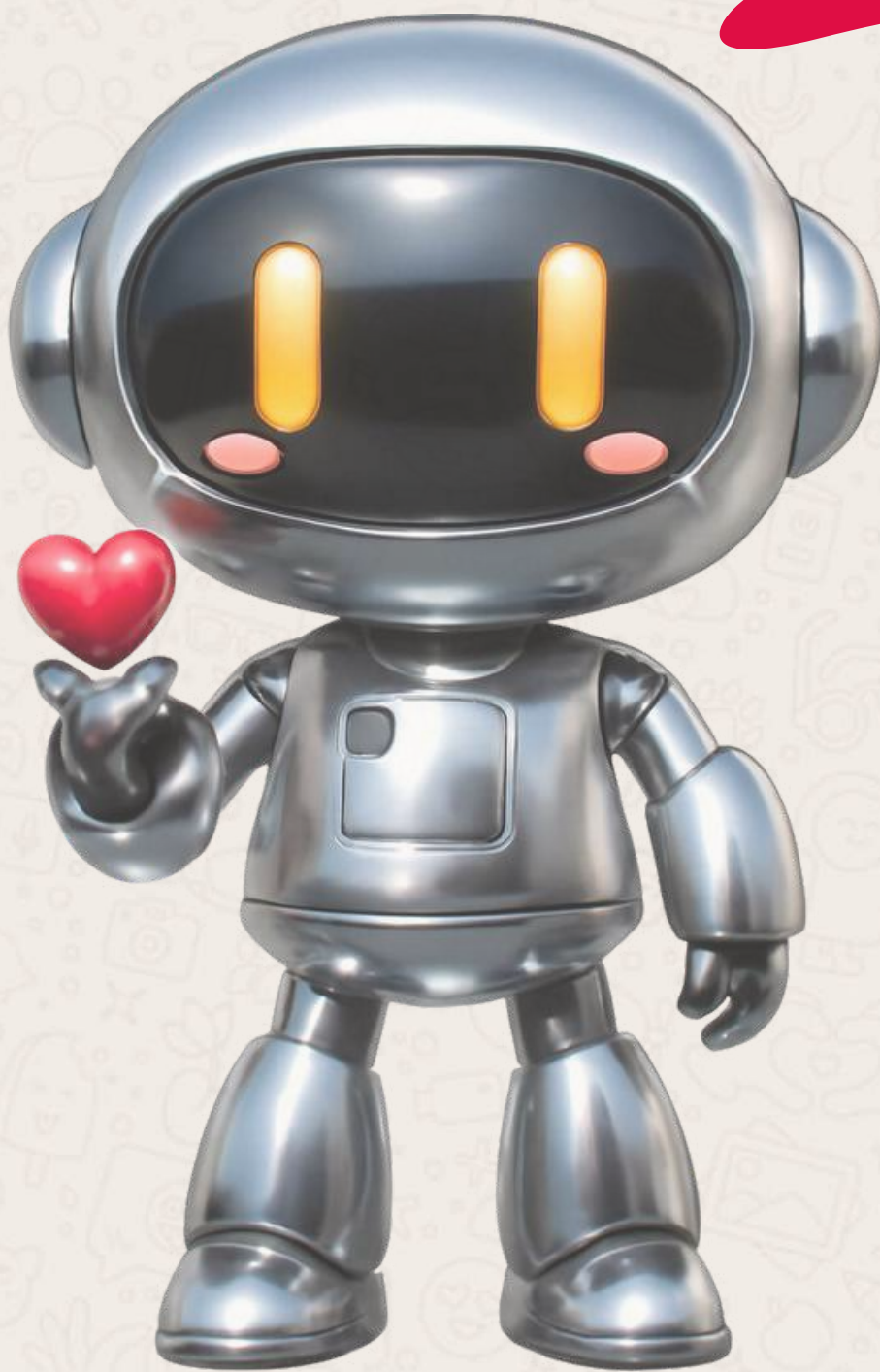




**"SZTUCZNA INTELIGENCJA ABC AI" - PLAN ZAJĘĆ
MACIEJ ŚLIWIŃSKI**

Fundusz

amazon

**{yfrowy
}ialog**

Cel zajęć:

Po zakończeniu zajęć uczestnicy będą rozumieć podstawowe działanie sztucznej inteligencji, potrafili wyjaśnić, czym różni się uczenie maszynowe od zwykłych programów, oraz doświadczą działania prostego algorytmu AI poprzez grę w kółko i krzyżyk przeciw robotowi Photon.

- Materiały: Prezentacja „Sztuczna Inteligencja – ABC AI”, Robot Photon z oprogramowaniem do gry w kółko i krzyżyk, Plansza 3×3, Markery / pionki X i O.

Czas trwania: 45 minutes

Uczestnicy: Seniorzy

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie (5 min) Uczeń wita seniorów i przedstawia temat zajęć. Krótkie pytanie otwierające: „Czy spotkali się Państwo już z robotami lub sztuczną inteligencją?”
2. Czym jest sztuczna inteligencja? (7 min) Uczeń przedstawia slajdy z prezentacji: definicja AI, przykłady z życia codziennego, rozpoznawanie obrazów, języka, tworzenie tekstów. Wskazanie, że AI nie „rozumie”, lecz analizuje wzorce (slajd z frazą „Nie rozumie, ale naśladuje!”).

3. Jak uczą się algorytmy? (6 min): Uczeń pokazuje slajdy o uczeniu maszynowym (machine learning). Krótkie przykłady: rozpoznawanie zdjęć, wyszukiwanie wzorców, trening na danych. Uczestnicy poznają pojęcia:

dane → wzorce → decyzje.

4. Photon – krótka demonstracja (3 min): Uczeń prezentuje robota Photon. Krótkie omówienie, w jaki sposób robot „nauczył się” grać w kółko i krzyżyk (prosty algorytm + reguły). Demonstracja reakcji Photona (ruch, światło, dźwięk).

5. Gra w kółko i krzyżyk z Photonem (18 min) (główna aktywność). Seniorzy po kolei grają przeciw Photonowi. Uczeń obsługuje robota i pilnuje zasad gry. Nauczyciel moderuje kolejkę i zachęca do działania. W trakcie gry uczeń pyta seniorów: „Dlaczego zdecydował/a się Pan/i na ten ruch?” „Jak myślicie, skąd Photon wie, gdzie postawić kolejny znak?” Po każdej rundzie krótkie omówienie strategii.

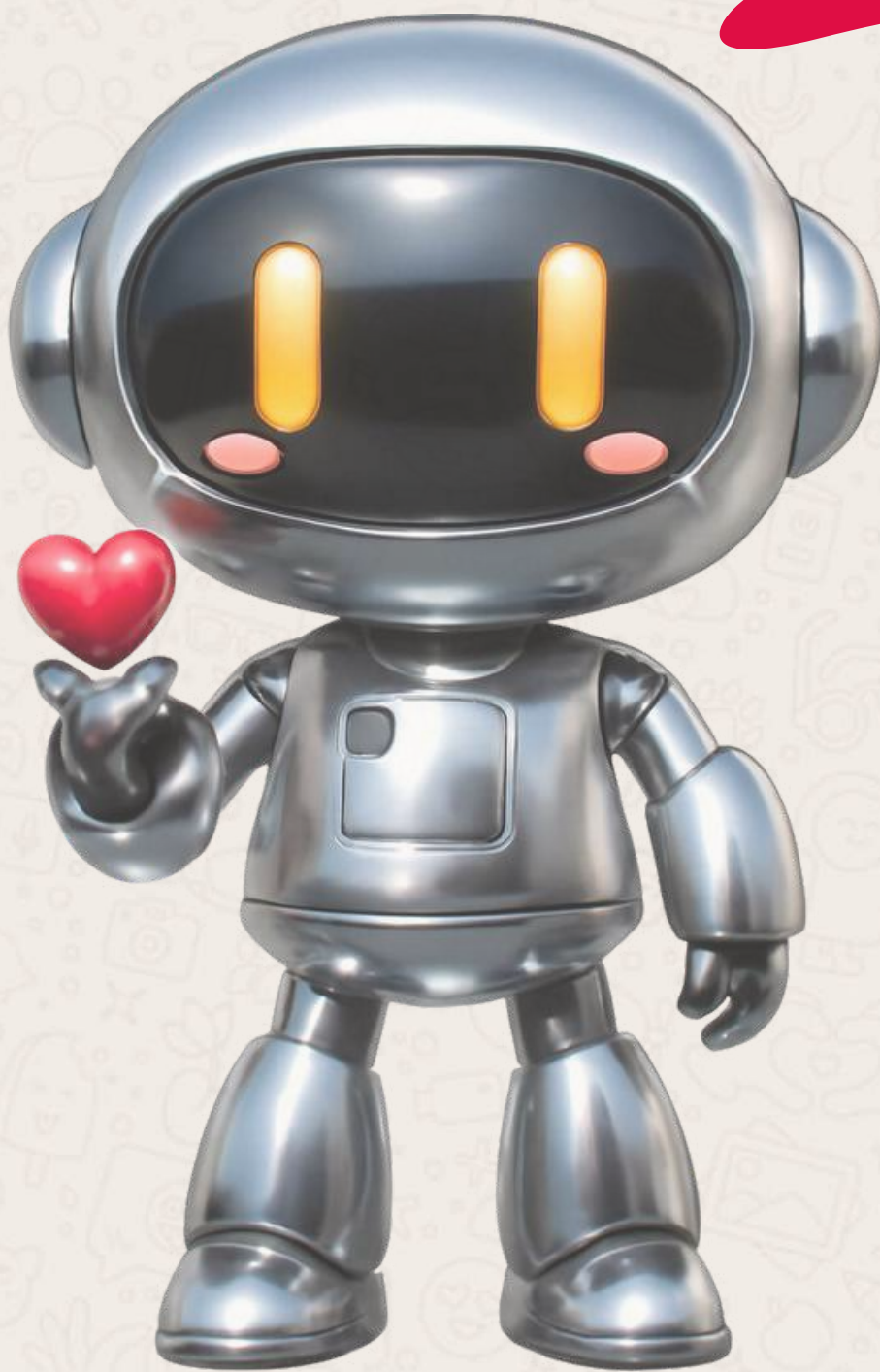
6. Refleksja (4 min): Co było zaskakujące w działaniu robota? Jak AI podejmuje decyzje? Czy rozumiemy różnicę między maszyną a człowiekiem? Nauczyciel dba o spójność i jasność rozmowy. Podsumowanie najważniejszych wniosków. Podziękowanie za udział w zajęciach.

Efekty kształcenia:

Po zakończeniu zajęć seniorzy:

- rozumieją podstawowe działanie sztucznej inteligencji w praktyce,
- potrafią wyjaśnić podstawy uczenia maszynowego w przystępnej formie,
- znają przykłady zastosowania algorytmów w codziennym życiu,
- doświadczają działania robota edukacyjnego i rozumieją jego ograniczenia,
- rozwijają logiczne myślenie i umiejętność analizy strategii,
- budują relacje i uczą się we współpracy międzypokoleniowej.





"ARTIFICIAL INTELLIGENCE ABC AI"
LESSON PLAN BY MACIEJ ŚLIWIŃSKI

Fundusz

amazon

**{yfrowy
}ialog**

Lesson objective:

By the end of the session, participants will understand the basic idea of how artificial intelligence works, be able to explain the difference between machine learning and traditional programming, and experience how a simple AI algorithm operates by playing tic-tac-toe against a Photon robot.

Materials:

- Presentation: “Artificial Intelligence – ABC AI”
- Photon robot with tic-tac-toe software
- 3×3 tic-tac-toe board
- Markers / X and O tokens

Duration: 45 minutes

Participants: Seniors

1. Introduction (5 min) The student greets the seniors and introduces the topic of the session. Opening question: “Have you ever encountered robots or artificial intelligence before?”
2. What is Artificial Intelligence? (7 min) The student presents slides explaining: the definition of AI, examples from everyday life, image, speech and text recognition, text generation. Emphasis that AI does not “understand” – it analyses patterns (“It doesn’t understand, it imitates!”).

3. How do algorithms learn? (6 min) The student explains the basics of machine learning. Short examples: recognising images, finding patterns, training on data.

Key sequence introduced: data → patterns → decisions.

4. Photon – short demonstration (3 min):

The student presents the Photon robot. A brief explanation is given on how the robot “learned” to play tic-tac-toe (a simple algorithm + rules). Demonstration of Photon’s reactions (movement, light, sound).

5. Tic-tac-toe game with Photon (18 min) – main activity:

Seniors take turns playing against Photon. The student operates the robot and ensures the rules are followed. The teacher moderates the queue and encourages participation. During the game, the student asks guiding questions such as:

- “Why did you choose this move?”
- “How do you think Photon knows where to place the next symbol?”

After each round, a short discussion of the strategy follows.

6. Reflection (4 min):

What was surprising about the robot’s behaviour?

How does AI make decisions?

Do we understand the difference between a machine and a human?

The teacher ensures the discussion remains clear and structured. Summary of key conclusions and thank-you for participating.

Learning Outcomes:

After completing the session, seniors will:

- understand the basic operation of artificial intelligence in practice,
- be able to explain the fundamentals of machine learning in an accessible way,
- recognize examples of algorithmic applications in everyday life,
- experience how an educational robot works and understand its limitations,
- develop logical thinking and the ability to analyse strategies,
- build relationships and learn through intergenerational collaboration.

