

Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego

Transformacja
cyfrowa
z eTwinning

*Sztuczna inteligencja w twojej klasie?
Czemu nie!*

Paulina Kurowska-Loryńska

Cele warsztatu:

- poznasz przykłady zmian w różnych obszarach życia, które zostały spowodowane zastosowaniem w nich sztucznej inteligencji (AI)
- Dowiesz się, jakimi kompetencjami przyszłości powinien posługiwać się człowiek wchodzący w dorosłe życie (rozpoczynający pracę)
- Wzbogacisz swój warsztat pracy o umiejętność posługiwania się prostymi aplikacjami wykorzystującymi sztuczną inteligencję.



W ostatnich latach sztuczna inteligencja rozwija się bardzo szybko. W wyniku postępów technologicznych sztuczna inteligencja (AI) staje się coraz istotniejszym elementem naszego codziennego życia, w tym edukacji.



CZYM JEST SZTUCZNA INTELIGENCJA?

komputerowy system zdolny do wykonywania wymagających inteligencji zadań na ogół kojarzonych z ludzkim umysłem, takich jak interpretacja i przetwarzanie informacji, nauka, rozumowanie, rozwiązywanie problemów, przewidywanie przyszłości, podejmowanie decyzji, a czasem również - tworzenie.



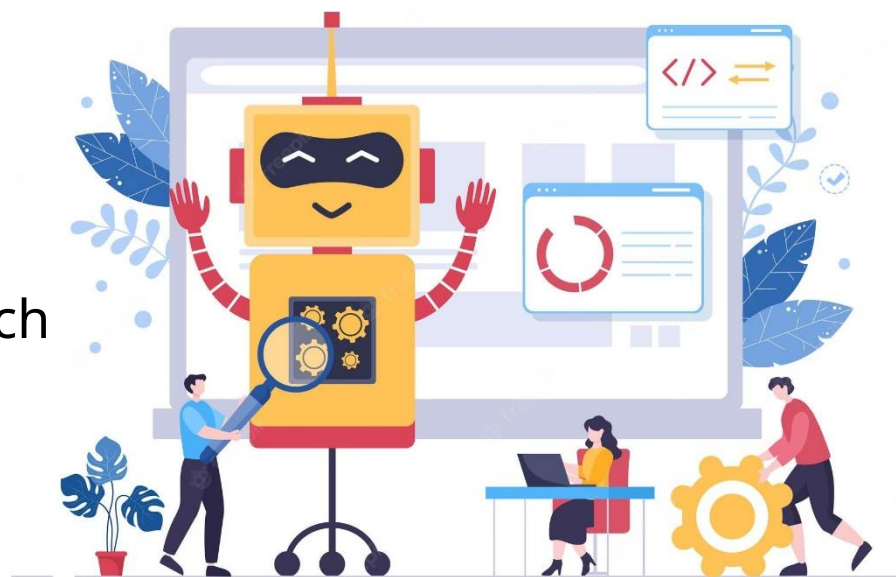
Sztuczna inteligencja w szkole na lekcji?

Nauka z AI – czyli po prostu włączanie technologii AI na zajęciach lekcyjnych z różnych przedmiotów, w celu wsparcia uczniów podczas nauki. Dziś nauczyciele mogą korzystać szeregu narzędzi AI które urozmaicą i udoskonalą proces nauczania w klasie.

Kompetencje przyszłości

Szybka cyfryzacja i wykładniczy rozwój innych technologii oraz wszystkich dziedzin wiedzy sprawiają, że podstawowe, pożądane kompetencje w najbliższych dekadach będą się diametralnie różnić od tego, czego uczono w przeszłości. Zmiana dotknie zarówno treści, jak i sposobów nauczania.

Od wielu lat toczą się dyskusje na temat tego, jakiego zestawu kluczowych umiejętności i będą potrzebowały na rynku pracy współczesne dzieci.



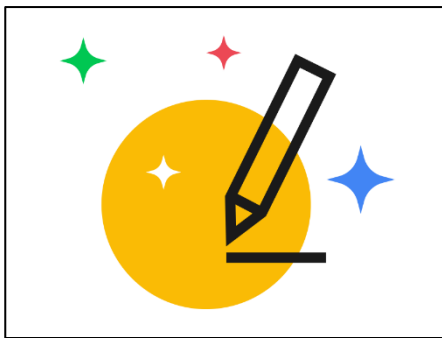
Światowe Forum Ekonomiczne w raporcie „Schools of the Future” rekomenduje, żeby szkoły już teraz uczyły:

1. **umiejętności bycia globalnym obywatelem**, czyli rozumienia świata i wyzwań zrównoważonego rozwoju oraz odgrywania aktywnej roli w globalnej społeczności
2. **umiejętności w zakresie innowacji i kreatywności**, czyli kreatywnego rozwiązywania złożonych problemów, analitycznego myślenia i analizy systemowej
3. **umiejętności technologicznych**, zwłaszcza cyfrowych, programowania i odpowiedzialnego korzystania z technologii
4. **umiejętności interpersonalnych**, czyli empatii, współpracy, negocjacji, przywództwa i świadomości społecznej
5. **umiejętności uczenia się we własnym tempie**, co wymagałoby przejścia od uczenia ustandaryzowanego do hybrydowego, bazującego na indywidualnych potrzebach każdego uczącego się
6. **umiejętności uczenia się w różnych, także pozaszkolnych warunkach**, czyli korzystania z szerokiej pozaszkolnej oferty edukacyjnej
7. **umiejętności uczenia się opartego na współpracy** w rozwiązywaniu problemów, a więc odejścia od tylko procesowego nauczania
8. **umiejętności uczenia się przez całe życie.**

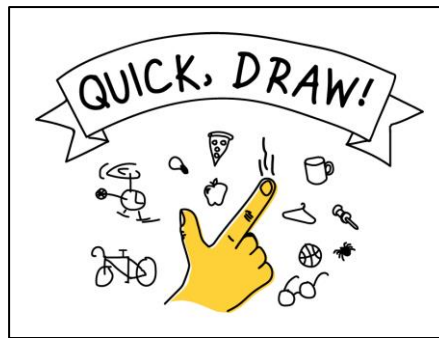
Jak AI można przydać się w szkole ?

- Matematyka – w ramach lekcji i nauczania STEM - darmowa aplikacja [PhotoMath](#), oparta na AI, działa na zasadzie korepetycji,
- Przyroda – w nurcie STEAM – darmowa aplikacja [Seek by iNaturalist](#), pomaga w określeniu gatunku na podstawie zdjęcia.
- Zajęcia językowe - amerykańska aplikacja [Verse by Verse](#), uczniowie mogą skorzystać ze wsparcia AI do napisania wiersza i poznać amerykańskich poetów,
- Zabawy językowe z [Duolingo](#) – aplikacja do nauki języków obcych. Zastosowane tu algorytmy uczenia maszynowego działają przez cały czas i mając do dyspozycji ocean danych są w stanie dostarczyć materiały do nauki dopasowane do każdej osoby.
- [Brainly](#) – stworzona przez Polaków globalna społecznościowa aplikacja, dzięki której uczniowie z całego świata mogą wspierać się przy obrabianiu zadań domowych, poszerzać swoją wiedzę oraz uczyć się od siebie. Platforma stosuje algorytmy uczenia maszynowego, które automatycznie filtrują spam i treści niskiej jakości.

AI w klasach 1-3



AutoDraw



Quick Draw



Animated Drawings

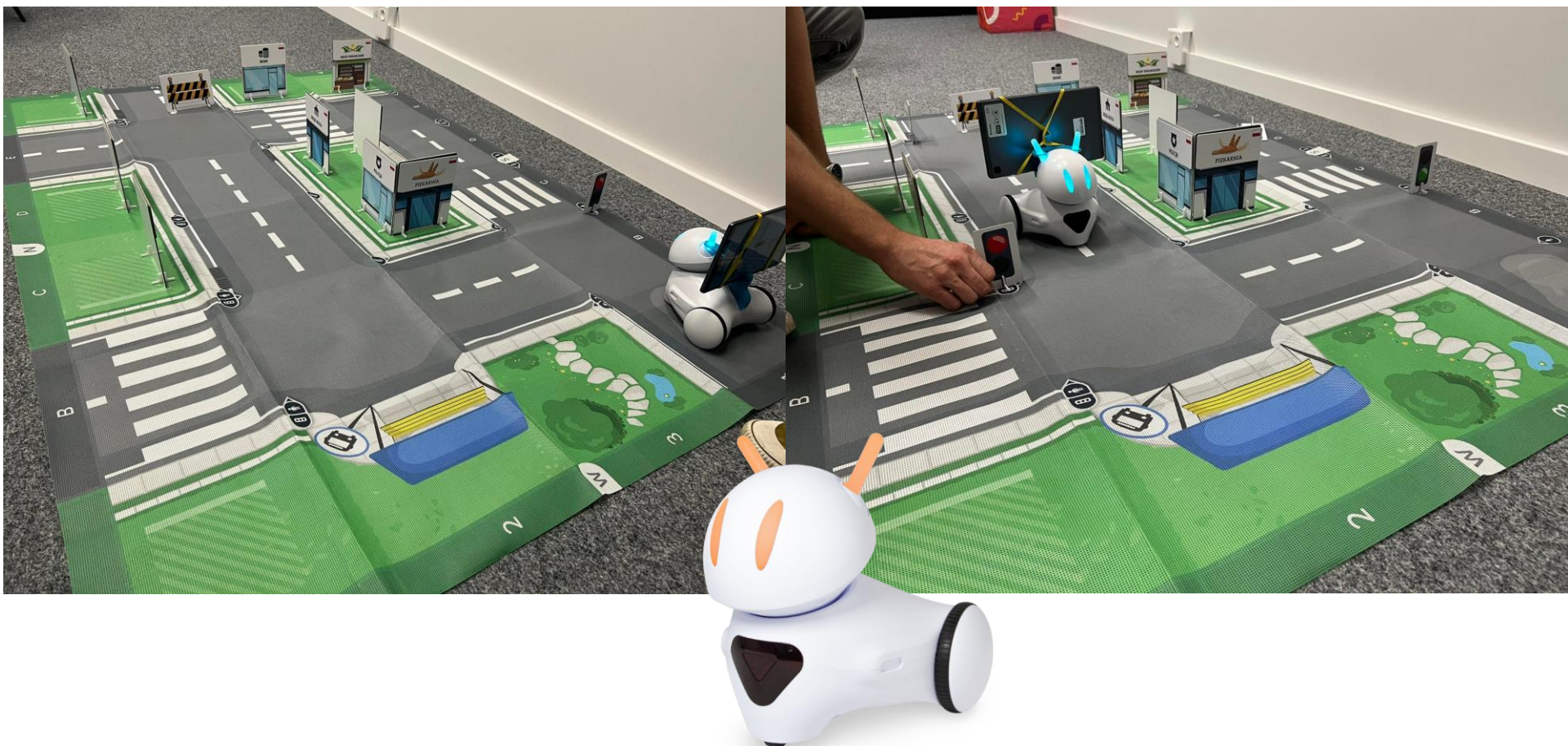
Więcej pomysłów



PHOTON – Moduł Sztuczna Inteligencja (AI)

Praca z zestawem opierają się na metodzie pracy projektowej, gdzie wiedza zdobyta na poprzednich zajęciach jest wykorzystywana w kolejnych. Uczniowie rozpoczynają przygodę z Photonem od zbudowania makiety miasta „*smart city*”. Wykorzystują liczne elementy magnetyczne wchodzące w skład zestawu, takie jak makiety budynków, produktów, ludzi itp. Za pośrednictwem dedykowanej aplikacji wezmą udział w trenowaniu sztucznej inteligencji robota Photon, który zmieni się m.in. w inteligentną kasę, lodówkę, pojazd autonomiczny, detektywa czy chatbota. Korzystając z narzędzi do rozpoznawania obrazów, uczniowie mogą również nauczyć robota zasad jednej z najpopularniejszych gier – kółko i krzyżyk. Ponadto mogą rzucić wyzwanie robotowi w grze "na żywo". Ustawiając poziom trudności dają mu możliwość do popełniania błędów.

PHOTON – Moduł Sztuczna Inteligencja (AI)





Czego się dziś dowiedziałaś/dowiedziałeś?
Czym zainspirował Cię ten warsztat?



Wejdź na stronę
www.menti.com
i użyj kodu **3560 3489**

Hybrydowe Warsztaty Doskonalenia Zawodowego

Transformacja
cyfrowa
z eTwinning

Paulina Kurowska-Loryńska

ambasadorka programu eTwinning

trenerka warsztatów komputerowych

paula.kurowska@gmail.com

3-4 lutego 2023 r.



www.etwinning.pl



Dofinansowane przez
Unię Europejską