



STEAMERS

PLAN DE LECȚIE

Inteligența artificială (IA)

Vrei să vezi cum prind viață desenele tale de mână?

Sumar

Data	xxx	Durată totală	120 minute
Subiect	Introduction to Artificial Intelligence and its limits using body parts		
Grupă de vârstă sau clasă	5 ani		
Temă principală	Introducerea studenților în conceptul de inteligență artificială, folosind o aplicație care anime automat figuri de oameni și alte personaje umane desenate manual de copii .		
Concepte cheie sau subteme	<ul style="list-style-type: none">• Exemple de AI• Definiția și limitele AI	<ul style="list-style-type: none">• Conceptul de desene animate	

Obiective de învățare

- Exemple zilnice de IA (adaptate la vârsta elevilor)
- Definiția și limitele IA (adaptate la vârsta elevilor)

- AI este conceput de oameni și ne ajută în viața de zi cu zi.
- AI nu înlocuiește oamenii
- Conceptul de animare a unui desen/ învățarea utilizării unei aplicații AI

Material necesar

- Tabletă sau smartphone cu cameră și acces la internet
- Carduri de hârtie sau carton de diferite culori.

- Pixuri de culori
- Creioane cu culori
- foarfece

Plan de lecție

	Durață	Ghid	Remarci
activitate de încălzire	10 minute	Întreabă: Ce crezi că se întâmplă când cineva solicită telefonului mobil sau asistentului virtual o melodie? Cine cântă melodia?	Profesorul poate folosi telefonul mobil pentru a cere diferite cântece (de preferință cântece cu care copiii sunt familiarizați)
	5 minute	AI are limitările sale (nu poate înlocui niciodată o persoană fizică).	Faceți ca asistentul virtual să eșueze în alegerea melodiei (nu pronunțați corect, vorbiți repede, dați o comandă confuză).
	5 minute	Întrebați dacă le-ar plăcea ca desenele lor ale corpului uman să se miște/să animeze.	Explicați că vom folosi AI pentru a ne anima propriile desene ale corpului uman.
	10 minute	Revizuirea principalelor părți ale corpului pe care trebuie să le desenăm: picior, picior, braț, mână, piept, cap și față.	Software-ul trebuie să distingă clar aceste părți pentru a efectua animația corect.
activitate principală	5 minute	Definiția IA (adaptată la vârsta elevilor)	Definiție IA: Capacitatea unui computer/dispozitiv/robot de a oferi o soluție sau de a răspunde la o întrebare prin simularea creierului uman.
	10-15 minute	Discuție principală: Exemple zilnice de IA (adaptate la vârsta elevilor)	Asistent virtual, auto-parcare, sisteme de recunoaștere a feței etc. Subliniați studenților că AI este o simulare a inteligenței umane și că în spatele acestor mecanisme se află munca anterioară a unor oameni reali.

	Durață	Ghid	Remarci
activitate principală	30 minute	<p>Activitate ghidată:</p> <p>1. Desenați un corp uman pe cartonul colorat (nu alb). Cartonul și pixul folosit trebuie să fie de culori similare.</p> <p>2. Deschideți aplicația și scanați desenul (Folosind ghidul furnizat de aplicația în sine).</p> <p>Notă: Împărțiți clasa în grupuri de lucru de 4 persoane (mai mult sau mai puțin).</p>	<p>După cum se poate observa, aplicația nu este capabilă să diferențieze corect între părțile corpului (nu face distincție între hârtie și desen). AI nu funcționează în toate circumstanțele, are limitările sale, în timp ce oamenii sunt capabili să distingă între desenul copilului și carton.</p>
	30 minute	<p>3. Desenați din nou o imagine a unui corp uman (de data aceasta pe carton sau hârtie albă) și colorați-o în tonuri închise.</p> <p>4. Subliniați elevilor că articulațiile corpului uman trebuie să fie clar diferențiate și separate. 5. Fiecare student trebuie să-și arate animația grupului său de lucru. Dacă o animație nu are mare succes, lăsați copiii să se ajute reciproc pentru a găsi și rezolva problema.</p>	<p>În acest caz, AI (software-ul) a colectat (scanat) desenul nostru, a procesat corect toate părțile corpului și a făcut o animație cu desenul nostru. Promovați munca în echipă, astfel încât elevii să se ajute între ei să folosească aplicația și să corecteze desenele.</p>
evaluare	30 minute	<p>Evaluare</p> <p>Scopul acestei lecții este de a prezenta cursanților termenul de inteligență artificială și caracteristicile acestuia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elevii au putut folosi software-ul de inteligență artificială pentru a realiza o animație a propriilor desene ale corpului uman. Prin această lecție, elevii ar trebui să învețe ce este AI, câteva exemple și caracteristicile sale de bază.

Exercițiu de evaluare

- Conceptul de animare a unui desen/învățarea utilizării unei aplicații AI: Fiecare grup de lucru ar trebui să își prezinte animațiile restului clasei. În fiecare animație, toate părțile corpului trebuie să fie perfect definite.

Definiție și exemple zilnice de IA: Fiecare grup ar trebui să fie capabil să dea un exemplu de IA și să explice (folosind propriile cuvinte):

- Cum funcționează IA: IA simulează creierul uman/modul de gândire

- AI este creat de oameni

Limitele și obiectivele IA: Fiecare grup trebuie să știe că:

- AI nu înlocuiește oamenii
- AI are limitările sale (nu funcționează întotdeauna, depinde de datele disponibile).

Profesorul îi poate ajuta pe elevi să se exprime folosind exemplele văzute în timpul lecției și punând întrebări adecvate: „Aplicația noastră AI distinge întotdeauna părțile corpului pe care le-am desenat... nu.... De ce?”

Concluzii și recomandări

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ideea acestei lecții este ca elevii să se familiarizeze cu conceptul de inteligență artificială. Și să îl simtă ca pe un instrument pozitiv care este destinat să ne ușureze viața.• Aplicația „Desene Animate” a fost aleasă pentru că copiii sunt fascinați să-și vadă desenele mișcându-se și prind viață. | <ul style="list-style-type: none">• Se recomandă ca profesorul să învețe cum să folosească aplicația „Desene animate” înainte de a preda ora.• Pentru a facilita accesul studenților la aplicație, se recomandă crearea unui cod QR gratuit de pe site.• Link aplicația Desene animate: https://sketch.metademolab.com/canvas |
|--|---|