

AI-Teach Školící program

AI-Teach - umělá inteligence pro učitele základních škol

R1 - Školící program AI-Teach

Máte-li jakékoli dotazy týkající se tohoto dokumentu nebo projektu, z něhož vychází, obraťte se prosím na:

Robertu Accorroni

Istituto Comprensivo „F.lli Trillini“ Osimo

Via A. Moro, 72, 60027 Osimo AN

E-mail: roberta.accorroni@ictrillinosimo.edu.it

Úprava tohoto dokumentu byla dokončena v září 2024.

Webové stránky projektu: <https://www.aiteachproject.eu/>

AI-Teach je partnerství pro spolupráci v rámci programu Erasmus+ v oblasti školství.

Číslo projektu: 2023-1-IT02-KA220-SCH-000156301.

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanoviska autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Agenzia nazionale Erasmus+ INDIRE. Evropská unie ani orgán poskytující grant za ně nemohou nést odpovědnost.

Tento dokument vznikl ve spolupráci celého partnerství AI-Teach: Istituto Comprensivo „F.lli Trillini“ Osimo (IT) -koordinátor projektu, Learnable (IT), Technological Applications for Learning Empowerment and Thoughts SRL (IT), AKLUB CENTRUM VZDĚLÁVANI A PORADENSTVI (CZ), Miedzynarodowa Szkoła Podstawowa Edukacji Innowacyjnej w Lodzi (PL).

Tento dokument je licencován pod licencí creative commons attribution-noncommercial-share alike 4.0 international.



Tento školicí program je koncipován jako pětidenní a je určen učitelům základních škol a pedagogům bez předchozích zkušeností s gramotností v oblasti umělé inteligence. Program kombinuje teoretické znalosti s praktickými aktivitami, které pedagogy připraví na efektivní začlenění UI do výuky. Zahrnuje řadu témat od základních konceptů UI až po etické aspekty a digitální vyprávění příběhů s UI.

Program je flexibilní a lze jej přizpůsobit konkrétním potřebám každé školy, čímž se zajistí, že všichni účastníci získají ze školení maximální užitek.

Úroveň EQF: 6

Den 1: Úvod do umělé inteligence ve vzdělávání

1 hodina | Uvítání a hry na prolomení ledů

- **Typ aktivity:** Interaktivní/skupinové aktivity

- **Výsledky učení:**

o Podpora prostředí pro spolupráci při učení.

o Posílení dovedností pro budování týmu.

- **Obsah:** Účastníci se zapojí do různých her na prolomení ledů, jejichž cílem je navázat vztah a vytvořit příjemnou studijní atmosféru.

1 hodina | Hry o základních pojmech umělé inteligence

- **Typ aktivity:** Interaktivní/workshop

- **Výsledky učení:**

o Pochopit základní principy umělé inteligence.

o Rozvíjet počáteční zapojení do konceptů umělé inteligence prostřednictvím gamifikace.

- **Obsah:** Úvod do základních konceptů umělé inteligence prostřednictvím interaktivních her, které ukazují, jak systémy umělé inteligence myslí a učí se.

1 hodina | Brainstorming a dotazník pro hodnocení dovedností před školením

- **Typ aktivity:** Skupinová diskuse a hodnocení

- **Výsledky učení:**

o Posoudit počáteční znalosti a dovednosti týkající se umělé inteligence.

o Určit klíčové oblasti, na které je třeba se zaměřit a které je třeba rozvíjet.

- **Obsah:** Účastníci provedou brainstorming svých současných znalostí o umělé inteligenci a vyplní dotazník pro posouzení svých počátečních znalostí.

2 hodiny | Skupinový workshop na téma Unplugged AI aktivity

- **Typ aktivity:** Workshop / praktické aktivity

- **Výsledky učení:**

o Seznámení se s koncepty umělé inteligence bez použití počítačů.

o Rozvíjet dovednosti řešení problémů a kritického myšlení.

- **Obsah:** Praktické aktivity, které demonstrují principy umělé inteligence bez nutnosti použití digitálních nástrojů a podporují hlubší porozumění umělé inteligenci prostřednictvím fyzických a interaktivních úkolů.

Den 2: Teoretické základy a praktické aplikace

2 hodiny | Úvod do umělé inteligence a strojového učení ve vzdělávání

- **Typ aktivity:** Přednáška/workshop

- **Výsledky učení:**

o Získat základní znalosti o umělé inteligenci a strojovém učení.

o Prozkoumat roli umělé inteligence ve vzdělávacím prostředí.

- **Obsah:** Teoretický přehled AI a strojového učení, následovaný praktickými příklady, jak lze tyto technologie začlenit do výuky.

2 hodiny | Nástroje umělé inteligence pro vzdělávání a integrace Teachable Machine

- **Typ aktivity:** Přednáška/workshop

- **Výsledky učení:**

o Seznámit se s různými nástroji umělé inteligence použitelnými ve vzdělávání.

o Pochopit integraci PoseBlocks a Teachable Machine do aktivit ve třídě.

- **Obsah:** Podrobné seznámení s nástroji umělé inteligence, jako jsou Teachable Machine a PoseBlocks, včetně návodu, jak je krok za krokem využít ve vzdělávacích aktivitách.

3 hodiny | STEAM & AI: Předlaboratorní instruktáž a workshop ve třídě

- **Typ aktivity:** Workshop/praktická aplikace

- **Výsledky učení:**

o Aplikace konceptů umělé inteligence v reálném prostředí třídy.

o Zlepšit interdisciplinární dovednosti prostřednictvím STEAM aktivit.

- **Obsah:** Příprava na laboratorní sezení zaměřené na STEAM v oblasti umělé inteligence, po kterém následuje praktická realizace projektů AI ve třídě.

Den 3: Praktické využití AI a etické aspekty

1 hodina | Úvod do Machine Learning for Kids (ML4K) a Scratch

- **Typ aktivity:** Přednáška/workshop

- **Výsledky učení:**

o Porozumět základům ML4K a Scratch.

o Prozkoumat, jak realizovat kódovací projekty s využitím UI.

- **Obsah:** Úvod do ML4K a Scratch, poskytnutí základních znalostí a praktických kódovacích cvičení k ilustraci konceptů UI.

2 hodiny | Workshop ve třídě a praktická práce ve skupině

- **Typ aktivity:** Praktický workshop

- **Výsledky učení:**

o Realizace výuky umělé inteligence a kódování pomocí ML4K a Scratch.

o Rozvíjet praktické dovednosti při výuce konceptů umělé inteligence pro studenty.

- **Obsah:** Praktický workshop ve třídě, včetně lekcí kódování a praktické práce ve skupinách s cílem aplikovat znalosti AI.

2 hodiny | Etické aspekty umělé inteligence a brainstormingové sezení

- **Typ aktivity:** Skupinová diskuse/workshop

- **Výsledky učení:**

o Diskutovat o etických aspektech souvisejících s umělou inteligencí ve vzdělávání.

o Podpořit kritické myšlení týkající se dopadu UI na společnost.

- **Obsah:** Zkoumání etických důsledků UI, po kterém následuje brainstorming s cílem prodiskutovat potenciální výzvy a řešení.

Den 4: Digitální vyprávění příběhů pomocí AI

1,5 hodiny | ChatGPT pro digitální vyprávění příběhů

- **Typ aktivity:** Přednáška/workshop

- **Výsledky učení:**

o Naučit se používat ChatGPT pro vytváření digitálních příběhů.

o Začlenit nástroje umělé inteligence do kreativních projektů ve třídě.

- **Obsah:** Výuka používání ChatGPT pro tvorbu digitálních příběhů včetně praktických cvičení na tvorbu poutavých příběhů s AI.

2 hodiny | Workshop ve třídě

- **Typ aktivity:** Praktický workshop

- **Výsledky učení:**

o Použití konceptů umělé inteligence při vyprávění příběhů mladým studentům.

o Rozvíjet inovativní výukové metody s využitím UI.

- **Obsah:** Praktické workshopy ve třídách zaměřené na využití UI pro vyprávění příběhů a tvůrčí projekty.

2 hodiny | Skupinové čtení návrhu příručky a seminář pro učitele o AskLea

- **Typ aktivity:** Skupinová práce/diskuze

- **Výsledky učení:**

o Poskytnutí zpětné vazby k výukovým materiálům.

o Prozkoumat využití tutorů založených na umělé inteligenci při zlepšování výuky studentů.

- **Obsah:** Skupinové čtení a zpětná vazba k návrhu příručky, po kterém následuje workshop o používání AskLea, tutora založeného na umělé inteligenci.

Den 5: AI ve vzdělávání budoucnosti

1,5 hodiny | Jak může umělá inteligence zachránit vzdělávání: Chat-GPT vs. jiná řešení

- **Typ aktivity:** Přednáška/workshop

- **Výsledky učení:**

o Pochopit potenciál umělé inteligence v transformaci vzdělávání.

o Porovnat různé vzdělávací nástroje založené na umělé inteligenci.

- **Obsah:** Prozkoumání potenciálu AI pro revoluci ve vzdělávání, včetně srovnání Chat-GPT s jinými řešeními AI (např. Gemini).

1 hodina | Hodnocení dovedností po školení a závěr

- **Typ aktivity:** Hodnocení/diskuze

- **Výsledky učení:**

o Zhodnotit přínos školení.

o Shrnout klíčové poznatky a naplánovat budoucí implementaci.

- **Obsah:** Závěrečné zhodnocení dovedností a znalostí účastníků a následná diskuse o závěrech a dalších krocích.