

Családi Digitális Jólét Workshopok

Tevékenységblokk: Tanulóalkalmazások és mesterséges intelligencia megismerése

Mit lát egy robot?

Szükséges idő:10 perc

Korosztálynak megfelelő:Minden korosztály

Célkitűzés:*A tanulók képesek lesznek megkérdőjelezi és értékeli a mesterséges intelligencia által generált tartalmat.*

Módszer:

1. A tréner mesterséges intelligencia által generált képek sorozatát mutatja, amelyek egyértelmű hibákat tartalmaznak – például túl sok végtaggal rendelkező állatok, torz testrészeket vagy tárgyak szurreális kombinációit. A családokat arra kéri, hogy találgassák meg, mit ábrázolnak az egyes képek a következő kérdéssel: „Szerintetek ez mit jelent?”
2. Több találgatás után az oktató elmagyarázza, hogy bár a mesterséges intelligencia képes valósághű képeket készíteni, ezek a képek nem mindig tükrözik a valóságot, vagy nem mindig logikusak.

Tippek a moderátornak:Moderátorként a következő anyagokra lehet szükséged: Számítógép, projektor, Canva-képekkel ellátott prezentáció (elérhető[itt](#))

Ember vagy gép?

Szükséges idő:30 perc

Korosztálynak megfelelő:13-16 évesek

Célkitűzés: *A tanulók képesek lesznek értékelje a mesterséges intelligencia által generált tartalmakat pontosság és megbízhatóság szempontjából.*

Módszer:

1. rész:

1. A tréner több rövid bekezdéspárt mutat be ugyanarról a témáról – egyet mesterséges intelligencia (pl. ChatGPT) és egyet egy valódi személy ír.
2. A családok elolvassák mindkét szöveget, és szavaznak arról, hogy szerintük melyiket írta ember, és miért.
3. A tréner felfedi a helyes választ és beszélgetést kezdeményez:
 - Milyen nyomokat vettél észre?
 - „Túl tökéletesnek” vagy „túl általánosnak” tűnt az írás?

- Volt-e érzelmi és/vagy érzékszervi részlet, személyes élmény vagy egyedi stílus?
- Melyikkel tudsz jobban kapcsolódni?

A tréner kiemeli a mesterséges intelligencia írásának leggyakoribb jellemzőit.

2. rész:

1. A tréner 3–4 rövid, mesterséges intelligencia által generált szöveget ad a családoknak, amelyeket hasonló promptokból állítanak össze, papíron és táblán is.
2. A családok figyelmesen elolvassák az egyes mesterséges intelligencia által írt szövegeket, és az „MI ujjlenyomatok” felismerésére szolgáló munkalap segítségével megjelölik a „MI ujjlenyomatok” jeleit. Ezután megosztják a csoport többi tagjával, hogy mely jellemzőket vették észre a leggyakrabban. A tréner leírja ezeket.
3. A tevékenység végén a tréner emlékezteti a családokat, hogy a mesterséges intelligencia technológiája rohamosan fejlődik, így a mesterséges intelligencia által generált írás egyre kifinomultabb, hangsúlyozva, hogy világos és jól megfogalmazott feladatokkal a mesterséges intelligencia által generált szövegek annyira kifinomulttá tehetők, hogy az emberi írástól való megkülönböztetésük nagyon nehézé válik.

Tipppek a moderátornak: Moderátorként a következő eszközökre lehet szükséged: számítógép, projektor, prezentáció, tollak, nyomtató. Mesterséges intelligenciával készült ujjlenyomat-felismerő munkalap, flipchart vagy tábla és filctollak, és nyomtass ki és vágj ki szavazókártyákat.

További támogatások: Canva szövegekkel ellátott prezentáció elérhető [itt](#). Szavazókártyák (1. rész) és AI ujjlenyomat-felismerési munkalap (2. rész) elérhető [itt](#). Válaszkulcs elérhető [itt](#).

Gondolkodj úgy, mint egy számítógép – Algoritmusok tanulása játékon keresztül

Szükséges idő: 25 perc

Korosztálynak megfelelő: Minden korosztály

Célkitűzés: A tanulók képesek lesznek tanulni meg, hogyan működnek az algoritmusok, kipróbálással, teszteléssel és módosítással.

Módszer:

1. A családok közösen írnak vagy diktálnak lépésről lépésre utasításokat egy egyszerű reggeli feladathoz (pl. gabonapehely készítése).
2. Miután a „kód” elkészült, az oktató követi az utasításokat. **pontosan úgy, ahogy meg van írva**– még akkor is, ha butaságok, hiányosak a lépések, vagy zavaróak. Például, ha az utasítás azt mondja, hogy „Tedd a gabonapehelyt egy tálba”, de nem azt, hogy „nyisd ki a dobozt”, az oktató akár az egész dobozt is beleteheti a tálba!
3. Ezután a csoport átgondolja, hogy hol „romlottak el” az utasítások, és hogyan lehetne azokat kijavítani.

4. A tevékenység után a tréner bemutatja az alapvető logikát, a sorrendváltást, a hibakeresést, és részletezi, hogyan követik szó szerint a számítógépek a parancsokat. Opcionális: a családok hibakeresik az előző tevékenységből származó utasításait.

Tippek a moderátornak:Moderátorként a következő anyagokra lehet szükséged: Számítógép, projektor, prezentáció (elérhető[itt](#)), papír, ceruzák, opcionális kellékek (műzlidoboz, tál, kanál stb.)

További támogatások:Egy másik

példa:https://www.tiktok.com/@ms_peerce/video/7158689103851081006?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7504565719548642838

Duolingo kihívás: Tanulj és játssz együtt

Szükséges idő:20 perc

Korosztálynak megfelelő:Minden korosztály

Célkitűzés: *A tanulók képesek lesznek megérteni a Duolingo célját, mint nyelvtanulási eszközt.*

Módszer:

1. A családok szórakoztató kihívások teljesítésével fedezhetik fel a Duolingót. A tevékenység egy rövid magyarázattal kezdődik arról, hogy mi is a Duolingo és hogyan működik.
2. Ezután a családok párokat alkotnak, és korcsoportonként egyszerű feladatokat végeznek el:**0–6 éves korig:**A gyerekek hangokat hallgatnak, és szülői segítséggel (a Duolingo Kids vagy irányított mód használatával) hangosan ismételtetik azokat.**7–13 éves korig:**A gyerekek egy új nyelven játszanak egy alapszókincsfejlesztő játékot (első 1-2 lecke), és rajzolással vagy egy szó kimondásával mutatják be, mit tanultak.**13–17 éves korig:**A tinédzserek kipróbálnak egy időre korlátozott kihívást, vagy teljesítenek egy rövid sorozatcél, majd elgondolkodnak a tapasztalaton: Jó módja ez a tanulásnak? Milyen készségekre van szükség a motiváció fenntartásához?
3. A tevékenység egy rövid reflexióval zárul: Mi tetszett a Duolingóban? Miben különbözik más alkalmazásoktól? Használhatjuk otthon naponta?

Tippek a moderátornak:Moderátorként a következő anyagokra lehet szükséged: Számítógép, projektor, Duolingo prezentáció (elérhető[itt](#)).