

Активност 1.3.3 - Вход, обработка, изход

Прогнозна продължителност	60 минути
Изисквания	Завършване на предишните теми от този модул - дейност за напреднало ниво
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	- Компютър за преподавателя - Scratch (уеб базирано) - Предварително подготвени карти (в случай на самостоятелна работа)
Тип оценяване	Множество избори

Тази дейност изисква от учениците да идентифицират и размишляват върху процеса на разработване на данни, който се случва в системи, базирани на ИИ. Започвайки от конкретен пример, учениците трябва да идентифицират входа, процеса на обработка на ИИ и съответния изход.

Процедура

- **Предварителни материали:** учителят изтегля и отпечатва картите за вход, обработка и изход (вижте Ресурси за учители) в множество копия или използвайки цифрова версия. Може да се използва и Scratch версията на играта.
- **Самостоятелни упражнения:** картите могат да се предоставят на учениците в малки групи, за да ги сортират на голяма маса. Като алтернатива, всеки ученик получава една карта, или карта за вход, обработка, изход или карта за приложение на ИИ. Учениците се движат из стаята, търсейки другите трима ученици, които имат съвпадащи карти. Предимство от това е, че трябва да се отпечата по-малко карти; обаче учениците не могат да сортират всички карти.
- **Ръководена практика:** Когато всички карти са групирани, учениците споделят работата си пред останалите. В ресурсите е наличен и лист с отговори на учителя.

Отстраняване на проблеми

Потенциален проблем	Потенциално решение
Упражнението може да е твърде кратко или неангажиращо	Могат да се правят различни тестета карти с различна технология, също и от самите ученици.

Ресурси за учители

- Описание на активността (виж Step 4):

<https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teach-and-assess/classroom-resources/lesson-ideas/recognising-ai/#>

Описание на дейността

Обсъдете с учениците, че една ИИ система изисква вход – някаква форма на данни, които ИИ обработва по някакъв начин, прави прогноза въз основа на тези данни, след което предоставя изход.

Изтеглете и отпечатайте картите за вход, процес и изход .

Изрежете картите и ги раздайте на учениците. Учениците сортират и съпоставят тези карти с картите на ИИ системата, използвани в предишната дейност. Тези карти могат да се предоставят на учениците в малки групи, за да ги сортират на голяма маса. Като алтернатива, всеки ученик получава една карта, или карта за вход, процес, изход или карта за приложение на ИИ. Учениците се смесват из стаята, търсейки другите трима ученици, които имат съвпадащи карти.

Предимство от това е, че трябва да се отпечата по-малко карти; обаче учениците не могат да сортират всички карти. Друга алтернатива е да играете игра на карти в малки групи с пълно тесте карти (включително ИИ картите и картите за вход, процес и изход). Разбъркайте картите и раздайте осем карти. Целта на играта е да получите два пълни комплекта съвпадащи карти без останали резервни.

- Игра с карти (на английски) за съпоставяне на правилния вход-процес-изход за ИИ системата, показана на картата.

https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/media/1l0fhcxp/recognising-ai_cards-input-process-output.pdf

лист с отговори(на английски)

https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/media/sxzi5hgt/recognising-ai_cards-answer-page-input-process-output.pdf

- Редактируема версия на картите (която може да бъде преведена)

<https://docs.google.com/presentation/d/1GuebAYlwnlqkZDcyHtYMqYpyb-fi3RVibcF7CF9XUjl/edit#slide=id.p>

- Преведена версия на български

<https://drive.google.com/file/d/1bbeD82bOtIA0xO1ii5ACmv0yzgPggok1/view?usp=sharing>

- Scratch игра (на английски) на предишния ресурс

<https://scratch.mit.edu/projects/375028792>