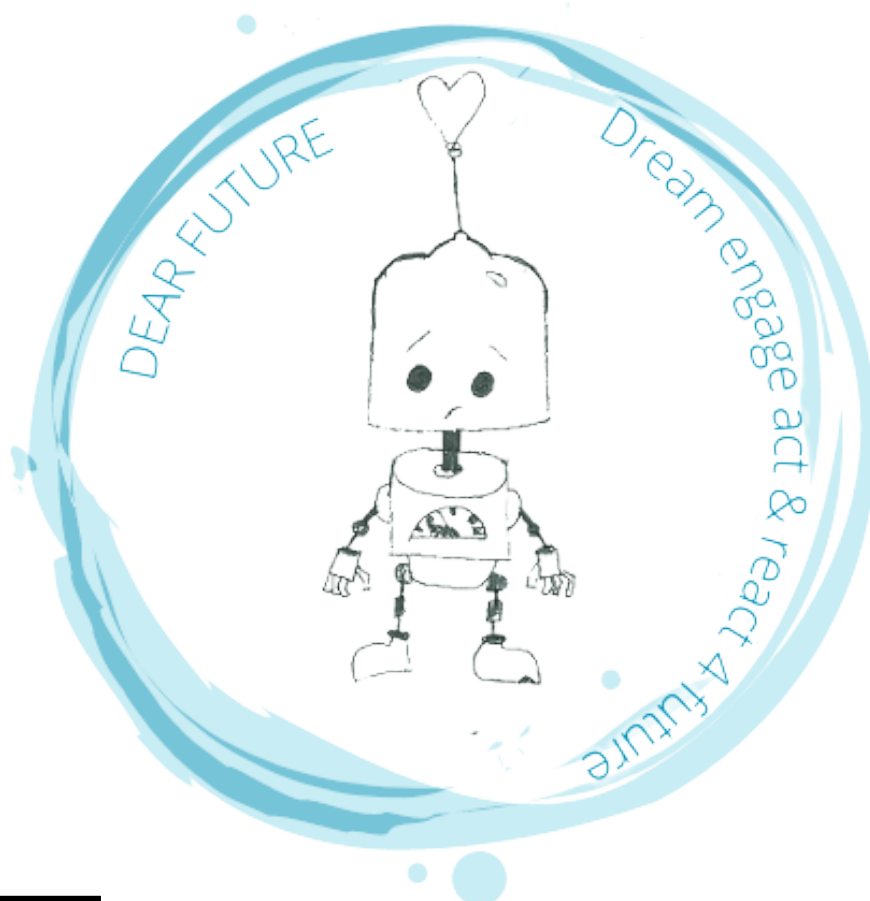
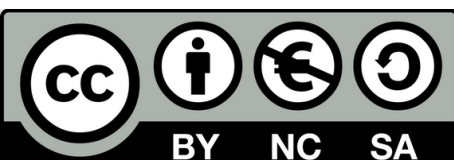




DEAR FUTURE QUIZY



Co-funded by
the European Union



Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



Wykorzystanie Sztucznej Inteligencji do tworzenia materiałów edukacyjnych

Ankieta ta powstała w celu zebrania informacji i opinii nauczycieli na temat znajomości zagadnienia Wykorzystania Sztucznej inteligencji do tworzenia materiałów edukacyjnych.

Cieszymy się, że zdecydowałeś(-aś) się wziąć udział w naszym badaniu.

Sztuczna inteligencja jest jednym z najbardziej fascynujących i dynamicznie rozwijających się obszarów technologii w ostatnim czasie, który ma ogromny wpływ na różne aspekty naszego życia.

1. Czy wiesz, co to jest Sztuczna Inteligencja?

- a) Tak
- b) Nie
- c) Nie jestem pewien/a

2. Czy korzystałeś/aś z produktów lub usług opartych na Sztucznej Inteligencji?

- a) Tak, korzystałem/am
- b) Nie, nie korzystałem/am
- c) Nie jestem pewien/a

3. Jeśli tak, w jakiej formie korzystałeś/aś ze Sztucznej Inteligencji? (zaznacz wszystkie odpowiednie opcje).

- a) Asystenci głosowi (np. Siri, Alexa)
- b) Rekomendacje produktów/usług (np. na platformach zakupowych)
- c) Automatyczne tłumaczenie języków
- d) Rozpoznawanie mowy
- e) Systemy analizy danych i predykcyjne
- f) Inne (proszę podać)

Dziękujemy za poświęcenie czasu na wypełnienie naszej ankiety!



Wykorzystanie Sztucznej inteligencji do tworzenia materiałów edukacyjnych- quiz

Zapoznałeś/aś się z materiałami dotyczącymi Wykorzystania Sztucznej Inteligencji do tworzenia materiałów edukacyjnych. Ankieta ta powstała w celu zebrania informacji i opinii nauczycieli na temat znajomości tego zagadnienia. Cieszymy się, że zdecydowałeś(-aś) się wziąć udział w naszym kursie.

Bardzo ważne jest, aby wypełnić test sumiennie, ponieważ pomoże nam to w udoskonaleniu kursu i przygotowanych materiałów.

Sztuczna Inteligencja jest jednym z najbardziej dynamicznie rozwijających się obszarów technologii w ostatnim czasie, który ma ogromny wpływ na wiele aspektów naszego życia.

1. Czy celem większości rozwiązań edukacyjnych opartych na Sztucznej Inteligencji jest zastępowanie nauczycieli?

- a) Tak
- b) Nie
- c) Celem większości rozwiązań edukacyjnych opartych na Sztucznej Inteligencji nie jest zastąpienie nauczycieli, ale wspieranie ich i zmniejszenie obciążenia administracyjnego.

2. Która z wymienionych aplikacji jest przeznaczona dla uczniów w wieku szkolnym do nauki matematyki?

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

3. W jakiej formie istnieje Duolingo, największa szkoła językowa na świecie?

- a) W tradycyjnych budynkach szkolnych.
- b) W wirtualnej rzeczywistości.
- c) W różnych miastach na całym świecie.
- d) W budynkach bez sal lekcyjnych.

4. Do jakiego celu wykorzystywana jest Sztuczna Inteligencja w aplikacji Brainly?

- a) Do filtracji treści niskiej jakości.
- b) Do oceniania prac uczniów.
- c) Do wizualizacji sposobu myślenia uczniów.
- d) Do wspierania się uczniów w odrabianiu prac domowych.



5. **Jaką korzyść przynosi nauczycielom platforma Gradescope w zakresie oceniania prac uczniów?**

- a) Skraca czas potrzebny na ocenianie o 50%.
- b) Skraca czas potrzebny na ocenianie o 60%.
- c) Skraca czas potrzebny na ocenianie o 70%.
- d) Skraca czas potrzebny na ocenianie o 80%.

6. **Jaka firma edukacyjna jest obecnie właścicielem platformy ALEKS?**

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

7. **Jakie korzyści przynosi dzieciom i uczniom konstruowanie materiałów edukacyjnych opartych na Sztucznej Inteligencji?**

- a) Mogą działać samodzielnie i próbować zadań bez poczucia porażki.
- b) Mogą uzyskiwać wyższe wyniki w testach szkolnych.
- c) Mogą korzystać z tradycyjnych metod nauczania.
- d) Mogą pracować w grupach nad wspólnymi projektami.

8. **Jakie doświadczenia uczniowie mogą zdobywać dzięki narzędziom edukacyjnym opartym na Sztucznej Inteligencji?**

- a) Mogą korzystać z tradycyjnych podręczników i notatek.
- b) Mogą zawsze polegać na pomocy nauczyciela.
- c) Mogą obserwować bezpośrednie konsekwencje własnych działań i podejmować kolejne próby.
- d) Mogą unikać popełniania błędów dzięki automatycznym korektom.

Dziękujemy!



Rozwój historyczny Sztucznej Inteligencji -quiz

Zapoznałeś/aś się z materiałami dotyczącymi Rozwoju historycznego Sztucznej Inteligencji.

W tej quizie zadamy Ci kilka pytań dotyczących początków AI, kluczowych postaci w jej historii, ważnych wydarzeń oraz jej wpływu na różne sektory, takie jak edukacja, medycyna czy przemysł. Pytania te mają na celu sprawdzenie Twojej wiedzy na temat tego, jak sztuczna inteligencja ewoluowała i jakie miała wpływy na rozwój technologii oraz społeczność.

Cieszymy się, że zdecydowałeś(-aś) się wziąć udział w naszym badaniu.

Sztuczna inteligencja jest jednym z najbardziej fascynujących i dynamicznie rozwijających się obszarów technologii, który ma ogromny wpływ na różne aspekty naszego życia.

1. Jaka definicja najlepiej opisuje sztuczną inteligencję?

- a) Programy komputerowe, które uczą się na podstawie doświadczenia.
- b) Zestaw technik i algorytmów pozwalających komputerom na symulację ludzkiego myślenia i uczenie się.
- c) Proces tworzenia inteligentnych maszyn.
- d) Automatyzacja zadań komputerowych.

2. W którym roku odbyła się konferencja w Dartmouth, uważana za początek badań nad sztuczną inteligencją?

- a) w 1940 r.
- b) w 1956 r.
- c) w 1965 r.
- d) w 1973 r.

3. Kto zorganizował konferencję w Dartmouth, od której zaczął się rozwój sztucznej inteligencji?

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

4. Jaki był pierwszy program komputerowy symulujący Sztuczną Inteligencję?

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



5. **Jaki projekt był jeden z pierwszych, które skupiały się na uczeniu maszynowym?**

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

6. **W którym roku Robot Polly, stworzony w MIT (Massachusetts Institute of Technology), rozpoczął oprowadzanie zwiedzających po budynku i się z nimi komunikował?**

- a) w 1956r.
- b) w 1962r.
- c) w 1982r.
- d) w 1993r.

7. **Jakie korzyści przynosi różnorodność aplikacji edukacyjnych dla rozwoju dziecka?**

- a) Zwiększa dostęp do treści edukacyjnych.
- b) Sprzyja relacjom między nauczycielem, uczniem i rodzicem.
- c) Zwiększa biegłość dziecka w posługiwaniu się danymi.
- d) Rozwija wyobraźnię i umiejętność rozwiązywania problemów u dziecka.
- e) Wszystkie powyższe

8. **Jakie potencjalnie negatywne skutki może mieć nadmierne korzystanie z mediów i sztucznej inteligencji na rozwój młodzieży?**

- a) Zaburzenia uwagi i koncentracji.
- b) Zanik głębszej refleksji i kreatywności.
- c) Osłabienie zdolności do utrzymania relacji społecznych.
- d) Obniżenie sprawności fizycznej.
- e) Wszystkie powyższe.

Dziękujemy!