

IO3 – Σχολικό Πρόγραμμα για Μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικού– SIGLO22



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 «Γραμματισμός στην πληροφόρηση και στα μέσα ενημέρωσης» 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

Ο «Γραμματισμός στην πληροφόρηση και στα μέσα ενημέρωσης» είναι το πρώτο θέμα που βρίσκεται στην τελευταία ικανότητα του πλαισίου DigCompEdu: Διευκόλυνση της ψηφιακής επάρκειας των μαθητών.

Στοχεύει στην ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων, που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να διατυπώνουν πληροφοριακές ανάγκες, να βρίσκουν πληροφορίες και πόρους σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να οργανώνουν, να επεξεργάζονται, να αναλύουν και να ερμηνεύουν πληροφορίες και να συγκρίνουν και να αξιολογούν κριτικά την αξιοπιστία των πληροφοριών και των πηγών τους (DigCompEdu, 2016).

Το συγκεκριμένο Σχέδιο Μαθήματος στοχεύει στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων στους μικρούς μαθητές μέσω εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Σε αυτή την περίπτωση θα χρησιμοποιήσουμε φωνητικούς βοηθούς, οι

οποίοι μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά στην αναζήτηση πληροφοριών ή στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης.

Στοιχεία Σχεδίου Μαθήματος

Βίντεο

Αυτό το βίντεο είναι μια επεξήγηση των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης που μπορούν να βοηθήσουν τους ανθρώπους να αναζητήσουν πληροφορίες ή να αναπτύξουν κριτική σκέψη. Αυτά τα εργαλεία είναι κυρίως φωνητικοί βοηθοί, όπως η Siri, η Alexa ή το Ok Google. Είναι το πρώτο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος και μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα του έργου Generation AI ως ενσωματωμένο βίντεο του YouTube. Βοηθά στην πλαίσωση των ακόλουθων στοιχείων του σχεδίου μαθήματος: μαθησιακή δραστηριότητα και πρόκληση.

Μαθησιακή δραστηριότητα

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 με βοηθήσει στις εξετάσεις μου στις φυσικές επιστήμες;*

Καθώς πρόκειται για ένα έργο που γίνεται με καθοδήγηση, θα πρέπει να διασφαλίσετε ότι οι μαθητές ακολουθούν κάθε ένα από τα βήματα και τους συνδέσμους που παρέχονται στη δραστηριότητα. Αν χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε άλλες πηγές, μπορείτε να το κάνετε και να παρέμβετε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Μπορεί επίσης να σας ζητηθεί να ανοίξετε μαζί τους στην τάξη κάποιους από τους φωνητικούς βοηθούς ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε τάμπλετ, iPad ή συσκευή με αυτά τα εργαλεία.

Πρόκληση

Αυτό το τελευταίο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι βασισμένο στην Τεχνητή Νοημοσύνη. Στόχος του είναι να είναι το πιο διασκεδαστικό μέρος του σχεδίου μαθήματος και ολοκληρώνεται με τις γνώσεις που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια του σχεδίου μαθήματος.

Το μάθημα σχετίζεται με τον «Γραμματισμό στην πληροφόρηση και στα μέσα ενημέρωσης» και δημιουργείται από τους εκπαιδευτικούς, για να βοηθήσουν τους μαθητές να φτιάξουν το δικό τους παιχνίδι και να το παίξουν, χρησιμοποιώντας το εργαλείο Machine Learning for Kids.

Το μάθημα είναι ένας οδηγός βήμα προς βήμα για το πώς να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι τεχνητής νοημοσύνης. Μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα ως την τελευταία δραστηριότητα του σχεδίου μαθήματος.