

Активност 1.3.2 - “Това ИИ ли е, или не?”

Прогнозна продължителност	15 минути
Изисквания	Завършване на предишните теми в този модул
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	- Компютър за преподавателя - Scratch (уеб базирано) - Kahoot / Google формуляр (уеб базирано) - Подготвен набор от карти (в случай на самостоятелни упражнения)
Тип оценяване	Множество избори

Процедура

1. **Предварителни материали:** Преподавателят може да използва блок-схема или Scratch програма (вижте „Ресурси за преподавателите“), за да демонстрира по какъв начин може да бъде идентифицирано дали нещо е или не е ИИ. Тази кратка демонстрация може да бъде използвана за да се представи днешната активност.
2. **Самостоятелни упражнения:** учениците биват разделени на групи. Всяка група получава тесте карти, които описват различни технологии. Учениците трябва да категоризират картите в категории „Това е ИИ“ и „Това не е ИИ“ (може да бъде добавена категория „Не съм сигурен/а“). Картите в категория „Това е ИИ“ учениците могат да категоризират допълнително, т.е. на базата на типа ИИ или начините, по които тези ИИ могат да помогнат на хората. Същата активност може да бъде осъществена и чрез Kahoot или Google формуляр.
3. **Практически упражнения с насоки:** активността описана за самостоятелни упражнения може да бъде организирана също като практически упражнения с насоки. В този случай различни части от класната стая могат да бъдат разпределени в определени категории. Когато преподавателят спомене технология, от учениците се изисква да вървят към онази част от помещението, за която вярват, че по най-добър начин съвпадат с категорията на технологията.
4. **Онлайн Kahoot:** преподавателят също може да използва Kahoot (вижте „Ресурси за преподавателите“)
5. **Проверка за разбиране:** независимо дали тази активност се осъществява като индивидуално практическо упражнение или практическо упражнение с насоки, важно е многократно да се зададе на учениците въпросът „защо“. Това може да

им помогне да разберат какво характеризира технологията за ИИ и по какъв начин те биха могли да я разпознаят в бъдеще.

6. **Приключване:** активността може да бъде приключена с кратък обзор на това, което учениците са научили, и причината, поради която е важно да могат да разпознават ИИ технологията в ежедневието си.

Отстраняване на проблеми

Потенциален проблем	Потенциално решение
Активността може да е прекалено кратка или недостатъчно ангажираща	Могат да бъдат изготвени различни тестета карти с различни технологии, които да бъдат споделяни между групите, така че те да могат да повторят активността с нови входни данни.

Ресурси за преподавателите

Предварителни материали:

- Блок-схема
<https://drive.google.com/file/d/1kULr8kfd0ICDftW7DiJeVHypsQ13T2CU/view?usp=sharing>
на базата на статията „Какво представлява ИИ? Начертахме блок схема, за да можете да разберете“ на Керън Хао Линк към статията:
<https://www.technologyreview.com/s/612404/is-this-ai-we-drew-you-a-flowchart-to-work-it-out/>
- Scratch програмата, която да се използва за демонстрация, може да бъде намерена тук: <https://scratch.mit.edu/projects/371119352/>

Самостоятелни упражнения:

- Списък с потенциална технология за тестове
https://docs.google.com/document/d/113RICQhSaNKReVY8_SdkwSm3JjQTvNkQLiyQ8YG8F6M/edit
- Подробно описание на активността (включително примери на технология за използване) може да бъде намерено в стъпка 3 тук:
<https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teachers/lesson-ideas/ai-lesson-plans/recongnising-ai>

Онлайн Kahoot:

- Online Kahoot с въпроси за активността (на английски език)

<https://create.kahoot.it/details/90e6ec53-97df-4c26-9527-dbd9ea6e0899>
(български)