



Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite standpunten en meningen zijn echter alleen die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijkerwijs overeen met die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gesteld.

STEAME ACADEMY

TEACHING FACILITATION LEARNING & CREATIVITY PLAN (L&C PLAN) - LEVEL 2 SERVICE TEACHERS: AI-tools verkennen en presenteren binnen schoolopdrachten

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Overzicht

Titel	AI-tools verkennen en presenteren binnen schoolopdrachten		
Drijvende vraag of onderwerp	Zijn er tools voor kunstmatige intelligentie die ons kunnen helpen ons werk beter en efficiënter te doen?		
Leeftijden, cijfers, ...	LEEFTIJDEN:13-18	7e - 12e leerjaar	
Duur, tijdlijn, activiteiten	5 LEERUREN	5*45 MINUTEN	3 ACTIVITEITEN
Afstemming van het curriculum	Kosten en opbrengsten, Kwaliteits- en winstoptimalisatie, Onderzoek, Evaluatiestrategieën, Artificiële Intelligentie tools in het onderwijs		
Medewerkers, partners			
Samenvatting - Synopsis	Studenten wordt gevraagd om een schoolactiviteit te plannen en uit te voeren. Stel voor de toepassing van dit LCP dat deze activiteit een liefdadigheidsbazaar is. Als onderdeel van de planning van de activiteit moeten ze nadenken over welke activiteiten moeten worden gedaan om de aandacht en deelname van meer mensen te trekken, die door studenten moeten worden uitgevoerd in samenwerking met de oudervereniging en hun leraren en om voldoende winst te genereren om aan een goed doel te doneren. In het kader van het plannen en promoten van het evenement zoeken en gebruiken studenten kunstmatige-intelligentietools die hen helpen hun doelen gemakkelijker, sneller en efficiënter te implementeren. Het gebruik van kunstmatige-intelligentietools is tegenwoordig en in de toekomst veel meer een noodzakelijke vaardigheid die een mens moet hebben om aan de moderne eisen van de samenleving te voldoen.		
Referenties, Dankbetuigingen			

2. STEAME ACADEMY-kader*

Samenwerking van leerkrachten	1e leraar (T1) - leraar pedagogiek, kunst, filoloog of socioloog Discussie over het belang van de liefdadigheidsbazaar, de bevolking die bewustzijn en betrokkenheid moet vergroten, leerlingen, ouders, leraren zowel bij de organisatie als bij de uitvoering. Klaslokaal. 2e leraar (T2) - leraar wiskunde of economie
-------------------------------	--

	Bespreking en organisatie van het financiële deel van de liefdadigheidsbazaar, de kosten van de activiteiten en het financiële voordeel dat ze naar verwachting zullen hebben van elke activiteit, evenals manieren om kwaliteit en winst te optimaliseren. Klaslokaal. • 3e Docent (T3) - Docent Informatica Ondersteun de activiteiten van het zoeken, evalueren en gebruiken van geschikte kunstmatige-intelligentietools die kunnen helpen de efficiëntie te optimaliseren, zowel bij het ontwerp van de liefdadigheidsbazaar als bij het adverteren van de activiteit. Klassikaal (gebruik van tablets, smartphones of laptops).
STEAME in Life (SiL) organisatie	Het vergroten van het bewustzijn van de samenleving, het interesseren voor de problemen waarmee onze medemensen worden geconfronteerd en het deelnemen aan liefdadigheidsactiviteiten is op zich al een zeer belangrijke activiteit. Tegelijkertijd is het echter erg belangrijk om individuele en groepsvaardigheden te ontwikkelen voor het gebruik van kunstmatige-intelligentietools om de efficiëntie van studenten te verbeteren in het kader van alle activiteiten die ze ondernemen.
Formulering van het actieplan	FASE I: Voorbereiding door een of meer leraren [STAPPEN 1-4], en FASE II: Formulering van het actieplan [Voorbereiding STAPPEN 1-3]... Verwijst naar de totstandkoming van dit leerplan, door docenten in samenwerking. FASE III: Formulering van het actieplan [Ontwikkeling STAPPEN 4-11]... Verwijst naar de realisatie door de studenten van de vier activiteiten van het Leerplan. De ondersteuning, feedback en evaluatie door de leerkrachten is begeleitend tijdens de uitvoering van de activiteiten en niet alleen het eindresultaat.

* in ontwikkeling van de laatste elementen van het kader

3. Doelstellingen en methodologieën	
Leerdoelen en doelstellingen	Aan het einde van het L&C-plan moeten studenten in staat zijn om het volgende te weten en in te vullen: • Ontwerp en uitvoering van een schoolactiviteit, bijv. liefdadigheidsbazaar • Samenwerking, coördinatie tussen leerkrachten, ouders en leerlingen voor de uitvoering van gezamenlijke activiteiten. • Kostenberekening en winstoptimalisatie • ontdekking en gebruik van tools voor kunstmatige intelligentie voor de gemakkelijkste, snelste en meest efficiënte planning, organisatie en implementatie van acties.
Leerresultaten en verwachte resultaten	Het doel van het project is om studenten, docenten en ouders te sensibiliseren om deel te nemen en bij te dragen aan de liefdadigheidsbazaar, maar tegelijkertijd om vaardigheden te ontwikkelen voor het ontdekken en gebruiken van geschikte kunstmatige-intelligentietools die de kwaliteit en efficiëntie van het werk dat studenten moeten doen om hun doelen te bereiken, zullen verbeteren.
Voorkennis en vereisten	Basiskennis van computergebruik Basis wiskundige vaardigheden

Motivatatie, methodologie, strategieën, steigers	Het onderwijsproces is gebaseerd op de vaardigheden die leerlingen zullen verwerven door hun betrokkenheid bij het plannen, organiseren, toewijzen van verantwoordelijkheden en verantwoordelijkheden aan verschillende groepen voor de uitvoering van een liefdadigheidsbazaar op school in samenwerking met leerkrachten en ouders. Tijdens dit organisatorische proces en de planning van activiteiten moeten studenten de capaciteiten van een "partner" voor kunstmatige intelligentie zoeken en benutten die zal helpen met zijn eigen suggesties voor een betere betrokkenheid van alle samenwerkende instanties, reclame en optimalisatie van de winst van de uit te voeren activiteiten. Dit proces zelf is erg interessant en de vaardigheden die vooral met het gebruik van kunstmatige intelligentie zullen worden opgedaan, zijn enerzijds erg populair bij jonge leeftijden, maar tegelijkertijd noodzakelijk voor de samenleving van de toekomst.
--	--

4. Voorbereiding en middelen

Voorbereiding, Ruimte-instelling, Tips voor het oplossen van problemen	Alle beraadslagingen met betrekking tot de planning en voorbereiding van de liefdadigheidsbazaar kunnen plaatsvinden in de klas, met behulp van tablets, smartphones of laptops. (met de steun van de docenten).
Middelen, gereedschappen, materiaal, bijlagen, uitrusting	- AI-tools in het onderwijs [EN] Een generatieve AI Primer (UK National Centre for AI) [EN] De toekomst van het onderwijs vormgeven: onderzoek naar het potentieel en de gevolgen van AI en ChatGPT in onderwijsomgevingen - Toekomstige tools: Lijst van meer dan 2000 AI-tools
Gezondheid en veiligheid	

5. Uitvoering

Educatieve activiteiten, procedures, reflecties	Het voorgestelde plan kan effectief worden uitgevoerd binnen een tijdsbestek van vijf leeruren. Elk van de drie geplande activiteiten moet het gebruik van kunstmatige intelligentie (AI) -tools omvatten. Daarom is T3 belast met het bieden van ondersteuning bij deze activiteiten, inclusief taken zoals het onderzoeken, evalueren en selecteren van geschikte AI-tools. Deze tools zijn bedoeld om de efficiëntie te verbeteren bij het ontwerpen van de liefdadigheidsbazaar, het promoten van het evenement door middel van advertenties en uiteindelijk het optimaliseren van zowel de kwaliteit van het evenement als de potentiële winst. 1. Eerste toelichtingsbijeenkomst (1 leeruur) T1 helpt studenten om deel te nemen aan discussies over het belang van een liefdadigheidsbazaar. Deze discussies zullen betrekking hebben op onderwerpen zoals de doelgroep die moet worden geïnformeerd en moet deelnemen aan het evenement. Daarnaast zal T1 leerlingen, ouders en andere leerkrachten betrekken bij zowel de organisatorische planning als bij de daadwerkelijke uitvoering van de liefdadigheidsbazaar. Het zal bijvoorbeeld helpen bij de betrokkenheid van het koor of de dansgroep van de school en bij de versterking en zinvolle deelname van de oudervereniging
---	---

van de school. Alle potentiële medeorganisatoren moeten aanwezig zijn op de eerste verkennende bijeenkomst.

2. Financiële aspecten van de liefdadigheidsbazaar

(1 leeuur)

T2 zal de studenten helpen bij het aangaan van discussies over de financiële aspecten van de liefdadigheidsbazaar. Deze discussies zullen betrekking hebben op onderwerpen zoals het inschatten van de kosten van verschillende activiteiten en het voorspellen van de financiële voordelen die van elke activiteit worden verwacht. Daarnaast helpt T2 studenten bij het verkennen van strategieën om zowel de kwaliteit van het evenement als de potentiële winst te optimaliseren.

Alle mogelijke medeorganisatoren moeten ook bij de tweede bijeenkomst aanwezig zijn.

3. Afronding en promotie van het evenement

(3 leeruren)

Tijdens de slotbijeenkomst helpen T1, T2 en T3 studenten en mede-organisatoren bij het afronden van hun acties voor de liefdadigheidsbazaar. Zodra dit is gebeurd, worden studenten in groepen verdeeld en gebruiken ze AI-tools om uitnodigingen, posters, promotionele stemmen of video's en andere acties op sociale media te ontwerpen om de liefdadigheidsbazaar te promoten.

T1, T2 en T3 bieden doorlopende ondersteuning, feedback en evaluatie.

Beoordeling - Evaluatie

Continue en parallelle feedback en evaluatie vinden plaats gedurende de gehele duur van alle drie de activiteiten.

Presentatie - Rapportage - Delen

De hele derde activiteit met betrekking tot het maken van uitnodigingen, posters, promotionele stemmen of video's en andere acties op sociale media om de liefdadigheidsbazaar te promoten, is een activiteit van het delen en presenteren van al het werk van de studenten.

Extensies - Overige informatie

Studenten in elke groep die posters, audio- en videospots en andere acties zullen maken, zullen worden getraind in het gebruik en gebruik van verschillende kunstmatige-intelligentietools. Deze vaardigheden kunnen worden doorgegeven, door te beschrijven hoe ze werkten in nieuwe vergaderingen, aan de studenten van de andere groepen of aan de rest van de studenten van de school.

Bronnen voor de ontwikkeling van het STEAME ACADEMY Learning and Creativity Plan Template

In het geval van leren door middel van projectmatige activiteit

STEAME ACADEMY Prototype/Gids voor Leren & Creativiteit Aanpak Formulering van het actieplan

Belangrijke stappen in de STEAME-leeraanpak:

FASE I: Voorbereiding door een of meer docenten

1. Formulieren van eerste gedachten over de thematische sectoren/gebieden die aan bod moeten komen
2. Betrokkenheid bij de wereld van de wijdere omgeving / werk / bedrijf / ouders / maatschappij / milieu / ethiek
3. Doelgroep van studenten - Associëren met het officiële curriculum - Doelen en doelstellingen stellen
4. Organisatie van de taken van de betrokken partijen - Aanwijzing van de coördinator - Werkplekken etc.

FASE II: Formulering van het actieplan (stappen 1-18)

Vorbereiding (door docenten)

1. Relatie tot de echte wereld – reflectie
2. Incentive – Motivatie
3. Formulering van een probleem (eventueel in fasen of fasen) als gevolg van het bovenstaande

Ontwikkeling (door studenten) – Begeleiding & Evaluatie (in 9-11, door docenten)

4. Achtergrond creatie - Zoeken / Informatie verzamelen
5. Vereenvoudig het probleem - Configureer het probleem met een beperkt aantal vereisten
6. Case Making - Ontwerpen - materialen identificeren voor bouwen / ontwikkelen / creëren
7. Bouw - Workflow - Uitvoering van projecten
8. Observatie-experimenten - Eerste conclusies
9. Documentatie - Zoeken naar thematische gebieden (AI-velden) die verband houden met het bestudeerde onderwerp - Uitleg op basis van bestaande theorieën en / of empirische resultaten
10. Verzamelen van resultaten / informatie op basis van de punten 7, 8, 9
11. Eerste groepspresentatie door studenten

Configuratie & Resultaten (door studenten) – Begeleiding & Evaluatie (door docenten)

12. Configureer STEAME-modellen om de resultaten te beschrijven / weergeven / illustreren
13. De resultaten in 9 bestuderen en conclusies trekken aan de hand van 12
14. Toepassingen in het dagelijks leven - Suggesties voor het ontwikkelen van 9 (Ondernemerschap - SIL Days)

Beoordeling (door docenten)

15. Bekijk het probleem en bekijk het onder meer veeleisende omstandigheden

Afronding van het project (door studenten) – Begeleiding en evaluatie (door docenten)

16. Herhaal stap 5 tot en met 11 met aanvullende of nieuwe eisen zoals geformuleerd in 15
17. Onderzoek - Casestudies - Uitbreiding - Nieuwe theorieën - Nieuwe conclusies testen
18. Presentatie van conclusies - Communicatietactieken.

FASE III: STEAME ACADEMY Acties en samenwerking in creatieve projecten voor scholieren

Titel van het project: _____

Korte beschrijving/overzicht van organisatorische regelingen / verantwoordelijkheden voor actie

PODIUM	Activiteiten/Stappen Leraar 1 (T1) Samenwerking met T2 en studentenbegeleiding	Activiteiten /Stappen Door studenten Leeftijdsgroep: ____	Activiteiten /Stappen Leraar 2 (T2) Samenwerking met T1 en Begeleiding van studenten
Een	Vorbereiding van de stappen 1,2,3		Samenwerking in stap 3
B	Begeleiding in stap 9	4,5,6,7,8,9,10	Ondersteuning begeleiding in stap 9
C	Creatieve evaluatie	11	Creatieve evaluatie
D	Begeleiding	12	Begeleiding
E	Begeleiding	13 (9+12)	Begeleiding
F	Organisatie (SIL) STEAME in het leven	14 Ontmoeting met vertegenwoordigers van het bedrijfsleven	Organisatie (SIL) STEAME in het leven
G	Vorbereiding van stap 15		Samenwerking in stap 15
H	Begeleiding	16 (herhaling 5-11)	Ondersteuning Begeleiding
Ik	Begeleiding	17	Ondersteuning Begeleiding
K	Creatieve evaluatie	18	Creatieve evaluatie