|  |
| --- |
| **TEMAT: Bawmy się z AI!** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| SCENARIUSZ LEKCJI | | | |
| ***Szkoła:*** | | Czas (minuty): | 90 |
| Nauczyciel: |  | Wiek uczniów: | 10+ |

|  |  |
| --- | --- |
| Zagadnienie główne: | Stwórzmy zabawną grę komputerową AI ze Scratchem! |

|  |
| --- |
| Tematyka: |
| * projektowanie, tworzenie i pisanie w wizualnym języku programowania: pomysły, opowiadania i rozwiązania problemów o różnej złożoności * eksperymentowanie z AI * cywilizacyjne implikacje sztucznej inteligencji |
| Cele: |
| * projektowanie i tworzenie prostych programów * rozumienie pojęcia zmiennej, definiowanie i stosowanie zmiennej w swoich programach * testowanie modeli związanych z rozpoznawaniem |
| Oczekiwane efekty:   * tworzenie i testowanie prostego programu wykorzystującego bloki Body Sensing |
| ***Formy pracy:***   * praca indywidualna, praca w parach, praca w grupach   Metody: |
| prezentacja, dyskusja, ćwiczenia interaktywne |

|  |
| --- |
| **TOK LEKCJI** |
| Przebieg zajęć |
| **WPROWADZENIE** |
| Nauczyciel prowadzi rozmowę, w której uczniowie powtarzają polecenia i umiejętności pracy w Scratchu: dodawanie bloków (Body Sensing, Face Sensing, Hand Sensing), otwieranie nowego projektu, dodawanie tła i duszków, udostępnianie projektu, pobieranie projektu na komputer.  Przypomina się im, jak działa pętla, a także operatory boolowskie.  **Przedstawienie celu głównego lekcji:**  Stworzymy zabawną grę, używając bloków Face Sensing, pętli i operatorów boolowskich. |
| **CZĘŚĆ GŁÓWNA** |
| Nauczyciel przedstawia, wyjaśnia i prowadzi uczniów w pierwszym zadaniu praktycznym:  Graphical user interface, text, application, chat or text message  Description automatically generated  Na podstawie poprzedniego przykładu uczniowie projektują swoją praktyczną pracę indywidualnie i/lub w parach:  **Zadanie interaktywne 2:**   * Otwórz Scratcha. * Utwórz nowy projekt. * Dodaj duszka i tło. * Stwórz swój projekt za pomocą bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenie, Sterowanie, Wykrywanie ciała/ręki/twarzy). * Przetestuj i zapisz swój projekt. * Przedstaw swój projekt uczniom w klasie. Omów projekt. Ocena koleżeńska. * Zapisz swoją pracę w klasowym e-portfolio. |
| **PODSUMOWANIE** |
| Możemy zbudować narzędzia, które będą szukać określonych cech, takich jak wyraz twarzy. Te narzędzia są projektowane i używane przez ludzi — ludzie tacy jak my decydują o tym, jak komputer zachowuje się w odpowiedzi na ruch człowieka, co oznacza, że to ludzie kontrolują działanie systemu sztucznej inteligencji. |

|  |  |
| --- | --- |
| Metody | Formy pracy |
| *prezentacja wywiad*  *dyskusja demonstracja*  *praca z tekstem odgrywanie ról*  *praca graficzna*  *ćwiczenia interaktywne /symulacja na komputerze* | *praca indywidualna*  *praca w parach*  *praca grupowa*  *forma frontalna* |

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

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

|  |
| --- |
| **OBSERWACJE, UWAGI, NOTATKI** |
|  |