

Lekcja otwarta pt.: "Nasze zabawy z kostką Rubika".

Czas: 45-90 minut

Klasa 3a

Cele ogólne lekcji:

1. Rozwijanie wyobraźni i kreatywności uczniów;
2. Poszerzanie kompetencji miękkich – praca zespołowa, rozwiązywanie problemów, myślenie logiczne;
3. Definiowanie pojęcia sztuczna inteligencja.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- wyjaśnia, co oznaczają terminy: sztuczna inteligencja i jej zastosowanie;
- słucha w skupieniu poleceń i je wykonuje;
- używa właściwej sekwencji poleceń, aby samodzielnie dojść do celu;
- współpracuje w zespole, uczestniczy w rozdzielaniu zadań, a następnie w ich realizacji;
- szuka różnych sposobów rozwiązywania napotkanych problemów;
- programuje robota w aplikacji;
- prezentuje efekty swojej pracy.

Narzędzia i środki dydaktyczne: tablety, klocki Lego Spike Essential, tablica interaktywna, film na temat sztucznej inteligencji z zasobów internetu.

Metody dydaktyczne: poszukująca, podająca, praktycznego działania.

Formy pracy: zbiorowa, grupowa, indywidualna.

Etapy lekcji:

1. Uczniowie podają swoje skojarzenia z pojęciem "sztuczna inteligencja".
2. Oglądanie filmiku na temat sztucznej inteligencji i autonomicznych samochodów na tablicy interaktywnej.
3. Omówienie z uczniami słów związanych z lekcją: „projektować”, „ulepszać”, „prototyp”, „usprawniać” oraz „testować”.
4. Przeprowadzenie krótkiej rozmowy na temat wprowadzania poprawek. Próba odpowiedzi na pytania: *Co byście zrobili, gdybyście mogli zmodyfikować robota? Co byście w nim zmienili?*
5. Uczniowie pracują w 2 grupach i postępują zgodnie z podanymi instrukcjami: budują oraz programują robota, a następnie nim sterują za pomocą tabletów oraz tablicy interaktywnej.
6. Podsumowują swoją pracę i odpowiadają na zadane im pytania: *Podobało mi się, kiedy..., Chcę dowiedzieć się więcej o tym...*
7. Ocena zajęć - w małych grupach uczniowie rozmawiają na temat tego, jak układała się ich wspólna praca.

Opracowała: Edyta Kamińska