

**Medijų kompetencija**

Apmąstyti kritinį, su vaizdu susijusių medijų, turinį.

Istorijų pasakojimas

Kurti istorijas, kuriose kas nors elgiasi protingai.

Modelių ir struktūrų atpažinimas

Atpažinti ryšius, struktūras ir priklausomybes tarp programavimo ir veiksmų sekų vykdymą.

Apribojimai

Identifikuoti roboto sumanumo ribas.

Lingvistiniai įgūdžiai

Skirti sąvokas protingas, sumanus ir išmintingas

Darželinukai

- Projektuoti žaidimų ir darbo erdves, skatinančias sisteminių mąstymą
- Tyrinėti gamtoje ir mene esančius raštus ir modelius.
- Skatinti spręsti problemas, remiantis savo mentaliniais vaizdiniais.

Mokymosi aplinkų projektavimas

robotus ir (arba) daiktų internetą.

Matematinės žinios

Atnaujinti savo žinias apie technologijas,

Pedagogai**Siekiniai****Aptarimas**

Kodel robotas (programa) žino, kas yra gerai, o kas blogai?

Eiga

Šiame žaidime vaikas turi tinkamai surūšiuoti geometrinės figūras ir spalvas, pavyzdžiui daržovės ar vaisius. Jei vaikas pasirenka netinkamą daržovę, programėlė skleidžia garsą ir daržovę grįžta atgal į sodą. Jei vaikas į dėžutę įdeda tinkamą daržovę, gaunama kita dėžutė ir žaidimas tęsiasi toliau.

Jums reikės pakrauti planšetinio kompiuterio ir iš anksto atsisiųstos programėlės. Perskaitykite programėlės aprašymą ir pagalvokite, kaip pristatyti šį žaidimą. Vaikai turėtų žaisti individualiai prieš programėlę.

Pasirušimas

Learning games for toddlers 2+
Bimbi Boos Kids Learning Games for Toddlers FZ LLC

Planšetinio kompiuterio + Mokymosi programėlės**Ko reikia?****Spalvų ir formų derinimas**

Užduotys Level

**Patarimai pagilintam mokymuisi****‘I’m not a Robot****Nuorodos****Veido atpažinimas**

<https://www.eff.org/de/pages/face-recognition>

**Šablonų atpažinimas**

<https://www.rfdz-informatik.at/mustererkennung/>

**Rengėjai**

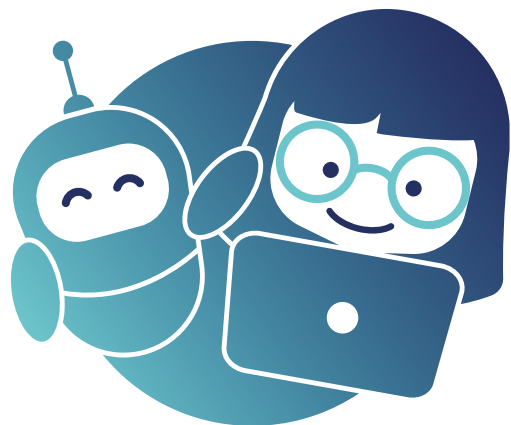
5 priemonių rinkinį 2022 m. sukūrė Susanne Schumacher, Ulrike Stadler-Altman, Brigit Brunner, Katrin Crazzolaro, Michael Schlauch, Christian Laner, Birgit Pardatscher

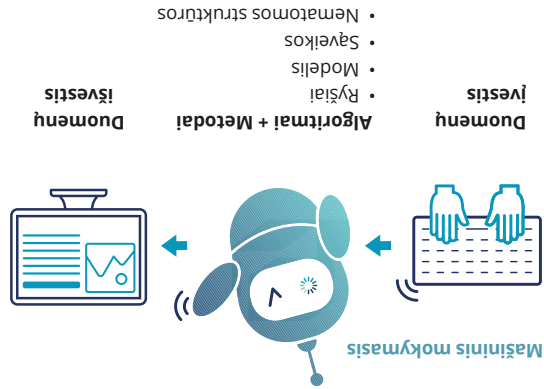


Šio leidinio turinys atspindi tik autorių požiūrį. Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį šiame leidinyje esančios informacijos panaudojimą.



Šiam darbui taikoma licencija Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International:
<https://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/4.0/>

**Toolbox #5****Ar robotai išmano daug?**



Lingvistinis lygmuo
Su vaikaiš būtų galima aptarti, kaip jie supranta kas yra „protingas“. Ar tas, kas daug žino yra protingas? Ar protingas reiškia, kad moka apgauti? Ar jie žino šnekamosios kalbos posaki-us: „gudrus kaip varnas“ arba „gudrus kaip kiaulė“? Svarbu suprasti, ką vaikai turi omenyje sakydami „protingas“ ir kaip jie apibūdintų protingą robotą.

Matematinis-mokslinis lygmuo
Duomenų rinkimas: skaitavimas, elišikumas, atvaizdavimas ir (arba) rodymas
Kombinatorika: rūšavimas, surinkimas, modelių atpažinimas
Mašininis mokymasis, gilūs mokymasis
Algoritmų + abstrakcija, kai žmonės negali interpretuoti atskirų „mokytoš žingsnių“;

Ką apie tai žinome?



Ižanga

Apie priemonių rinkinį

Jei robotai ir dirbtinio intelekto valdomi įrenginiai turi prasmingai veikti kasdieniame gyvenime, kaip jie žino, ką daryti? Ar jiems visada sakoma, ką daryti, ir ar jie vykdo nurodymus negalvodami patys? Ar mašinos taip pat gali mokytis, o jei taip, kaip tai vyksta? Ar robotas gali panaudoti tai, ko išmoko, kad lanksčiai reaguotų į situacijas? Švietimo specialistai padeda vaikams apmąstyti tai, kaip robotai ir DI valdomi prietaisai mokosi ir kaip protingai mašinos gali sąveikauti.

Vaikų nuomonė

Kuo skiriasi roboto kodavimas nuo gilaus mokymosi ir dirbtinio intelekto?

Galimi vaikų klausimai

- Ar robotas apskritai yra išmanus?
- Ar robotas protingesnis už mane?
- Ar robotas gali išvalyti mano kambarį?

Aprašymas
Aprašymas, kaip žinios įgyjamos iš asmeninės patirties. Žmogaus mokymas vystosi bandymų ir klaidų arba loginio mąstymo būdu, derinant įvairias žinias ir samprotavimo būdus.

Eiga
Išdėliokite paveikslėlio korteles ir leiskite vaikams išdėlionės dalių sudėlioti paveikslėlį.
Paaiškinkite vaikams, kaip sudarytas paveikslėlis.
Leiskite vaikams iš modelio dalių sudėlioti paveikslėlį.
Sudėjus atskiras paveikslėlio detales, sukurtamas galutinis modelis; visos detalės turi būti teisingos.

Pasiruošimas
Sukurkite skirtingas darbo vietas.
Darbo vietoje yra užduočių kortelės.
Kairėje pusėje yra tikslinis paveikslėlis, o dešinėje – atskiros užduotai atlikti reikalingos paveikslėlio dalys



Payzdinio modelio dalių

Ko reikia?

Šablonų atpažinimas, taisyklių nustatymas

Užduotys Level ● ●

Užduotys Level ● ●

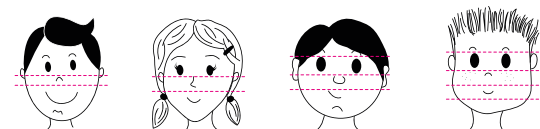
Veido atpažinimas

Ko reikia?

Iš žurnalo ar laikraščio paimkite nuotraukų

Pasiruošimas

Sukarkykite nuotrauką į 3 juosteles: kakta+akys, nosis, burna+žandikaulis
Sukarkykite nuotrauką į 5 juosteles: kakta, akys, nosis, burna ir smakras. arba kakta, akys, nosis, burna ir smakras.



Eiga

Pristatykite šiuos „naujus“ veidus visiems išdėliotus kaip muziejų ir leiskite vaikams apžiūrėti (poromis).

Paklauskite jų, kodėl kompiliacija tinka arba netinka. Leiskite vaikams kelti hipotezes ir kartu apgalvoti savo pasiūlymus.

Aprašymas

- Ar robotas, DI gali atpažinti veidą ir jo dalis, pavyzdžiui, akis?
- Kaip robotas ir (arba) DI atpažįsta?
- Ko reikia, kad robotas tai atpažintų?
- Išbandykite mobilųjį telefoną / planšetinį kompiuterį su veido atpažinimo funkcija.
- Ar telefoną gali atrakinti bet kuris veidas, ar tik savininkas?
- Kurie robotai / DI turi veido atpažinimo jutiklį?

Instrukcija

Spausdinkite priekyje ir gale ant vieno lapo. (Apverstas ilga puse)

Sulenkti

