

Активност 1.1.4 - „Намиране на интелигентни предмети“

Прогнозна продължителност	40 минути (асинхронна активност / активност у дома)
Изисквания	Завършване на тема 1
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	В клас - Няма Онлайн: - Онлайн платформа за срещи - Дигитални устройства за всички
Тип оценяване	Устно представяне

Процедура

1. **Предварителни материали:** преподавателят заявява пред учениците, че вярва, че всички те имат интелигентен предмет в домовете си, но трябва да го докажат на преподавателя.
2. **Самостоятелни упражнения:** преподавателят изисква от всеки ученик да открие максимум 3 предмета около себе си, за които счита, че са интелигентни. След 10 минути учениците се разделят на групи от приблизително четирима ученици за съвместно обсъждане кой от избраните предмети считат, че е най-добър пример за интелигентен предмет. Те получават 15 минути, за да обсъдят и да вземат окончателно решение относно този предмет.
3. **Проверка за разбиране:** всяка група представя своя интелигентен предмет пред класа и обяснява защо този конкретен предмет е интелигентен. На базата на тези презентации, преподавателят може да зададе въпроси на учениците, за да провери дали те разбират какво представлява и какви са характеристиките на интелигентността.
4. **Приключване:** към момента на приключване на активността, може да бъде проведено кратко обсъждане за обмисляне, в което преподавателят и учениците правят опит да установят какво общо има интелектът с ИИ (напр. някои от интелигентните предмети представляват пример за ИИ? Необходимо ли е технология да бъде интелигентна, за да бъде считана за ИИ?)

Отстраняване на проблеми

Потенциален проблем	Потенциално решение
---------------------	---------------------

Възможно е в училищна среда да няма възможност за намиране по три предмета или дори по един предмет на ученик.	Учениците могат да започнат работа в група, за да намерят един предмет на група (или да потърсят онлайн за 3 предмета), или е възможно преди урока да се поиска от тях да донесат такива предмети от домовете си.
--	---

Модул едно - тема 2

Интердисциплинарност на ИИ

Продължителност	Приблизително 80 минути
Предмети	Социални науки, гражданско образование и т.н.
Резюме	Въпреки че ИИ може да изглежда като много техническа област за много хора, в тази област има високо равнище на интердисциплинарност. Освен техническата основа, съществуват съображения за етичните последици от ИИ и начините, по които тези технологии могат да станат приложими в ежедневието на хората.

Цели за учене

Учениците ще научат повече относно различните дисциплини, които са включени в областта на ИИ. Освен това ще научат защо е важно да се поддържа тази интердисциплинарност и по какъв начин тя може да помогне на ИИ да разработи технология, която може да бъде успешна част от нашето ежедневие. Във втората активност учениците започват да разглеждат последиците от технологията на ИИ върху обществото.

Нива за напреднали

Могат да бъдат представени по-напреднали дейности за по-добро разбиране на входовете и изходите на ИИ системите. Например използване на дейността с картата, представена в дейност 1.3.3 „ВХОД, обработка и изход“