|  |
| --- |
| **TEMAT: Porozmawiajmy!** |

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

|  |  |
| --- | --- |
| ***Zagadnienie główne:*** | **Stwórz chatbota, który może odpowiadać na pytania na wybrany przez Ciebie temat.** |

|  |
| --- |
| ***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, tworzenie i testowanie prostego chatbota * zrozumienie pojęcia zmiennej, zdefiniowanie i wykorzystanie zmiennej w swoich programach |
| ***Oczekiwane efekty:*** |
| * tworzenie i testowanie prostego programu prezentującego chatbota |
| ***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 oraz umiejętności trenowania modelu przez Teachable Machine.  Czy możemy rozmawiać z naszymi komputerami? Jak?  Czy korzystasz z chatbotów? Jak i gdzie?  Wypróbuj chatbota:  **http://talktothetrex.com** jest dobrym przykładem bota. Spróbuj zebrać pomysły, jak stworzyć swojego bota.  Chatbot to oprogramowanie, które symuluje ludzkie rozmowy z użytkownikami za pośrednictwem wiadomości tekstowych na czacie. Jego kluczowym zadaniem jest pomoc użytkownikom poprzez udzielanie odpowiedzi na ich pytania.  **Przedstawienie celu głównego lekcji:**  Dzisiaj stworzymy chatbota przy użyciu Scratch i Teachable Machine. |
| **CZĘŚĆ GŁÓWNA** |
| **Zagadnienia do dyskusji:**  Wybierz temat dla swojego chatbota. Wybierz coś, co znasz na tyle dobrze, aby móc odpowiedzieć na pytania na ten temat. Może to być miejsce, zwierzę, historia, język programu itp.  Pomyśl o pięciu rzeczach, o które ktoś mógłby zapytać w związku z Twoim tematem. np. o Twoje miasto, lub na przykład może to być:  Co jedzą sowy?  Gdzie na świecie żyją sowy?  Jak długo żyją sowy?  Jakie są rodzaje sów?  Jak duże rosną sowy?  **Instrukcje (kroki):**   * Przejdź do https://machinelearningforkids.co.uk/ w przeglądarce internetowej. * Kliknij „Rozpocznij”. * Kliknij „Wypróbuj teraz”. * Kliknij „Projekty” na górnym pasku menu. * Kliknij przycisk „+ Dodaj nowy projekt”. * Nazwij swój projekt i ustaw go, aby nauczyć się rozpoznawać „tekst”. Kliknij przycisk „Utwórz”. * Kliknij swój nowy projekt na liście projektów. * Kliknij przycisk Trenuj. * Kliknij przycisk „+ Dodaj nową etykietę”. * Wpisz jedno słowo, które podsumowuje pierwszą rzecz z kroku 2, a następnie kliknij Dodaj. Użyliśmy słowa „jedzenie”, aby podsumować pytania takie jak „Co jedzą sowy?” * Zrób to ponownie dla wszystkich rzeczy z listy z kroku 2. Wybrane słowa nie mają znaczenia, o ile rozumiesz, co one oznaczają. * Kliknij przycisk „+ Dodaj przykład” w jednym z zasobników. * Wpisz przykład, jak ktoś może zadać to pytanie. * Kliknij „Dodaj”. * Powtarzaj, aż będziesz mieć pięć przykładów, jak zadać to pytanie. * Powtarzaj, aż będziesz mieć co najmniej pięć przykładów w każdym zasobniku. * Kliknij link „< Powrót do projektu”. * Kliknij przycisk „Ucz się i testuj”. * Kliknij przycisk „Trenuj nowy model uczenia maszynowego”. Jeśli zebrałeś wystarczającą liczbę przykładów, komputer powinien zacząć uczyć się, jak rozpoznawać pytania z przykładów, które mu podałeś. * Poczekaj na zakończenie treningu. To może zająć kilka minut. Zakończy się, gdy zobaczysz, że „status” zmienia się na „Dostępny”. * Kliknij link „< Powrót do projektu”. * Kliknij przycisk „Utwórz”. * Kliknij „Scratch 3”. * Kliknij przycisk „Otwórz w Scratch”. * Otwórz szablon projektu Sowy. Kliknij Szablony projektów i znajdź Sowy na liście szablonów. * Utwórz mały fragment skryptu, ale nie dołączaj go jeszcze do niczego. Upewnij się, że wybrałeś „sowa mówi” dla pomarańczowego bloku. * Powiel go cztery razy i połącz je wszystkie razem. Kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij „Duplikuj”. * Wypełnij każdą kopię bloku. Przeciągnij etykietę jednego ze swoich pytań w górne miejsce i wpisz odpowiedź na pytanie w dolnym polu. * Przeciągnij ten nowy blok do przygotowanego dla Ciebie bloku z zieloną flagą. Usuń komunikat „Przepraszam. Niczego mnie jeszcze nie nauczono” i zastąp to swoim nowym fragmentem scryptu. * Narysuj swojego chatbota. Musisz narysować swoją postać. Jeśli użyjesz różnych kostiumów, możesz animować swoją postać, gdy mówi. * Przetestuj swojego chatbota! Kliknij zieloną flagę i spróbuj zadać pytanie. * Przedstaw swój projekt uczniom w klasie. Omów go. Ocena koleżeńska. * Zapisz swoją pracę w klasowym e-portfolio. |
| **PODSUMOWANIE** |
| Chatbot to oprogramowanie, które symuluje ludzkie rozmowy z użytkownikami za pośrednictwem wiadomości tekstowych na czacie. Jego kluczowym zadaniem jest pomoc użytkownikom poprzez udzielanie odpowiedzi na ich pytania.  Możemy stworzyć chatbota za pomocą Scratch i Teachable Machine. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***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/> * <https://teachablemachine.withgoogle.com> |

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

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