

Anno AI

$$p(\text{😊} | \text{🎲}) = 1$$

Ein Unterrichtsentwurf aus der Reihe **Probably Fun – Games to teach Statistics**

von Dr. Kristian Rother (www.academis.eu/probably_fun/)

Nutzbar unter den Bedingungen der Creative Commons Attribution Share-Alike License 4.0

Unterrichtsziel

Die Teilnehmer erstellen eine Zeitlinie der Geschichte der künstlichen Intelligenz

Zeit

15 Minuten

Das Spiel: Anno Domini

The first algorithm, a program to calculate Bernoulli numbers, is published.

1843 : First Program

Ada Lovelace wrote the algorithm that is considered as the first computer program, a remarkable achievement, considering she did not have a computer.

Beispielkarte zur Geschichte der KI

Bei **Anno Domini** erstellen die Spieler eine Zeitleiste von Ereignissen. Ich habe die Idee aufgegriffen und einen Satz von 21 Karten mit wichtigen Ereignissen in der Informatik, dem maschinellen Lernen und



Nutzbar unter den Bedingungen
der CC-BY-SA 4.0 Lizenz

$$p(\text{😊} | \text{🎲}) = 1$$

einigen Fun Facts zum Thema erstellt. Jede Karte hat eine Vorderseite mit einer kurzen Beschreibung und eine Rückseite mit einer Jahreszahl und einer Erklärung. Ziel des Spiels ist es, die Karten anhand der Beschreibung auf der Vorderseite in die richtige chronologische Reihenfolge zu bringen. Dabei ist die relative Position ist entscheidend, niemand muß das genaue Jahr erraten.

Unterrichtsablauf

Ich glaube, dass die Geschichte der Informatik ein wichtiges Kulturgut ist. Das Spiel ist daher vor allem als Impulsgeber gedacht. Natürlich könntest du den Datentyp **Rang** oder **Insertion Sort** diskutieren oder die Teilnehmer Themen auf den Karten recherchieren lassen, aber das ist nicht das, was ich mache. Ich verwende das Spiel als Einstieg in eine größere Unterrichtseinheit zum Thema **Zeitreihen**.

Zur Vorbereitung drucke mehrere Kartensätze aus (siehe Link unten für das Material und eine Druckanleitung). Verwende folgende Spielregel

Schritt	Aktivität
1.	Bildet zwei Teams oder teilt euch als Einzelspieler an Vierertische auf
2.	Mischt die Karten
3.	Legt die Karten mit den Jahreszahlen nach unten ab. Deckt die erste Karte auf und lest sie vor. Dreht die Karte dann um, so daß die Jahreszahl zu sehen ist.
4.	Das erste Team liest die oberste Karte vor und entscheidet, wo diese Karte auf der Zeitachse liegt (vor, nach, zwischen den anderen Karten).
5.	Dreht dann die Karte um und überprüft eure Vermutung. Für eine richtig platzierte Karte gibt es einen Punkt. Liegt ihr falsch, sortiert die Karte an die richtige Stelle.
6.	Fahrt mit der nächsten Karte fort.

Links

- Anno Domini
abacusspiele.de/produkt-kategorie/anno-domini-serie/
- Materialien zum Ausdrucken (Englisch)
www.academis.eu/probably_fun/articles/age_of_ai/README.html



Nutzbar unter den Bedingungen
der CC-BY-SA 4.0 Lizenz

$$p(\text{😊} | \text{🎲}) = 1$$