" przed rozpoczęciem zajęć.• Aby ułatwić uczniom dostęp do aplikacji, zaleca się utworzenie bezpłatnego kodu QR ze strony internetowej.• Link do aplikacji Animated Drawings: https://sketch.metademolab.com/canvas |
|--|--|