



DEAR FUTURE KVIZOVI



Financira ga Europska unija. Međutim, izraženi stavovi i mišljenja isključivo su stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za to.



Co-funded by
the European Union



Povijesni razvoj umjetne inteligencije - kviz

Pročitali ste materijale koji se odnose na povijesni razvoj umjetne inteligencije. U ovom kvizu postaviti ćemo vam nekoliko pitanja o podrijetlu umjetne inteligencije, ključnim osobama u njezinoj povijesti, važnim događajima i njezinom utjecaju na različite sektore poput obrazovanja, medicine i industrije. Ova su pitanja osmišljena kako bi provjerili vaše znanje o tome kako se umjetna inteligencija razvijala i kakav je utjecaj imala na tehnologiju i društvo. Drago nam je da ste odlučili sudjelovati u našem istraživanju. Umjetna inteligencija jedno je od najfascinantnijih i najdinamičnijih područja tehnologije koja ima ogroman utjecaj na različite aspekte naših života.

1. Koja definicija najbolje opisuje umjetnu inteligenciju?

- a) Računalni programi koji uče iz iskustva.
- b) Skup tehnika i algoritama koji omogućuju računalima da simuliraju ljudsko razmišljanje i uče.
- c) Proces stvaranja inteligentnih strojeva.
- d) Automatizacija računalnih zadataka.

2. Koje je godine održana konferencija u Dartmouthu koja se smatra početkom istraživanja umjetne inteligencije?

- a) 1940. godine
- b) 1956. godine
- c) 1965. godine
- d) 1973. godine

3. Tko je organizirao konferenciju u Dartmouthu koja je započela razvoj umjetne inteligencije?

- a) Alan Turing
- b) John McCarthy
- c) Marvin Minsky
- d) Herbert Simon

4. Koji je bio prvi računalni program koji je simulirao umjetnu inteligenciju?

- a) Eliza
- b) DeepBlue
- c) AlphaGo
- d) Watson





5. Koji je bio jedan od prvih projekata koji se fokusirao na strojno učenje?

- a) Siri
- b) IBM Watson
- c) Project Gutenberg
- d) Perceptron

6. Koje je godine Polly Robot, stvoren na MIT-u (Massachusetts Institute of Technology), počeo voditi posjetitelje po zgradi i komunicirati s njima?

- a) 1956. godine
- b) 1962. godine
- c) 1982. godine
- d) 1993. godine

7. Koje su prednosti raznih obrazovnih aplikacija za razvoj djeteta?

- a) Povećava pristup obrazovnim sadržajima.
- b) Njeguje odnose između učitelja, učenika i roditelja.
- c) Povećava djetetovo znanje podataka.
- d) Razvija djetetovu maštu i vještine rješavanja problema.
- e) Sve navedeno

8. Koje bi potencijalno negativne učinke pretjerana uporaba medija i umjetne inteligencije mogla imati na razvoj mladih?

- a) Poremećaji pažnje i koncentracije.
- b) Gubitak dublje refleksije i kreativnosti.
- c) Oslabljena sposobnost održavanja društvenih odnosa.
- d) Smanjena fizička spremnost.
- e) Sve navedeno.

Thank you!



Korištenje umjetne inteligencije za izradu edukativnih materijala - kviz

Pročitali ste materijale koji se odnose na korištenje umjetne inteligencije za izradu obrazovnih materijala. Ova anketa je napravljena kako bi se prikupile informacije i mišljenja nastavnika o njihovom poznavanju ove problematike. Drago nam je što ste se odlučili sudjelovati u našem tečaju. Vrlo je važno marljivo ispunjavati test jer će nam to pomoći da poboljšamo tečaj i pripremljene materijale.

Umjetna inteligencija jedno je od područja tehnologije koja se u posljednje vrijeme najdinamičnije razvija i ima ogroman utjecaj na mnoge aspekte naših života.

1. Je li cilj većine obrazovnih rješenja temeljenih na umjetnoj inteligenciji zamijeniti učitelje?

- a) Da
- b) Ne
- c) Cilj većine obrazovnih rješenja temeljenih na Umjetnoj inteligenciji nije zamijeniti učitelje, već ih podržati i smanjiti administrativni teret.

2. Koja je od sljedećih aplikacija namijenjena učenicima školske dobi za učenje matematike?

- a) Brainly,
- b) Alex
- c) Duolingo
- d) Thinkster
- e) Grandscape

3. U kojem obliku postoji Duolingo, najveća škola jezika na svijetu?

- a) U tradicionalnim školskim zgradama.
- b) U virtualnoj stvarnosti.
- c) U raznim gradovima svijeta.
- d) U zgradama bez učionica.

4. Za koju svrhu se koristi umjetna inteligencija u aplikaciji Brainly?

- a) Za filtriranje sadržaja niske kvalitete.
- b) Ocjenjivati rad učenika
- c) Vizualizirati mišljenje učenika.
- d) Podržavati učenike u izradi domaćih zadaća.





5. Kako Gradescope koristi nastavnicima u ocjenjivanju učeničkih radova?

- a) Smanjuje vrijeme potrebno za ocjenjivanje za 50%.
- b) Smanjuje vrijeme potrebno za ocjenjivanje za 60%.
- c) Smanjuje vrijeme potrebno za ocjenjivanje za 70%.
- d) Smanjuje vrijeme potrebno za ocjenjivanje za 80%

6. Koja obrazovna tvrtka trenutno posjeduje platformu ALEKS?

- a) Duolingo.
- b) Thinkster Math.
- c) Brainly.
- d) MC GrowHill.

7. Koje su prednosti konstruiranja obrazovnih materijala temeljenih na umjetnoj inteligenciji za djecu i učenike?

- a) Mogu djelovati samostalno i isprobavati zadatke bez osjećaja da nisu uspjeli.
- b) Možda će postići bolje rezultate na školskim testovima.
- c) Mogu koristiti tradicionalne metode poučavanja.
- d) Mogu raditi u grupama na zajedničkim projektima.

8. Kakva iskustva učenici mogu steći zahvaljujući obrazovnim alatima temeljenim na umjetnoj inteligenciji?

- a) Mogu koristiti tradicionalne udžbenike i bilješke.
- b) Uvijek se mogu osloniti na pomoć učitelja.
- c) Mogu promatrati neposredne posljedice vlastitih postupaka i poduzeti daljnje pokušaje.
- d) Mogu izbjeći pogreške zahvaljujući automatskim ispravicima.

Hvala!



**Funded by
the European Union**