



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 2 УЧИТЕЛИ**  
**ТЕМА: Проучване и представяне на AI инструменти в рамките на училищни задачи**

**S**

**T**

**E<sub>ng</sub>**

**A**

**M**

**E<sub>nt</sub>**



**1. Преглед**

Заглавие	<b>Проучване и представяне на AI инструменти в рамките на училищни задачи</b>
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 - <sup>12</sup> 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"> <li>● 1-ви учител (Т1) - учител по педагогика, изкуство, филолог или социолог Дискусия за значението на благотворителния базар, населението, което трябва да повиши информираността и ангажираността, ученици, родители, учители както в организацията, така и в изпълнението. Класна стая.</li> <li>● 2-ри учител (Т2) - Учител по математика или икономика 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. Класна стая.</li> <li>● 3-ти учител (Т3) - Учител по компютърни науки 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. Класна стая (използване на планшети, смартфони или лаптопи).</li> </ul>
Организация на STEAME в живота (SiL).	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.
Формулиране на план за действие	<p><b>ЕТАП I</b> : Подготовка от един или повече учители [СТЪПКИ 1-4] и</p> <p><b>ЕТАП II</b> : Формулиране на план за действие [Подготвителни стъпки 1-3]... Отнася се за създаването на този план за обучение от учители в сътрудничество.</p> <p><b>ЕТАП III</b> : Формулиране на план за действие [СТЪПКИ за разработване 4-11]... 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>

\* в процес на разработка на крайните елементи на рамката

### 3. Цели и методологии

Цели и задачи на обучението	<p>До края на плана за L&amp;C учениците трябва да могат да знаят и попълнят следното:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Проектиране и изпълнение на училищна дейност, например благотворителен базар</li> <li>● Сътрудничество, координация между учители, родители и ученици за осъществяване на съвместни дейности.</li> <li>● Изчисляване на разходите и оптимизиране на печалбата</li> <li>● откриване и използване на инструменти на изкуствения интелект за най-лесно, бързо и ефективно планиране, организиране и изпълнение на действия.</li> </ul>
-----------------------------	---

Резултати от обучението и очаквани резултати	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 изкуствен интелект, които ще подобрят качеството и ефективността на работата, която учениците трябва да направят, за да постигнат целите си.
Предварителни знания и предпоставки	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"> <li>● AI инструменти в образованието <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <a href="#">[EN] A Generative AI Primer (Национален център за AI на Обединеното кралство)</a></li> <li>○ <a href="#">[EN] Оформяне на бъдещето на образованието: Проучване на потенциала и последиците от AI и ChatGPT в образователни условия</a></li> <li>○ <a href="#">[EN] Бъдещи инструменти: списък с над 2000 AI инструмента</a></li> </ul> </li> </ul>
<i>Здраве и безопасност</i>	

#### 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, ТЗ има за задача 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)

T1 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 T1 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)

T2 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 T2 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 T1, T2 и T3 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.

T1, T2 и T3 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.

## Ресурси за разработване на шаблона за план за обучение и творчество в STEAME ACADEMY в случай на обучение чрез проектно-базирана дейност

### 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 моделите на STEAME, 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 учениците	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
И	Насоки	17	Ръководство за поддръжка
К	Творческа оценка	18	Творческа оценка