| **NASLOV: Zabavimo se uz umjetnu inteligenciju!** |
| --- |

| **SCENARIJ PODUČAVANJA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Škola:*** | | ***Trajanje (minute):*** | 90 |
| ***Nastavnik:*** |  | ***Dob***  ***učenika:*** | 10 |

| ***Osnovna ideja:*** | **Stvaranje zabavne računalne igre s pomoću Scratcha!** |
| --- | --- |

| ***Teme:*** |
| --- |
| * dizajniranje, stvaranje i pisanje u vizualnom programskom jeziku: ideje, priče i rješenja problema raznih stupnjeva složenosti * eksperimentiranje s UI-om (umjetnom Inteligencijom) * implikacije za civilizaciju vezane uz umjetnu inteligenciju |
| ***Ciljevi:*** |
| * dizajnirati i stvarati jednostavne programe * razumjeti koncept varijable, definirati i koristiti varijable u svojim programima * testirati modele vezane za prepoznavanje |
| ***Ishodi:*** |
| * stvaranje i testiranje jednostavnog programa koji koristi „Body Sensing“ blokove |
| ***Oblici rada:***   * individualan rad, rad u paru i rad u grupi   ***Metode:*** |
| * prezentacija, razgovor, diskusija i interaktivne vježbe |

| **IZVEDBA** |
| --- |
| **Trajanje sata (u minutama)** |
| **UVOD** |
| Nastavnik vodi raspravu u kojoj se učenici prisjećaju i ponavljaju zapovijedi i vještine rada u Scratchu: dodavanje blokova (*Body Sensing, Face Sensing, Hand Sensing*), otvaranje novog projekta, dodavanje BACKDROPOVA (pozadine) i likova (*sprites*) , dijeljenje projekta i preuzimanje projekta na računalo.  Podsjećamo ih kako funkcioniraju petlje i Booleovi operatori.  **Najava cilja lekcije:**  Napraviti ćemo zabavnu igru koristeći „Face Sensing“ blokove, petlje i Booleove operatore. |
| **GLAVNI DIO** |
| Nastavnik pokazuje, objašnjava i vodi učenike prema uspješnom rješava prvog praktičnog zadatka:  Graphical user interface, text, application, chat or text message  Description automatically generated  Učenici dizajniraju svoj praktičan rad individualno ili u paru, a temelje ga na prošlim primjerima:  **Interaktivna vježba 2:**   * Otvori Scratch. * Stvori novi projekt. * Dodaj *Sprite* i *Backdrop*. * Napravi svoj projekt koristeći blokove*: Motion, Looks, Sound, Event, Control, Body / Hand / Face Sensing).* * Testiraj i pohrani svoj projekt. * Prezentiraj svoj projekt suučenicima. Raspravite. Međusobno se evaluirajte. * Pohrani svoj rad na e-portfolio razreda. |
| **ZAKLJUČAK** |
| Možemo kreirati alate koji će tražiti pojedinosti, primjerice izraze lica. Ove su alati dizajnirali ljudi i oni ih koriste, stoga odlučuju na koji će način računalo reagirati na određeni pokret. To znači da ljudi kontroliraju sustave umjetne inteligencije. |

| ***Metode*** | ***Oblici rada*** |
| --- | --- |
| *prezentacija intervju*  *razgovor demonstracija*  *rad na tekstu igranje uloga*  *grafički rad*  *interaktivne vježbe/ simulacija na računalu* | *individualan rad*  *rad u paru*  *grupni rad*  *frontalni rad* |

| ***Materijali*** |
| --- |
| * Scratch * https://mitmedialab.github.io/prg-extension-boilerplate/create/ |

| ***Literatura***   * https://dancingwithai.media.mit.edu |
| --- |

| OSOBNA OPAŽANJA, KOMENTARI I BILJEŠKE |
| --- |
|  |