

Zadanie wprowadzające dla osób prowadzących zajęcia na poziomie „Beniamin”

Szanowni Państwo,

Poniżej znajdziecie Państwo materiał, który wykorzystacie do rozpoczęcia zajęć z uczniami.

Uprzejmie prosimy o zapoznanie się z nim, a następnie o przygotowanie refleksji i uwag, które będą mogli Państwo przedstawić i omówić na forum w trakcie pierwszego dnia szkolenia.

Warszawa, 24 września 2019 r.

Moduł teoretyczny

5. WPROWADZENIE DO SZTUCZNEJ INTELIGENCJI W SCRATCH

CELE:

Uczeń wie w jakich dziedzinach życia znajduje zastosowanie AI

Uczeń potrafi zastosować proste AI przy użyciu programu Scratch

ZASOBY:

Komputery

Dostęp do internetu

Wprowadzenie do sztucznej inteligencji w Scratch

Nauczyciel pyta uczniów w jakich dziedzinach życia sztuczna inteligencja może mieć zastosowanie. Uczniowie na podstawie przykładów znanych im z poprzednich zajęć zastanawiają się i dyskutują o obszarach wykorzystania AI. Nauczyciel podsumowuje to co do tej pory udało się wymyślić i podaje inne przykłady zastosowań AI:



MEDYCINA

Wsparcie lekarzy w diagnozie nowotworów skóry



PRAWO

Wsparcie prawników w zadaniach, które wymagają dużo czytania



AUTONOMICZNE POJAZDY

Zminimalizowanie ryzyka wypadków drogowych

Uczniowie wchodzą na stronę: <https://scratch.mit.edu/>

Zadaniem uczniów polega na stworzeniu projektu pokazującego zastosowania sztucznej inteligencji. Nauczyciel objaśnia działanie Scratch 3 i wykonuje z uczniami przykładowy mini-projekt z wykorzystaniem czujników:

<https://scratch.mit.edu/projects/288359817/editor/>

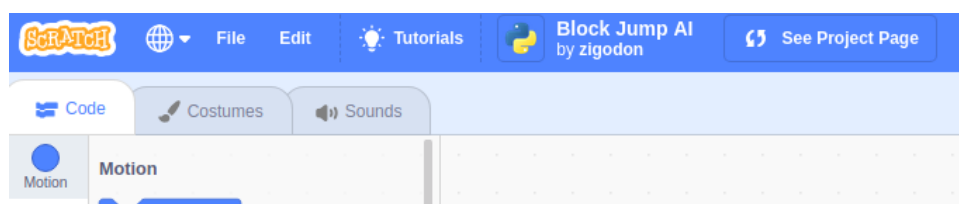


Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. W grupach uczniowie opracowują projekty pokazujące zastosowania AI. Nauczyciel wspiera uczniów w procesie tworzenia i udziela odpowiedzi na nurtujące uczniów pytania.

Moduł praktyczny

Prosimy o zapoznanie się z programem [Scratch](#), poprzez wykonanie ćwiczenia, w którym należy stworzyć animację z mówiącymi potworami.

Prosimy o wejście w zakładkę “Tutorials”:



Znajdziecie w niej Państwo wiele przykładowych programów możliwych do napisania. Polecamy wykonać ćwiczenie "Create animations that talk" (pierwsze w trzecim rzędzie).

Wykonanie go pozwoli na zapoznanie się ze składnią języka Scratch. Ponadto, ze zdobytej wiedzy, będą Państwo mogli skorzystać przy prowadzeniu zajęć, w trakcie których wraz z uczniami będziecie Państwo budować bota.

Wykonanie ćwiczenia pozwoli Państwu samodzielnie zmierzyć się z podstawami programowania w Scratch oraz ewentualnymi trudnościami, które mogą Państwo napotkać w trakcie realizacji części praktycznej kursu.