

GRY, GRAFY, GRUPY, GRATULACJE

Michał Szurek

*Uniwersytet Warszawski
(emeryt)
szurek.michal@gmail.com*

Od mniej więcej trzech lat głównym zagadnieniem rozmów o nauczaniu jest: co robić, gdy wszystkie zadania rozwiąże nam Sztuczna Inteligencja? Jeżeli komuś wydaje się, że wie, co robić odpowiedź, to ma rację: *wydaje mu się*.

Jednym z pomysłów, jaki mi przyszedł do głowy, to... gry. Poszperałem w pamięci, przypomniałem sobie, w co grywałem z kolegą z ławki na nudnych lekcjach w szkole, ponad 60 lat temu. Tak było, przyznaję się. Okazało się, że niektóre z tych gier nadają się do ubarwienia zajęć z algebry i matematyki dyskretnej na studiach. Co więcej i co najbardziej istotne, przy analizie tych gier dyskutowałem ze Sztuczną Inteligencją nie tyle jak równy z równym, tylko jak zdolny uczeń z nauczycielem, któremu *wydaje się*, że wszystko wie, ale jednak nie wszystko, a w ogóle nie umie wytłumaczyć. Musiałem zatem użyć swojej NI, Naturalnej Inteligencji. Przy okazji nieomal „spadłem z krzesła”, gdy zobaczyłem, że nasza szkolna gra ma związek z Nagrodą Nobla z chemii z 2024 roku, a mianowicie z odkryciem, jak z ciągu aminokwasów można odgadnąć przestrzenną strukturę białek. Z opóźnieniem, ale przyłączam się do gratulacji dla laureatów, którymi zostali Demis Hassabis i John M. Jumper.