

Ι03 – Σχολικό Πρόγραμμα για Μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικού



Εισαγωγή στο Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικού

Σκοπός αυτού του σύντομου εγχειριδίου είναι να σας υποστηρίξει, ως έμπειρους διδάσκοντες, να χρησιμοποιήσετε τα Σχέδια Μαθήματος του Generation AI με τους μαθητές σας. Εάν εργάζεστε σήμερα ως εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, αυτό το εγχειρίδιο θα σας βοηθήσει να εισαγάγετε τα Σχέδια Μαθήματος του Generation AI στον χώρο εργασίας σας. Κατά την ανάπτυξη αυτών των Σχεδίων Μαθήματος, δόθηκε έμφαση στην υποστήριξη των νεαρών μαθητών, ώστε να αναπτύξουν μια τεκμηριωμένη κατανόηση της πολυπλοκότητας και των βασικών αρχών της Τεχνητής Νοημοσύνης, της υπολογιστικής σκέψης και του τρόπου με τον οποίο μπορούν να ενσωματωθούν στη διδακτική μάθηση για την προώθηση της δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων, της ανθεκτικότητας και της σχεδιαστικής σκέψης.

Αυτό το Σχέδιο Μαθήματος ανήκει στη θεματική ενότητα «Επικοινωνία και Συνεργασία» και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 έως 8 ετών. Αυτό το θέμα έχει ως στόχο να παρέχει στους μαθητές τις βασικές γνώσεις αυτής της ικανότητας και πώς η ΤΝ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίλυση καθημερινών ζωντανών προβλημάτων που σχετίζονται με αυτή τη δεξιότητα.

Εισαγωγή στην Ικανότητα

Το πλαίσιο ικανοτήτων DigCompEdu απαριθμεί 22 ικανότητες σε έξι τομείς ικανοτήτων, οι οποίες έχουν ως στόχο να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτικούς να προσδιορίσουν και να αναπτύξουν τις ικανότητες που χρειάζονται, για να είναι σε θέση να διδάσκουν σε ψηφιακά βελτιωμένες μορφές. Η επικοινωνία και η συνεργασία αναφέρονται ως ικανότητα με τον αριθμό 6.2, στο πλαίσιο του τομέα ικανοτήτων: Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών. Μέσω αυτού του πλαισίου, η ικανότητα αυτή ορίζεται ως εξής: «η ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων, που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά και υπεύθυνα τις ψηφιακές τεχνολογίες για επικοινωνία, συνεργασία και συμμετοχή στα κοινά».

Στόχος των σχεδίων μαθήματος και των προκλήσεων που παρουσιάζονται σε αυτή την ενότητα είναι να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτικούς της

πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να εφαρμόσουν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στη διδακτική τους πρακτική, να υποστηρίξουν τους νεαρούς μαθητές να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους ικανότητες σε σχέση με τη διαδικτυακή επικοινωνία και συνεργασία και να κατανοήσουν καλύτερα πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τεχνητή νοημοσύνη για την επικοινωνία.

Στοιχεία Σχεδίου Μαθήματος

Βίντεο

Αυτό το βίντεο είναι μια επεξήγηση του πώς η ΤΝ μπορεί να μας βοηθήσει να παραγγείλουμε μια πίτσα. Αυτό το βίντεο είναι το πρώτο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος και μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα του έργου Generation AI ως ενσωματωμένο βίντεο στο YouTube. Βοηθά στην πλαισίωση των ακόλουθων στοιχείων του σχεδίου μαθήματος: έρευνα και παιχνίδι.

Μαθησιακή δραστηριότητα

Το δεύτερο στοιχείο που θα βρείτε στο Σχέδιο Μαθήματος είναι μια μαθησιακή δραστηριότητα με μια εργασία βασισμένη σε πρόβλημα. Αυτή η εργασία αποτελείται από μια καθοδηγούμενη δραστηριότητα, που έχει ως στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να καταλήξουν σε έναν προβληματισμό σχετικά με ένα προτεινόμενο ερώτημα/πρόβλημα.

Αυτό το ερώτημα/πρόβλημα έχει ως στόχο να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να γνωρίσουν πώς η ΤΝ μπορεί να επηρεάσει την καθημερινή τους ζωή με έναν απλό και γελοίο τρόπο.

Σε αυτό το σχέδιο μαθήματος, το ερώτημα/πρόβλημα είναι: Μπορεί η Google να σας βοηθήσει να παραγγείλετε την αγαπημένη σας πίτσα;

Καθώς πρόκειται για δραστηριότητα καθοδηγούμενης μάθησης, θα πρέπει να διασφαλίσετε ότι οι μαθητές ακολουθούν κάθε ένα από τα βήματα και τους συνδέσμους που παρέχονται. Αν χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε άλλες

πηγές, μπορείτε να το κάνετε και να παρέμβετε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Πρόκληση

Αυτό το τελευταίο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι που βασίζεται σε τεχνητή νοημοσύνη. Στόχος του είναι να αποτελέσει το πιο διασκεδαστικό μέρος του σχεδίου μαθήματος και ολοκληρώνεται με τις γνώσεις που αποκτήθηκαν.

Σχετίζεται με την Επικοινωνία και τη Συνεργασία και δημιουργήθηκε για να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν το δικό τους παιχνίδι, χρησιμοποιώντας τη μάθηση με βάση τη μηχανή και το Scratch 3.0

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να παιχτεί απευθείας στην πλατφόρμα, καθώς αποτελεί ενσωματωμένο στοιχείο.