

ΙΟ3 – Σχολικό Πρόγραμμα για Μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικού – CARDET



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 αποτελεί μέρος του θέματος «Επίλυση προβλημάτων» και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 9 έως 11 ετών. Αυτό το θέμα έχει ως στόχο να παρέχει στους μαθητές τις βασικές γνώσεις για τις ικανότητες επίλυσης ψηφιακών προβλημάτων και, πιο συγκεκριμένα, για το πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη μπορεί να συμβάλει στην προώθηση και υιοθέτηση πιο βιώσιμων τρόπων ζωής.

Εισαγωγή στην ικανότητα

Το πλαίσιο DigCompEdu διακρίνει έξι διαφορετικούς τομείς που αφορούν την ψηφιακή επάρκεια των εκπαιδευτικών με συνολικά 22 ικανότητες. Η επίλυση προβλημάτων αναφέρεται ως η 22η ικανότητα και εμπίπτει στην κατηγορία «Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων». Ορίζεται ως η ικανότητα ενσωμάτωσης μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων, που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να εντοπίζουν και να επιλύουν τεχνικά προβλήματα ή να μεταφέρουν τεχνολογικές γνώσεις δημιουργικά σε νέες καταστάσεις (DigCompEdu, 2016).

Αυτό το Σχέδιο Μαθήματος στοχεύει στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων των μικρών μαθητών μέσω εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Πιο συγκεκριμένα, θα χρησιμοποιήσουμε εργαλεία αναγνώρισης αντικειμένων

τεχνητής νοημοσύνης, τα οποία μπορούν να διαχωρίσουν τα αντικείμενα σε διάφορες προκαθορισμένες κατηγορίες.

Στοιχεία του Σχεδίου Μαθήματος

Βίντεο

Αυτό το βίντεο είναι μια απλή εισαγωγή στην έννοια της Τεχνητής Νοημοσύνης. Παρέχει στα παιδιά μια γενική κατανόηση του όρου και τα διευκολύνει να αναγνωρίσουν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης που μπορεί να χρησιμοποιούν ήδη στην καθημερινή τους ζωή, ακόμη και αν δεν το συνειδητοποιούν. Στη συνέχεια εστιάζει στην ιδέα της αναγνώρισης αντικειμένων και στη συμβολή που μπορεί να έχει στην προώθηση ενός πιο βιώσιμου τρόπου ζωής. Το βίντεο αυτό αποτελεί το πρώτο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος και μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα του έργου Generation AI ως ενσωματωμένο βίντεο του YouTube. Βοηθά στην πλαisiώση των ακόλουθων στοιχείων του σχεδίου μαθήματος: μαθησιακή δραστηριότητα και πρόκληση.

Μαθησιακή Δραστηριότητα¹

Το δεύτερο στοιχείο που θα βρείτε στο Σχέδιο Μαθήματος είναι μια ερευνητική εργασία. 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 διασκεδαστικό τρόπο.

Σε αυτό το σχέδιο μαθήματος το ερώτημα/πρόβλημα είναι **«Μπορεί η ΤΝ να μας βοηθήσει να προωθήσουμε την βιωσιμότητα;»**

Καθώς πρόκειται για μια εργασία με καθοδήγηση, θα πρέπει να διασφαλίσετε ότι οι μαθητές ακολουθούν κάθε ένα από τα βήματα και τους

¹ Η μαθησιακή δραστηριότητα προσφέρεται ως εργασία με καθοδήγηση και είναι διαθέσιμη σε [σύντομη](#) και σε [λεπτομερή εκδοχή](#).

συνδέσμους που παρέχονται στη δραστηριότητα. Ωστόσο, έχοντας κατά νου ότι δεν είναι όλοι οι πόροι και τα μέσα διαθέσιμα σε όλους τους εκπαιδευτικούς, προτείνονται διάφορες εναλλακτικές μέθοδοι στη μαθησιακή δραστηριότητα.

Πρόκληση

Αυτό το τελευταίο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι βασισμένο στην Τεχνητή Νοημοσύνη. Στόχος του είναι να ευαισθητοποιήσει τα μικρά παιδιά σχετικά με την ανάγκη διατήρησης του περιβάλλοντος και να εισαγάγει την ιδέα της εφαρμογής της ΤΝ προς αυτή την κατεύθυνση.

Το μάθημα σχετίζεται με την «Ψηφιακή ικανότητα επίλυσης προβλημάτων» και δημιουργήθηκε, για να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν το δικό τους παιχνίδι, χρησιμοποιώντας τη Μηχανική Μάθηση και το Scratch.

Το σεμινάριο είναι ένας οδηγός βήμα προς βήμα για το πώς να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι τεχνητής νοημοσύνης. Παρουσιάζεται σε μορφή PDF και μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα ως την τελική δραστηριότητα του σχεδίου μαθήματος.