

Generation AI

IO3 – School Program for Primary Education Students

Docentenhandleiding - CARDET



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 ‘Problemen oplossen’ en is bedoeld voor kinderen tussen 6 en 8 jaar. Dit onderwerp is bedoeld om leerlingen de basiskennis van digitaal problemen oplossen te geven en, om ze te leren hoe AI kan helpen een duurzame manier van leven aan te nemen.

Introductie tot de competentie

Het DigCompEdu-raamwerk onderscheidt zes verschillende gebieden waarin de digitale competentie van docenten wordt uitgedrukt met in totaal 22 competenties. Het oplossen van problemen wordt vermeld als de 22e competentie en valt onder de categorie 'Faciliteren van de digitale competentie van lerenden'. Het wordt gedefinieerd als de competentie om leeractiviteiten, opdrachten en beoordelingen op te nemen die van leerlingen vereisen dat ze technische problemen identificeren en oplossen, of om technologische kennis creatief over te dragen naar nieuwe situaties (DigCompEdu, 2016).

Dit lesplan is bedoeld om deze vaardigheden van jonge leerlingen te ontwikkelen door middel van AI-tools. Een AI tool die objecten kan herkennen, wordt gebruikt om afval te scheiden in daarvoor vastgelegde categorieën.

Onderdelen van het Lesplan

Video

Deze video is een eenvoudige introductie tot het concept van kunstmatige intelligentie. Het geeft kinderen een algemeen begrip van de term en helpt hen om AI-tools te identificeren die ze al in hun dagelijks leven kunnen gebruiken, ook al beseffen ze dat misschien niet. Vervolgens wordt aandacht besteed aan het idee van objectherkenning en de bijdrage die het kan leveren aan de bevordering van een duurzamere manier van leven. Deze video is het eerste onderdeel van het lesplan en je kunt het vinden in het platform van het 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 helpen om duurzaamheid te bevorderen?***

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 Probleem Oplossen 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. Het is te vinden in PDF format op het Generation AI platform.