



Competenza mediatica

Riflettere sui contenuti critici dei media basati sulle immagini.

Raccontare storie

Creare storie in cui qualcuno si comporta in modo intelligente

Riconoscimento di schemi e strutture

Identificare strutture e delineare modelli di riconoscimento

Limitazioni

Riconoscere i limiti dell'intelligenza di un robot

Competenze linguistiche

Distinguere tra intelligente, furbo e intelligente

Bambini!

Progettazione di ambienti di apprendimento

- Progettare spazi di lavoro per promuovere il pensiero sistematico.
- Esplorare strutture e modelli nella natura e nelle arti.
- Promuovere la risoluzione di problemi facendo riferimento alle proprie immagini mentali.

Conoscenze scientifiche matematiche

Revisione e ampliamento della base di conoscenze.

Obiettivi!

Professionisti pedagogisti!

Abbinare colori e forme

Esercizio Level 



Tipps für ein vertieftes Studium

'I'm not a Robot

Links

Riconoscimento facciale

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



Riconoscere schemi

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



Impronta

Toolbox #5 è stato creato nel 2022 da Susanne Schumacher, Ulrike Stadler-Altman, Brigit Brunner, Katrin Crazzolara, Michael Schlauch, Christian Laner, Birgit Pardatscher



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Toolbox #5 Quanto è intelligente un robot?

Perché il robot (app) sa cosa è giusto o sbagliato?

Riflessione

L'applicazione aiuterà il bambino a mettere in ordine tutti i tipi di forme geometriche e colori, come verdura o frutta. Se viene selezionata la verdura sbagliata, viene emesso un suono e il pezzo torna nel giardino. Non appena il bambino abbinata la verdura all'immagine raffigurata sul cestino, il cestino successivo compare e il gioco continua.

Implementazione

Carticare il tablet e scaricare le applicazioni in anticipo. Leggere la descrizione dell'applicazione e pensare a come introdurre questo gioco. I bambini dovrebbero giocare individualmente contro l'app.

Preparazione



Learning games for toddlers 2+
Biml Kids Learning Games for Toddlers FZ LLC



Tablet + APP Preschool

Materiali



Dimensione linguistica
In primo luogo, occorrerebbe chiarire con i bambini che cosa si intende quando si chiama qualcosa intelligente o furbo. Intelligente significa essere bravo a imbroglia? Conoscono i detti colloquiali: "furbo come un corvo" o "furbo come un maiale"? Il punto è capire che cosa i bambini intendano per intelligente e come descriverebbero un robot intelligente.

Livello scientifico-matematico
Raccolta di dati: contare, mettere ordine, rappresentare il calcolo combinatorio: smistare, ricomporre, riconoscere i modelli. Apprendimento automatico, apprendimento profondo. Algoritmo + astrazione, per cui l'uomo non può interpretare le singole "fasi di apprendimento";

Cosa sappiamo

Introduzione

Di che si tratta?

Se i robot e i dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale devono agire in modo significativo nella vita quotidiana, come fanno a sapere cosa fare? Viene detto loro sempre cosa fare? Esegono sempre le istruzioni senza pensare in modo indipendente? Le macchine sono invece in grado di imparare e, se sì, come ha luogo questo apprendimento? Un robot può utilizzare ciò che ha imparato per rispondere con flessibilità alle situazioni? I professionisti dell'educazione supportano i bambini nella loro riflessione intorno alla domanda di come i robot e i dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale imparano e di come le macchine possono interagire in modo intelligente?

Punto di vista dei bambini

Qual è la differenza tra il coding di un robot, l'apprendimento profondo e l'intelligenza artificiale?

Domande dei bambini

- Un robot è più intelligente di me?
- Posso ingannare un robot e come funziona?
- Come posso insegnare a un robot a pulire la mia stanza?

Discutere come si sviluppa la conoscenza a partire dall'esperienza individuale. L'insegnamento umano si sviluppa per tentativi ed errori o per pensiero logico, combinando diverse conoscenze e ragionamenti.

Riflessione

sono state opportunamente disposte l'una sull'altra. Il disegno corretto emerge solo quando tutte le carte partono dalle maschere modello.

Lasciare che i bambini assemblino un'immagine a Chiarire con i bambini come si costruisce l'immagine. Distribuire le carte campione.

Implementazione

necessari per il compito.

A destra, i singoli pezzi del modello.

Sul lato sinistro, c'è l'immagine dell'obiettivo.

In ogni postazione ci sono schede di attività.

Creare diverse postazioni di lavoro.

Preparazione



Modelli di esempio

Materiali

Riconoscere schemi, ricavarne delle regole

Esercizio

Level ● ●



Esercizio

Level ● ●

Riconoscimento facciale

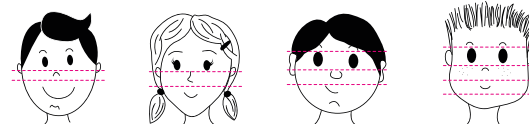
Materiali

Scattare foto di volti da una rivista o da un giornale

Preparazione

Tagliare le foto in 3 strisce: fronte + occhi, naso, bocca e mento.

Tagliare le foto in 5 strisce: fronte, occhi, naso, bocca e mento.



Implementazione

Presentare a tutti i bambini le strisce di facce mescolate in una passerella del museo.

Chiedere loro perché la compilazione è adatta o meno. Lasciate che i bambini facciano delle ipotesi e riflettano insieme sui loro suggerimenti.

Riflessione

- Un robot, un'intelligenza artificiale può riconoscere una faccia e parti di essa, per esempio gli occhi?
- Come fa un robot/una IA a farlo?
- Di cosa ha bisogno il robot per riconoscerla?
- Provare un telefono cellulare/tablet con riconoscimento del volto
- Qualsiasi volto può sbloccare il telefono o solo il proprietario?
- Quali robot/AI hanno un sensore di riconoscimento facciale?

Istruzione

Stampa fronte e retro su un foglio. (Lato lungo capovolto)

Piegare

