



Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.

STEAME АКАДЕМИЯ

УЛЕСНЯВАНЕ НА ПРЕПОДАВАНЕТО ПЛАН ЗА УЧЕНЕ И ТВОРЧЕСТВО (L&C PLAN) - НИВО 1 СТУДЕНТИ- УЧИТЕЛИ: Проучване и представяне на AI инструменти в рамките на училищни задачи

S **T** **E** ng **A** **M** **E** nt



1. Преглед

Заглавие	Проучване и представяне на AI инструменти в рамките на училищни задачи
Въпрос или тема	Има ли инструменти за изкуствен интелект, които могат да ни помогнат да вършим работата си по-добре и по-ефективно?
Възраст, степени, ...	ВЪЗРАСТ:13-18 7 - 12 клас
Продължителност, график, дейности	5 УЧЕБНИ ЧАСА 5*45 МИНУТИ 3 ДЕЙНОСТИ
Съгласуване на учебната програма	Разходи и приходи, оптимизиране на качеството и печалбата, изследвания, стратегии за оценка, инструменти за изкуствен интелект в образованието
Сътрудници, партньори Резюме – Синопис	<p>От учениците се иска да планират и реализират училищна дейност. За целите на този LCP да предположим, че тази дейност е благотворителен базар.</p> <p>Като част от планирането на дейността те трябва да помислят какви дейности трябва да се направят, за да привлекат вниманието и участието на повече хора, да се реализират от учениците в сътрудничество с родителската асоциация и техните учители и да генерират достатъчно печалба, която да бъдат дарени за благотворителност.</p> <p>В контекста на планирането и популяризирането на събитието учениците търсят и използват инструменти за изкуствен интелект, които ще им помогнат да реализират целите си по-лесно, бързо и ефективно.</p> <p>Използването на инструменти за изкуствен интелект днес и в бъдеще много повече е необходимо умение, което човек трябва да притежава, за да отговори на съвременните изисквания на обществото.</p>
Използвана литература, благодарности	

2. Рамка на STEAME ACADEMY *

Учителско сътрудничество	<ul style="list-style-type: none"> 1-ви учител (Т1) –Студент- Учител по математика или икономика
--------------------------	---

	<p>Дискусия за значението на благотворителния базар, населението, което трябва да повиши информираността и ангажираността, ученици, родители, учители както в организацията, така и в изпълнението.</p> <p>Обсъждане и организиране на финансовата част на благотворителния базар, стойността на дейностите и финансовата полза, която се очаква да имат от всяка дейност, както и начините за оптимизиране на качеството и печалбата.</p> <p>Класна стая.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 2-ри учител (Т2) –Студент - учител по компютърни науки <p>Подкрепете дейностите по търсене, оценка и използване на подходящи инструменти за изкуствен интелект, които биха могли да помогнат за оптимизиране на ефективността както в дизайна на благотворителния базар, така и в рекламата на дейността.</p> <p>Класна стая (използване на таблети, смартфони или лаптопи).</p>
<p>Организация на STEAME в живота (SiL).</p>	<p>Повишаването на информираността на обществото да се интересува от проблемите, пред които са изправени нашите събратя и да участва в благотворителни дейности, само по себе си е много важна дейност. В същото време обаче е много важно да се развият индивидуални и групови умения за използване на инструменти за изкуствен интелект, за да се подобри ефективността на учениците в контекста на всяка дейност, която предприемат да извършват.</p>
<p>Формулиране на план за действие</p>	<p>ЕТАП I : Подготовка от един или повече учители [СТЪПКИ 1-4] и</p> <p>ЕТАП II : Формулиране на план за действие [Подготвителни стъпки 1-3]... Отнася се за създаването на този план за обучение от учители в сътрудничество.</p> <p>ЕТАП III : Формулиране на план за действие [СТЪПКИ за разработване 4-11]...</p> <p>Отнася се за реализирането от учениците на четирите дейности от Учебния план.</p> <p>Подкрепата, обратната връзка и оценката от страна на учителите е съпътстваща по време на изпълнението на дейностите, а не само крайния резултат.</p>

3. Цели и методологии

<p>Цели и задачи на обучението</p>	<p>До края на плана за L&C учениците трябва да могат да знаят и попълнят следното:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Проектиране и изпълнение на училищна дейност, например благотворителен базар ● Сътрудничество, координация между учители, родители и ученици за осъществяване на съвместни дейности. ● Изчисляване на разходите и оптимизиране на печалбата ● откриване и използване на инструменти на изкуствения интелект за най-лесно, бързо и ефективно планиране, организиране и изпълнение на действия.
<p>Резултати от обучението и очаквани резултати</p>	<p>Целта на проекта е да сенсibiliзира ученици, учители и родители да участват и да допринесат за благотворителния базар, но в същото време да развият умения за откриване и използване на подходящи инструменти за</p>

Предварителни знания и предпоставки	изкуствен интелект, които ще подобрят качеството и ефективността на работата, която учениците трябва да направят, за да постигнат целите си. Основни познания за работа с компютър Основни математически умения
Мотивация, Методология, Стратегии	Учебният процес се основава на уменията, които учениците ще придобият чрез включването си в планирането, организирането, разпределянето на отговорности и отговорности на различни групи за реализиране на благотворителен базар в училище в сътрудничество с учители и родители. По време на този организационен процес и планирането на дейностите учениците трябва да търсят и използват възможностите на „партньор“ с изкуствен интелект, който ще помогне със собствените си предложения за по-добро участие на всички сътруднически органи, реклама и оптимизиране на печалбата от дейностите, които ще се извършват. Самият процес е много интересен и уменията, които ще бъдат придобити, особено с помощта на изкуствения интелект, са от една страна много популярни сред младите хора, но в същото време са необходими за обществото на бъдещето.

4. Подготовка и средства

Подготовка, настройка на пространството, съвети за отстраняване на неизправности	Всички обсъждания относно планирането и подготовката на благотворителния базар могат да се извършват в класната стая, като се използват таблети, смартфони или лаптопи. (с подкрепата на учителите).
Ресурси, инструменти, материали, приставки, оборудване	<ul style="list-style-type: none"> ● AI инструменти в образованието <ul style="list-style-type: none"> ○ [EN] A Generative AI Primer (Национален център за AI на Обединеното кралство) ○ [EN] Оформяне на бъдещето на образованието: Проучване на потенциала и последиците от AI и ChatGPT в образователни условия ○ [EN] Бъдещи инструменти: списък с над 2000 AI инструмента
Здраве и безопасност	

5. Внедряване

Обучителни дейности, процедури, рефлексии	Предложеният план може да бъде ефективно изпълнен в рамките на пет учебни часа. Всяка от трите планирани дейности трябва да включва използването на инструменти за изкуствен интелект (AI). Следователно, T2 е натоварен със задачата да осигури подкрепа за тези дейности, включително задачи като проучване, оценка и избор на подходящи AI инструменти. Тези инструменти са предназначени да подобрят ефективността при проектирането на благотворителния базар, популяризиране на събитието чрез реклама и в крайна сметка оптимизиране както на качеството на събитието, така и на потенциалната печалба.
---	--

1. Първа разяснителна среща(1 учебен час)
Т1 ще помогне на учениците да участват в дискусии за значението на благотворителния базар. Тези дискусии ще обхващат теми като целевата група, която трябва да бъде информирана и да участва в събитието. Освен това Т1 ще включи ученици, родители и други учители както в организационното планиране, така и в самото провеждане на благотворителния базар. Например, това ще помогне за включването на училищния хор или танцова група и за укрепването и значимото участие на асоциацията на родителите в училище. Всички потенциални съорганизатори трябва да присъстват на първата проучвателна среща.
2. Финансови аспекти на благотворителния базар (1 учебен час)
Т1 ще помогне на учениците да се включат в дискусии относно финансовите аспекти на благотворителния базар. Тези дискусии ще обхващат теми като оценка на разходите, свързани с различни дейности и прогнозиране на очакваните финансови ползи от всяка дейност. Освен това Т1 ще помогне на учениците да проучат стратегии за оптимизиране както на качеството на събитието, така и на потенциалната печалба. Всички потенциални съорганизатори трябва да присъстват и на втората среща.
3. Финализиране и популяризиране на събитието (3 учебни часа)
На последната среща Т1 и Т2 помагат на учениците и съорганизаторите да финализират действията си за благотворителния базар. След като това бъде направено, учениците се разделят на групи и използват AI инструменти за проектиране на покани, плакати, промоционални гласове или видеоклипове и други действия в социалните медии за популяризиране на благотворителния базар.

Т1 и Т2 осигуряват постоянна поддръжка, обратна връзка и оценка.

Оценка

Непрекъснатата и паралелна обратна връзка и оценка се извършват през цялото времетраене на трите дейности.

Представяне -
Отчитане - Споделяне

Цялата трета дейност, свързана със създаването на покани, плакати, промоционални гласове или видеоклипове и други действия в социалните медии за популяризиране на благотворителния базар, е дейност по споделяне и представяне на работата на всички ученици.

Разширения - друга
информация

Учениците във всяка група, които ще създават плакати, аудио и видео спотове, както и други действия, ще бъдат обучени в използването и използването на различни инструменти за изкуствен интелект. Тези умения могат да бъдат предадени, като се описва как са работили в нови срещи, на учениците от другите групи или на останалите ученици от училището.

Прототип/Ръководство на STEAME ACADEMY за подход за обучение и творчество
Формулиране на план за действие

Основни стъпки в подхода за обучение на STEAME:

I ЕТАП: Подготовка от един или повече учители

1. Формулиране на първоначални мисли относно тематичните сектори/области, които да бъдат обхванати
2. Ангажиране на света на по-широката среда / работа / бизнес / родители / общество / среда / етика
3. Целева възрастова група ученици - Свързване с официалната учебна програма - Поставяне на цели и задачи
4. Организация на задачите на участващите страни - Определяне на координатор - Работни места и др.

ЕТАП II: Формулиране на план за действие (стъпки 1-18)

Подготовка (от учители)

1. Отношение към реалния свят – Отражение
2. Стимул – Мотивация
3. Формулиране на проблем (възможно на етапи или фази), произтичащ от горното

Развитие (от ученици) – Насоки и оценка (в 9-11, от учители)

4. Създаване на фон - Търсене / Събиране на информация
5. Опростете проблема – Конфигурирайте проблема с ограничен брой изисквания
6. Изработка на случай - Проектиране - идентифициране на материали за изграждане / разработване / създаване
7. Строителство - Работен процес - Изпълнение на проекти
8. Наблюдение-Експериментиране - Първоначални заключения
9. Документация - Търсене в тематични области (AI полета), свързани с изучавания предмет - Обяснение въз основа на съществуващи теории и/или емпирични резултати
10. Събиране на резултати / информация въз основа на точки 7, 8, 9
11. Първа групова презентация от ученици

Конфигуриране и резултати (от ученици) – Насоки и оценка (от учители)

12. Конфигурирайте STEAME моделите, за да опишете/представите/илюстрирате резултатите
13. Проучване на резултатите в 9 и правене на заключения, като се използва 12
14. Приложения в ежедневието - Предложения за развитие 9 (Предприемачество - SIL Days)

Преглед (от учители)

15. Прегледайте проблема и го прегледайте при по-взискателни условия

Завършване на проекта (от ученици) – Насоки и оценка (от учители)

16. Повторете стъпки от 5 до 11 с допълнителни или нови изисквания, както са формулирани в 15
17. Разследване - Казуси - Разширяване - Нови теории - Тестване на нови заключения
18. Представяне на заключения - тактика на общуване.

ЕТАП III: STEAME ACADEMY Действия и сътрудничество в творчески проекти за ученици

Заглавие на проекта: _____

Кратко описание/Очертание на организационните договорености/Отговорности за действие

ЕТАП	Дейности/Стъпки Учител 1(T1) Сътрудничество с T2 и ръководство на учевиците	Дейности/Стъпки От ученици Възрастова група: _____	Дейности/Стъпки Учител 2 (T2) Сътрудничество с T1 и ръководство на учениците
А	Подготовка на стъпки 1,2,3		Сътрудничество в стъпка 3
б	Насоки в стъпка 9	4,5,6,7,8,9,10	Насоки за поддръжка в стъпка 9
в	Творческа оценка	11	Творческа оценка
г	Насоки	12	Насоки
д	Насоки	13 (9+12)	Насоки
Е	Организация (SIL) STEAME в живота	14 Среща с представители на бизнеса	Организация (SIL) STEAME в живота
Ж	Подготовка на стъпка 15		Сътрудничество в стъпка 15
з	Насоки	16 (повторение 5-11)	Ръководство за поддръжка
аз	Насоки	17	Ръководство за поддръжка
К	Творческа оценка	18	Творческа оценка