



Narzędzie “Machine Learning for Kids” - działania przyjazne dla środowiska

	Rezultaty		
	Działania dydaktyczne i edukacyjne		
Format nauczania mieszanego - twarzą w twarz - Model procesu projektowania inżynierskiego	Po ukończeniu tego działania uczestnicy będą:	Uczestnicy nauczą się osiągać te konkretne rezultaty poprzez następujące działania edukacyjne:	Uczestnicy będą oceniani na podstawie stopnia osiągnięcia tych konkretnych rezultatów za pomocą następujących zadań oceniających:
	Rozumieć działania przyjazne dla środowiska	Sesja wprowadzająca omawiająca przyjazne dla środowiska zachowania, takie jak recykling, oszczędzanie wody i energii. Krótki film i burza mózgów na temat przyjaznych dla środowiska działań.	Ocena uczestnictwa w klasie i dzielenia się pomysłami.
	Definiować kluczowe cechy klasyfikacji uczenia maszynowego	Uczniowie pracują nad Machine Learning for Kids, aby zdefiniować korzystne i szkodliwe działania dla przyrody i utworzyć etykiety, takie jak „Ekologiczne” i „Szkodliwe”.	Ocena konfiguracji projektu i jasności celu.
	Szkolić i testować prosty model uczenia maszynowego	Praktyczne szkolenie z wykorzystaniem Machine Learning for Kids w celu zbierania danych, trenowania modelu i testowania jego przewidywań na nowych danych wejściowych.	Dokładność przewidywań modelu i udział w testowaniu.
	Tworzyć interaktywny projekt z integracją Scratch	Sesja z przewodnikiem w celu połączenia wytrenowanego modelu ze Scratch w celu stworzenia projektu, w którym różne twarze pojawiają się na podstawie	Prezentacja ukończonych projektów Scratch i opinia kolegów.





Metoda STEM w kształceniu włączającym
Macierz rezultatów uczenia się

Interaktywne zadania edukacyjne, grywalizacja, zachęcanie (nudging) / online		działań wejściowych (uśmiechnięty, smutny, neutralny).	
	Zaznajomiony z wykorzystaniem technologii w celu zwiększenia świadomości ekologicznej	Ostateczna dyskusja na temat tego, w jaki sposób uczenie maszynowe może wspierać cele środowiskowe i dzielenie się pomysłami na zastosowania w świecie rzeczywistym.	Samooocena i dyskusja w klasie.
	Poznajmy stronę internetową wykorzystywaną do uczenia maszynowego	Zadanie H5P – wielokrotny wybór	Ocena poprzez zadania interaktywne
	Poznajmy stronę internetową poświęconą uczeniu maszynowemu dla dzieci.	Zadanie H5P – wielokrotny wybór	Ocena poprzez zadania interaktywne
	Poznajmy program, z którym współpracuje strona internetowa poświęcona uczeniu maszynowemu dla dzieci.	Zadanie H5P – prawda/fałsz	Ocena poprzez zadania interaktywne



Współfinansowane przez
Unię Europejską