

Plan lekcji #5

Zastosowanie AI w życiu codziennym



SAINT

HANDS ON INTRODUCTION TO ARTIFICIAL
INTELLIGENCE IN PRIMARY EDUCATION
USING MINECRAFT

16.05.2023

Emphasys / Atermon

Authored by: David Tsenti / Yannis Georgakopoulos

Project Number: 2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794



**Co-funded by
the European Union**

Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

HISTORIA REWIZJI

Wersja	Data	Autor	Opis	Działanie	Stron
1.0	24/11/2022	TARAN	Creation	C	TBS

(*) Działanie: C = Tworzenie, I = Wkład, U = Aktualizacja, R = Zastąpić, D = Usuń

DOKUMENTY REFERENCYJNE

ID	Odniesienie	Tytuł
1	2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794	SAINT Proposal
2		

MAJĄCE ZASTOSOWANIE DOKUMENTY

ID	Odniesienie	Tytuł
1		
2		



Spis treści

Sesja 1: Zrozumienie AI i jej zastosowania w życiu codziennym (45 minut).....	4
Cel:	4
Działania:	Error! Bookmark not defined.
Potrzebne materiały:	Error! Bookmark not defined.
Sesja 2: Społeczne implikacje i etyczne aspekty AI (45 minut)	5
Cel:	5
Działania:	5
Potrzebne materiały:	6
Sesja 3: Praktyczne zastosowanie koncepcji AI (45 minut).....	6
Cel:	6
Działania:	6
Potrzebne materiały:	7

Plan lekcji: Zastosowanie AI w życiu codziennym

Poziom Klasy: Podstawowy (9-12 lat)

Przedmiot: Informatyka / Technologia

Cele Nauki:

1. Zrozumienie koncepcji AI i jej zastosowania w życiu codziennym, w tym aspektów percepcji, reprezentacji, rozumowania i interakcji.
2. Zbadanie społecznych implikacji AI, omówienie studiów przypadków i historii sukcesu.
3. Zastosuje nabytą wiedzę na temat AI w praktyce, korzystając z narzędzi cyfrowych i interaktywnych działań.

Sesja 1: Zrozumienie AI i jej zastosowania w życiu codziennym (45 minut)

Cel:

- Uczniowie zrozumieją koncepcję sztucznej inteligencji, jak jest ona wykorzystywana w życiu codziennym i jak systemy sztucznej inteligencji podejmują decyzje na podstawie informacji.

Działania:

1. Wprowadzenie (5 minut):

- Zaczynj od wyjaśnienia, czym jest sztuczna inteligencja (AI), używając prostych przykładów, takich jak asystenci głosowi (Siri, Alexa), systemy rekomendacji (Netflix, Amazon) i autonomiczne pojazdy.
- Podkreśl, że AI polega na tworzeniu systemów, które mogą wykonywać zadania wymagające ludzkiej inteligencji, takie jak rozumienie języka naturalnego lub rozpoznawanie wzorców.

2. Dyskusja: Percepcja i podejmowanie decyzji w sztucznej inteligencji (10 minut):

- Omów, w jaki sposób AI postrzega świat za pomocą danych i podejmuje decyzje na podstawie tych informacji.
- Skorzystaj z rzeczywistych przykładów, takich jak system rekomendacji sugerujący film na podstawie wcześniejszych wzorców oglądania lub asystent głosowy reagujący na polecenia głosowe.

3. Wideo i dyskusja (15 minut):

- Pokaż krótki film wyjaśniający podstawy AI i jej zastosowania w życiu codziennym. Może to być film TED-Ed lub inny materiał edukacyjny.
- Po filmie omów różne zastosowania wspomnianej AI i sposób, w jaki wykorzystują one dane do podejmowania decyzji.

4. Aktywność grupowa: AI w naszym życiu (10 minut):

- Podziel uczniów na grupy i poproś ich o przeprowadzenie burzy mózgów na temat przykładów AI, które napotykają w codziennym życiu.
- Każda grupa dzieli się swoimi przykładami i wyjaśnia, jak ich zdaniem działa AI w tych przypadkach.

5. Podsumowanie (5 minut):

- Podsumuj główne punkty sesji.
- Zapoznaj się z tematami na następną sesję, która zagłębi się w społeczne implikacje i etyczne aspekty AI.

Potrzebne Materiały:

- Komputer z dostępem do Internetu
- Projektor lub tablica do wyświetlania wideo
- Flipchart lub tablica do burzy mózgów

Sesja 2: Społeczne implikacje i etyczne aspekty AI (45 minut)

Cel:

- Uczniowie zrozumieją społeczne implikacje sztucznej inteligencji, w tym jej potencjalne korzyści i wady, a także zbadają kwestie etyczne.

Działania:

1. Dyskusja: Społeczne implikacje sztucznej inteligencji (10 minut):

- Omów potencjalne korzyści płynące ze sztucznej inteligencji, takie jak zwiększona wydajność, lepsza dostępność, spersonalizowane uczenie się i postępy w medycynie.
- Omów również potencjalne wady, takie jak przenoszenie miejsc pracy, obawy o prywatność i przepaść cyfrową.

2. Wideo i dyskusja: Rozważania etyczne (15 minut):

- Wyświetl krótki film przedstawiający etyczne aspekty AI, w tym kwestie prywatności, uczciwości i przejrzystości.
- Omów koncepcje przedstawione w filmie, zachęcając uczniów do dzielenia się swoimi przemyśleniami i opiniami.

3. Aktywność grupowa: Balansowanie (15 minut):

- Podziel uczniów na grupy i przedstaw im hipotetyczne scenariusze związane ze AI, każdy z potencjalnymi korzyściami i dylematami etycznymi.
- Poproś każdą grupę o omówienie scenariusza, rozważenie korzyści i wad oraz podjęcie decyzji, co zrobiliby w takiej sytuacji.
- Każda grupa dzieli się swoją decyzją i uzasadnieniem z klasą.

4. Podsumowanie (5 minut):

- Przegląd kluczowych pojęć z sesji, koncentrując się na społecznych implikacjach i etycznych aspektach AI.
- Zaprezentuj tematy na następną sesję, która będzie obejmować zastosowanie koncepcji, których się nauczyli poprzez interaktywne działania.

•

Potrzebne Materiały:

- Komputer z dostępem do Internetu
- Projektor lub tablica do wyświetlania wideo
- Flipchart lub tablica do zajęć grupowych

•

Sesja 3: Praktyczne zastosowanie koncepcji AI (45 minut)

Cel:

- Students will apply the concepts they've learned about AI in practical settings, using the Minecraft platform and interactive activities.

Działania:

1. Ćwiczenie #1 w grze Minecraft: Odkrywanie sztucznej inteligencji w grze Minecraft (15 minut):

- Wyjaśnij uczniom, w jaki sposób sztuczna inteligencja jest wykorzystywana w grze Minecraft, kierując zachowaniami i interakcjami mobów.

- Poinstruj uczniów, aby obserwowali zachowania różnych mobów w grze, identyfikując przykłady sztucznej inteligencji w akcji. Mogą obserwować, jak moby reagują na różne bodźce, takie jak światło dzienne, obecność gracza lub innych mobów.
- 2. Aktywność grupowa: Zaprojektuj własną sztuczną inteligencję w grze Minecraft (20 minut):**
- Podziel uczniów na grupy i poproś ich o zaprojektowanie prostego systemu sztucznej inteligencji w grze Minecraft przy użyciu Redstone i bloków poleceń. Mogą to być automatyczne drzwi, pułapka lub system rolniczy.
 - Każda grupa powinna rozważyć, co robi system AI, w jaki sposób wykorzystuje AI do działania i jakich wyzwalaczy potrzebuje do działania.
 - Każda grupa prezentuje swój system sztucznej inteligencji klasie, wyjaśniając, jak działa i jak wykorzystuje AI.
- 3. Aktywność offline: Refleksja na temat AI w życiu codziennym (5 minut):**
- Poproś uczniów, aby zastanowili się, w jaki sposób AI stworzona przez nich w grze Minecraft może przełożyć się na rzeczywiste systemy AI, o których się dowiedzieli, takie jak systemy automatyki domowej, pojazdy autonomiczne lub systemy rekomendacji.
- 4. Podsumowanie i refleksja (5 minut):**
- Przejrzyj główne punkty sesji i całej jednostki dotyczącej AI.
 - Poproś uczniów, aby zastanowili się nad tym, czego dowiedzieli się o AI, jak wpływa ona na ich życie i jak mogą wykorzystać AI w przyszłości.
 - Zachęć uczniów do podzielenia się swoimi refleksjami z klasą, promując dyskusję na temat roli i potencjału AI w naszym społeczeństwie.

Potrzebne Materiały:

- Komputery z grą Minecraft Education Edition i dostępem do Internetu
- Flipchart lub tablica do ćwiczenia refleksji