

Activity 1.3.3 - Input, processo, output

Durata stimata	60 minuti
Requisiti	Aver completato l'argomento precedente di questo modulo - questa è un'attività avanzata
Strumenti e software utilizzati	- Computer per l'insegnante - Scratch (web) - Mazzi di carte precedentemente preparati (per l'attività pratica indipendente)
Tipo di valutazione	Scelta multipla

In questa attività, gli studenti identificheranno e analizzeranno i processi di elaborazione dei dati che avvengono nei sistemi basati su Intelligenza Artificiale. Partendo da esempi concreti di tecnologie basate su IA, verrà chiesto agli studenti di riconoscere i dati in ingresso (input), il processo basato su IA e i corrispondenti dati in uscita (output) utilizzati dalle diverse tecnologie.

Procedimento

- **Introduzione:** l'insegnante scarica e stampa le carte dell'attività (si veda le Risorse per gli insegnanti) in più copie o utilizza la versione digitale. Si può utilizzare anche la versione Scratch dell'attività.
- **Attività pratica indipendente:** le carte possono venire distribuite a piccoli gruppi di studenti che dovranno riordinarle a partire dagli esempi di applicazioni di IA rappresentati. In alternativa, ogni studente riceve una scheda - di input, processo, o output - oppure una scheda di applicazione di IA. Gli studenti dovranno andare alla ricerca degli altri tre studenti che hanno le carte corrispondenti. Un vantaggio di questa modalità è che è necessario stampare meno carte; tuttavia, gli studenti non ordineranno tutte le carte applicazioni ma ne vedranno solo alcune.
- **Pratica guidata:** Quando tutte le carte corrispondenti sono state trovate, gli studenti possono condividere i risultati con la classe. Nelle risorse per l'insegnante, si include anche un foglio con le sequenze corrette.

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
--------------------	---------------------

L'attività potrebbe risultare troppo breve o non coinvolgente

Possano essere preparati diversi mazzi di carte con tecnologia differenti, che vengono scambiati tra i gruppi in modo che possano ripetere l'attività con un nuovo input.

Risorse per gli insegnanti

- L'attività viene descritta in questa pagina (in Inglese, si veda "Step 4"):
<https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teach-and-assess/classroom-resources/lesson-ideas/recognising-ai/#>
- Le carte del gioco (in Inglese) che indica la sequenza corretta di input-processo-output per le diverse applicazioni di IA
https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/media/1l0fhcxp/recognising-ai_cards-input-process-output.pdf
qui il foglio di risposta per l'insegnante
https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/media/sxzi5hgt/recognising-ai_cards-answer-page-input-process-output.pdf
- Versione modificabile delle carte (che possono essere tradotte)
<https://docs.google.com/presentation/d/1GuebAYlwnlqkZDcyHtYMqYpyb-fi3RVibcF7CF9XUjl/edit#slide=id.p>
- Version in Scratch del gioco (in Inglese)
<https://scratch.mit.edu/projects/375028792>