

Pattern identification

Creierul nostru creează în mod natural modele de la sau conexiuni între stimuli în împrejurimile noastre.

Permiteți-vă Jucători spre recunoaște și combina elemente spre crea mesaje sau indicii care nu sunt imediat evidente, deși ar putea fi mai dificil cu elevii de nivel scăzut. Tiparele sunt asemănări sau caracteristici pe care unele dintre probleme le împărtășesc. Recunoașterea tiparului este una dintre cele patru pietre de temelie ale Informaticii. Aceasta implică găsirea asemănări sau tipare între probleme mici, descompuse, care ne pot ajuta să rezolvăm probleme complexe mai eficient.

Material necesar

Ar putea fi folosit cu oricare material.

Utilizări posibile

1. Furnizați un set de puncte în care poate fi găsită o formă sau un cod.
2. Oferiți jucătorilor un set de simboluri care pot fi combinate pentru a crea un cuvânt sau un număr.
3. Atașați elemente la o placă de cablare și necesită jucători pentru a conecta cele care creează un model.
4. Tipare legate de matematică, numere, grafice și geometrie sunt, de asemenea, o idee bună. Un exemplu de recunoaștere a tiparelor este clasificarea, care încearcă să atribuie fiecare valoare de intrare uneia dintr-un anumit set de clase (de exemplu, să determine dacă un anumit e-mail este «spam» sau
5. "Non-spam".)

Posibil restricții

Unii cursanți ar putea avea mai multe dificultăți în ceea ce privește recunoașterea tiparelor.

Este inclusiv pentru SLD?



Pattern identification

Da, dar încearcă sa nu incluzi tipare dificil de identificat.