

Activitatea 1.1.4 - "Găsirea obiectelor inteligente"

Durata estimată	40 minute (activitate asincronă / la domiciliu)
Cerințe	Tema finală 1
Instrumente Hardware și Software utilizate	În clasă: - Niciuna Online: - Platformă de întâlniri online - Dispozitiv digital pentru toți
Tipul evaluării	Prezentare orală

Procedura

1. Set anticipativ: profesorul spune elevilor că el crede că toți au un obiect inteligent în casa lor, dar că trebuie să-l dovedească profesorului.
2. **Practică independentă:** profesorul cere fiecărui elev să găsească maximum 3 obiecte în jurul lor pe care le consideră inteligente. După 10 minute, elevii sunt împărțiți în grupuri de aproximativ 4 elevi pentru a discuta împreună care dintre obiectele colectate pe care le consideră a fi cel mai bun exemplu de obiect inteligent. Ei primesc 15 minute pentru a discuta și a decide obiectul final.
3. **Verificați pentru a vă asigura că s-a înțeles:** fiecare grup ajunge să-și prezinte obiectul inteligent restului clasei și să explice de ce acest obiect este inteligent. Pe baza acestor prezentări, profesorul poate pune întrebări elevilor pentru a vedea dacă înțeleg ce este inteligența și care sunt caracteristicile inteligenței.
4. Închiderea: ca închidere a activității, poate fi organizată o scurtă discuție reflexivă în care profesorul și elevii încearcă să-și dea seama ce legătură are inteligența cu IA (de exemplu, unele dintre obiectele inteligente sunt prezentate ca un exemplu de IA? O tehnologie trebuie să fie inteligentă pentru a fi considerată IA?)

Soluționarea problemelor

Problemă posibilă	Soluție posibilă
Într-un mediu școlar ar putea să nu existe 3 obiecte sau chiar nici un obiect care să fie găsite de elevi.	Elevii ar putea începe direct în grupuri pentru a găsi un obiect per grup (sau pot căuta online 3 obiecte); sau elevii ar putea fi rugați înainte de această lecție să aducă aceste obiecte de acasă.