

# Generation AI

## IO3 – School Program for Primary Education Students

### Docentenhandleiding



## Inleiding tot docentenhandboek

Het doel van dit korte handboek is om u, als ervaren docent, te ondersteunen bij het gebruik van de Generation AI-lesplannen met leerlingen in uw groep. Als u momenteel werkt als basisschooldocent, zal dit handboek u helpen om de AI-lesplannen in uw klas te implementeren. Bij het ontwikkelen van deze lesplannen lag de nadruk op het ondersteunen van jonge leerlingen bij het ontwikkelen van een empirisch onderbouwd begrip van de basisprincipes van AI, computational thinking, en hoe deze kunnen worden geïntegreerd in het onderwijs om zo creatieve probleemoplossing, veerkracht, en ontwerp vaardigheden te promoten.

Dit lessenplan behoort tot het onderwerp Communicatie en Samenwerking en is bedoeld voor kinderen tussen 6 en 8 jaar. Dit onderwerp is bedoeld om leerlingen de basiskennis van deze twee competenties te leren en te laten zien hoe AI hiervoor kan worden gebruikt om dagelijkse problemen op te lossen.

### Introductie tot de competentie

The DigCompEdu Competence-kader somt 22 competenties op in zes competentiegebieden. Deze competenties moeten leraren ondersteunen om les te kunnen geven met digitale formats. Docenten kunnen de lijst van competenties bekijken en zelf besluiten welke competenties zij al wel of nog niet bezitten. De competenties Communicatie en Samenwerking worden vermeld als competentienummer 6.2, onder het competentiegebied: Faciliteren van de digitale competentie van leerlingen.

In dit kader, de competentie is als volgt gedefinieerd: “Het opnemen van leeractiviteiten, opdrachten en beoordelingen die van leerlingen vereisen dat ze op effectieve en verantwoorde wijze digitale technologieën gebruiken voor communicatie, samenwerking en burgerparticipatie.”

Het doel van de lesplannen en uitdagingen die in deze module worden gepresenteerd, is om leraren in het basisonderwijs te ondersteunen bij het toepassen van AI-tools in hun lessen, om jong eeleringen te ondersteunen bij het ontwikkelen van hun digitale competenties met betrekking tot online communicatie en samenwerking; en om beter te begrijpen hoe AI kan worden gebruikt voor communicatie.

## *Onderdelen van het lesplan*

### **Video**

In deze video wordt uitgelegd hoe AI ons kan helpen bij het bestellen van een pizza. Deze video is het eerste element van het lesplan en je kunt hem vinden in het platform van Generation AI-project als een embedded video op YouTube. Het helpt om de volgende elementen van het lesplan te contextualiseren: leeractiviteit en de uitdaging.

### **Leeractiviteit**

Het tweede element dat u in het lesplan aantreft, is een leeractiviteit met een probleemgestuurde taak. Deze taak bestaat uit een begeleide activiteit die tot doel heeft de studenten te helpen bij het bedenken van een reflectie over een voorgestelde vraag of probleem.

Deze vraag/het probleem is bedoeld om leerlingen de kans te geven te onderzoeken hoe AI hun dagelijks leven op een eenvoudige en ludieke manier kan beïnvloeden.

In dit lesplan is de vraag/het probleem: **Kan Google je helpen bij het bestellen van je favoriete pizza?** Aangezien dit een begeleide leeractiviteit is, moet u ervoor zorgen dat studenten alle stappen en links in de activiteit volgen. Als je andere middelen moet gebruiken, voel je dan vrij om dat te doen en tussenbeide te komen tijdens e activiteit.

## Uitdaging

Dit laatste element van het lesplan is een op AI-gebaseerde uitdaging/spel. Het is bedoeld om het meest ludieke deel van het lesplan te zijn en pretendeert af te sluiten met de kennis die tijdens het lesplan is opgedaan.

De tutorial is gerelateerd aan de communicatie en samenwerking competentie en is gemaakt om studenten te helpen hun eigen game te ontwikkelen met behulp van Machine Learning en Scratch 3.0.

Het kan direct op het platform worden gebruikt en gespeeld om het een ingebed element is.