

Artic<sup>®</sup>

# Primary AI Set

Porozumějte umělé inteligenci prostřednictvím programování a robotiky!

Obsahuje brožury s lekcemi  
pro studenty  
a moderátory výuky!



Učební osnovy jsou vypracovány podle nejnovějších standardů a požadavků školních osnov z Japonska, Spojených států, Singapuru a Velké Británie. Základní až pokročilé koncepty programování jsou podrobně vysvětleny, aby je studenti dokázali pochopit a dále rozvíjet.

**Celkem 16 lekcí v 7 kapitolách.**

**Každá lekce zabere až 1 vyučovací hodinu.**

## Úvod

### **Kapitola 1 (1 lekce)**

Zjistěte, jak integrovat technologii AI do programování pomocí nástroje Teachable Machine společnosti Google. V této kapitole se seznámíte s používáním rozpoznávání obrazu a hlasu v aplikaci Teachable Machine.

## Středně pokročilí

### **Kapitola 2 (2 lekce)**

Sestrojte si chytrou lampu, která rozpozná váš hlas a rozsvítí se. V této kapitole se studenti naučí, jak propojit rozpoznávání hlasu s programováním a robotikou.

### **Kapitola 4 (2 lekce)**

Sestavte robota na třídění odpadků. Ten bude házet odpadky do košů k tomu určených. Studenti se naučí pokročilejšímu programování s rozpoznáváním obrazu!

### **Kapitola 3 (3 lekce)**

Sestavte bránu, která se otevře po rozpoznání obličeje registrované osoby. Studenti se naučí, jak technologii rozpoznávání obrazu integrovat do svého projektu pomocí programování a robotiky.

## Pokročilí

### **Kapitola 5 (3 lekce)**

Sestrojte chytré auto, které rozpoznává dopravní signály a značky. Auto bude číst dopravní signály a značky a bude se podle toho i chovat. Později v kapitole budou studenti ovládat chytré auto pomocí rozpoznávání hlasu.

### **Kapitola 7 (2 lekce)**

Vytvořte si vlastního robota - domácího mazlíčka, s chováním (programy), které chcete, aby dělal! Tato kapitola se zaměřuje na využití všech dovedností a znalostí získaných v průběhu předchozích kapitol k tomu, abyste sestrojili originálního a jedinečného robo-mazlíčka.

### **Kapitola 6 (3 lekce)**

Vyrobte si robota, ovládajícího hru kámen, nůžky a papír a zahrajte si proti němu! Studenti se naučí naprogramovat robota, který bude náhodně vybírat buď kámen, nůžky nebo papír.