

IO3 – School Program for Primary Education Students

Docentenhandleiding -Siglo22



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 'Informatie- en Mediawijsheid' 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

De 'Informatie- en Mediawijsheid' is het eerste onderwerp in de laatste competentie van de DigCompEdu raamwerk: faciliteren van de digitale competentie van lerenden.

Het is bedoeld om leeractiviteiten, opdrachten en beoordelingen op te nemen die van leerlingen vereisen dat ze informatiebehoeften formuleren; informatie en bronnen vinden in digitale omgevingen; informatie te ordenen, verwerken, analyseren en interpreteren; en om de geloofwaardigheid en betrouwbaarheid van informatie en de bronnen ervan te vergelijken en kritisch te evalueren (DigCompEdu, 2016).

Dit lesplan is bedoeld om deze vaardigheden bij jonge leerlingen te ontwikkelen door middel van AI-tools. In dit geval gebruiken we voice assistants, die kinderen kunnen helpen bij het zoeken naar informatie of het ontwikkelen van kritisch denken.

Onderdelen van het lesplan

Video

In deze video leggen we uit hoe AI-tools mensen kunnen helpen bij het zoeken naar of het ontwikkelen van kritisch denken. Deze tools zijn meestal voice assistants, zoals Siri, Alexa of Ok Google. Deze video is het eerste onderdeel van het lesplan en je kunt het vinden in het platform van Generation AI-project als een embedded video van YouTube. Het helpt om de volgende elementen van het lesplan in een context te plaatsen: leeractiviteit en 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: **Hoe kan AI mij helpen met mijn huiswerk?** Aangezien dit een begeleide leeractiviteit is, moet u ervoor zorgen dat studenten alle stappen en links in de activiteit volgen. Tijdens de leeractiviteit kan je gevraagd worden om Siri, Alexa, of OK Google te openen voor je studenten. Dit kan op een smartphone, tablet, Ipad, of met een Home assistant.

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 Informatie- en Mediawijsheid competentie en is gemaakt om studenten te helpen hun eigen game te ontwikkelen met behulp van Machine Learning en Scratch 3.0.

In de tutorial zijn instructies geleverd die stap voor stap aan u of uw leerlingen uitlegt hoe u het AI spel kan maken. De uitdaging is ook op het Generation-AI e-learning platform te vinden.