



Finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie mogą być za nie pociągnięte do odpowiedzialności.

AKADEMIA STEAME

FACYLITACJA NAUCZANIA LEARNING & CREATIVITY PLAN (L&C PLAN) - POZIOM 1

STUDENCI NAUCZYCIELE: Odkrywanie i prezentowanie narzędzi AI w zadaniach szkolnych

S

T

Eng

A

M

Ent



1. Przegląd

Tytuł	Eksplorowanie i prezentowanie narzędzi sztucznej inteligencji w zadaniach szkolnych		
Pytanie lub temat dotyczący jazdy	<i>Czy istnieją narzędzia sztucznej inteligencji, które mogą pomóc nam lepiej i wydajniej wykonywać naszą pracę?</i>		
Wiek, stopnie, ...	WIEK:13-18	7 - 12 klasa	
Czas trwania, oś czasu, działania	5 GODZIN NAUKI	5 * 45 MINUT	3 AKTYWNOŚCI
Dostosowanie programu nauczania	<i>Koszty i przychody, Optymalizacja jakości i zysków, Badania, Strategie ewaluacji, Narzędzia sztucznej inteligencji w edukacji</i>		
Współtwórcy, Partnerzy			
Streszczenie - Streszczenie	<i>Uczniowie proszeni są o zaplanowanie i realizację zajęć szkolnych. Na potrzeby niniejszego LCP założymy, że ta działalność jest bazarem charytatywnym.</i> <i>W ramach planowania działania powinni zastanowić się, jakie działania należy wykonać, aby przyciągnąć uwagę i udział większej liczby osób, aby zostały zrealizowane przez uczniów we współpracy ze stowarzyszeniem rodziców i ich nauczycielami oraz aby wygenerować wystarczający zysk, aby można go było przekazać na cele charytatywne.</i> <i>W kontekście planowania i promocji wydarzenia studenci poszukują i wykorzystują narzędzia sztucznej inteligencji, które pomogą im łatwiej, szybciej i skuteczniej realizować założone cele.</i> <i>Wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji jest w dzisiejszych czasach, a w przyszłości znacznie bardziej, niezbędną umiejętnością, którą powinien posiadać człowiek, aby sprostać współczesnym wymaganiom społeczeństwa.</i>		

2. Ramy AKADEMII STEAME*

Współpraca nauczycieli

● 1. Nauczyciel (T1) -Uczeń Nauczyciel Matematyki lub Ekonomii

Dyskusja na temat znaczenia bazaru charytatywnego, populacji, która powinna podnosić świadomość i zaangażowanie, uczniów, rodziców, nauczycieli zarówno w organizacji, jak i realizacji.

Omówienie i organizacja finansowej części bazaru charytatywnego, kosztów działań i oczekiwanych korzyści finansowych z każdego działania, a także sposobów optymalizacji jakości i zysku.

Klasa.

● 2nd Nauczyciel (T2) -Student Nauczyciel Informatyki

Wspieraj działania polegające na wyszukiwaniu, ocenianiu i wykorzystywaniu odpowiednich narzędzi sztucznej inteligencji, które mogłyby pomóc w optymalizacji efektywności zarówno w projektowaniu bazaru charytatywnego, jak i w reklamowaniu działalności.

Sala lekcyjna (korzystanie z tabletów, smartfonów lub laptopów).

Organizacja STEAME w Życiu (SiL)

Podnoszenie świadomości społeczeństwa, aby interesowało się problemami, z jakimi borykają się nasi bliźni i aby uczestniczyło w działalności charytatywnej, jest samo w sobie bardzo ważną działalnością. Jednocześnie jednak bardzo ważne jest rozwijanie indywidualnych i grupowych umiejętności korzystania z narzędzi sztucznej inteligencji w celu poprawy efektywności uczniów w kontekście wszelkich działań, których podejmują się realizować.

Formułowanie planu działania

ETAP I: Przygotowanie przez jednego lub więcej nauczycieli [KROKI 1-4] oraz

ETAP II: Opracowanie planu działania [Przygotowanie KROKI 1-3]...

Odnosi się do tworzenia tego planu nauczania przez nauczycieli we współpracy.

ETAP II: Sformułowanie planu działania [KROKI ROZWOJOWE 4-11]...

Odnosi się do realizacji przez uczniów czterech działań Planu Nauczania.

Wsparcie, informacja zwrotna i ocena ze strony nauczycieli towarzyszą przez cały czas realizacji działań, a nie tylko efekt końcowy.

* w trakcie opracowywania końcowe elementy ram

3. Cele i metodologia

Cele i zadania nauczania

Pod koniec planu L&C uczniowie powinni być w stanie poznać i wykonać następujące elementy:

	● <i>Zaprojektowanie i realizacja działania szkolnego, np. bazaru charytatywnego</i> ● <i>Współpraca, koordynacja między nauczycielami, rodzicami i uczniami w celu realizacji wspólnych działań.</i> ● <i>Kalkulacja kosztów i optymalizacja zysków</i> ● <i>odkrycie i wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji dla najłatwiejszego, najszybszego i najbardziej efektywnego planowania, organizacji i realizacji działań.</i>
Efekty uczenia się i oczekiwane rezultaty	<i>Celem projektu jest uwrażliwienie uczniów, nauczycieli i rodziców na udział i wkład w charytatywny bazar, ale jednocześnie rozwinięcie umiejętności odkrywania i wykorzystywania odpowiednich narzędzi sztucznej inteligencji, które poprawią jakość i efektywność pracy, jaką uczniowie muszą wykonać, aby osiągnąć swoje cele.</i>
Wcześniejsza wiedza i wymagania wstępne	Podstawowa wiedza na temat obsługi komputera Podstawowe umiejętności matematyczne
Motywacja, Metodologia, Strategie, Rusztowania	Proces nauczania opiera się na umiejętnościach, które uczniowie zdobędą poprzez zaangażowanie w planowanie, organizowanie, przydzielanie obowiązków i odpowiedzialności różnym grupom w celu realizacji bazaru charytatywnego w szkole we współpracy z nauczycielami i rodzicami. Podczas tego procesu organizacyjnego i planowania działań studenci powinni poszukiwać i wykorzystywać możliwości "partnera" sztucznej inteligencji, który pomoże własnymi sugestiami dotyczącymi lepszego zaangażowania wszystkich współpracujących ciał, reklamy i optymalizacji zysku z działań, które mają być przeprowadzone. Sam ten proces jest bardzo ciekawy, a umiejętności, które będą nabywane zwłaszcza z wykorzystaniem sztucznej inteligencji są z jednej strony bardzo popularne wśród młodych ludzi, ale jednocześnie niezbędne dla społeczeństwa przyszłości.

4. Przygotowanie i środki

Przygotowanie, ustawienie przestrzeni, wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów	Wszystkie rozważania dotyczące planowania i przygotowania bazaru charytatywnego mogą odbywać się w sali lekcyjnej, z wykorzystaniem tabletów, smartfonów lub laptopów. (przy wsparciu nauczycieli).
--	---

Zasoby, narzędzia,
materiały, załączniki,
sprzęt

● *Narzędzia AI w edukacji*

- [\[EN\] A Generative AI Primer \(Krajowe Centrum Sztucznej Inteligencji w Wielkiej Brytanii\)](#)
- [\[PL\] Kształtowanie przyszłości edukacji: badanie potencjału i konsekwencji sztucznej inteligencji i ChatGPT w środowisku edukacyjnym](#)
- [\[PL\] Narzędzia przyszłości: lista ponad 2000 narzędzi AI](#)

Zdrowie i
bezpieczeństwo

5. Wdrożenie

Zajęcia instruktażowe,
procedury, refleksje

Proponowany plan może być skutecznie zrealizowany w ciągu pięciu godzin nauki. Każde z trzech zaplanowanych działań powinno uwzględniać wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji (AI). W związku z tym T2 ma za zadanie zapewnić wsparcie dla tych działań, w tym zadań takich jak badanie, ocena i wybór odpowiednich narzędzi AI. Narzędzia te mają na celu zwiększenie efektywności w projektowaniu bazaru charytatywnego, promocję wydarzenia poprzez reklamę, a docelowo optymalizację zarówno jakości wydarzenia, jak i potencjalnego zysku.

1. Pierwsze spotkanie wyjaśniające

(1 godzina nauki)

T1 pomoże uczniom zaangażować się w dyskusje na temat znaczenia bazaru charytatywnego. Dyskusje te będą dotyczyły takich tematów, jak populacja docelowa, która musi zostać poinformowana i wziąć udział w wydarzeniu. Ponadto T1 zaangażuje uczniów, rodziców i innych nauczycieli zarówno w planowanie organizacyjne, jak i w faktyczną realizację bazaru charytatywnego. Na przykład pomoże to w zaangażowaniu szkolnego chóru lub grupy tanecznej oraz we wzmocnieniu i znaczącym udziale szkolnego stowarzyszenia rodziców. Wszyscy potencjalni współorganizatorzy muszą być obecni na pierwszym spotkaniu rozpoznawczym.

2. Finansowe aspekty bazaru charytatywnego

(1 godzina nauki)

T1 pomoże uczniom w zaangażowaniu się w dyskusje na temat

finansowych aspektów bazaru charytatywnego. Dyskusje te będą dotyczyły takich tematów, jak szacowanie kosztów związanych z różnymi działaniami oraz prognozowanie oczekiwanych korzyści finansowych z każdego działania. Dodatkowo T1 pomoże studentom zbadać strategie optymalizacji zarówno jakości wydarzenia, jak i potencjalnego zysku.

Wszyscy potencjalni współorganizatorzy powinni być obecni również na drugim spotkaniu.

3. Finalizacja i promocja wydarzenia

(3 godziny nauki)

Na ostatnim spotkaniu T1 i T2 pomagają studentom i współorganizatorom sfinalizować swoje działania na rzecz bazaru charytatywnego. Gdy to zrobisz, uczniowie są dzieleni na grupy i używają narzędzi sztucznej inteligencji do projektowania zaproszeń, plakatów, głosów promocyjnych lub filmów oraz innych działań w mediach społecznościowych w celu promowania bazaru charytatywnego.

T1 i T2 zapewniają stałe wsparcie, informacje zwrotne i ocenę.

Ocena - Ewaluacja

Ciągła i równoległa informacja zwrotna i ocena odbywają się przez cały czas trwania wszystkich trzech działań.

Prezentacja -
Raportowanie -
Udostępnianie

Cała trzecia czynność dotycząca tworzenia zaproszeń, plakatów, głosów promocyjnych czy filmów oraz innych działań w mediach społecznościowych promujących bazar charytatywny, to czynność polegająca na udostępnianiu i prezentowaniu wszystkich prac uczniów.

*Rozszerzenia - Inne
informacje*

Studenci w każdej grupie, którzy będą tworzyć plakaty, spoty audio i wideo, a także inne działania, zostaną przeszkoleni w zakresie obsługi i wykorzystania różnych narzędzi sztucznej inteligencji. Umiejętności te można przekazać dalej, opisując, jak pracowały na nowych spotkaniach, uczniom z innych grup lub reszcie uczniów szkoły.

STEAME ACADEMY Prototyp/Przewodnik po podejściu do nauki i kreatywności
Formułowanie planu działania

Główne kroki w podejściu do uczenia się STEAME:

ETAP I: Przygotowanie przez jednego lub więcej nauczycieli

1. Formułowanie wstępnych przemyśleń na temat sektorów/obszarów tematycznych, które mają zostać uwzględnione
2. Angażowanie świata szeroko pojętego środowiska / pracy / biznesu / rodziców / społeczeństwa / środowiska / etyki
3. Docelowa grupa wiekowa uczniów - Powiązanie z oficjalnym programem nauczania - Wyznaczanie celów i zadań
4. Organizacja zadań zaangażowanych stron - Wyznaczenie koordynatora - Miejsca pracy itp.

ETAP II: Opracowanie planu działania (kroki 1-18)

Przygotowanie (przez nauczycieli)

1. Stosunek do świata realnego – refleksja
2. Motywacja – Motywacja
3. Sformułowanie problemu (ewentualnie w etapach lub fazach) wynikającego z powyższego

Rozwój (przez uczniów) – Poradnictwo i ocena (w 9-11, przez nauczycieli)

4. Tworzenie tła - wyszukiwanie / zbieranie informacji
5. Uprość problem — skonfiguruj problem z ograniczoną liczbą wymagań
6. Tworzenie obudów - Projektowanie - identyfikacja materiałów do budowy / rozwoju / tworzenia
7. Budownictwo - Workflow - Realizacja projektów
8. Obserwacja-eksperymentowanie - wstępne wnioski
9. Dokumentacja - Wyszukiwanie Obszarów Tematycznych (dziedzin AI) związanych z badanym tematem – Wyjaśnienie oparte na istniejących teoriach i/lub wynikach empirycznych
10. Zbieranie wyników/informacji na podstawie punktów 7, 8, 9
11. Pierwsza prezentacja grupowa studentów

Konfiguracja i wyniki (przez uczniów) – Wskazówki i ocena (przez nauczycieli)

12. Konfiguracja modeli STEAME w celu opisanego / przedstawienia / zilustrowania wyników
13. Studiowanie wyników w 9 i wyciąganie wniosków, korzystając z 12
14. Zastosowania w życiu codziennym - propozycje rozwoju 9 (Przedsiębiorczość - Dni SIL)

Ocena (przez nauczycieli)

15. Przejrzyj problem i przejrzyj go w bardziej wymagających warunkach

Ukończenie projektu (przez uczniów) – Poradnictwo i ocena (przez nauczycieli)

16. Powtórz kroki od 5 do 11 z dodatkowymi lub nowymi wymaganiami, jak sformułowano w punkcie 15
17. Śledztwo - Studia przypadków - Ekspansja - Nowe teorie - Testowanie nowych wniosków
18. Prezentacja wniosków - taktyka komunikacyjna.

ETAP III: AKADEMIA STEAME Działania i współpraca w projektach kreatywnych dla uczniów

Tytuł projektu: _____

Krótki opis/zarys ustaleń organizacyjnych / odpowiedzialności za działanie

SCEN A	Działania/Kroki Nauczyciel 1 (T1) Współpraca z T2 i poradnictwo dla studentów	Działania/Kroki przez studentów Grupa wiekowa: ____	Działania/Kroki Nauczyciel 2 (T2) Współpraca z T1 i Poradnictwo dla studentów
A	Przygotowanie kroków 1,2,3		Współpraca w kroku 3
B	Wskazówki w kroku 9	4,5,6,7,8,9,10	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej w kroku 9
C	Ocena kreacji	11	Ocena kreacji
D	Kierowanie	12	Kierowanie
E	Kierowanie	13 (9+12)	Kierowanie
F	Organizacja (SIL) STEAME w życiu	14 Spotkanie z przedstawicielami biznesu	Organizacja (SIL) STEAME w życiu
G	Przygotowanie kroku 15		Współpraca w kroku 15
H	Kierowanie	16 (powtórzenie 5-11)	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej
Ja	Kierowanie	17	Wskazówki dotyczące pomocy technicznej
K	Ocena kreacji	18	Ocena kreacji