

Ι03 – Σχολικό Πρόγραμμα για Μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Εγχειρίδιο εκπαιδευτή – SIGLO22



Εισαγωγή στο Εγχειρίδιο Καθηγητή

Ο στόχος αυτού του σύντομου εγχειριδίου είναι να σας υποστηρίξει, εσάς τους έμπειρους εκπαιδευτικούς, να χρησιμοποιήσετε τα σχέδια μαθήματος Generation AI με μαθητές στην ομάδα σας. Εάν εργάζεστε επί του παρόντος ως δάσκαλος πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, αυτό το εγχειρίδιο θα σας βοηθήσει να εισαγάγετε τα σχέδια μαθήματος Generation AI στο χώρο εργασίας σας. Κατά την ανάπτυξη αυτών των Σχεδίων Μαθήματος, το επίκεντρο ήταν να υποστηρίξει τους μικρούς μαθητές να αναπτύξουν μια τεκμηριωμένη κατανόηση των πολυπλοκοτήτων και των βασικών αρχών της τεχνητής νοημοσύνης, της υπολογιστικής σκέψης και του τρόπου με τον οποίο μπορούν να ενσωματωθούν στη διδασκαλία της μάθησης για την προώθηση της δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων, της ανθεκτικότητας και της σχεδιαστικής σκέψης.

Αυτό το Σχέδιο Μαθήματος ανήκει στο θέμα «Πληροφοριακός γραμματισμός και γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας» και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας μεταξύ 9 και 11 ετών. Αυτό το θέμα στοχεύει να παρέχει στους εργαζόμενους τις βασικές γνώσεις αυτής της ικανότητας και πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίλυση καθημερινών πραγματικών προβλημάτων που σχετίζονται με αυτήν την ικανότητα.

Εισαγωγή στην Ικανότητα

Ο «Πληροφοριακός γραμματισμός και γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας» είναι το πρώτο θέμα που βρίσκεται στην τελευταία αρμοδιότητα του DigCompEdu: *Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των μαθητών*.

Στοχεύει στην ενσωμάτωση μαθησιακών δραστηριοτήτων, εργασιών και αξιολογήσεων που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να εκφράσουν τις ανάγκες πληροφόρησης, εύρεση πληροφοριών και πόρων σε ψηφιακά περιβάλλοντα, οργάνωση, επεξεργασία, ανάλυση και ερμηνεία πληροφοριών, καθώς και σύγκριση και κριτική αξιολόγηση της αξιοπιστίας και της αξιοπιστίας των πληροφοριών και των πηγών τους (DigCompEdu, 2016).

Αυτό το Σχέδιο Μαθήματος στοχεύει στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων σε μικρούς μαθητές μέσω εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Σε αυτή την περίπτωση θα χρησιμοποιήσουμε βοηθούς φωνής, που μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αναζητήσουν πληροφορίες ή να αναπτύξουν κριτική σκέψη.

Στοιχεία του Σχεδίου Μαθήματος

Βίντεο

Αυτό το βίντεο είναι μια εξήγηση των εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης που μπορούν να κάνουν τους ανθρώπους να αναζητούν πληροφορίες ή να αναπτύξουν κριτική σκέψη. Αυτά τα εργαλεία είναι κυρίως βοηθοί φωνής, όπως Siri, Alexa ή Ok Google. Αυτό το βίντεο είναι το πρώτο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος και μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα του Generation AI project ως ενσωματωμένο βίντεο του YouTube. Βοηθά στην πλαισίωση 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 στοχεύει να βοηθήσει τους μαθητές να βρουν έναν προβληματισμό σχετικά με μια ερώτηση / πρόβλημα που προτείνεται.

Αυτή η ερώτηση / πρόβλημα στοχεύει να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να μάθουν πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να επηρεάσει την καθημερινή τους ζωή με απλό και γελοίο τρόπο.

Σε αυτό το μάθημα η ερώτηση / πρόβλημα είναι *Μπορεί η τεχνητή νοημοσύνη να με βοηθήσει με τις εξετάσεις επιστήμης μου;*

Καθώς πρόκειται για καθοδηγούμενη εργασία, θα πρέπει να διασφαλίσετε ότι οι μαθητές ακολουθούν κάθε ένα από τα βήματα και τους συνδέσμους που παρέχονται στη δραστηριότητα. Εάν πρέπει να χρησιμοποιήσετε άλλους πόρους, μη διστάσετε να το κάνετε και να παρέμβετε κατά τη

διάρκεια της δραστηριότητας. Μπορεί επίσης να σας ζητηθεί να ανοίξετε μερικούς από τους φωνητικούς βοηθούς μαζί τους στην τάξη ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε tablet, iPad ή συσκευή με αυτά τα εργαλεία.

Πρόκληση

Αυτό το τελευταίο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος είναι ένα παιχνίδι tutorial που βασίζεται σε AI. Στοχεύει να είναι το πιο διασκεδαστικό μέρος του σχεδίου μαθήματος και προσπαθεί να συμπεριλάβει τις γνώσεις που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια του σχεδίου μαθήματος.

Το σεμινάριο σχετίζεται με τον «Γραμματισμό στην Πληροφορία και γραμματισμό στα Μέσα Επικοινωνίας» και δημιουργήθηκε για να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν τη δική τους παιχνίδια χρησιμοποιώντας μηχανική μάθηση για παιδιά.

Το σεμινάριο είναι ένας οδηγός βήμα προς βήμα για το πώς να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι AI και μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα ως την τελευταία δραστηριότητα του σχεδίου μαθήματος.