

BESTELLFORMULAR ZUR JUGENDAKTION im Wissenschaftsjahr 2019 – Künstliche Intelligenz

Mit diesem Formular können Sie die Materialien zur Jugendaktion „Mensch, Maschine!“ kostenfrei bestellen. Neben dem gleichnamigen analogen Spiel haben Sie die Möglichkeit, den Aktionsflyer, das Lehr- und Arbeitsmaterial für Lehrkräfte und Gruppenleitungen sowie das Aktionsheft für Jugendliche anzufordern. Mit einer Teilnahme an der Aktion sollen Jugendliche von 12 bis 18 Jahren die Welt der Künstlichen Intelligenz und des Maschinellen Lernens besser verstehen lernen.

Angaben der Bestellerin/des Bestellers

Organisation:

Ansprechperson:

Telefon:

E-Mail:

Lieferadresse

Organisation:

Ansprechperson:

Straße:

PLZ/Ort:

DATENSCHUTZ

Für den Versand der bestellten Materialien ist die Erhebung personenbezogener Daten erforderlich. Alle personenbezogenen Daten werden nicht an Dritte weitergegeben.

Bitte informieren Sie mich unter oben stehenden Kontaktmöglichkeiten über Neuigkeiten zur Jugendaktion und künftige pädagogische Angebote der Wissenschaftsjahre (optional).

Publikationen

Im Wissenschaftsjahr 2019 dreht sich alles um das Thema Künstliche Intelligenz – und somit auch um eines ihrer Teilgebiete: das Maschinelle Lernen. Mit der diesjährigen Jugendaktion erfahren Interessierte spielerisch, wie lernende Systeme funktionieren und können sich dem komplexen Thema Künstliche Intelligenz darüber hinaus mit umfangreichen Informationsmaterialien nähern.

DER FLYER

Der Flyer stellt Lehrerinnen und Lehrern, Gruppenleitungen sowie Schülerinnen und Schülern die Materialien rund um das analoge Spiel „Mensch, Maschine!“ vor, erklärt den wissenschaftlichen Ansatz der Aktion und gibt einen ersten Einblick in die vielschichtige Welt des Maschinellen Lernens.

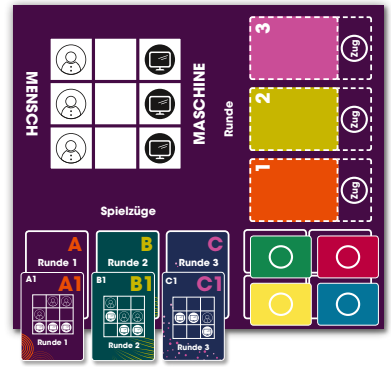
Anzahl:



DAS SPIEL „MENSCH, MASCHINE!“

Im an das traditionelle „Bauernschach“ angelehnten analogen Spiel treten Mensch und Maschine gegeneinander an. Dabei nehmen von den insgesamt fünf Spielerinnen und Spielern vier die Rolle der Maschine ein. Ziel ist es, im Laufe mehrerer Spielrunden zu sehen und zu verstehen, wie die Maschine sukzessive dazulernt. Zielgruppen des Spiels sind Schülerinnen und Schüler ab 12 Jahren, Lehrerinnen und Lehrer sowie Jugendliche und Betreuerinnen und Betreuer in außerschulischen Bildungseinrichtungen. Das Spiel „Mensch, Maschine“ wird im Klassensatz à fünf Spiele geliefert und ist auf eine Auflage von 1.000 Klassensätzen beschränkt.

(max. Bestellmenge
1 Klassensatz à 5 Spiele)



DAS LEHR- UND ARBEITSMATERIAL

Mit dem Lehr- und Arbeitsmaterial erhalten Lehrkräfte sowie Betreuerinnen und Betreuer außerschulischer Bildungseinrichtungen vertiefende Informationen zu Funktionsweise und Anwendungsbereichen von KI sowie den damit verbundenen gesellschaftlichen Fragen. Das modular aufgebaute Material unterstützt sie darin, das komplexe Thema des Maschinellen Lernens für Jugendliche nachvollziehbar aufzubereiten. Es ist ab Anfang September lieferbar und steht dann auch unter wissenschaftsjahr.de/jugendaktion zum Download bereit.

Anzahl:
(max. Bestellmenge 5 Stk.)



DAS AKTIONSHEFT

Um zu verstehen, wie KI funktioniert und wie „Mensch, Maschine!“ gespielt wird, steht den Jugendlichen das begleitende Aktionsheft zur Verfügung. Mit umfangreichen Informationen, spielerischen Übungen und spannenden Fakten lernen Schülerinnen und Schüler die Welt der lernenden Systeme kennen und können sich auf aktuelle und zukünftige Herausforderungen vorbereiten. Das Aktionsheft kann als Klassensatz bestellt werden und wird ab September geliefert. Dann steht es auch unter wissenschaftsjahr.de/jugendaktion zum Download bereit.

Anzahl:
(max. Bestellmenge 25 Stk.)



DAS PLAKAT

Mit dem DIN-A2-Poster zur Jugendaktion können Sie sich nicht nur das aktuelle Motiv der Jugendaktion im Hochformat ins Klassenzimmer oder den Jugendraum hängen, sondern gleichzeitig auf der Eindrucksfläche ganz individuell Ihre Veranstaltungen oder Workshops ankündigen.

Anzahl:
(max. Bestellmenge 5 Stk.)



Bestellungen senden Sie bitte per Fax, Post oder E-Mail an:

Redaktionsbüro Wissenschaftsjahr 2019 – Künstliche Intelligenz

Gustav-Meyer-Allee 25, 13355 Berlin

Tel.: 030 818777-173

Fax: 030 818777-125

E-Mail: jugendaktion@wissenschaftsjahr.de

Weitere Informationen, Aktionen und Veranstaltungen finden Sie unter:
wissenschaftsjahr.de

Eine Initiative des Bundesministeriums
für Bildung und Forschung