

PHIẾU HỌC TẬP: KHÁM PHÁ THẾ GIỚI TRÍ TUỆ NHÂN TẠO QUA

“AI FOR OCEANS”

Nhóm:

PHẦN 1: TRẢI NGHIỆM HUẤN LUYỆN DỮ LIỆU (DATA & TRAINING)

1. Thống kê dữ liệu huấn luyện lần 1

- **Số lượng mẫu dữ liệu nhóm đã dán nhãn:**
 - Nhãn “Cá”: khoảng mẫu.
 - Nhãn “Rác thải / Không phải cá”: khoảng mẫu.
- **Kết quả kiểm tra nhanh:**
 - Độ chính xác ban đầu: .../... => ... %
 - AI có nhận diện nhầm trường hợp nào thú vị không? (Ví dụ: Đưa nhầm giày dép, vỏ lon hay các loài sinh vật biển lạ):

.....

2. Thống kê dữ liệu huấn luyện lần 2

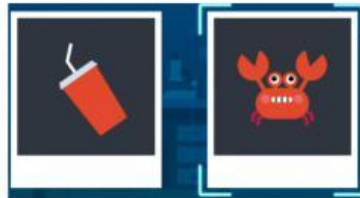
AI tuy nhận diện được cá nhưng không phải tất cả các sinh vật biển. Hãy bổ sung thêm dữ liệu khó và cho AI học lại, hãy ghi nhận sự thay đổi:

- **Số lượng mẫu dữ liệu nhóm đã dán nhãn:**
 - Nhãn “Cá”: khoảng mẫu.
 - Nhãn “Rác thải / Không phải cá”: khoảng mẫu.
- **Kết quả kiểm tra nhanh:**
 - Độ chính xác ban đầu: .../... => ... %
 - AI có nhận diện nhầm trường hợp nào thú vị không? (Ví dụ: Đưa nhầm giày dép, vỏ lon hay các loài sinh vật biển lạ):

PHẦN 2: GIẢI MÃ CHU TRÌNH HOẠT ĐỘNG CỦA AI

Dựa trên những gì em vừa thao tác trong trò chơi, hãy hoàn thành sơ đồ dòng chảy và giải thích từng thành phần cốt lõi của Trí tuệ nhân tạo:

1. **Dữ liệu (Data):** Em đã cung cấp những loại dữ liệu nào cho AI? Dữ liệu này có tác dụng gì khi huấn luyện AI?
2. **Thuật toán (Algorithm):** là bộ quy tắc ngầm định sẵn trong công cụ giúp máy tính tự động học từ các hình ảnh cá và rác mà em phân loại. Cho hình ảnh bên dưới, theo em, khi AI “nhìn” vào một hình ảnh, AI dựa vào đâu để phân biệt hình ảnh đó sinh vật biển và rác?



Ghi chú của em:

3. **Mô hình (Model):** Là bộ não của AI đã được huấn luyện bởi dữ liệu.
4. **Đầu ra (Output):** Khi đưa một bức ảnh mới vào, mô hình AI làm gì và cung cấp thông tin gì?
5. **Phản hồi (Feedback):** Khi AI đoán sai và em bấm nút để gán nhãn và chỉnh sửa (sửa lại nhãn đúng), hành động đó tác động như thế nào đến mô hình ở các lần chạy sau?