



SmartEd - AI Integration in Schools

2024-1-LT01-KA220-SCH-000244021

Programul de formare a profesorilor: Integrarea AI pentru educația incluzivă

2025

Organizații partenere



Siauliu Vincas Kudirka pro-gimnaziu



ARAXA EDU



Liceul Ban Josip Jelačić



Educom+



Universitatea populară din Gravine
Ioniche



ASEF



Lykeio Aradippou

CUPRINS

INTRODUCERE	4
Modulul 1: Introducere în AI în educație	6
Modulul 2: Fundamentele educației incluzive	40
Modulul 3: Adaptarea instrumentelor AI pentru elevii cu nevoi speciale	67
Modulul 4: Instruire diferențiată bazată pe inteligență artificială	90
Modulul 5: Utilizarea etică și responsabilă a IA în educație	126
Modulul 6: Învățare colaborativă și AI	150
Modulul 7: Evaluarea și reflecția asupra practicilor de integrare a IA	181

Introduction

Programul de formare a profesorilor: integrarea AI pentru educație incluzivă este conceput pentru a înputernici educatorii cu abilități și cunoștințe esențiale pentru a integra eficient AI în practicile lor de predare, cu accent pe incluziune. Recunoscând nevoile diverse ale sălilor de clasă moderne, acest program oferă educatorilor strategii inovatoare pentru a crea medii de învățare care să sprijine succesul fiecărui elev, inclusiv al celor cu nevoi speciale.

Folosind abordări de învățare interactive și experiențiale, programul combină ateliere, studii de caz și exerciții de colaborare. Educatorii vor câștiga experiență practică cu tehnologiile AI, învățând să aplice aceste instrumente în moduri care sporesc implicarea, se adaptează diferitelor stiluri de învățare și promovează o atmosferă de susținere pentru toți elevii. Programul nu numai că abordează pregătirea digitală, ci se concentrează și pe dezvoltarea încrederii educatorilor în utilizarea AI pentru instruire diferențiată, considerații etice și învățare colaborativă.

MODULE OVERVIEW

Modulul 1: Introducere în AI în educație

Prezentare generală a tehnologiilor AI, beneficiilor și provocărilor în mediile educaționale.

Modulul 2: Fundamentele educației incluzive

Principii și metode pentru construirea de săli de clasă incluzive.

Modulul 3: Adaptarea instrumentelor AI pentru elevii cu nevoi speciale

Îndrumări privind personalizarea instrumentelor AI pentru a satisface nevoile studenților cu nevoi speciale.

Modulul 4: Instruire diferențiată bazată pe inteligență artificială

Tehnici de utilizare a inteligenței artificiale pentru a oferi experiențe de învățare diferențiate.

Modulul 5: Utilizarea etică și responsabilă a IA în educație

Explorarea considerațiilor etice și a celor mai bune practici pentru integrarea AI.

Modulul 6: Învățare colaborativă și AI

Metode de facilitare a interacțiunii între colegi și a învățării colaborative prin instrumente de inteligență artificială.

Modulul 7: Evaluarea și reflecția asupra practicilor de integrare a IA

Strategii de evaluare a eficacității utilizării IA și de reflecție asupra celor mai bune practici.



1. Prezentare generală a programului

Acest program de formare își propune să echipeze profesorii cu cunoștințele și abilitățile necesare pentru a integra instrumentele AI în mod eficient în mediile educaționale incluzive, sprijinind cursanții diverși și promovând un mediu de clasă incluziv.

2. Obiectivele programului

- Dezvoltarea unei înțelegeri fundamentale a tehnologiilor AI și a rolului lor în educație.
- Permiteți profesorilor să adapteze instrumentele AI pentru a satisface nevoile tuturor elevilor, inclusiv ale celor cu nevoi speciale.
- Introduceți considerații etice și promovați utilizarea responsabilă a IA în clasă.
- Sprijiniți învățarea colaborativă prin inteligență artificială, ajutând elevii să lucreze împreună la proiecte și obiective comune.

3. Rezultate ale învățării

La finalizarea acestei instruirii, profesorii vor putea:

- Înțelegeți și explicați elementele de bază ale IA și aplicarea acestora în educația incluzivă.
- Proiectați și implementați strategii bazate pe inteligență artificială pentru a sprijini cursanții diverși.
- Adaptați instrumentele AI pentru a se potrivi elevilor cu nevoi speciale și pentru a promova instruirea diferențiată.
- Aplicați standarde etice în utilizarea AI în contexte educaționale.
- Colaborați cu colegii și încurajați elevii să folosească instrumente AI pentru învățarea în grup.

4. Structura programului

Programul de formare este împărțit în șapte module, fiecare vizând aspecte specifice ale integrării AI pentru incluziune. Fiecare modul conține 10 activități structurate care au fost concepute pentru a construi abilități practice prin aplicații din viața reală.

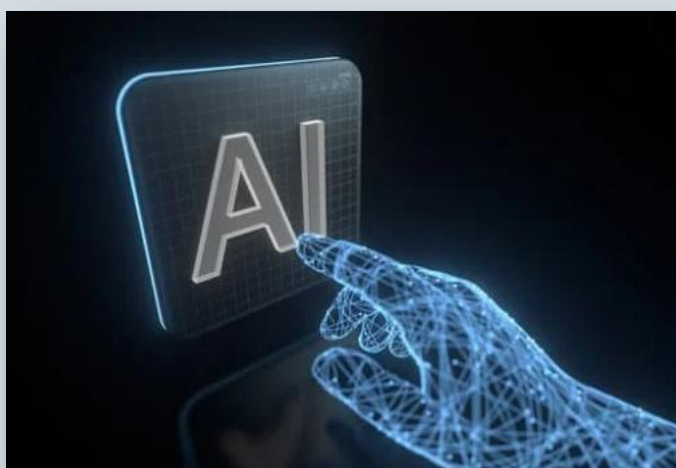
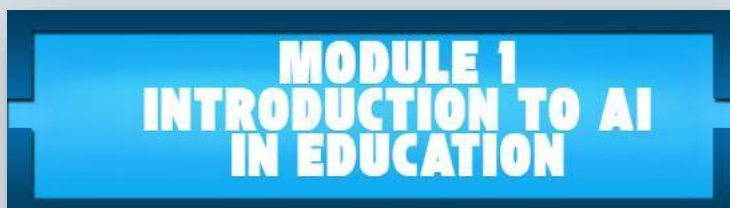
5. Durata sugerată

Aproximativ 7-10 săptămâni, fiecare modul urmând să fie finalizat pe parcursul a 1 săptămână. Timp: 3-4 ore pe modul, permițând învățarea flexibilă în funcție de programul profesorilor.

6. Certificare și evaluare

Certificat de absolvire: Profesorii vor primi o certificare care le recunoaște expertiza în integrarea AI pentru educație incluzivă.

Evaluare: Fiecare modul va include evaluări și puncte de auto-reflecție pentru a ajuta profesorii să-și evalueze progresul de învățare.



1. Prezentare generală a modului

Acest modul oferă profesorilor o introducere fundamentală în inteligența artificială (AI), cu accent pe relevanța și implicațiile sale pentru educație. Începe prin a demistifica ce este AI, oferind definiții și explicații clare ale conceptelor cheie într-un mod accesibil și semnificativ pentru educatori. Profesorii vor explora dezvoltarea istorică a inteligenței artificiale, aplicațiile sale actuale în industrii și influența sa crescândă în sectorul educațional.

Modulul pune accentul pe înțelegerea AI ca pe un instrument, nu ca un înlocuitor pentru educatorii umani și pregătește terenul pentru discuții despre utilizarea sa etică în educație. Profesorilor li se vor prezenta exemple de tehnologii AI pe care le pot întâlni, promovând familiarizarea cu termenii și conceptele care vor fi dezvoltate în continuare în modulele ulterioare.

Prin împăământarea profesorilor în elementele de bază ale AI, acest modul le asigură un punct de plecare puternic pentru a înțelege modul în care aceste tehnologii se pot intersecta cu rolurile și responsabilitățile lor profesionale.

2. Obiectivele modului

- a. Prezentarea conceptelor de bază ale inteligenței artificiale (AI)
- b. Explicarea relevanței IA pentru educație
- c. Identificarea termenilor și tehnologiilor cheie legate de IA
- d. Explorarea exemplelor de tehnologii AI utilizate în mediile de predare și învățare
- e. Înțelegerea potențialului și a limitărilor IA în sprijinirea rolurilor profesorilor în educație

3. Rezultatele învățării modului

- a. Definirea conceptelor de bază ale inteligenței artificiale (AI).
- b. Pentru a explica relevanța IA într-un context educațional.
- c. Identificarea și descrierea termenilor și tehnologiilor cheie asociate cu IA.
- d. Explorarea și evaluarea exemplelor de tehnologii AI utilizate în prezent în mediile de predare și învățare.
- e. Să analizeze potențialele beneficii și limitări ale IA în sprijinirea rolurilor de predare și a managementului clasei.

4. Concepte cheie

Inteligență artificială (AI), învățare automată, considerații etice, tehnologie educațională

ACTIVITATEA 1: Explorarea elementelor de bază: Ce este AI?

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe introducerea profesorilor în conceptele de bază ale inteligenței artificiale (AI) și relevanța acestora pentru sectorul educațional. Profesorii vor explora definiția și evoluția AI, concentrându-se pe prezența sa în creștere în educație. Prin exemple, ei vor discuta despre modul în care instrumentele AI încep să influențeze practicile de predare și dinamica clasei, cum ar fi automatizarea sarcinilor repetitive sau sprijinirea funcțiilor administrative.

Activitatea subliniază implicațiile mai largi ale AI în educație, oferind profesorilor o bază pentru a-i înțelege potențialul fără a aprofunda aplicațiile avansate. Prin participarea la discuții și explorarea termenilor cheie, profesorii vor obține o înțelegere clară a rolului AI în modelarea viitorului predării și învățării. Această activitate pune bazele explorării ulterioare a IA în contexte educaționale în modulele următoare.

2. Materiale didactice:

- Scurt videoclip de prezentare a inteligenței artificiale în educație ([Link](#))

3. Durata: 45min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Setarea contextului

- a. Începeți prin a întâmpina profesorii și a introduce subiectul inteligenței artificiale (AI). Explicați pe scurt importanța înțelegerii AI în contextul educației.

Inteligența artificială (AI) transformă industriile din întreaga lume, iar educația nu face excepție. În calitate de profesori, înțelegerea IA este esențială pentru a naviga prin prezența sa în creștere în mediile educaționale. AI se referă la sisteme și tehnologii care simulează inteligența umană, permițând mașinilor să îndeplinească sarcini precum rezolvarea problemelor, învățarea și luarea deciziilor. Aceste progrese încep să influențeze modul în care funcționează sălile de clasă, oferind atât oportunități, cât și provocări.

În educație, AI poate servi ca instrument pentru a spori eficiența și eficacitatea predării. De exemplu, deși este încă în stadii incipiente, AI sprijină deja sarcinile administrative, cum ar fi programarea sau organizarea materialelor și oferă platforme care se adaptează la ritmurile individuale de învățare. Profesorii, ca figuri centrale în educație, trebuie să fie echipați pentru a înțelege și a se implica în aceste schimbări pentru a face alegeri informate cu privire la modul în care AI s-ar putea integra în clasele lor. Aceste cunoștințe asigură că utilizarea AI completează strategiile lor de predare, mai degrabă decât să înlocuiască rolul lor critic în promovarea creșterii elevilor.

La fel de importantă este recunoașterea limitărilor și provocărilor AI. Preocupările etice, cum ar fi confidențialitatea datelor și accesul echitabil, trebuie luate în considerare cu atenție atunci când se introduce IA în educație. Profesorii trebuie să înțeleagă nu numai beneficiile potențiale, ci și implicațiile mai largi pentru a se asigura că clasele lor rămân incluzive și aliniate la valorile educației.

Această sesiune își propune să pună bazele înțelegerii IA prin explorarea principiilor sale de bază, a modului în care funcționează și de ce devine din ce în ce mai relevantă pentru predare.

- b. Prezentați [videoclipul](#) care oferă o imagine de ansamblu simplă și captivantă a ceea ce este AI și a rolului său emergent în educație.
- c. Încurajați profesorii să pună întrebări imediate sau să-și împărtășească primele impresii despre AI.

Pasul 2: Discuții de grup

- a. Facilitați brainstorming-ul
 - Împărțiți profesorii în grupuri mici și oferiți-le note adezive și markere.
 - Cereți fiecărui grup să facă brainstorming și să scrie exemple despre unde cred că AI este deja folosită în educație sau în alte domenii ale vieții. Încurajați-i să gândească dincolo de

sala de clasă să includă sarcini administrative, aplicații educaționale sau instrumente de care au auzit.

- Grupurile ar trebui să-și lipească notițele pe o flipchart sau pe o tablă albă în categorii precum "Aplicații pentru clasă", "Utilizări administrative" și "Alte contexte".
- b. Discutați observațiile
 - Reuniți grupurile și revizuiți notele adezive.
 - Facilitați o scurtă discuție despre modul în care aceste aplicații ar putea afecta practicile de predare. De exemplu:
 1. Cum ar putea AI să economisească timp în pregătirea lecțiilor?
 2. Ce preocupări ar putea apărea atunci când se implementează aceste instrumente?
 3. Ce exemple de instrumente AI ați întâlnit deja în viața personală sau profesională? Cum ți-au influențat experiența?
 4. Cum credeți că AI ar putea ajuta la abordarea unora dintre provocările actuale cu care se confruntă profesorii în gestionarea claselor lor?
 5. De ce abilități credeți că au nevoie profesorii pentru a utiliza eficient instrumentele AI în educație?

Pasul 3: Explorarea instrumentelor AI și a aplicațiilor lor

- a. Explorarea practică a instrumentelor AI
 - Oferiți profesorilor o listă organizată de instrumente AI relevante pentru educație
 - Împărtășiți scurte descrieri sau demonstrații ale acestor instrumente și explicați relevanța lor pentru predare.
 - 1. [Khanmigo](#): Dezvoltat de Khan Academy, Khanmigo este un tutor și asistent didactic bazat pe inteligență artificială. Oferă elevilor practică personalizată și feedback imediat, ajutând în același timp profesorii cu planificarea lecțiilor și analiza datelor.
 - 2. [Adobe Express](#): o suită de instrumente creative care include funcții bazate pe inteligență artificială, cum ar fi Animare toate, Aplicare cu un singur clic și Text la imagine. Aceste instrumente permit educatorilor și studenților să producă eficient conținut de înaltă calitate, încurajând creativitatea în proiectele educaționale
 - 3. [Microsoft Copilot](#): Un asistent AI integrat în Microsoft 365, Copilot ajută profesorii prin automatizarea activităților precum redactarea de e-mailuri, crearea de prezentări și analiza datelor. Simplifică sarcinile administrative, permițând profesorilor să se concentreze mai mult pe instruire.
 - 4. [Perplexity AI](#): Un motor de căutare bazat pe inteligență artificială care oferă răspunsuri concise și precise la întrebări complexe. Poate fi folosit de educatori pentru a aduna rapid informații și de elevi pentru a ajuta la cercetare și învățare
 - b. Activitate interactivă de descoperire
 - Oferiți fiecărui grup un instrument de explorat
 - Solicitări de discuție:
 - a. Cum ar putea fi folosit acest instrument în clasa ta?
 - b. Ce beneficii sau provocări vedeți în utilizarea acestui instrument?
 - c. Partajare de grup
- Rugați fiecare grup să-și împărtășească pe scurt gândurile sau descoperirile cu întregul grup. Evidențiați orice observație unică sau deosebit de perspicace.

Pasul 4: Reflectarea asupra potențialelor aplicații AI

- a. Creați o viziune pentru AI în clasă

- Puneți o întrebare deschisă: "Dacă ați putea folosi AI în clasă mâine, pentru ce ați folosi-o?"
- Permiteți profesorilor să-și scrie răspunsurile pe note adezive
- b. Facilitați o reflecție de încheiere
- Evidențiați câteva dintre răspunsuri și conectați-le la temele cheie ale sesiunii.
- a. Exemplu: "Aceste idei arată cum AI ar putea sprijini predarea prin economisirea timpului, oferind noi modalități de a implica elevii și ajutându-vă să le satisfaceți nevoile individuale."

5. Evaluare:

- Formular de reflecție: Explorarea elementelor de bază ale

inteligenței artificiale în educație Nume: _____

Data: _____

1. Care este un concept important despre AI în educație pe care l-ați învățat în timpul sesiunii de astăzi?
2. Cum crezi că AI ar putea fi utilă în rolul tău de profesor?
3. Ce preocupări sau provocări preconizați atunci când utilizați AI în educație?
4. Ce aspect al IA în educație sunteți cel mai interesat să explorați în continuare?
5. A existat vreo parte a sesiunii care a fost deosebit de utilă sau neclară? Vă rugăm să vă împărtășiți gândurile.
6. Pe o scară de la 1 la 5, cum ați evalua înțelegerea AI în educație după această sesiune?
7. (1 = Deloc încrezător, 5 = Foarte încrezător)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
8. Mai este ceva ce ați dori să împărtășiți sau să sugerați pentru sesiunile viitoare?

ACTIVITATEA 2: Explorarea relevanței IA în educație

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe a ajuta profesorii să conecteze conceptul de inteligență artificială (AI) la aplicațiile din lumea reală din educație. Profesorii se vor angaja în discuții colaborative și explorări practice pentru a identifica modul în care AI este deja utilizată în sălile de clasă, școli și sisteme educaționale. Activitatea include analiza studiilor de caz ale instrumentelor AI în educație, cum ar fi sistemele automate de notare, platformele de învățare a limbilor străine și predarea virtuală



Asistenți.

Prin explorare ghidată, profesorii vor evalua relevanța acestor instrumente luând în considerare potențialele lor beneficii, limitări și aplicabilitate în propriile contexte de predare. Această activitate încurajează gândirea critică și dialogul, permițând profesorilor să reflecteze asupra modului în care AI se aliniază cu obiectivele și provocările educaționale. Până la sfârșitul activității, profesorii vor înțelege mai clar modul în care AI se încadrează în peisajul mai larg al educației și implicațiile sale pentru practicile lor profesionale.

2. Materiale didactice:

- [Fișe cu studii de caz](#)
- Flipchart-uri
- Markere și note adezive

3. Durata: 40 min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Oferiți studii de caz sau exemple

- Distribuți fișe sau afișați cu 2-3 studii de caz scurte ale instrumentelor AI în educație.
- Exemplele ar putea include:
 - Tutori virtuali bazați pe inteligență artificială care oferă lecții personalizate.
 - Sistemele automate de notare a eseurilor economisesc timpul profesorilor.
 - Platforme de învățare a limbilor străine care se adaptează la performanța elevilor.

2. Formarea grupelor

- Împărțiți profesorii în grupuri mici de 3-4 participanți. Atribuiți fiecărui grup un studiu de caz sau un exemplu pe care să vă concentrați pentru pasul următor.

Pasul 2: Analiză și discuții de grup

1. Analiza studiilor de caz

- Rugați fiecare grup să citească studiul de caz atribuit și să discute următoarele solicitări:
 - Care este scopul principal al acestui instrument AI?
 - Ce beneficii aduce profesorilor și elevilor?
 - Ce provocări sau limitări ar putea apărea odată cu utilizarea sa?

2. Pregătiți informații cheie

- Fiecare grup ar trebui să-și rezume constatările pe un flipchart, enumerând potențialele beneficii și provocări ale instrumentului AI atribuit.

Pasul 3: Împărtășirea și reflecția

1. Prezentări de grup

- Invitați fiecare grup să-și prezinte concluziile grupului mai mare. Încurajați-i să-și explice perspectivele cu privire la relevanța instrumentului și impactul potențial asupra predării.

2. Reflecție facilitată

- Conduceți o discuție întrebând:
 - Ce instrument AI părea cel mai relevant pentru practica ta de predare și de ce?
 - Ce provocări comune au fost identificate în exemple?

Pasul 4: Încheiere

1. Rezumați principalele puncte ridicate în timpul activității, subliniind diversele aplicații ale AI în educație și importanța integrării atente.

2. Sugerați profesorilor să se gândească la modul în care ar putea explora sau experimenta cu instrumente AI în mediile lor de predare și să aducă idei la următoarea sesiune.



5. Evaluare:

Chestionar de autoevaluare: explorarea relevanței IA în educație

1. Cât de bine simțiți că înțelegeți conceptul de bază al inteligenței artificiale (AI)?

- ☐ Foarte bine
- ☐ Oarecum bine
- ☐ Nu bine

2. Care este o perspectivă cheie pe care ați dobândit-o despre modul în care AI este utilizată în educație?

3. Puteți da un exemplu de instrument AI în educație despre care ați învățat astăzi?

4. Cât de încrezător te simți în a explica relevanța AI în educație unui coleg?

- ☐ Foarte încrezător
- ☐ Oarecum încrezător
- ☐ Nu sunt încrezător

5. Studiile de caz/exemplele furnizate v-au ajutat să înțelegeți mai bine IA în educație?

- ☐ Da, foarte mult
- ☐ Oarecum
- ☐ Deloc

6. Ați găsit discuția de grup valoroasă pentru explorarea aplicațiilor AI în educație?

- ☐ Da, foarte valoros
- ☐ Oarecum valoros
- ☐ Nu este valoros

7. Ați contribuit activ la discuția sau prezentarea grupului dvs.?

- ☐ Da, frecvent
- ☐ Uneori
- ☐ Nu mult

8. Ce parte a activității ți s-a părut cea mai captivantă sau interesantă?

9. Cum ai putea folosi un instrument AI în practica ta de predare?

10. Ce provocări potențiale preconizați atunci când utilizați AI în educație?

11. Există instrumente AI pe care sunteți interesat să le explorați în continuare? Dacă da, care?

12. Pe o scară de la 1 la 5, cât de utilă a fost această activitate pentru a vă ajuta să înțelegeți AI în educație?

- ☐ 1 - Nu este util
- ☐ 2 - Ușor util
- ☐ 3 - Oarecum util
- ☐ 4 - Foarte util
- ☐ 5 - Extrem de util

13. Există ceva ce ați sugera pentru a îmbunătăți această activitate?

14. Aveți nevoie de sprijin sau resurse suplimentare pentru a înțelege mai bine AI în educație?

- ☐ Da
- ☐ Nu

Dacă da, vă rugăm să specificați: _____

ACTIVITATEA 3: Reimaginarea practicilor de clasă cu AI

1. Descriere:

Această activitate implică profesorii în regândirea practicilor de clasă prin explorarea soluțiilor inovatoare bazate pe inteligență artificială la provocările comune din educație. Profesorii vor lucra în grupuri pentru a identifica provocări specifice și pentru a proiecta în mod creativ instrumente sau strategii AI care ar putea aborda aceste probleme. Prin brainstorming colaborativ, prezentări structurate și reflecții individuale, profesorii vor dezvolta idei practice și specifice contextului pentru a integra AI în mod eficient în predarea lor.

Activitatea se concentrează pe promovarea inovației, a practicității și a gândirii critice, echipând profesorii cu perspective și instrumente noi pentru transformarea clasei.

2. Materiale didactice:

- [Miro](#), [Stormboard](#) sau [MindMeister](#) pentru brainstorming

3. Durata: 40 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Introducere:

- Începeți cu o scurtă prezentare despre rolul IA în promovarea inovației în diverse domenii, subliniind potențialul său în educație.
- Împărtășiți exemple din lumea reală, cum ar fi:
 - Asistenți virtuali bazați pe inteligență artificială pentru a răspunde întrebărilor comune ale studenților.
 - Sisteme adaptive pentru evaluări în timp real ale elevilor.
 - Instrumente AI pentru automatizarea sarcinilor administrative din clasă.

2.

- Prezentați sarcina centrală:

"Dacă ai putea integra AI în clasa ta, ce soluție inovatoare ai crea pentru a aborda o provocare de predare sau pentru a îmbunătăți practicile de clasă?"

Pasul 2:

1. Formarea grupurilor și configurarea instrumentelor:

- Împărțiți profesorii în grupuri mici (3-4 participanți) și asigurați-vă că fiecare grup are acces la o platformă digitală de brainstorming, cum ar fi Miro, Stormboard sau MindMeister

2. Identificarea provocărilor:

- Grupurile încep prin a enumera provocările comune de predare specifice contextelor lor, cum ar fi:
 - Motivarea elevilor neimplicați.
 - Gestionarea sarcinilor de notare care necesită mult timp.
 - Încurajarea colaborării în clase mari.

3. Soluții inovatoare de inteligență artificială:

- Folosind instrumentul de brainstorming, grupurile proiectează soluții bazate pe inteligență artificială pentru provocările lor. Exemplele ar putea include:
 - Platforme de învățare gamificate conduse de AI pentru a crește implicarea.
 - Algoritmi AI pentru notare instantanee și feedback acționabil.

- Instrumente axate pe colaborare care asociază elevii pe baza seturilor de abilități folosind informații AI.

4. Documentație:

- Grupurile își organizează ideile vizual pe platformă, clasificându-le în:
 - Provocare.
 - Soluția propusă.
 - Beneficii potențiale.

Pasul 3:

1. Prezentarea ideilor:

- Fiecare grup prezintă cele mai importante două idei, explicând:
 - Provocarea pe care își propun să o abordeze.
 - Soluția bazată pe inteligență artificială pe care o propun.
 - Impactul potențial asupra predării lor.

2. Feedback de la egal la egal:

- Încurajați publicul să pună întrebări clarificatoare sau să ofere sugestii de rafinare.
- Facilitați o scurtă discuție după fiecare prezentare pentru a conecta idei similare între grupuri.



5. Evaluare:

- Chestionar de reflecție individuală
1. Ce idee bazată pe inteligență artificială ați ales să explorați mai departe?
 2. Cum ar putea această idee să abordeze provocările specifice din clasă?
 3. Ce obstacole potențiale preconizați și cum le-ați putea depăși?
 4. De ce sprijin sau resurse suplimentare ai avea nevoie pentru a implementa această idee?

ACTIVITATEA 4: Decodarea terminologiei AI

1. Descriere:

Această activitate este o sesiune de învățare didactică concepută pentru a construi o înțelegere fundamentală a termenilor și tehnologiilor cheie AI. Profesorii se vor angaja într-o experiență de învățare structurată care implică instruire directă, demonstrații interactive și explorarea colaborativă a inteligenței artificiale

Concepte. Activitatea își propune să asigure că profesorii obțin o înțelegere clară a termenilor precum învățarea automată, algoritmi, rețele neuronale și analiza datelor și relevanța lor pentru educație.

2. Materiale didactice:

- [Piese de puzzle](#): cărți cu termeni AI, definiții și exemple din lumea reală
- [Cheie de răspuns](#)

3. Durata: 30 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Împărțiți profesorii în grupuri mici (3-4 participanți pe grup).
2. Distribuți piesele de puzzle fiecărui grup, asigurându-vă că piesele sunt amestecate.
3. Explicați sarcina:
 - Grupurile trebuie să se potrivească cu termenul AI, definiția acestuia și un exemplu din lumea reală pentru a finaliza fiecare set de puzzle.

Pasul 2:

1. Grupurile lucrează împreună pentru a rezolva puzzle-ul prin potrivirea termenilor cu definițiile și exemplele corespunzătoare.
 - Exemplu:
 - Termen: Procesarea limbajului natural
 - Definiție: tehnologie AI care permite mașinilor să înțeleagă și să răspundă la limbajul uman.
 - Exemplu: asistenți virtuali precum Siri sau Alexa.
2. Încurajați grupurile să discute și să-și justifice potrivirile în timp ce lucrează.
3. Dacă un grup finalizează puzzle-ul mai devreme, își poate revizui meciurile sau poate ajuta un alt grup.

Pasul 3:

1. Fiecare grup prezintă un puzzle finalizat (termen, definiție și exemplu) clasei.
2. Discuta:
 - De ce au ales aceste potriviri?
 - Cum ar putea fi acest termen relevant pentru predarea lor?

Pasul 4: Debriefing

1. Revizuiți potrivirile corecte folosind cheia de răspuns, clarificând orice concepții greșite.
2. Rezumați modul în care înțelegerea acestor termeni pune bazele explorării AI în educație.



5. Evaluare:

- Revizuirea reflecției și a debriefingului
 1. Care a fost un termen nou de inteligență artificială pe care l-ai învățat?
 2. Cum vedeți că acest termen este folosit în predare?
 3. Care a fost cea mai provocatoare parte a activității

ACTIVITATEA 5: Descoperirea instrumentelor AI pentru o predare eficientă

1. Descriere:

Această activitate oferă profesorilor oportunități practice de a explora tehnologiile AI din lumea reală utilizate în prezent în educație. Printr-un format structurat și interactiv, profesorii vor interacționa direct cu instrumente concepute pentru a spori eficiența predării, a personaliza experiențele de învățare și a eficientiza managementul clasei.

Profesorii se vor roti prin stații demonstrative, fiecare cu un instrument AI diferit, cum ar fi platforme de învățare adaptivă, asistenți virtuali, sisteme de notare și chatbots interactivi. Ei vor interacționa activ cu aceste instrumente, își vor documenta observațiile și vor reflecta asupra modului în care aceste tehnologii ar putea fi integrate în practicile lor de predare.

Activitatea pune accentul pe învățarea experiențială, dialogul profesional și reflecția critică. Prin implicarea directă a instrumentelor AI, profesorii vor obține o înțelegere mai profundă a modului în care aceste inovații pot aborda provocările specifice ale clasei și pot îmbunătăți rezultatele educaționale. Sesiunea culminează cu o discuție de grup în care profesorii împărtășesc informații, încurajând învățarea colaborativă și concluziile practice.

2. Materiale didactice:

- Instrumente AI
 - [ChatGPT](#)
 - [EdPuzzle](#)
 - [Domeniu de aplicare](#)

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Împărțiți profesorii în grupuri mici (3-4 participanți pe grup).
2. Atribuiți un instrument AI fiecărui grup și oferiți instrucțiuni pentru sarcini.
3. Explicați obiectivul:
 - "Fiecare grup va folosi instrumentul AI atribuit pentru a finaliza aceeași sarcină. La sfârșit, vom compara rezultatele și vom discuta punctele forte, limitările și potențialele aplicații ale instrumentelor în clasă.

Pasul 2:

1. Utilizarea instrumentelor:

- Fiecare grup folosește instrumentul AI atribuit pentru a finaliza sarcina dată. De exemplu:
 - Grupul A: Folosește ChatGPT pentru a genera întrebări de test.
 - Grupul B: Folosește EdPuzzle pentru a crea un test video interactiv.
 - Grupa C: Utilizează Gradescope pentru a configura o evaluare evaluată automat.

2. Documentarea observațiilor:

- Grupurile utilizează foaia de lucru de comparație pentru a documenta:
 - Procesul de utilizare a instrumentului.
 - Timpul necesar pentru a finaliza sarcina.
 - Calitatea rezultatului.
 - Punctele forte și punctele slabe observate.

Foaie de lucru de comparație

Secțiunea 1: Informații de bază

Numele grupului: _____

Instrument AI atribuit: _____

Secțiunea 2: Explorarea instrumentelor

1. Descrieți pe scurt instrumentul și principalele sale caracteristici:
2. Ce pași ați urmat pentru a finaliza sarcina folosind acest instrument?

3. Cât timp a durat să finalizeze sarcina?

☐ Mai puțin de 5 minute

☐ 5-10 minute

☐ 10-15 minute

☐ Mai mult de 15 minute

Secțiunea 3: Analiza rezultatelor

1. Descrieți calitatea rezultatului generat de instrument (de exemplu, relevanță, claritate, personalizare):

2. Enumerați punctele forte ale rezultatului generat de acest instrument:

3. Enumerați limitările sau provocările cu care se confruntă în timpul utilizării instrumentului:

Secțiunea 4: Experiența utilizatorului

1. Instrumentul a fost intuitiv de utilizat?

☐ Foarte ușor

☐ Oarecum ușor

☐ Provocatoare

☐ Foarte dificil

2. Ce caracteristici ale instrumentului au fost cele mai utile?

3. Ce îmbunătățiri ar putea face acest instrument mai eficient pentru predarea dvs.?

Pasul 3:

1. Fiecare grup prezintă:

- Sarcina lor finalizată (de exemplu, testul sau lecția).

- O scurtă explicație a modului în care și-au folosit instrumentul.

- Observații cheie despre funcționalitatea, ușurința de utilizare și relevanța instrumentului.

Pasul 4:

1. Discuție facilitată:

- Ghidați o discuție de grup cu solicitări precum:
- "Care instrument a produs cel mai prietenos rezultat pentru profesori?"
- "Care instrument a fost cel mai ușor de folosit?"
- "Care sunt provocările potențiale ale utilizării acestor instrumente în clasa ta?"

2. Rezumați principalele concluzii:

- Evidențiați modul în care diferitele instrumente servesc nevoilor variate și modul în care profesorii pot selecta instrumentul potrivit în funcție de cerințele specifice ale clasei.



5. Evaluare:

- Revizuirea reflecției
- 1. Ce instrument ați preferat și de ce?
- 2. Cu ce provocări te-ai confruntat cu instrumentul tău?
- 3. Care este o concluzie cheie a activității?

ACTIVITATEA 6: Vânătoare de comori cu instrumente AI

1. Descriere:

Această activitate distractivă și competitivă transformă explorarea tehnologiilor AI în educație într-o vânătoare de comori interesantă. Profesorii vor lucra în echipe pentru a rezolva indicii, pentru a descoperi caracteristicile cheie ale diferitelor instrumente AI și pentru a finaliza o serie de sarcini folosind aceste instrumente. Fiecare indiciu duce la un nou instrument sau provocare, încurajând colaborarea, descoperirea și râsul pe parcurs.

Formatul gamificat al activității menține profesorii implicați, asigurându-se în același timp că câștigă experiență practică cu tehnologiile AI într-un cadru dinamic și plăcut.

2. Materiale didactice:

- [Cărți indicii](#)
- Instrumente AI: Instrumente preselectate pentru vânătoarea de comori, cum ar fi ChatGPT, Khan Academy, EdPuzzle, Grammarly sau Google Translate.

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Împărțiți profesorii în echipe de 3-4 participanți.

2. Explicați regulile vânătorii de comori:

- Echipele vor urmări o serie de indicii, conducându-le către diferite instrumente AI.
- La fiecare stație, aceștia vor îndeplini o sarcină specifică folosind instrumentul.
- Echipele câștigă puncte pentru fiecare sarcină finalizată, cu puncte bonus pentru viteză și creativitate.

Pasul 2:

1. Distribuția indicilor:

- Oferă primul indiciu fiecărei echipe, conducându-i la primul lor instrument AI.
- Exemplu: "Scriu ca un profesionist și te ajut să te dezvolt; găsește-mă și șlefuie-ți cuvintele." (Răspuns: Gramatical)

2. Explorarea instrumentelor și finalizarea sarcinilor:

- La fiecare stație, echipele folosesc instrumentul AI atribuit pentru a finaliza o sarcină rapidă.
- Exemple de sarcini:
 - ChatGPT: Generați trei fapte amuzante despre schimbările climatice.
 - Duolingo: Finalizați o scurtă lecție de limbă.
 - Gramaticală: Corectați gramatica într-un paragraf furnizat.
 - EdPuzzle: Creați o întrebare interactivă pentru un videoclip.
 - Khan Academy: Rezolvați un exercițiu de matematică folosind funcțiile AI ale platformei.

3. Notare:

- Echipele își trimit sarcinile finalizate facilitatorului, care acordă puncte în funcție de acuratețea și creativitatea sarcinilor.

4. Indiciu pentru următoarea stație:

- Odată ce o sarcină este finalizată, echipele primesc următorul indiciu și trec la următorul instrument.

Pasul 3: Reflecție și încheiere

1. Sărbătorirea succesului:

- Anunțați echipa câștigătoare și distribuiți premiile (dacă este cazul).

2. Discuții de grup:

- Facilitați o scurtă reflecție asupra activității:
- "Ce instrument ți s-a părut cel mai interesant sau util?"
- "Ce provocări ai întâmpinat cu oricare dintre instrumente?"
- "Cum vezi că aceste instrumente se potrivesc în practicile tale de predare?"

3. Principalele concluzii:

- Rezumați punctele forte unice ale fiecărui instrument și încurajați explorarea ulterioară.



5. Evaluare:

- Implicare și participare

1. Cât de activ ai participat la explorarea instrumentelor AI de către echipa dvs.?

☐ Foarte activ

☐ Oarecum activ

☐ Nu foarte activ

2. Ți s-a părut captivant și plăcut formatul de vânătoare de comori?

☐ Da, a fost foarte captivant

☐ Oarecum captivant

☐ Nu este captivant

3. Au fost indiciile clare și ușor de urmărit?

☐ Foarte clar

☐ Oarecum clar

☐ Nu este clar

4. Ce instrument AI a folosit echipa ta și ce ai învățat despre el?

5. Ce caracteristici ale instrumentului AI atribuit au fost cele mai utile?

6. Cum v-a ajutat instrumentul să finalizați sarcina atribuită?
7. Cum ți-ai evalua înțelegerea instrumentului după ce l-ai folosit?
- ☐ Înțelegere excelentă
- ☐ Înțelegere moderată
- ☐ Înțelegere limitată
8. Pe baza prezentărilor de grup, care instrument AI credeți că a fost cel mai eficient pentru sarcina atribuită? De ce?
9. Care au fost principalele asemănări și diferențe dintre instrumentele explorate?
10. Care instrument crezi că are cel mai mare potențial de utilizare în practica ta de predare? De ce?
11. Care a fost cea mai mare provocare cu care s-a confruntat echipa ta în timpul activității?
12. Care este o concluzie cheie din această activitate despre utilizarea instrumentelor AI în educație?
13. Cum ar putea fi îmbunătățită această activitate în sesiunile viitoare?
14. Te simți mai încrezător în explorarea și utilizarea instrumentelor AI în practica ta de predare după această activitate?
- ☐ Da, mult mai încrezător
- ☐ Ceva mai încrezător
- ☐ Nu mai încrezător

ACTIVITATEA 7: AI în educație: beneficii și limite

1. Descriere:

Această activitate îi ajută pe profesori să examineze critic potențialele beneficii și limitări ale AI în susținerea rolurilor lor în educație. Printr-o analiză structurată a studiului de caz, profesorii vor identifica modul în care instrumentele AI pot îmbunătăți practicile de predare, pot simplifica managementul clasei și pot sprijini implicarea elevilor, recunoscând în același timp provocările și constrângerile acestor tehnologii.

Activitatea încurajează gândirea analitică, discuțiile colaborative și reflecția practică, oferind profesorilor o înțelegere echilibrată a capacităților și limitărilor AI în educație.

2. Materiale didactice:

1. Pachet de materiale

- Studii de caz
- Foaie
- Ghid de discuții

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1.

- Începeți prin a discuta despre modul în care instrumentele AI sunt din ce în ce mai utilizate în educație pentru a sprijini profesorii, dar, ca toate instrumentele, au atât puncte forte, cât și limitări.

- Exemplu: AI ne poate ajuta să economisim timp și să personalizăm învățarea, dar nu este lipsită de provocări, cum ar fi confidențialitatea și fiabilitatea datelor."

2.

- Profesorii vor lucra în grupuri mici pentru a analiza studii de caz, pentru a documenta beneficiile și limitările și pentru a propune recomandări practice pentru utilizarea eficientă a inteligenței artificiale.

Pasul 2:

1. Lucru în grup:

- Împărțiți profesorii în grupuri (3-4 participanți fiecare) și atribuiți un studiu de caz pentru fiecare grup.
- Oferiți fiecărui grup studiul de caz, fișa de lucru și ghidul de discuție.

2. Analizați studiul de caz:

- Grupurile discută și documentează:
- Beneficiile potențiale ale instrumentului AI descrise în studiul de caz.
- Limitările sau provocările asociate cu instrumentul.
- Recomandări despre modul în care profesorii pot maximiza beneficiile în timp ce abordează limitările.

3.

- Circulați între grupuri pentru a răspunde la întrebări, a clarifica conceptele și a asigura progresul.

Pasul 3: Prezentări de grup

1. Constatări actuale:

- Fiecare grup își prezintă studiul de caz, evidențiat:
- Principalele beneficii ale instrumentului AI.
- Limitări sau provocări majore.
- Recomandări practice pentru o utilizare eficientă.

2. Feedback de la egal la egal:

- După fiecare prezentare, încurajați alte grupuri să pună întrebări sau să împărtășească informații suplimentare.



5. Evaluare:

1. Evaluarea rubricii de grup

Analiza și prezentarea fiecărui grup sunt evaluate pe baza următoarelor criterii:

Criterii	Excelent (3 puncte)	Bun (2 puncte)	Are nevoie de îmbunătățiri (1 punct)
Identificarea beneficiilor	Identifică clar multiple beneficii specifice ale instrumentului AI și le explică în detaliu.	Identifică beneficiile, dar lipsește explicația detaliată.	Identifică vag sau beneficii generale.
Identificarea limitărilor	Evidențiază cu acuratețe limitările specifice și oferă exemple din studiul de caz.	Identifică unele limitări, dar îi lipsește claritatea sau exemplele.	Nu reușește să identifice clar limitări cheie.
Recomandări	Oferă soluții creative, fezabile și practice pentru a aborda limitările instrumentelor.	Oferă niște recomandări, dar le lipsește caracterul practic sau creativitatea.	Oferă limitat sau recomandări nepractice.
Calitatea prezentării	Bine organizat, clar și prezentare captivantă cu o colaborare puternică între membrii grupului.	Prezentarea este oarecum organizată și clară, dar implicarea este inconsecventă.	Prezentarea este lipsită de organizare sau claritate.
Logodnă în Discuție	Participă activ la discuții, oferind informații atente și feedback altor grupuri.	Participă în discuții, dar cu o contribuție sau profunzime minimă.	Limitat sau Nu Participarea în discuții.

ACTIVITATEA 8: Explorarea MagicSchool AI pentru o predare eficientă

1. Descriere:

Această activitate le prezintă profesorilor MagicSchool AI, o platformă bazată pe inteligență artificială concepută pentru a ajuta la diverse sarcini de clasă, cum ar fi planificarea lecțiilor, crearea de resurse și strategiile de implicare a elevilor. Profesorii vor explora platforma practic prin completarea unei provocări ghidate pentru a crea o resursă didactică, a evalua rezultatul și a discuta despre aplicarea sa practică.

Prin această activitate, profesorii vor învăța să navigheze prin caracteristicile MagicSchool AI, să înțeleagă potențialul său de a-și îmbunătăți practicile de predare și să identifice limitările sale în susținerea rolurilor lor.

2. Materiale didactice:

- [Acces AI MagicSchool](#)
- Fișă de lucru ghidată

3. Durata: 50 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Setați contextul:

- Prezentați pe scurt MagicSchool AI, evidențiind caracteristicile sale principale și modul în care poate sprijini profesorii în rolurile lor.
- Exemplu: "MagicSchool AI vă poate ajuta să creați planuri de lecție, chestionare și chiar să adaptați activitățile pentru diverse nevoi ale elevilor. Astăzi, vom explora cum funcționează și vom discuta despre cum s-ar putea potrivi în predarea ta."

2. Distribuiți fișe de provocare ghidate:

- Explicați că activitatea implică finalizarea unei provocări folosind MagicSchool AI și reflectarea asupra experienței.

Pasul 2:

1. Instrucțiuni de activitate:

- Fiecare profesor selectează un subiect sau un nivel de clasă pe care îl predă.
- Folosind MagicSchool AI, ei trebuie:
 - Creați un plan de lecție: Generați un plan detaliat pentru un anumit subiect.
 - Proiectați un test sau o activitate: Creați un test cu 5 întrebări sau o activitate captivantă în clasă.

- Solicitați strategii de clasă: Cereți AI sfaturi despre implicarea elevilor în subiectul selectat.

2. Observații ale documentului:

- Profesorii completează fișa de lucru de reflecție în timp ce lucrează, notând:
 - Cât de ușor este de utilizat platforma.
 - Calitatea și relevanța rezultatului.
 - Orice limitări sau zone de îmbunătățire.

3. Sprijin pentru facilitatori:

- Circulați printre profesori pentru a răspunde la întrebări și a oferi îndrumări privind utilizarea platformei.

Pasul 3: Discuție de grup (10 min)

1. Împărtășirea informațiilor:

- Profesorii își împărtășesc rezultatele cu grupul (de exemplu, planuri de lecție sau chestionare) și discută:
 - Ce a funcționat bine cu MagicSchool AI.
- Cu ce provocări s-au confruntat.
 - Cum ar putea folosi instrumentul în predarea lor.

2. Solicități ale facilitatorului:

- "Cum v-a economisit MagicSchool AI timp sau efort?"
- "Ce ajustări ați face la rezultatele generate de AI?"
- "Vezi că acest instrument este integrat în practicile tale zilnice de predare?"

Pasul 4:

1. Reflecție individuală:

- Profesorii completează o secțiune finală a fișei de lucru de reflecție, răspunzând:
 - Care este o caracteristică a MagicSchool AI pe care au găsit-o cea mai utilă?
 - Care este o limitare pe care au întâlnit-o?
 - Cât de probabil sunt să folosească acest instrument în predarea lor și de ce?

2. Rezumatul facilitatorului:

- Recapitulați principalele concluzii, subliniind că instrumentele AI precum MagicSchool AI sunt menite să sprijine, nu să înlocuiască profesorii.

- Încurajați profesorii să continue să experimenteze cu platforma și să-și împărtășească cunoștințele în sesiunile viitoare.

Fișă de lucru ghidată

Sarcina 1: Creați un plan de lecție

- Subiect: _____

- Nivel de clasă: _____

- ieșire AI MagicSchool: _____

Sarcina 2: Proiectați un test sau o activitate

- Subiect: _____

- Număr de întrebări: _____

- ieșire AI MagicSchool: _____

Sarcina 3: Solicitați strategii de clasă

- Subiect: _____

- ieșire AI MagicSchool: _____



5. Evaluare:

Fișă de lucru de reflecție: Explorarea MagicSchool AI

Nume: _____

Clasă/Materie predată: _____

Secțiunea 1: Experiență practică

1. Cât de ușor a fost să navighezi și să folosești MagicSchool AI?

- ☐ Foarte ușor
- ☐ Oarecum ușor
- ☐ Difil

Explicați pe scurt evaluarea dvs.:

Calitatea ieșirii:

2. Cum ați evalua calitatea și relevanța rezultatelor generate (de exemplu, planuri de lecție, chestionare)?

- ☐ Excelent
- ☐ Bun
- ☐ Medie
- ☐ Sărac

3. Ce caracteristică a MagicSchool AI ți s-a părut cea mai utilă în timpul activității?

4. Ce limitări ați observat în timp ce utilizați MagicSchool AI?

5. Cum vedeți MagicSchool AI susținându-vă sarcinile de predare?

6. Dacă ar fi să utilizați MagicSchool AI în mod regulat, ce ajustări ați face la rezultatele sale pentru a se potrivi nevoilor dvs.?

7. Cât de încrezător ești în utilizarea instrumentelor AI precum MagicSchool AI în practica ta de predare după această activitate?

☐ Foarte încrezător

☐ Oarecum încrezător

☐ Nu este încrezător

8. Care este cel mai important lucru pe care l-ai învățat despre MagicSchool AI în timpul acestei activități?

9. Cât de probabil este să folosești MagicSchool AI în practica ta de predare?

☐ Foarte probabil

☐ Oarecum probabil

☐ Improbabil

10. Ce îmbunătățiri sau caracteristici noi ați dori să vedeți în MagicSchool AI?

Feedback asupra activității:

11. Cât de captivantă și utilă a fost această activitate pentru a vă ajuta să înțelegeți instrumentele AI?

☐ Foarte captivant și util

☐ Oarecum captivant și util

☐ Nu este captivant sau util

ACTIVITATEA 9: Rezolvarea problemelor îmbunătățite de AI în educație

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe explorarea modului în care AI poate fi utilizată pentru a îmbunătăți strategiile de rezolvare a problemelor în educație. Profesorii vor folosi instrumente AI pentru a aborda provocările din lumea reală a clasei, cum ar fi îmbunătățirea implicării elevilor, gestionarea sarcinilor consumatoare de timp sau eficientizarea planificării curriculumului. Lucrând în echipe, profesorii vor învăța să identifice provocările, să experimenteze instrumente AI și să dezvolte soluții practice adaptate contextelor lor.

Această activitate pune accentul pe gândirea critică, inovația și explorarea practică a AI ca instrument pentru abordarea provocărilor educaționale specifice.

2. Materiale didactice:

- Instrumente AI pentru explorare:
 - [Khanmigo de la Khan Academy](#): tutor și asistent AI pentru implicarea studenților și învățare personalizată.
 - [Perplexity AI](#): Un asistent de cercetare pentru colectarea de informații și date.
 - [Microsoft Copilot](#): Pentru elaborarea planurilor de lecție, e-mailuri sau alte resurse de predare.
 - [Canva AI](#): Pentru crearea de mijloace vizuale și materiale de clasă.
- Șablon de rezolvare a problemelor

3. Durata: 50 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Setări contextul:

- Discutați despre modul în care AI poate sprijini rezolvarea problemelor în educație.

Pasul 2:

1. Formarea grupurilor și selecția provocărilor:

- Împărțiți profesorii în grupuri mici
- Fiecare grup identifică o provocare din propria experiență de predare sau selectează din scenarii pregătite în prealabil (de exemplu, implicarea elevilor în STEM, gestionarea fluxurilor de lucru de evaluare).

2. Utilizarea instrumentelor AI:

- Grupurile explorează instrumente AI pentru a dezvolta soluții pentru provocarea aleasă.
- Exemple de sarcini:

- Utilizați Khanmigo pentru a proiecta strategii de învățare personalizate pentru un elev neimplicat.
- Utilizați Microsoft Copilot pentru a elabora un plan de curriculum simplificat.
- Folosește Canva AI pentru a crea resurse vizuale pentru o lecție.

3. Soluții de documentare:

- Grupurile folosesc șablonul de rezolvare a problemelor pentru a documenta:

Șablon de rezolvare a problemelor

Titlu: Șablon de rezolvare a problemelor

îmbunătățit de inteligență artificială **Secțiunea**

1: Identificarea provocării Descrieți

provocarea:

1. Ce provocare specifică abordează grupul dvs.?
2. De ce este importantă această provocare?
3. De ce trebuie rezolvată această problemă și cum afectează predarea sau învățarea?

Secțiunea 2: Explorarea instrumentelor AI

Instrument AI selectat:

4. Ce instrument AI a ales grupul tău pentru a aborda

provocarea? Caracteristicile instrumentului AI utilizate:

5. Ce caracteristici specifice ale instrumentului AI

ați folosit? Procesul de utilizare a instrumentului AI:

6. Descrieți pe scurt modul în care ați utilizat instrumentul pentru a dezvolta o soluție.

Secțiunea 3: Proiectarea soluției

Soluția propusă:

7. Ce soluție a dezvoltat grupul dumneavoastră folosind

instrumentul AI? Rezultate așteptate:

8. La ce rezultate vă așteptați dacă această soluție este implementată în clasă?

Secțiunea 4: Evaluarea soluției

Punctele forte:

9. Care sunt punctele forte sau beneficiile soluției propuse?

Limitări:

10. Ce limitări sau provocări ați întâmpinat în timp ce utilizați instrumentul AI sau dezvoltați soluția?

Ajustări necesare:

11. Ce ajustări ar îmbunătăți soluția sau utilizarea instrumentului AI?

Secțiunea 5: Reflecții finale

Informații despre grup:

12. Ce a învățat grupul tău despre utilizarea AI pentru rezolvarea problemelor? Aplicații viitoare:

13. Cum ar putea această experiență să influențeze modul în care utilizați AI în predare?

Pasul 3: Prezentări de grup

1. Soluții actuale:

- Fiecare grup își prezintă provocarea, instrumentul AI pe care l-au folosit și soluția propusă.

2. Feedback de la egal la egal:

- Încurajați alte grupuri să pună întrebări sau să sugereze idei suplimentare.

Pasul 4:

1. Reflecție condusă de facilitator:

- Puneți întrebări pentru a ghida o discuție de grup:
 - "Ce provocări au fost cel mai ușor de abordat cu AI?"
 - "Ce limitări ați întâmpinat în timp ce utilizați instrumentele?"
 - "Cum ați putea adapta aceste soluții pentru sălile de clasă?"

2. Rezumați punctele cheie:

- Subliniați modul în care AI poate fi un instrument practic de sprijin pentru abordarea diverselor provocări ale clasei.



5. Evaluare:

- Rubrica de evaluare a rezolvării problemelor**

Criterii	Excelent (3 puncte)	Bun (2 puncte)	Nevoi Îmbunătățire (1 punct)
Identificarea provocărilor	Definește clar o provocare relevantă și specifică în clasă.	Definește o provocare generală sau mai puțin relevantă.	Provocarea este vagă sau neclară.
AI Aplicarea instrumentului	Folosește instrumentul AI în mod eficient pentru a aborda provocarea.	Folosește instrumentul AI, dar cu eficacitate limitată.	Utilizarea minimă sau neclară a instrumentului AI.
Soluția propusă	Soluție practică, inovatoare și bine documentată.	Soluție practică, dar lipsită de inovație sau detalii.	Soluția este nepractică sau slab documentată.
Calitatea prezentării	Clar Angajarea și prezentare bine organizată.	Prezentare este oarecum clară, dar lipsită de implicare.	Prezentarea este neclară sau slab organizată.

- Întrebări de reflecție
1. Care a fost cea mai interesantă provocare pe care a abordat-o grupul vostru și de ce?
 2. Cum a ajutat instrumentul AI la dezvoltarea unei soluții?
 3. Ce limitări ale instrumentului AI a întâmpinat grupul dvs.?
 4. Care este un mod în care ai putea folosi AI pentru rezolvarea problemelor în clasă?
 5. Ce instruire sau sprijin suplimentar te-ar ajuta să te simți încrezător folosind AI pentru rezolvarea problemelor?

ACTIVITATEA 10: Stăpânirea solicitărilor AI pentru răspunsuri eficiente

1. Descriere:

Această activitate îi învață pe profesori cum să creeze solicitări eficiente pentru a maximiza utilitatea instrumentelor AI în educație. Profesorii vor explora strategii pentru a încadra întrebări clare, specifice și orientate spre obiective pentru a obține cele mai bune răspunsuri de la platformele AI. Prin practică practică și exerciții de colaborare, își vor perfecționa tehnicile de îndemn și vor învăța să adapteze răspunsurile pentru a satisface nevoile clasei.

Activitatea pune accentul pe abilitățile practice de inginerie promptă, făcându-i pe profesori utilizatori încrezători și eficienți ai instrumentelor AI.

2. Materiale didactice:

- Exemple de solicitări
- ChatGP
- Fișă de lucru pentru practică promptă

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Discutați despre elementele de bază ale solicitării:

- Explicați ce sunt solicitările și de ce sunt importante atunci când interacționați cu instrumentele AI.

Exemple de solicitări

How to Get the Best Responses from ChatGPT			
TEMPERATURE SETTINGS			
PARAMETER	DESCRIPTION	EFFECT	EXAMPLE
High (0.8-1.0)	Responses are very creative and diverse	May give unexpected or random answers	A princess story may feature aliens or time travel
Medium (0.5-0.7)	Balanced between creativity and focus	Adds creativity with some unexpected details	A princess story might include a talking animal
Low (0.1-0.4)	Responses are more focused and predictable	Sticks to common responses with low creativity	A princess story sticks to fairytale themes
TONE SETTINGS			ULTIMATE PROMPT GUIDE
TONE	DESCRIPTION	EXAMPLE	
Friendly	Conversational, warm	As a friendly AI, tell me a story about a dog.	Tone: Define the tone (e.g., formal, casual). Format: Specify format (e.g., bullet points, conversation). Act As: Define the role (e.g., expert, critic). Objective: Define the goal (e.g., inform, entertain). Context: Provide background info or constraints. Scope: Set limits on topic coverage. Keywords: List important terms. Limitations: Specify boundaries. Examples: Give response examples. Counterarguments: Ask for opposing views. Terminology: Use specific jargon if necessary. Analogies: Use comparisons for clarity. Quotes: Include relevant quotes. Stats: Add statistical data. Visuals: Request graphics if relevant. Call to action: Specify any CTA. Sensitivity: Note sensitive topics.
Formal	Professional, no slang	As a formal AI, write a report	
Casual	Informal, everyday language	As a casual AI, teach me a quick recipe.	
Professional	Business-focused	As a professional AI, explain blockchain.	
Humorous	Entertaining, funny	As a humorous AI, tell me a joke.	
Sincere	Honest, heartfelt	As a sincere AI, share thoughts on art.	
Excited	Energetic, lively	As an excited AI, describe a roller coaster.	
Encouraging	Positive, supportive	As an encouraging AI, motivate me to work out.	

2. Oferiți exemple:

- Afișați exemple de solicitări ineficiente vs. eficiente:
- Ineficient: "Creați o lecție".
- Eficient: "Creați un plan de lecție de 30 de minute pentru știința clasei a 7-a despre fotosinteză, inclusiv obiective, activități și metode de evaluare."

3. Sfaturi pentru solicitări eficiente:

- Fii specific cu privire la ceea ce vrei.
- Furnizați context sau informații suplimentare.
- Specificați formatul ieșirii (de exemplu, listă, paragraf sau ghid pas cu pas).

Pasul 2:

1. Activitate de practică promptă:

- Împărțiți profesorii în grupuri mici.
- Fiecare grup primește [fișa de lucru Prompt Practice](#), care include diverse scenarii de clasă, cum ar fi:
 - Proiectarea unui plan de lecție.
 - Crearea de întrebări de test.
 - Sugerarea strategiilor de management al clasei.

2. Solicități de crafting:

- Grupurile creează solicitări pentru scenariul atribuit și le testează pe instrumentul AI.
- Ajustați solicitările pe baza răspunsurilor AI pentru a îmbunătăți claritatea și specificitatea.

3. Documentarea rezultatelor:

- Grupurile documentează solicitarea inițială, răspunsul AI și orice ajustări făcute pentru a îmbunătăți rezultatul.

Pasul 3: Partajarea grupului și feedback

1. Rezultate actuale:

- Fiecare grup împărtășește un scenariu, solicitările inițiale și ajustate și răspunsurile AI.

2. Feedback-ul facilitatorului:

- Oferiți feedback constructiv cu privire la solicitări, evidențiind ce a funcționat bine și ce ar putea fi îmbunătățit.

Pasul 4:

1. Discuție facilitată:

- Puneți întrebări de reflecție:
- "Care a fost cea mai dificilă parte a instrucțiunilor de creație?"
- "Cum a îmbunătățit rafinarea solicitărilor răspunsurile AI?"
- "Ce sfaturi le-ați împărtăși colegilor despre utilizarea eficientă a solicitărilor?"

2. Rezumați principalele concluzii:

- Consolidați importanța specificității, a contextului și a rafinamentului iterativ în crearea promptă.



5. Evaluare:

• Întrebări de reflecție

1. Ce ai învățat despre importanța specificității în îndemn?
2. Cum poate solicitarea eficientă să îmbunătățească utilizarea instrumentelor AI în predare?
3. Ce provocări ai întâmpinat în timpul activității și cum le-ai depășit?
4. Care este un sfat pe care l-ați da unui coleg despre utilizarea solicitărilor AI?

MODULE 2 FOUNDATIONS OF INCLUSIVE EDUCATION



1. Prezentare generală a modului

Elementele fundamentale ale educației incluzive vor fi prezentate profesorilor în modulul 2, concentrându-se pe modul în care IA poate completa și îmbunătăți abordările existente. Acest modul este destinat să ajute profesorii să stabilească medii de învățare în care toți elevii, indiferent de medii, abilități sau stiluri de învățare, se simt apreciați și încurajați. Profesorii vor învăța cum să folosească aceste instrumente pentru a crea medii de învățare incluzive, dinamice și receptive elevilor, pe măsură ce rolul AI în educație continuă să crească.

Acest modul se concentrează în principal pe crearea unui mediu de predare colaborativ, echitabil și respectuos. Profesorii vor acoperi elementele fundamentale ale educației incluzive, inclusiv identificarea și îndeplinirea diferitelor cerințe de învățare ale elevilor și proiectarea lecțiilor care să joace pe punctele lor forte unice. Dincolo de ideile teoretice, acest modul oferă educatorilor strategii utile pentru promovarea incluziunii. Aceste strategii sunt consolidate atunci când sunt asociate cu informații și resurse bazate pe inteligență artificială.

Profesorii vor putea să adapteze lecțiile, să se adapteze la diferitele niveluri de calificare ale elevilor și să ofere asistență concentrată atunci când este necesar prin integrarea AI. Profesorii pot reacționa rapid și eficient la copiii care au nevoie de mai mult sprijin sau resurse folosind instrumente AI pentru a evalua dezvoltarea elevilor în timp real. AI poate ajuta, de asemenea, la descoperirea tiparelor și preferințelor de învățare, permițând personalizarea experiențelor educaționale care promovează implicarea și implicarea semnificativă a fiecărui elev.

Potențialul inovator al IA în a ajuta profesorii să creeze clase incluzive care depășesc granițele convenționale este evidențiat în acest modul. Pentru a garanta că fiecare elev are șansa de a reuși, profesorii vor pleca cu abilitățile și informațiile necesare pentru a crea medii de învățare flexibile, echitabile și încurajatoare. Până la sfârșitul modulului 2, profesorii vor avea cunoștințe de bază despre conceptele de educație incluzivă și vor ști cum AI îi poate ajuta să creeze medii de învățare în care toți elevii reușesc.

2. Obiectivele modulului

- f. recunoașterea și explicarea principiilor educației incluzive, echității, diversității și respectului și rolul lor în construirea de săli de clasă de sprijin.
- g. identificarea diverselor nevoi ale elevilor (cognitive, emoționale și fizice) și dezvoltarea abilităților pentru a le aborda în mod incluziv.
- h. explorarea instrumentelor AI pentru recunoașterea modelelor de învățare, evaluarea progresului și oferirea de sprijin în timp util.
- i. aplicarea metodelor de predare adaptabile, cum ar fi instruirea diferențiată și UDL, folosind AI pentru a îmbunătăți accesibilitatea.
- j. crearea unei culturi respectuoase și colaborative în clasă, în care toți elevii se simt apreciați și incluși.
- k. folosind AI pentru a monitoriza implicarea și progresul, permițând intervenții în timp util pentru a sprijini toți cursanții.
- l. evaluarea practicilor incluzive prin feedback și reflecție generate de AI pentru a îmbunătăți sprijinul în clasă.

3. Rezultatele învățării modulului

- a. pentru a descrie principiile cheie ale educației incluzive.
- b. să recunoască și să abordeze în mod eficient nevoile diverse ale elevilor.
- c. să utilizeze instrumente AI pentru a sprijini învățarea personalizată.
- d. să aplice instruire diferențiată și UDL pentru accesibilitate.
- e. pentru a promova o cultură incluzivă și respectuoasă a clasei.
- f. pentru a monitoriza implicarea și progresul elevilor cu AI.
- g. pentru a evalua și perfecționa practicile incluzive folosind feedback-ul AI.

4. Concepte cheie

Echitate și diversitate în educație, personalizare bazată pe inteligență artificială, promovarea culturii și apartenenței la clasă

ACTIVITATEA 1: Analiza și adaptarea pentru sălile de clasă incluzive folosind AI

1. Descriere:

Pentru a promova egalitatea și incluziunea, profesorii vor investiga modul în care instrumentele AI ar putea fi utilizate pentru a recunoaște și satisface o varietate de nevoi în clasă. Pentru a înțelege modul în care aceste instrumente ar putea permite rute de învățare individualizate, vor interacționa cu resurse bazate pe inteligență artificială care examinează obiceiurile de învățare, preferințele și nivelurile de implicare ale elevilor. Pentru a garanta că fiecare elev are acces echitabil la resurse și oportunități de creștere, educatorii vor lua în considerare modul în care AI i-ar putea ajuta să înțeleagă mai bine și să satisfacă nevoile, mediile și abilitățile individuale ale fiecărui elev. Profesorii sunt încurajați de această activitate să vadă AI ca un colaborator în crearea unei culturi de clasă bazate pe respect, echitate și diversitate.

2. Materiale didactice:

- [Profiluri fictive ale studenților](#) ([LINK](#))

Studentul A

- Stil de învățare: Visual
- Nivel de implicare: Scăzut
- Puncte forte: Excelează în rezolvarea problemelor și se bucură de activități colaborative.
- Domenii de dificultate: Lupte cu înțelegerea citirii și cu menținerea concentrării asupra sarcinilor independente.

Elev B

- Stilul de învățare: kinestezic
- Nivel de implicare: Moderat
- Puncte forte: Foarte implicat în sarcini de grup și activități practice.
- Domenii de dificultate: Se luptă cu temele scrise și are nevoie de mai mult sprijin pentru subiecte conceptuale.

Elev C

- Stilul de învățare: Auditiv
- Nivel de implicare: Moderat
- Puncte forte: Bun la respectarea instrucțiunilor verbale și excelează în discuții.
- Zone de dificultate: Are nevoie de ajutor pentru a reține informații din materiale cu text intens.

Elev D

- Stil de învățare: Mixt (vizual și kinestezic)
- Nivel de implicare: Ridicat
- Puncte forte: Înțelegeți rapid concepte noi atunci când sunt explicate vizual sau prin demonstrații practice.
- Domenii de dificultate: Lupte cu munca în grup din cauza preferinței pentru sarcini independente.

Elev E

- Stil de învățare: Visual
- Nivel de implicare: Fluctuant

- Puncte forte: Demonstrează creativitate în sarcinile vizuale și excelează în sarcinile bazate pe proiecte.
- Zone de dificultate: Are nevoie de ajutor pentru gestionarea timpului și finalizarea sarcinilor la timp.
- Șablon de planificare a adaptării ([LINK](#))
- Instrument AI gratuit: ChatGPT

3. Durata: 60 min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Analizați profilurile studenților

- Distribuți profilurile fictive ale elevilor în grupuri mici (3-4 profesori pe grup). Fiecare grup primește un set de profiluri care includ:
 - Elevul A: Învățător vizual, se luptă cu implicarea în sarcinile de citire.
 - Elevul B: Elev kinestezic, foarte implicat în sarcinile de grup, dar se luptă cu sarcinile individuale.
 - Elevul C: Un elev auditiv cu implicare moderată care are nevoie de ajutor cu sarcinile de înțelegere.
- Profesorii revizuiesc profilurile și discută potențialele nevoi și provocări ale elevilor.

Pasul 2: Utilizați ChatGPT pentru sugestii de strategie

- Profesorii accesează ChatGPT (prin telefon sau PC) și introduc detalii dintr-un profil de elev, cum ar fi:

"Cum pot ajuta un elev vizual care se luptă cu implicarea în lectură?"
- Profesorii înregistrează strategiile sugerate de ChatGPT pe șablonul de planificare a adaptării.

Pasul 3: Planificați strategii incluzive

- Pentru fiecare profil, profesorii:
 - Documentați-vă strategiile generate de inteligență artificială.
 - Să propună o strategie suplimentară bazată pe propria experiență de predare.

Pasul 4: Partajare și reflecție în grup

- Grupurile își împărtășesc strategiile pentru unul sau mai multe profiluri cu grupul mai mare.
- Reflecțați ca grup asupra modului în care sugestiile susținute de AI se compară cu ideile lor. Discuta:

- Cât de util a fost ChatGPT în generarea de strategii?
- Cum poate fi integrată IA în practica zilnică a profesorilor pentru incluziune?



5. Evaluare:

- Răspunsuri de reflecție
 - Reflecțiile profesorilor (Pasul 4 al șablonului de planificare a adaptării) sunt evaluate pentru profunzime și gândire critică.)
 - Indicatori
 - a. Profesorii articulează modul în care instrumentele AI sprijină dezvoltarea strategiei lor.
 - b. Răspunsurile indică o înțelegere a modului în care AI poate spori incluziunea în sălile de clasă.
 - c. Se oferă feedback constructiv cu privire la utilizarea IA în educație.
- Feedback de la egal la egal
 - În timpul partajării grupului, profesorii oferă feedback cu privire la strategiile celorlalți și discută despre relevanța și fezabilitatea soluțiilor generate de AI.
 - Indicatori
 - a. Feedback constructiv și colaborativ împărtășit în timpul discuțiilor.
 - b. Profesorii construiesc pe ideile celorlalți, demonstrând învățarea colectivă.

ACTIVITATEA 2: Recunoașterea și explicarea principiilor educației incluzive

1. Descriere:

Prin utilizarea scenariilor din lumea reală și a informațiilor bazate pe inteligență artificială, profesorii vor investiga și explica cei trei piloni ai educației incluzive: egalitate, diversitate și respect. Instructorii vor examina modul în care aceste idei ajută la stabilirea unor medii de învățare încurajatoare în care fiecare elev se simte apreciat și implicat. Pentru a oferi o cunoaștere mai profundă a modului în care egalitatea și respectul pot fi aplicate în diverse situații de învățare, aceștia vor folosi tehnologiile AI pentru a propune modalități de depășire a obstacolelor în promovarea incluziunii.

2. Materiale didactice:

- Fișe de scenarii cu situații de clasă ([LINK](#))
- ChatGPT
- Fișă de lucru pentru planificarea strategiei ([LINK](#))

3. Durata: 60 min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 2: Analizați scenariile

- Distribuiți fișe de scenarii cu situații de clasă în care principiile incluziunii sunt contestate.
- Profesorii lucrează în grupuri mici pentru a discuta despre modul în care aceste scenarii reflectă nevoia de echitate, diversitate și respect în sălile de clasă.

Pasul 3: Utilizați instrumente AI pentru informații

- Oferiți acces la ChatGPT sau la un alt instrument AI gratuit. Profesorii introduc detalii despre scenariu în instrumentul AI, punând întrebări precum:
 - a. "Cum pot asigura echitatea pentru elevii cu bariere lingvistice?"
 - b. "Ce strategii pot promova respectul și incluziunea în diverse săli de clasă?"
 - c. Profesorii înregistrează sugestiile AI pe o fișă de lucru, comparând aceste informații cu ideile lor.

Pasul 4: Dezvoltați strategii

- Pe baza informațiilor AI și a discuțiilor de grup, fiecare grup creează o strategie pentru abordarea scenariului atribuit.
- Strategiile ar trebui să reflecte principiile echității, diversității și respectului, cu acțiuni specifice pentru a promova incluziunea.

Pasul 5: Împărtășire și reflecție (15 min)

- Fiecare grup își prezintă scenariul, informațiile generate de AI și strategiile propuse grupului mai mare.
- Facilitați o discuție despre modul în care aceste principii pot fi aplicate în mod consecvent în diferite contexte de clasă.
- Încurajați profesorii să reflecteze asupra modului în care AI le poate completa înțelegerea incluziunii.



5. Evaluare:

- Întrebări post-activitate
 - a. Cât de încrezător te simți în aplicarea principiilor echității, diversității și respectului în clasa ta? (Evaluati-vă încrederea de la 1 la 5, 1 fiind "neîncrezător" și 5 fiind "foarte încrezător").
 - b. Cât de eficient te-a ajutat activitatea să înțelegi rolul echității, diversității și respectului în construirea de săli de clasă de sprijin? (Rata de la 1-5.)
 - c. Care a fost cea mai valoroasă perspectivă pe care ați dobândit-o despre principiile educației incluzive în timpul acestei activități?

- d. Cum poți integra principiile echității, diversității și respectului în practica ta zilnică de predare?

ACTIVITATEA 3: Dezvoltarea unei strategii practice bazate pe inteligență artificială pentru săli de clasă incluzive

1. Descriere:

În această activitate, profesorii vor explora cum să abordeze nevoile cognitive, emoționale și fizice ale elevilor folosind instrumente AI funcționale și accesibile. Lucrând în grupuri, ei vor analiza profilurile fictive ale studenților și vor folosi instrumente precum ChatGPT, Canva (Magic Write) și Google Bard pentru a genera strategii de predare incluzive și pentru a crea resurse adaptate diverselor nevoi de învățare.

Profesorii vor identifica provocările specifice pentru fiecare profil de elev, vor face brainstorming de soluții și vor dezvolta planuri de acțiune. Prin utilizarea inteligenței artificiale pentru brainstorming, crearea de resurse și informații bazate pe cercetare, această activitate le permite profesorilor să integreze tehnologia în practica lor de predare, promovând în același timp echitatea, diversitatea și respectul în clasele lor.

Abordarea practică permite profesorilor să se familiarizeze cu instrumentele AI și să dezvolte în colaborare strategii pentru a sprijini toți cursanții în mod eficient.

2. Materiale didactice:

- Profiluri fictive ale studenților ([link](#))
- Acces la instrumente AI
 - ChatGPT ([Link](#))
 - Canva ([Legătură](#))
 - Google Bard ([link](#))

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Introducere în instrumentele practice AI

- Prezentați instrumentele care vor fi utilizate în această activitate:

1. ChatGPT: Pentru a genera strategii de predare și adaptări ale lecțiilor pe baza nevoilor specifice ale elevilor.

2. Canva (Magic Write): pentru a ajuta la crearea de materiale vizuale sau creative adaptate diferitelor preferințe de învățare.

3. Google Bard: pentru a oferi context suplimentar, cum ar fi practici bazate pe cercetare pentru educația incluzivă.

Pasul 2: Atribuiți scenarii și instrumente de acces

- Oferiți fiecărui grup profiluri fictive ale elevilor (de exemplu, un elev cu ADHD, un elev care se confruntă cu provocări emoționale, un elev cu dislexie).
- Partajați instrucțiuni pas cu pas pentru utilizarea instrumentelor:
 - ChatGPT: Profesorii introduc detalii precum: "Cum pot sprijini un elev cu ADHD să-și mențină concentrarea în timpul lecțiilor?"
 - Canva (Magic Write): Profesorii se gândesc la modalități creative de a crea ajutoare vizuale sau materiale interactive pentru diverși cursanți.
 - Google Bard: Profesorii caută strategii pentru a promova echitatea și diversitatea în activitățile de grup.

Pasul 3: Analizați nevoile și generați strategii bazate pe inteligență artificială

- Fiecare grup analizează profilul de student atribuit și folosește instrumentele pentru:
 1. Identificați nevoile specifice ale elevului (cognitive, emoționale, fizice).
 2. Generați 2-3 strategii adaptate acestor nevoi folosind ChatGPT sau Bard.
 3. Dezvoltați o resursă de predare creativă sau vizuală folosind Canva.
- Exemple de ieșiri:
 - ChatGPT: Generează tehnici de implicare pas cu pas pentru un student cu ADHD.
 - Bard: Sugerează strategii de învățare colaborativă pentru a aborda incluziunea socială.
 - Canva: creează un organizator grafic sau o cronologie pentru un elev cu dislexie.

Pasul 4: Elaborați un plan de acțiune incluziv

- Grupurile își organizează constatările într-un plan de acțiune incluziv, inclusiv:
 1. Nevoile cheie ale elevilor au fost identificate.
 2. Strategii generate de inteligență artificială (de la ChatGPT și Bard).
 3. O resursă creativă (de la Canva).
 4. Reflecții asupra modului în care strategiile promovează echitatea, diversitatea și respectul.

Pasul 5: Partajarea și discuțiile de grup

- Fiecare grup își prezintă planul de acțiune incluziv clasei:
 - Care au fost nevoile cheie pe care le-au identificat?
 - Ce instrument AI a fost cel mai util și de ce?
 - Cum vor promova strategiile și resursele pe care le-au dezvoltat incluziunea?

- Facilitați o discuție despre:
 - Aplicații practice ale acestor instrumente în săli de clasă reale.
 - Provocările potențiale și cum să le depășim.



5. Evaluare:

- Colegială
 - După prezentări, fiecare grup oferă feedback altui grup pe baza unui formular structurat de feedback de la egal la egal, care acoperă:
 - a. Claritatea strategiilor prezentate.
 - b. Creativitatea și caracterul practic al soluțiilor.
 - c. Eficacitatea instrumentelor AI în sprijinirea dezvoltării strategiei.
 - Exemplu de formular de feedback de la egal la egal:
 - a. Ce ți s-a părut cel mai eficient la strategiile grupului?
 - b. Ce sugestii aveți pentru îmbunătățire?
 - c. Cât de bine s-au aliniat strategiile cu nevoile elevului?
- Autoevaluare
 - Fiecare profesor completează o fișă de auto-reflecție pentru a-și evalua propria învățare și contribuții:
 - a. Cât de încrezător te simți în aplicarea instrumentelor AI pentru a răspunde diverselor nevoi ale studenților? (Rata: 1–5)
 - b. Ce ai învățat despre utilizarea AI pentru a promova incluziunea?
 - c. Cât de bine ați contribuit la discuțiile și dezvoltarea strategiei grupului dvs.?
 - d. Ce vei face diferit în practica ta de predare pe baza acestei activități?

ACTIVITATEA 4: Utilizarea instrumentelor AI pentru a recunoaște modelele de învățare și a oferi sprijin

1. Descriere:

În această activitate, profesorii vor explora instrumente AI care ajută la identificarea modelelor de învățare, la evaluarea progresului elevilor și la oferirea de sprijin personalizat în timp real. Folosind instrumente precum Quizizz, Mentimeter și Google Classroom Insights, profesorii vor analiza exemple de date din clasă pentru a descoperi tendințe în ceea ce privește performanța și implicarea elevilor. Ei vor exersa utilizarea acestor instrumente pentru a crea strategii acționabile pentru a răspunde nevoilor de învățare individuale și de grup.

Această activitate subliniază modul în care instrumentele AI pot spori eficiența predării, oferind informații care permit profesorilor să monitorizeze progresul, să identifice provocările și să răspundă cu intervenții în timp util pentru a sprijini toți elevii în mod inclusiv.

2. Materiale didactice:

- Exemplu de test pe Quizizz ([Link](#))

- Fișă de lucru pentru analiza datelor ([link](#))

3. Durata: 75 min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Efectuarea unui test de probă

Partea A: Participarea la test

1. Creați un cont Quizizz gratuit ([Link](#))
2. Împărtășiți codul jocului cu profesorii și puneți-i să participe la test ca elevi.

Partea B: Analiza datelor în timp real

1. După test, afișați tabloul de bord de performanță live:
 - Evidențiați statisticile datelor, cum ar fi:
 - Rate de acuratețe: Identificați care întrebări au fost cele mai dificile.
 - Timpi de finalizare: Identificați elevii care ar putea avea nevoie de mai mult timp pentru sarcini.
 - Niveluri de implicare: Vedeți cine a sărit sau a răspuns incorect.
2. Discutați despre modul în care aceste date pot ajuta la identificarea:
 - Lacune de învățare (de exemplu, elevi care se luptă cu concepte specifice).
 - Modele de implicare (de exemplu, elevii care au nevoie de sarcini mai interactive).

Pasul 2: Dezvoltarea strategiilor de sprijin

Partea A: Analiza de grup (10 min)

1. Împărțiți profesorii în grupuri mici.
2. Furnizați fiecărui grup o foaie de lucru pentru analiza datelor
 - Grupurile examinează datele de performanță și răspund:
 - Ce modele de învățare observați?
 - Care întrebări au fost cele mai dificile și de ce?
 - Ce strategii de sprijin le-ați sugera elevilor care se confruntă cu aceste provocări?

Partea B: Dezvoltarea strategiei (10 min)

1. Grupurile dezvoltă 2-3 strategii acționabile pe baza datelor. Exemple:

- Dacă elevii se luptă cu întrebări conceptuale, planificați să folosiți ajutoare vizuale sau explicații mai simple.
- Dacă implicarea a fost scăzută, propuneți activități gamificate sau colaborative.

2. Documentați aceste strategii în foaia de lucru.

Pasul 3: Prezentare și reflecție

1. Fiecare grup prezintă:

- Analiza lor a modelelor de învățare.
- Strategiile pe care le-au dezvoltat pentru a răspunde nevoilor specifice.

2. Facilitați o discuție privind:

- Beneficiile utilizării Quizizz pentru urmărirea tiparelor de învățare.
- Cum pot datele în timp util să sprijine predarea diferențiată.



5. Evaluare:

- Autoevaluare
 - a. Cât de încrezător vă simțiți în analiza datelor din rapoartele Quizizz? (Rata 1-5)
 - b. Care a fost cea mai valoroasă concluzie din această activitate
 - c. Cum veți aplica informațiile Quizizz în clasa dvs.?

ACTIVITATEA 5: Îmbunătățirea accesibilității prin instrumente de predare bazate pe inteligență artificială

1. Descriere:

În această activitate, profesorii vor explora cum să aplice instruirea diferențiată și principiile Universal Design for Learning (UDL) folosind instrumente AI pentru a spori accesibilitatea și incluziunea. Profesorii vor folosi un instrument AI, cum ar fi Canva (Magic Write) sau Microsoft Immersive Reader, pentru a crea materiale didactice adaptabile adaptate diverselor nevoi de învățare.

Prin explorare practică, profesorii vor proiecta resurse care se aliniază cu principiile diferențierii (conținut, proces, produs) și UDL (mijloace multiple de implicare, reprezentare și exprimare). Această activitate subliniază modul în care AI poate eficientiza crearea de materiale accesibile, asigurându-se că toți elevii pot interacționa și beneficia de conținut.

2. Materiale didactice:

- Acces la Microsoft Immersive Reader (gratuit cu majoritatea produselor Microsoft)
- Exemplu de text pe Microsoft Word

3. Durata: 50 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Explicați conceptele cheie:

- Instruire diferențiată: Adaptarea conținutului, proceselor sau produselor pentru a răspunde diverselor nevoi de învățare.
- Design universal pentru învățare (UDL): Furnizarea de mai multe mijloace de implicare, reprezentare și exprimare pentru a sprijini toți cursanții.

2. Discutați despre rolul AI:

- Evidențiați modul în care Microsoft Immersive Reader îmbunătățește accesibilitatea prin:
 - Simplificarea textului pentru diverse niveluri de citire.
 - Furnizarea de reprezentări vizuale, auditive și traduse ale conținutului.

Pasul 2: Înainte de activitate, lăsați profesorii să urmărească [videoclipul](#)

1. Caracteristici de bază ale prezentării:

- Încărcați un exemplu de text (de exemplu, un pasaj de înțelegere a lecturii sau o solicitare de temă).
- Demonstrați modul în care instrumentul:
 - Convertește textul în vorbire pentru cursanții auditivi.
 - Traduce textul în diferite limbi.
 - Evidențiază cuvintele cheie și împarte propozițiile în bucăți mai mici, ușor de digerat.

2. Explorare interactivă:

- Profesorii exersează încărcarea textului în Immersive Reader și explorează caracteristicile acestuia.

Pasul 3: Creați un material didactic adaptabil

1. Alegeți un scenariu: Profesorii selectează una dintre următoarele nevoi ale clasei:

- Scenariul 1: Un elev cu dislexie se luptă să citească instrucțiuni lungi.
- Scenariul 2: Elevii de engleză ca a doua limbă (ESL) au nevoie de suport simplificat pentru text și traducere.
- Scenariul 3: Elevii cu ADHD necesită sarcini de citire mai scurte și concentrate.

2. Utilizați Immersive Reader:

- Profesorii încarcă o bucată de text din materialele lor didactice (de exemplu, un plan de lecție sau o temă).
- Ajustați textul pentru a corespunde scenariului selectat folosind funcții precum:
 - Focalizare linie: Pentru a reduce distragerile.
 - Text transformat în vorbire: pentru a oferi suport audio.
 - Traducere: Pentru a face conținutul accesibil în mai multe limbi.

Pasul 4: Evaluare inter pares și feedback

1. Profesorii își împărtășesc materialele transformate în perechi sau grupuri mici.

2. Utilizați un șablon de feedback de la egal la egal pentru a evalua:

- Materialul se aliniază cu instruirea diferențiată și principiile UDL?
- Este accesibil și ușor de utilizat pentru scenariul de student selectat?



5. Evaluare:

- Feedback de la egal la egal
 - Profesorii evaluează materialele adaptate ale celorlalți folosind o rubrică de feedback de la egal la egal.
 - Criterii de rubrică:
 - a. Materialul abordează în mod eficient scenariul ales? (Rata 1-5)
 - b. Cât de bine demonstrează principiile UDL? (Rata 1-5)
 - c. Ce puncte forte și îmbunătățiri puteți sugera?
- Autoevaluare
 - a. Ce caracteristici specifice ale Immersive Reader au îmbunătățit accesibilitatea materialului dvs.?
 - b. Cum te-a ajutat această activitate să înțelegi mai bine UDL și diferențierea?
 - c. Cum veți implementa Immersive Reader sau instrumente similare în clasa dvs.?

ACTIVITATEA 6: Construirea unei culturi incluzive a clasei cu instrumente de colaborare bazate pe inteligență artificială

1. Descriere:

În această activitate, profesorii vor folosi Miro, o platformă colaborativă bazată pe inteligență artificială, pentru a proiecta și facilita activități care promovează respectul, colaborarea și incluziunea în clasă. Prin șabloanele interactive Miro și instrumentele de brainstorming îmbunătățite de AI, profesorii vor dezvolta strategii pentru a crea un mediu de clasă în care toți elevii să se simtă apreciați și incluși.

Această activitate practică permite profesorilor să experimenteze modul în care AI poate sprijini colaborarea în timp real, poate vizualiza practici incluzive și poate co-crea activități care promovează munca în echipă, empatia și respectul reciproc între elevi.

2. Materiale didactice:

- [Miro \(Link\)](#)

3. Durata: 50 min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Introducere în activitate și Miro

1. Prezentare generală a obiectivului:

- Explicați că această activitate se concentrează pe crearea unei culturi de clasă colaborativă și respectuoasă în care toți elevii se simt apreciați.
- Evidențiați modul în care instrumente precum Miro permit brainstorming-ul incluziv, participarea la grup și colaborarea creativă.

2. Introducere în Miro ([Video](#)):

- Oferiți o demonstrație rapidă a caracteristicilor

Miro:

- Colaborare: note adezive, comentarii și voturi în timp real.
- Instrumente AI: Gruparea inteligentă a ideilor, șabloane pentru activități și sugestii automate.
- Caracteristici de accesibilitate: coduri de culori, suporturi vizuale și simplitate de glisare și plasare.

Pasul 2: Explorarea practică a funcțiilor Miro

1. Navigare ghidată:

- Cere profesorilor să acceseze Miro Board
- Ghidați-i prin caracteristicile esențiale:
 - Note lipicioase: Pentru brainstorming de idei în colaborare.
 - Șabloane: Demonstrați cum să utilizați framework-uri pre-construite (de exemplu, șabloane de team-building).
 - Instrumente de vot: Pentru prioritizarea ideilor în mod democratic.

- Caracteristici asistate de AI: grupare și analiză de text.

2. Activitate de practică:

- Profesorii exersează crearea de note lipicioase, gruparea ideilor și utilizarea unui șablon pentru a organiza gândurile.

Pasul 3: Proiectarea unei activități de clasă incluzivă

1. Selectarea scenariului:

- Oferiți scenarii care se concentrează pe construirea respectului și a colaborării:
 - Scenariul 1: Un elev se simte exclus din activitățile de grup.
 - Scenariul 2: Conflictele apar în timpul discuțiilor din clasă din cauza opiniilor diferite.
 - Scenariul 3: Unii elevi domină munca în grup, în timp ce alții sunt lăsați pe o parte.
- Rugați fiecare profesor sau grup să aleagă un scenariu.

2. Utilizarea Miro pentru planificare:

- Profesorii folosesc șabloane Miro (de exemplu, hărți mentale sau exerciții de team-building) pentru a proiecta o activitate de clasă care să abordeze scenariul lor.
- Componente cheie:
 - Scopul activității: Definiți modul în care activitatea va încuraja respectul și colaborarea.
 - Pași: Subliniați modul în care elevii vor participa inclusiv.
 - Instrumente AI: Încorporați funcțiile Miro pentru a îmbunătăți accesibilitatea și implicarea (de exemplu, vot, gruparea ideilor).

3. ieșire:

- Un plan complet de activitate vizualizat pe tabla Miro comună, gata de implementare.

Pasul 4: Partajare și feedback

1. Prezentări de grup:

- Fiecare grup își prezintă activitatea proiectată de Miro.
- Evidenția:

- Scenariul ales.
- Cum activitatea încurajează respectul, colaborarea și incluziunea.
- Modul în care caracteristicile Miro le-au susținut planificarea.



5. Evaluare:

- Feedback de la egal la egal
 - a. Activitatea abordează scenariul ales în mod eficient? (Rata 1-5)
 - b. Cât de bine promovează respectul, colaborarea și incluziunea? (Rata 1-5)
 - c. Sugestii de îmbunătățire
- Auto-reflecție
 - a. Ce caracteristici Miro au fost cele mai utile în proiectarea activității dvs.?
 - b. Cum ți-a îmbunătățit utilizarea Miro înțelegerea construirii unei culturi incluzive la clasă?
 - c. Ce provocări specifice la clasă poate ajuta acest instrument?

ACTIVITATEA 7: Învățarea și aplicarea Classcraft pentru implicarea în clasă

1. Descriere:

În această activitate, profesorii vor explora Classcraft, un instrument gamificat de gestionare a clasei, pentru a învăța cum să îmbunătățească implicarea și colaborarea elevilor. Prin practică practică, profesorii vor înființa o clasă virtuală, vor atribui roluri, vor crea misiuni și vor folosi puncte și recompense pentru a-i motiva pe elevi. De asemenea, vor învăța cum să urmărească comportamentul și implicarea elevilor folosind tabloul de bord de analiză al Classcraft.

Prin implicarea în scenarii din lumea reală, profesorii vor înțelege modul în care Classcraft promovează un mediu de clasă colaborativ și incluziv, făcând învățarea distractivă și semnificativă pentru toți elevii. Această activitate echează profesorii cu abilități practice pentru a integra gamificarea în practica lor de predare în mod eficient.

2. Materiale didactice:

- Clasa

3. Durata: 50 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Introducere în Classcraft

1. Prezentare generală a Classcraft:

- Explicați Classcraft ca un instrument de management al clasei care folosește gamificarea pentru a încuraja implicarea elevilor și munca în echipă.
- Evidențiați caracteristicile cheie:
 - Configurarea clasei: Crearea și personalizarea sălilor de clasă.
 - Elemente gamificate: puncte, recompense și misiuni pentru a motiva elevii.
 - Tablou de bord Analytics: Urmărirea implicării, a comportamentului și a progresului.

Pasul 2: Configurarea unei săli de clasă

1. Configurarea clasei:

- Profesorii exersează crearea unei clase virtuale prin adăugarea de profiluri fictive ale elevilor (sau datele reale ale clasei, dacă este cazul).
- Atribuiți roluri (de exemplu, vindecători, magi, războinici) elevilor, introducând elemente de gamificare.
- Personalizați regulile clasei prin stabilirea comportamentelor care câștigă sau pierde puncte (de exemplu, îndeplinirea sarcinilor câștigă puncte; comportamentul perturbator pierde puncte).

2. Adăugarea de misiuni și recompense:

- Explorați Generatorul de misiuni pentru a crea o sarcină de învățare interactivă:
 - Exemplu: Misiune de colaborare în echipă cu etape pentru finalizarea lucrului în grup.
- Atribuiți recompense (de exemplu, insigne sau puncte bonus) pentru îndeplinirea misiunilor sau demonstrarea muncii în echipă.

Pasul 3: Explorarea instrumentelor de analiză și implicare

1. Urmărirea comportamentului și a implicării:

- Folosiți tabloul de bord Analytics pentru a monitoriza:
 - Nivelurile de implicare ale elevilor se bazează pe punctele câștigate sau pierdute.
 - Performanță individuală și de grup la sarcini sau misiuni.
- Profesorii ajustează punctele elevilor în funcție de scenariile furnizate:
 - Exemplu: acordați puncte pentru participarea activă sau deduceți puncte pentru termenele limită nerespectate.

2. Practica scenariului:

- Profesorii exersează gestionarea scenariilor din clasă folosind instrumentele Classcraft:
- Scenariul 1: Un grup de elevi finalizează o sarcină de colaborare devreme.
- Scenariul 2: Un elev întrerupe în mod constant discuțiile de grup.
- Profesorii decid cum să folosească punctele, recompensele sau feedback-ul pentru a aborda aceste situații.

Pasul 4: Discuție și reflecție colaborativă

1. Partajarea grupului:

- Profesorii discută despre experiențele lor cu Classcraft, concentrându-se pe:
- Provocări în amenajarea clasei sau utilizarea elementelor de gamificare.
- Cum ar putea instrumentul să abordeze problemele comune de implicare în clasă.



5. Evaluare:

- Chestionar de evaluare a activității Classcraft

1. Cât de bine te-a ajutat această activitate să înțelegi caracteristicile

Classcraft? (Evaluare pe o scară de la 1 la 5, unde 1 = Deloc și 5 = Extrem de bine)

2. Cât de încrezător te simți în configurarea și gestionarea unei săli de clasă folosind Classcraft? (Evaluare pe o scară de la 1 la 5)

3. Ce caracteristică a Classcraft crezi că va fi cea mai utilă în practica ta de predare?

4. Vă simțiți mai bine echipat pentru a aborda provocările de implicare și colaborare ale elevilor după această activitate?

(Da/Nu – Vă rugăm să explicați răspunsul dacă este posibil.)

5. Cât de practică a fost activitatea pentru a învăța cum să folosești Classcraft? (Evaluare pe o scară de la 1 la 5)

6. Practica bazată pe scenarii a fost utilă în înțelegerea instrumentelor Classcraft? (Da/Nu – Vă rugăm să explicați răspunsul dvs.)

7. Cât de probabil este să folosești Classcraft în practica ta de predare? (Evaluare pe o scară de la 1 la 5)

8. Cât de clare au fost instrucțiunile furnizate în timpul activității? (Evaluare pe o scară de la 1 la 5)
9. Activitatea a echilibrat în mod eficient practica practică și învățarea ghidată? (Da/Nu – Dacă nu, vă rugăm să sugerați îmbunătățiri.)
10. Ce parte a activității a fost cea mai captivantă sau utilă?
(Deschis)
11. Ce parte a activității ar putea fi îmbunătățită?
12. Cum ți-ai evalua experiența generală cu această activitate?
(Evaluare pe o scară de la 1 la 5)

ACTIVITATEA 8: Împuternicirea implicării cu ajutorul numărătorii bazate pe inteligență artificială

1. Descriere:

Profesorii vor explora Tally, un sondaj bazat pe inteligență artificială și o platformă de creare a formularelor, pentru a proiecta verificări rapide și eficiente de implicare a elevilor. Profesorii vor folosi Tally pentru a crea sondaje care evaluează dinamica clasei, identifică elevii neimplicați și colectează feedback acționabil de la elevi despre experiențele lor de învățare.

Prin analizarea informațiilor susținute de AI generate de formularele lui Tally, profesorii vor învăța să identifice modele în răspunsurile elevilor, să dezvolte strategii țintite pentru a aborda provocările de implicare și să promoveze un mediu de clasă mai incluziv. Această activitate evidențiază rolul AI în colectarea și interpretarea contribuțiilor elevilor pentru a lua decizii informate de predare

2. Materiale didactice:

- [Cont de numărare](#)
- Fișă de lucru pentru analiza datelor ([link](#))

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Creați un sondaj cu Tally

1. Conectați-vă la Tally folosind linkul furnizat
2. Începeți să creați un formular nou și includeți următoarele întrebări pentru a evalua implicarea elevilor și incluziunea în clasă:
 - Ce parte a clasei îți place cel mai mult?
 - Cât de confortabil te simți să-ți împărtășești ideile în clasă?
 - Ce putem face pentru a vă ușura învățarea?

- Ce activități de învățare te ajută să te simți cel mai inclus? (Alegere multiplă: proiecte de grup, discuții, sarcini independente, altele)

3. Personalizați formularul cu elemente vizuale simple și funcții de accesibilitate (de exemplu, fonturi mai mari, limbaj incluziv).

4. Salvați și generați un link unic de sondaj pentru

partajare. Pasul 2: Simulați răspunsurile elevilor

1. Introduceți răspunsuri simulate direct în formular pentru a imita feedback-ul real al elevilor.

- Exemple de răspunsuri:

- Îmi plac discuțiile de grup, dar mă simt nervos să-mi împărtășesc ideile.

- Învăț cel mai bine cu imagini și exemple.

- Sarcinile independente sunt prea dificile fără instrucțiuni suplimentare.

2. Trimiteți răspunsurile la formular pentru a completa rezultatele în tabloul de bord Tally.

Pasul 3: Analizați informațiile generate de AI

1. Deschideți tabloul de bord Tally Analytics pentru a examina datele de răspuns.

2. Identificați tendințele, cum ar fi:

- Activități frecvent apreciate (de exemplu, discuții de grup).

- Bariere în calea incluziunii (de exemplu, dificultate cu sarcini independente).

- Modele în nivelurile de implicare în diferite activități de învățare.

3. Notați observațiile cheie folosind o fișă de lucru pentru analiza datelor (de exemplu, elevii preferă munca în colaborare, dar se luptă cu învățarea independentă).

Pasul 4: Partajarea grupului și feedbackul

1. În grupuri mici, împărtășiți strategiile de implicare dezvoltate pe baza informațiilor Tally.

2. Oferiți feedback colegilor, concentrându-vă pe:

- Caracterul practic al strategiilor.

- Cât de bine abordează strategiile provocările de implicare și incluziune.



5. Evaluare:

- Întrebări de evaluare

1. Cât de bine te-a ajutat această activitate să înțelegi caracteristicile lui Tally?

(Evaluati pe o scară de la 1 la 5, unde 1 = Deloc și 5 = Extrem de bine.)

2. Cât de încrezător vă simțiți în crearea și analiza sondajelor Tally?

(Evaluati pe o scară de la 1 la 5.)

3. Ce caracteristică a Tally ți s-a părut cea mai utilă pentru a îmbunătăți implicarea și incluziunea?

4. Cât de probabil este să folosești Tally în practica ta de

predare? (Evaluati pe o scară de la 1 la 5.)

5. Cât de practică a fost activitatea pentru aplicarea la clasă în lumea

reală? (Evaluati pe o scară de la 1 la 5.)

6. Cât de eficient a demonstrat activitatea rolul AI în îmbunătățirea implicării și incluziunii în clasă?

(Evaluati pe o scară de la 1 la 5.)

7. Pentru ce scenarii specifice de clasă crezi că este cel mai potrivit Tally?

8. Cum ți-ai evalua experiența generală cu această activitate?

(Evaluati pe o scară de la 1 la 5.)

9. Care este o concluzie cheie din această activitate pe care o vei aplica în predarea ta?

ACTIVITATEA 9: Utilizarea ChatGPT pentru învățare personalizată

1. Descriere:

Această activitate le prezintă profesorilor ChatGPT, o platformă gratuită bazată pe inteligență artificială, care are potențialul de a transforma complet instruirea individualizată. Profesorii vor avea o idee despre modul în care ChatGPT poate produce planuri de lecție personalizate, metode de predare diferențiate și feedback specific elevilor. Profesorii vor investiga în mod activ modul în care AI își poate îmbunătăți capacitatea de a satisface o varietate de cerințe de învățare, de a accelera pregătirea și de a promova rezultatele elevilor prin exersarea unor scenarii realiste de clasă.

Printr-o combinație de investigare, implementare în lumea reală și îmbunătățire cooperativă, activitatea oferă educatorilor instrumente practice pentru a include ChatGPT în planurile lor de lecție, menținând în același timp flexibilitatea și incluziunea.

2. Materiale didactice:

- [ChatGPT](#)
- Scenarii de clasă (date în partea de instruire)

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Noțiuni introductive cu ChatGPT

1. Profesorii accesează ChatGPT

2. Oferiți profesorilor exemple de solicitări pentru a explora capacitățile ChatGPT:

- Generați o activitate diferențiată pentru un elev care se luptă cu fracțiile.
- Creați un mesaj de feedback personalizat pentru un elev care excelează în discuțiile de grup, dar se luptă cu sarcinile independente.
- Sugerați un plan de lecție pentru predarea fotosintezei elevilor vizuali și auditivi.

3. Profesorii exersează introducerea acestor solicitări și observă răspunsurile generate de ChatGPT.

Pasul 2: Personalizarea materialelor de învățare

1. Profesorilor li se oferă un scenariu de clasă cu care să lucreze, cum ar fi:

- Scenariul 1: Un elev cu ADHD are nevoie de ajutor pentru a se concentra în timpul sarcinilor de lectură.
- Scenariul 2: Un învățător de limba engleză se luptă să înțeleagă vocabularul complex.
- Scenariul 3: Un grup de elevi excelează la matematică, dar găsește sarcinile de scriere dificile.

2. Folosind ChatGPT, profesorii:

- Generați activități adaptate nevoilor specifice ale elevului sau grupului în scenariul atribuit acestora.
- Creați planuri de lecție sau suporturi de instruire care se aliniază cu stilurile de învățare preferate ale elevului.
- Redactați mesaje de feedback personalizate pentru a-i ajuta pe elevi să se îmbunătățească.

Pasul 3: Rafinarea conținutului generat de AI

1. Profesorii revizuiesc și rafinează conținutul generat de ChatGPT pentru a se asigura că se aliniază cu stilul lor de predare și obiectivele clasei.

2. Discutați modalități de adaptare a materialelor generate de AI pentru a se potrivi mai bine nevoilor individuale ale elevilor, asigurându-vă că sunt incluzive și practice.

Pasul 4: Partajare și colaborare

1. Profesorii fac perechi și împărtășesc rezultatele generate de ChatGPT pentru scenariul lor.

2. Partenerii oferă feedback constructiv:

- Conținutul este personalizat corespunzător?
- Sunt strategiile practice și acționabile pentru scenariul dat?

Pasul 5: Reflecție și aplicare

1. Profesorii reflectează individual asupra modului în care ChatGPT le poate sprijini practica de predare folosind următoarele solicitări:

- Cum a facilitat ChatGPT personalizarea materialelor de învățare?
- Ce provocări vă puteți confrunta atunci când utilizați AI pentru planificarea lecțiilor sau feedback?
- Cum poți integra ChatGPT în fluxul tău de lucru actual?

2. Discuții de grup:

- Împărtășiți concluzii cheie și faceți brainstorming aplicații suplimentare pentru clasă pentru ChatGPT.

5. Evaluare:

- Autoevaluare
 - a. Care a fost cea mai valoroasă caracteristică a ChatGPT pentru nevoile tale de predare?
 - b. Cum v-a ajutat ChatGPT să personalizați materialele de învățare?
 - c. Ce provocări te-ai putea confrunta în integrarea ChatGPT în sala de clasă?
- Feedback de la egal la egal
 - a. Este rezultatul generat de AI practic și relevant? (Rata 1-5)
 - b. Strategiile sau materialele sunt incluzive și captivante? (Rata 1-5)

ACTIVITATEA 10: Proiectarea unui cadru de clasă incluziv cu instrumente AI

1. Descriere:

Profesorii își vor sintetiza învățarea din modulul Fundamentele educației incluzive pentru a proiecta un cadru cuprinzător pentru promovarea unui mediu de clasă incluziv. Această activitate integrează mai multe instrumente AI pentru a sprijini planificarea, colaborarea și reflecția, permițând profesorilor să creeze strategii practice, bazate pe date, pentru echitate, diversitate și incluziune.

2. Materiale didactice:

[ChatGPT](#): Pentru brainstorming strategii incluzive.

[Număr](#): Pentru colectarea și analiza feedback-ului simulat al elevilor. [Miro](#): Pentru proiectarea cadrului incluziv.

[Canva \(Magic Write\)](#): Pentru crearea de reprezentări vizuale ale cadrului.

3. Durata: 90 min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Pregătirea terenului – Analiza principiilor educației incluzive

1. Discuții de grup:

- Profesorii sunt împărțiți în grupuri mici și li se oferă îndemnuri pentru a revizui principiile cheie ale educației incluzive:
- Care sunt principiile de bază ale echității, diversității și incluziunii în clasă?
- Cum pot metodele de predare incluzive să răspundă nevoilor diverse ale elevilor?

2. Brainstorming asistat de inteligență artificială:

- Fiecare grup folosește ChatGPT pentru a genera o listă de strategii care se aliniază cu principiile educației incluzive. Exemple de solicitări:
- Sugerați strategii pentru încurajarea colaborării între elevii cu abilități diverse.
- Cum pot asigura echitatea în sarcinile și evaluările de grup?
- Care sunt modalitățile eficiente de a implica atât studenții introverți, cât și cei extroverți în timpul discuțiilor de grup?
- Cum pot învăța elevii să respecte și să prețuiască diferențele culturale dintre colegii lor?
- Care sunt exemple de activități care permit elevilor să-și demonstreze cunoștințele în moduri diferite?

- Ce strategii pot folosi pentru a gestiona conflictele dintre elevi într-un mod care promovează colaborarea?

Pasul 2: Analiza scenariilor – Identificarea nevoilor

1. Scenarii:

- Fiecărui grup i se atribuie un scenariu detaliat de clasă care implică diverse nevoi ale elevilor. Exemple:

1. Un elev cu TSA consideră că activitățile de grup sunt copleșitoare și preferă să lucreze singur, dar pierde oportunități de învățare colaborativă. Profesorul trebuie să echilibreze confortul elevului cu dezvoltarea sa socială.
2. Un student cu deficiențe de auz se luptă să urmeze instrucțiunile verbale în timpul discuțiilor și prelegerilor. Profesorul trebuie să se asigure că au acces egal la materialele de învățare și la comunicarea în clasă.
3. Un elev evită frecvent să se prezinte în fața clasei din cauza anxietății severe. Profesorul trebuie să găsească modalități de a-i ajuta pe elevi să-și construiască treptat încrederea, respectându-și limitele emoționale.
4. Un elev vine adesea la școală nepregătit din cauza accesului limitat la resurse precum manuale, internet sau rechizite școlare. Profesorul trebuie să găsească modalități de a oferi oportunități echitabile de participare.
5. Un elev cu deficiențe de vedere se luptă să se implice în lecții cu greu de vedere, cum ar fi citirea de pe tablă sau utilizarea fișelor de lucru standard. Profesorul trebuie să adapteze materialele pentru a asigura accesibilitatea.
6. Un elev cu ADHD are dificultăți de concentrare în timpul lecțiilor lungi și adesea perturbă colegii. Profesorul trebuie să creeze un mediu structurat și captivant, gestionând în același timp comportamentele impulsive ale elevului.
7. Un elev care folosește un scaun cu roțile se simte exclus de la activitățile fizice și se luptă să participe pe deplin la aranjamentul locurilor din clasă. Profesorul trebuie să creeze un mediu fizic și social mai incluziv.
8. O clasă include elevi ale căror niveluri de citire variază de la începător la avansat. Profesorul trebuie să ofere texte și activități nivelate corespunzător pentru a se asigura că toți elevii sunt implicați și provocați.
9. Un elev care se recuperează după o traumă se retrage adesea din discuțiile din clasă și de la munca în grup. Profesorul trebuie să creeze un mediu sigur și de susținere pentru a reangaja elevul în învățare.
10. O clasă include elevi care vorbesc diferite limbi de acasă și se luptă cu comunicarea în limba principală de predare. Profesorul trebuie să se asigure că fiecare elev poate participa și înțelege lecțiile.

2. Colectarea datelor și informații:

- Folosind Tally (instrument gratuit de formular bazat pe inteligență artificială), fiecare grup creează un scurt sondaj pentru a colecta feedback-ul elevilor pe baza scenariului.
- Răspunsurile simulate ale elevilor sunt furnizate pentru analiză.

Pasul 3: Proiectarea cadrului incluziv – planificare îmbunătățită de IA

1. Dezvoltarea cadrului:

- Grupurile folosesc Miro (tablă digitală colaborativă) pentru a-și proiecta cadrul de clasă incluziv.
- Elementele cadrului ar trebui să includă:
 - Strategii de implicare: Activități care încurajează colaborarea și respectul.
 - Tehnici de adaptare: Instruire diferențiată și aplicații UDL pentru diverși cursanți.
 - Planuri de evaluare: Metode de evaluare echitabilă.

2. Integrarea instrumentului AI:

- Folosește Canva (Magic Write) pentru a crea o prezentare atrăgătoare din punct de vedere vizual a cadrului.
- Exemplu de sarcină: Generați o reprezentare vizuală a modului în care cadrul abordează nevoile cognitive, emoționale și fizice.

Pasul 4: Prezentare și evaluare inter pares

1. Prezentări:

- Fiecare grup își prezintă cadrul clasei, prezentând utilizarea instrumentelor AI și a strategiilor incluzive.
- Evidenția:
 - Caracteristicile cheie ale cadrului lor.
 - Cum abordează cadrul nevoile specifice din scenariul lor.

2. Feedback de la egal la egal:

- Grupurile oferă feedback folosind instrucțiuni de ghidare:
 - Cadrul se aliniază la principiile educației incluzive?
 - Sunt strategiile practice și aplicabile sălilor de clasă reale?



5. Evaluare:

- Reflecție individuală:
 - Care a fost cel mai valoros aspect al proiectării unui cadru de clasă incluziv?
 - Cum v-au îmbunătățit instrumentele AI planificarea și colaborarea?
 - Cu ce provocări v-ați confruntat și cum pot fi abordate în planificarea viitoare?
- Discuții de grup:
 - Facilitați o discuție finală despre modul în care profesorii pot integra cadrele și instrumentele AI în practicile lor de predare.

MODULE 3 ADAPTATION OF AI TOOLS FOR SPECIAL NEEDS STUDENTS



1. Prezentare generală a modului

Acest modul se concentrează pe înțelegerea și abordarea nevoilor speciale unice ale elevilor care necesită sprijin suplimentar din partea profesorilor, prin intermediul instrumentelor AI. Profesorii vor învăța să recunoască și să selecteze resursele AI adecvate care răspund diverselor provocări de învățare, luând în considerare confidențialitatea și problemele etice legate de implementarea lor. Ei vor dezvolta strategii de utilizare a inteligenței artificiale pentru a crea sarcini de învățare personalizate, proiectând în cele din urmă planuri de învățare adaptivă.

2. Obiectivele modului

- a. înțelegerea nevoilor specifice ale studenților care necesită sprijin suplimentar cu instrumente AI
- b. recunoașterea și alegerea instrumentelor AI care ajută la satisfacerea diferitelor nevoi ale elevilor
- c. planificarea modalităților de utilizare a inteligenței artificiale în clasă pentru a sprijini elevii cu nevoi speciale
- d. luarea în considerare a confidențialității și a problemelor etice legate de utilizarea instrumentelor AI cu elevi cu nevoi speciale
- e. aplicarea unei abordări interdisciplinare pentru a integra instrumentele AI în mai multe domenii
- f. îmbunătățirea incluziunii experiențelor educaționale pentru diverși cursanți.

3. Rezultatele învățării modului

- a. pentru a identifica caracteristicile de bază ale instrumentelor AI care sprijină elevii cu nevoi speciale
- b. pentru a explica modul în care instrumentele AI pot aborda diferite provocări de învățare
- c. să folosească instrumente AI pentru a crea sarcini de învățare personalizate pentru elevii cu nevoi speciale
- d. pentru a examina cât de eficiente sunt instrumentele AI în satisfacerea nevoilor de învățare ale elevilor
- e. pentru a proiecta un plan de învățare care adaptează AI pentru a sprijini elevii cu nevoi speciale

4. Concepte cheie

Instrumente AI și accesibilitate, abordare interdisciplinară, provocări de învățare, învățare personalizată, probleme etice în AI, planuri de învățare adaptivă, criterii de evaluare, scale de evaluare, competențe soft

ACTIVITATEA 1: Utilizarea incluzivă a meme-urilor în clasă

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe utilizarea meme-urilor ca instrument de predare distractiv și eficient. Profesorii vor lucra împreună pentru a discuta ce sunt meme-urile și cum pot fi folosite în clasă, împărtășindu-și propriile experiențe și analizând modul în care meme-urile pot sprijini diferite stiluri de învățare.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- laptop cu acces la internet
- bit.ly/WeAreSpiral (pentru crearea de instantanee dintr-o singură propoziție)
- rezultat final colectiv în peretele [Canva](#) sau [Lino](#)
- [Note de autoverificare](#)
- Instrument AI precum [ChatGPT](#)
- Instrument de brainstorming bazat pe inteligență artificială, cum ar fi [Padlet](#) cu informații AI, [Coggle](#), [MindMeister](#)

3. Durata: 90 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Lucru de grup: Brainstorming despre utilizarea meme-urilor în clasele noastre incluzive.

Considera:

- diferite tipuri de cursanți (vizuali, auditivi, kinestezici)
- nevoile diverse ale elevilor
- elevi cu nevoi speciale

- modalități de a sprijini incluziunea în sala noastră de clasă
- abilități soft (cum ar fi creativitatea și empatia) pe care trebuie să ne concentrăm

Utilizați un instrument de brainstorming bazat pe inteligență artificială, cum ar fi Padlet cu informații AI, Coggle, MindMeister...

Materiale: hârtie și stilou/laptop cu acces la Internet

Durată: 20 min

Pasul 2:

Lucru în grup: Discutați următoarele întrebări și notați principalele concluzii:

- Ce sunt meme-urile și cum le folosim în clasele noastre?
- Aveți experiențe personale cu utilizarea meme-urilor în predarea dvs.?
- Cum pot meme-urile să ajute la abordarea diverselor stiluri de învățare în clasă?
- Cum pot elevii vizuali, auditivi și kinestezici să beneficieze diferit de meme?
- Luați în considerare noțiuni, cum ar fi implicarea elevilor, încurajarea creativității și gândirii critice și prezentarea conceptelor prin umor și / sau elemente vizuale.

Utilizați un instrument AI precum ChatGPT pentru a genera idei.

Materiale: hârtie și pix/laptop cu acces la Internet

Timp: 25 min

Pasul 3:

Lucru în grup: Pregătește un instantaneu de o propoziție din discuția ta. Concluzia ta de o propoziție ar trebui să includă cel puțin trei dintre aceste note:

- Cum meme-urile pot implica elevii în învățare
- experiențe personale cu utilizarea meme-urilor în predarea ta
- Cum meme-urile pot satisface diferite stiluri de învățare
- Cum pot beneficia toți elevii
- Cum poate beneficia fiecare tip de cursant de meme-uri: cursanți vizuali, cursanți auditivi și cursanți kinestezici

Înainte de a trimite lucrarea, utilizați aceste note de autoverificare.

Folosește bit.ly/WeAreSpiral pentru a crea instantaneul dintr-o propoziție al grupului și pentru a-l adăuga la rezultatul final colectiv din peretele Canva sau Lino.

Materiale: laptop cu acces la Internet, note de autoverificare

Timp: 30 min

Pasul 4:

Lucru în grup: Ca grup, aruncați o privire la munca altor grupuri și oferiți-le feedback pe baza notelor de autoverificare. Evaluarea de la egal la egal a instantaneelor dintr-o propoziție ar trebui să fie prietenoasă și constructivă.

Materiale: rezultat final colectiv în peretele Canva sau Lino, note de autoverificare

Timp: 15 min



5. Evaluare:

- auto-reflecție
- discuție
- Note de autoverificare

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe utilizarea meme-urilor ca instrument de predare distractiv și eficient. Profesorii vor lucra împreună pentru a discuta ce sunt memele și cum pot fi folosite în clasă, împărtășindu-și propriile experiențe și analizând modul în care memele pot sprijini diferite stiluri de învățare.

2. Materiale didactice:

- Expoziție de meme pentru studenți
- MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching (instrumente AI pentru evaluarea meme)
- Șablon pentru criteriile de evaluare a meme-urilor

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Lucru în grup: Aruncați o privire la câteva meme (bit.ly/MemesAI) create de elevi pe tema utilizării AI în clasă.

- Alegeți 2 sau 3 meme de analizat.
- Analiza:
 - Subiectul și posibila relevanță educațională
 - nivelul de originalitate și creativitate
 - încurajarea gândirii critice

Materiale: expoziție de meme studențești, laptop cu acces la internet

Durată: 20 min

Pasul 2:

Gândiți-vă la criteriile de evaluare utilizate în sarcina anterioară. Utilizați AI precum MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching pentru a vă ajuta să luați în considerare posibilele criterii de evaluare atunci când evaluați meme-urile elevilor. Adăugați la lista de criterii:

- Subiectul și posibila relevanță educațională
- nivelul de originalitate și creativitate

- încurajarea gândirii critice
- *claritatea mesajului trimis*
- *adecvarea elevilor*
- ...

Materiale: expoziție de meme studențești, laptop cu acces la internet

Durață: 20 min

Pasul 3:

- Decideți criteriile de evaluare pentru o sarcină de creare a memelor.
- Utilizați instrumente AI pentru a vă ajuta. Nu uitați să le adăugați pe cele pe care le-ați folosit mai târziu la sursele dvs. Utilizați MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching sau orice altul cu care sunteți familiarizat.
- Utilizați acest șablon pentru criteriile de evaluare a memelor.
- Înainte de a trimite criteriile de evaluare, evaluați meme-urile alese concepute de elevi folosind criteriile pentru a vedea dacă funcționează.
- Partajează-ți munca (în peretele Canva sau Lino).

Materiale: expoziție de meme ale studenților, laptop cu acces la internet

Timp: 40 min

Pasul 4:

Lucru în grup: În perechi, aruncați o privire la criteriile de evaluare prezentate de alte grupuri.

- Încercați să le aplicați pe meme-urile pe care le-ați ales
- Sugerați îmbunătățiri

Materiale: laptop cu acces la Internet, rezultatul final colectiv, expoziție de meme ale studenților

Timp: 20 min



5. Evaluare:

- Autoevaluarea instantaneelor dintr-o propoziție
- Evaluarea de la egal la egal a criteriilor meme educaționale
- Test Kahoot

ACTIVITATEA 3: Acesta este meme-ul meu!

1. Descriere: Prin diverse activități de grup, profesorii își vor crea propriile meme despre utilizarea AI în educație și probleme etice, evidențiind importanța creativității, a gândirii critice și implicarea elevilor atunci când folosesc meme-urile în predare.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- laptop cu acces la internet
- Generator de știri de ultimă oră! [legătură](#)
- Dezvăluie-ți propriile știri - Link pentru generatorul de știri de ultimă oră
- Legătura MemeCam
- rezultat final colectiv în [peretele Canva](#) sau [Lino](#)
- [Mentimetru](#)

3. Durată:

110 minute

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Lucru în grup: Creați-vă propriul meme pedagogic:

- Luați în considerare publicul țintă
- Gândiți-vă la obiectivele de învățare atunci când proiectați meme-ul
- Contextul pentru meme-ul tău:
 - Impactul AI asupra competențelor soft ale studenților
 - Preocupări legate de confidențialitate și date
 - implicații etice
 - creativitate, abilități de gândire critică
 - originalitate
- Utilizați unul dintre creatorii de meme de mai jos:
 - Generator de știri de ultimă oră! [legătură](#)
 - Dezvăluie-ți propriile știri - Link pentru generatorul de știri de ultimă oră
 - Legătura MemeCam

Adăugați-l la rezultatul final colectiv în peretele [Canva](#) sau [Lino](#).

Materiale: Laptop cu acces la Internet [Timp:](#)

45 min

Pasul 2:

Lucru în grup: Grupurile își împărtășesc meme-urile cu întregul grup. În timpul prezentării, mai întâi lăsați-vă publicul să încerce să ghicească toate implicațiile meme-ului dvs. Apoi, puteți intra în mai multe detalii.

Materiale: rezultat final colectiv expoziție digitală

Durată: 25 min

Pasul 3:

Lucru în grup: Colegii oferă feedback pentru meme-urile altor grupuri prin:

- evaluarea eficacității meme-urilor în transmiterea mesajului dorit
- sugerând cum ar putea fi îmbunătățite sau adaptate meme-urile.

Materiale: rezultat final colectiv expoziție digitală

Durată: 20 min

Pasul 4:

Lucru în grup: Pe baza a ceea ce ați auzit de la alte grupuri care au prezentat și pe feedback-ul obținut:

- Îmbunătățiți-vă meme-urile educaționale pe baza feedback-ului primit
- discutați despre eficacitatea feedback-ului de la egal la egal: adăugați avantajele feedback-ului de la egal la egal la Mentimeter (nor de cuvinte cu răspunsuri adăugate)

Materiale: rezultat final colectiv expoziție digitală

Durată: 20 min



5. Evaluare:

- Evaluarea de la egal la egal a criteriilor meme educaționale
- Reflecții în Mentimeter

ACTIVITATEA 4: Gândirea în afara cutiei - corelarea nevoilor speciale cu provocările și identificarea instrumentelor eficiente de IA

1. Descriere: Activitatea își propune să sensibilizeze profesorii cu privire la provocările cu care se confruntă elevii cu nevoi speciale și gama largă de nevoi diverse întâlnite zilnic în clasă. Prin conectarea nevoilor speciale cu provocările, precum și prin identificarea celor mai eficiente instrumente AI în situații date, profesorii se vor angaja în discuții semnificative despre recunoașterea provocărilor specifice și explorarea instrumentelor AI care pot sprijini și îmbunătăți în mod eficient învățarea pentru toți elevii.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- Markeri
- laptop cu acces la internet
- Hexagoane de hârtie - albastru și verde
- Fișă de lucru de referință (pentru formator)
- Instrumente AI

3. Durata: 90 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Lucru în grup: Gândiți-vă la nevoile speciale pe care le întâmpinați zilnic în clasă.

- Luați în considerare elevii cu abilități, stiluri de învățare și provocări diferite
- Faceți brainstorming și scrieți-le pe hexagoanele albastre
- fiecare hexagon conține o nevoie

specifică **Materiale:** hexagoane de hârtie albastră, markere

Timp: 20 min

Pasul 2:

Lucru în grup: Utilizați AI pentru a face o listă de instrumente recomandate pentru utilizare cu elevi cu nevoi speciale.

- ca grup, alegeți din lista generată de AI 5 instrumente cu care sunteți familiarizați și 5 pe care ați fi dispus să le explorați
- scrieți-le pe hexagoanele verzi
- fiecare hexagon conține un instrument AI specific

Materiale: laptopuri/telefoane mobile/tablete cu acces la Internet, hexagoane de hârtie verde

Timp: 20 min

Pasul 3:

Lucru în grup: Privind hexagoanele albastre și verzi pe care le-ați creat ca grup,

- Raportați modul în care aceste nevoi pe care le-ați identificat influențează învățarea în domeniul dvs.
- luați în considerare strategii pentru a le aborda cu instrumente AI
- Exercițiu de potrivire: Amestecați și potriviți hexagoanele verzi și albastre după cum credeți potrivit

Materiale: zonă de expunere: un birou, o placă (plută)... Fișă de lucru de referință (pentru formator)

Timp: 20 min

Pasul 4:

Munca individuală: Gândiți-vă la domeniul dvs. sau fiecare instrument AI (hexagoane verzi) oferă un exemplu de sarcină/unitate de predare pe care un elev cu nevoi speciale ar putea să o finalizeze cu el.

- scrieți unitatea de predare aleasă pe hexagonul corespunzător și apoi puneți-o înapoi astfel încât alți membri ai grupului să poată face același lucru
- încercați să includeți diferite unități de predare pentru

diferite instrumente AI **Materiale:** zonă de afișare

Timp: 15 min

Pasul 5:

Lucru în grup: Împărtășiți-vă reciproc informațiile despre utilizarea instrumentelor AI în domeniile dvs. Gândiți-vă la combinațiile posibile și discutați despre modul în care aceste instrumente AI ar putea fi utilizate în lecțiile interdisciplinare.

Materiale: zona de expunere **Timp:** 15 min



5. Evaluare:

- Discuție reflexivă
- auto-reflecție

ACTIVITATEA 5: Căutarea de idei noi

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe explorarea utilizării AI în educație și potențialul său de a îmbunătăți predarea interdisciplinară într-un grup de studenți cu nevoi diferite. Profesorii vor începe cu un *joc Find Someone Who* pentru a discuta despre utilizarea AI în sălile de clasă.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- Markeri
- laptop cu acces la internet
- Găsește pe cineva care... joc
- Găsește pe cineva care... generator de jocuri
- Predarea sustenabilității prezentare interdisciplinară

3. Durata: 110 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Pentru a crește gradul de conștientizare cu privire la cât de des și de ce ar trebui să fie folosită AI în clasă, veți participa la un Găsiți pe cineva care se joacă. În această activitate, te vei plimba prin cameră și vei vorbi cu colegii tăi pentru a-i găsi pe cei care au avut experiențe sau idei despre utilizarea AI în educație.

- Găsește pe cineva care... Joc: Descărcați și imprimați sau jucați virtual

Materiale: Găsește pe cineva care... joc, link șablon

Timp: 20 min

Pasul 2:

În continuare, veți crea un joc Găsiți pe cineva care să joace pentru elevii dvs. Vă veți concentra pe experiențele lor de utilizare a inteligenței artificiale la școală și, de asemenea, în viața lor.

- Găsește pe cineva care... Generator de jocuri: Descărcați și imprimați sau jucați virtual

Materiale: Găsește pe cineva care... generator de jocuri

Timp: 25 min

Pasul 3:

Lucru în grup: Predarea interdisciplinarității - studiați modul în care sustenabilitatea poate fi abordată în diferite materii școlare.

- prezentare
- Ținând cont de subiectul sustenabilității, scrieți un rezultat și o activitate pentru fiecare domeniu din grupul dvs.
- definirea domeniilor de abordare și a competențelor cheie

Materiale: prezentare, pix și hârtie/laptop

Timp: 15 min

Pasul 4:

Lucru în grup: Acum că ați definit rezultatele și activitățile sugerate pentru diferite domenii:

- Gândește-te la: nevoile speciale pe care te-ai concentra de data aceasta
- denumiți instrumentele AI pe care le-

ați folosi **Materiale:** prezentare, pix și

hârtie/laptop

Timp: 20 min

Pasul 5:

Prezentări de lucru în grup și feedback de la egal la egal - căutarea asemănărilor și diferențelor în abordarea aceluiași subiect și a nevoilor diverse ale elevilor.

- pe ce nevoi speciale s-a concentrat grupul
- cât de bine au combinat instrumentele AI cu competențele definite și nevoile speciale
- Sugerați îmbunătățiri
- Discuție de încheiere

Materiale: prezentare, pix și hârtie/laptop

Timp: 30 min



5. Evaluare:

Evaluare inter pares și sugestii de îmbunătățire urmate de o discuție de încheiere.

ACTIVITATEA 6: Îmbunătățirea predării interdisciplinare într-un grup de elevi cu nevoi diferite

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe explorarea utilizării AI în educație și potențialul său de a îmbunătăți predarea interdisciplinară într-un grup de studenți cu nevoi diferite. Profesorii vor proiecta un plan de lecție interdisciplinar axat pe sustenabilitate care îi va ajuta să ia în considerare integrarea instrumentelor AI pentru a sprijini elevii cu nevoi speciale. Activitatea pune accentul pe utilizarea instrumentelor AI pentru a răspunde nevoilor speciale și pentru a crea rubrici eficiente pentru evaluare.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- Markeri
- laptop cu acces la internet
- [MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching](#)
- designer rubrici [RubiStar](#)
- Link [șablon plan de lecție](#)
- Evaluarea [inter pares](#)

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Lucru în grup: Studiați lista de subiecte și decideți cum ar putea fi abordată din diferitele domenii de activitate.

- Alegeți o unitate de predare pentru a crea o schiță a unui plan de lecție interdisciplinar
- utilizați [MagicSchool, Diffit, EdcafeAI, BriskTeaching](#) : asigurați-vă că le folosiți pentru a vă inspira

- definirea domeniilor de abordare și a competențelor-cheie
- Gândește-te la: nevoile speciale pe care te-ai concentra de data aceasta
- denumiți instrumentele AI pe care le-ați folosi
- rubrici de proiectare folosind RubiStar
- adaugă planul de lecție la linkul Canva

Materiale: sablon de plan de lecție

Timp: 45 min

Pasul 2:

Prezentări de grup: prezentați-vă planul de lecție interdisciplinar, subliniind:

- domenii tematice și competențe-cheie abordate
- nevoile speciale specifice pe care te-ai concentrat
- modul în care instrumentele AI selectate ar fi aplicate pentru a sprijini elevii

cu nevoi speciale **Materiale:** planuri de lecție pregătite

Timp: 20 min

Pasul 3:

Muncă individuală: Parcurgeți planurile de lecție pregătite, pentru fiecare oferiți feedback cu o notă personală, concentrându-vă pe nevoile speciale abordate și pe instrumentele AI utilizate pentru a le aborda. Acordați o atenție deosebită rubricilor proiectate și dacă acestea au fost incluse.

Materiale: plan de lecție pregătit

Timp: 15 min

Pasul 4:

Lucru în grup: Citiți feedback-urile individuale și:

- îmbunătățiți-vă planurile de lecție pe baza feedback-ului primit
- discutați despre eficacitatea feedback-ului de

la egal la egal **Materiale:** feedback-uri individuale,

planuri de lecție pregătite **Timp:** 20 min



5. Evaluare:

Evaluare inter pares și sugestii de îmbunătățire urmate de o discuție de încheiere.

ACTIVITATEA 7: Ați prefera

1. Descriere:

Această activitate îi ajută pe profesori să exploreze instrumentele AI pentru predarea care răspund diferitelor nevoi ale elevilor. Participanții își proiectează apoi propria activitate interdisciplinară *Ați prefera*, folosită de obicei pentru a începe discuțiile și implicarea. Funcțiile AI ale Canva, cum ar fi Avaritify și Sketchify, vor fi folosite pentru a crea imagini personalizate și pentru a discuta beneficiile lor pentru confidențialitate, creativitate și siguranță digitală.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- Markeri
- laptop cu acces la internet
- Ați prefera activitatea ([link](#))
- Ați prefera generatorul de întrebări ([AutoClassmate](#))
- [Canva](#): Avarificați și schițați
- [Padlet](#) (pentru expunerea rezultatelor finale)
- [Mentimetru](#)

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Lucru în grup: Participați la această activitate Ați prefera - este menită să fie un stimulent pentru a discuta, mai degrabă decât pur și simplu să răspundeți la întrebări.

- Jucătorii selectează una dintre posibilitățile din cartea pe care o trag și apoi spun ce ar prefera să fie sau să facă; Ar trebui să alegeți unul și apoi să explicați alegerea
- răspunde la răspunsul și explicația echipei

tale **Materiale:** [Ai prefera activitate](#) ([link șablon](#))

Timp: 20 min

Pasul 2:

Lucru în grup: Ca grup, alegeți o unitate de predare pe care ați putea să o proiectați și încercați să o faceți atât captivantă, interdisciplinară cât și amuzantă.

- Ați prefera generatorul de întrebări ([AutoClassmate](#))

Materiale: laptopuri cu acces la internet, [AutoClassmate](#)

Timp: 30 min

Pasul 3:

Muncă individuală: conectează-te la [contul Canva](#) și alege un poster ca design nou. Oferă o mare varietate de aplicații asistate de inteligență artificială. Veți încerca mai întâi câteva:

- accesați meniul din partea stângă și alegeți aplicații, apoi *Avarificați*: încărcați o imagine cu dvs. . Gândiți-vă la avantajele utilizării unei astfel de imagini
- faceți o fotografie a camerei/grupului dvs. și încărcați-o pe Canva și utilizați Sketchify aplicație
- adaugă-ți munca la expoziția de rezultate finale de pe [Padlet](#)
- implică-te pe Padlet: Acordă postărilor o evaluare de 1-5 stele și alege cel puțin 3 pentru a comenta pozitiv.

Materiale: laptopuri cu acces la internet, [Canva](#), expoziție de rezultate finale pe [Padlet](#)

Timp: 30 min

Pasul 4:

Lucru în grup: Gândiți-vă la avantajele utilizării unor astfel de instrumente AI. Care ar fi avantajele pe care le-ar oferi în ceea ce privește:

- Protecția confidențialității
- consolidarea alfabetizării digitale
- îmbunătățirea siguranței digitale
- creșterea gradului de conștientizare a amprentelor digitale
- promovarea creativității

Activitatea Mentimeter : Clasificarea acestor probleme după discuția de grup pentru a obține informații despre întregul grup.

Materiale: Mentimeter

Timp: 20 min



5. Evaluare:

- evaluarea inter pares a lui Padlet
- Mentimetru

ACTIVITATEA 8: Explorarea impactului Industriei 1.0 asupra educației

1. Descriere:

În această activitate, profesorii vor lucra în grupuri pentru a găsi imagini ale fabricilor de la începutul secolului 20 și apoi le vor folosi pentru a-și crea propriile imagini folosind Canva. Ei discută despre modul în care munca industrială a influențat educația și compară cele două medii. Această activitate îi ajută să înțeleagă legătura dintre industrie și practicile educaționale.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- Markeri
- laptop cu acces la internet
- platforme precum Pexels și Unsplash
- Canva
- Leonardo.AI, Midjourney...

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Munca în grup: Acum veți intra mai adânc în legătura dintre viața oamenilor, adică industria și educația. În primul rând, vom analiza mai îndeaproape cadrul Industriei 1.0.

- găsiți o fotografie online care să descrie cel mai bine munca pe o linie de asamblare în prima jumătate a secolului 20: utilizați platforme precum Pexels și Unsplash, deoarece acestea sunt adesea fără drepturi de autor și potrivite în scopuri educaționale
- conectează-te la contul tău Canva și alege un Instagram (postare pătrată) ca design nou. Apoi, în stânga, alegeți un design cu 2 rame foto care vă place. Adăugați fotografia pe care ați găsit-o în partea stângă a ramei cu 2 fotografii.

Materiale: [Pexels](#) și [Unsplash](#), modelele Canva ale grupului

Timp: 20 min

Pasul 2:

Lucru în grup: Lucrând în grupuri, încercați să descrieți cadrul industriei 1.0.

- Discutați despre munca pe linie de asamblare de la începutul secolului 20: medii industriale, procesul de producție și rolul muncitorilor, organizarea camerei...
- adaugă o casetă de text la designul tău Canva (partea stângă a designului) cu cuvintele cheie legate de munca pe linia de asamblare de la începutul secolului 20 (de exemplu, *producție în masă, sarcini monotone...*)

Materiale: [Pexels](#) și [Unsplash](#), modelele Canva ale grupului

Timp: 30 min

Pasul 3:

Munca în grup: Modul în care oamenii trăiesc influențează inevitabil modul în care învață în educație. În continuare, vom compara rezultatele cercetării dumneavoastră despre viața industrială de la începutul secolului 20 cu principiile educaționale din acea perioadă, concentrându-ne în mod special pe mediul de clasă.

- sălile de clasă de la începutul secolului 20 și modul în care metodele de predare se compară cu sistemul de linii de asamblare
- Căutați modele și asemănări în organizarea muncii și educației: comparați spațiul de lucru al industriei de la începutul secolului 20 cu mediile educaționale din acea vreme

Materiale: [Pexels](#) și [Unsplash](#), modelele Canva ale grupului

Timp: 30 min

Pasul 4:

Munca în grup: Viața industrială de la începutul secolului 20 a avut o mare influență asupra mediului din clasă.

- găsiți o fotografie online care descrie cel mai bine sala de clasă în prima jumătate a secolului 20: utilizați platforme precum [Pexels](#) și [Unsplash](#)

- adaugă fotografia și o casetă text cu cuvinte cheie despre cercetarea ta la același design Canva cu 2 fotografii (partea dreaptă a designului)

Materiale: [Pexels](#) și [Unsplash](#), modelele Canva ale grupului

Timp: 20 min



5. Evaluare:

- auto-reflecție

ACTIVITATEA 9: Industria 4.0 și înțelegerea impactului acesteia asupra educației incluzive

1. Descriere:

În această activitate de grup, profesorii vor explora caracteristicile cheie ale Industriei 4.0 și modul în care acestea modelează educația modernă. Folosind cercetarea, instrumentele AI și Canva, vor crea imagini și cuvinte cheie care reflectă impactul Industriei 4.0, inclusiv automatizare, AI și sisteme inteligente. Ei vor discuta despre modul în care aceste progrese influențează sălile de clasă de astăzi și vor proiecta un spațiu de învățare al secolului 21.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- Markeri
- laptop cu acces la internet
- platforme precum [Pexels](#) și [Unsplash](#)
- [Canva](#)
- [Leonardo.AI](#), [Midjourney...](#)

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Munca în grup: După cum s-a subliniat de multe ori, viața industrială a influențat sistemul nostru educațional. Să ne concentrăm acum pe setarea industriei 4.0.

- adaugă o pagină nouă la același [design Canva](#) cu același design
- cercetați principalele caracteristici ale Industriei 4.0

- scrie cuvintele cheie într-o casetă de text de pe a doua pagină a designului Canva (partea stângă a designului, pagina 2)

Materiale: Canva

Timp: 30 min

Pasul 2:

Munca în grup: După cum s-a subliniat de multe ori, viața industrială a influențat sistemul nostru educațional. Să ne concentrăm acum pe setarea Industry 4.0.

- creați o imagine a acestuia folosind un instrument AI, cum ar fi Leonardo.AI (crearea imaginii Tastați un prompt) sau Midjourney: (generați imagine, din text, prompt de imagine)... cuvintele cheie pe care le-ați găsit în timpul cercetării vor fi solicitările pentru crearea de imagini evaluate de AI
- adaugă fotografia la designul Canva (partea stângă a designului, pagina 2)

Materiale: Canva, Leonardo.AI, Midjourney...

Timp: 20 min

Pasul 3:

Lucru în grup: Discutați despre modul în care fiecare dintre caracteristicile lumii Industriei 4.0 ar trebui să influențeze sălile de clasă moderne de astăzi.

- automatizare, integrare AI, fabrici inteligente, IoT și sisteme ciber-fizice
- pe baza constatărilor tale, scrie cuvintele cheie în designul tău Canva (partea dreaptă a designului, pagina 2)

Materiale: Canva

Timp: 30 min

Pasul 4:

Lucru în grup: Discutați despre modul în care fiecare dintre caracteristicile lumii Industriei 4.0 ar trebui să influențeze sălile de clasă moderne de astăzi.

- acum sunteți gata să creați un design al clasei perfecte din secolul 21, luând în considerare modul în care s-a schimbat lumea și nevoile diverse ale elevilor ([Leonardo.AI](#), [Midjourney...](#))
- adăugați-vă la designul [Canva](#) (partea dreaptă a designului, pagina 2)

Materiale: [Canva](#), [Leonardo.AI](#), [Midjourney...](#)

Timp: 20 min



5. Evaluare:

- auto-reflecție

ACTIVITATEA 10: AI - viitorul elevilor noștri

1. Descriere:

În această activitate, profesorii se concentrează pe modul în care AI și schimbările din industrie afectează educația și cariera, cu accent pe sprijinirea elevilor cu nevoi speciale. Ei explorează noi căi de carieră, abilități esențiale și modul în care AI poate ajuta studenții să reușească. Într-un cerc final de discuții, ei se rotesc prin stații pentru a vorbi despre rolul AI în a face învățarea mai personalizată, mai distractivă și mai susținătoare. Această activitate îi ajută să se simtă mai confortabil și mai bine informați despre utilizarea AI în educație.

2. Materiale didactice:

- hârtie și pix
- Markeri
- laptop cu acces la internet
- Solicitări de discuții specifice stației
- Instrumente AI

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

Gândiți-vă la modul în care evoluția producției industriale și nevoile în schimbare ale educației și studenților au afectat carierele în lumea de astăzi.

- oferă exemple de noi parcursuri de carieră
- să numească și să explice abilitățile necesare în prezent
- Cum vor avea elevii cu nevoi speciale mai mult succes pe piața muncii într-o zi
- cum îi poate învăța să se simtă mai confortabil cu instrumentele AI să-i ajute să-și dezvolte abilitățile necesare

Materiale: modele Canva de grup

Timp: 30 min

Pasul 2:

Lucru în grup: Să ne pregătim pentru activitatea finală din acest modul - cercurile de discuții.

Discutați în grupuri și luați notițe:

- Gândiți-vă la problemele ridicate în acest modul
- Care au fost principalele tale preocupări la început
- Cu care te simți mai confortabil acum
- care trebuie dezvoltate în

continuare **Materiale:** hârtie și pix,

markere

Timp: 20 min

Pasul 3: Lucru în grup: Folosește-ți notele și instrumentele AI pentru a veni cu 5 întrebări din care ai dori să faci parte din cercurile de discuții.

Aceste întrebări pot fi folosite în următoarea activitate în loc de cele sugerate.

Materiale: laptop cu acces la Internet, instrumente AI

Timp: 20 min

Pasul 4:

Lucrul în grup: Activitatea finală este participarea la cercuri de discuții.

- împărțit în grupuri mici (aproximativ 4-5 persoane pe cerc)
- Vor fi 5 stații diferite: fiecare stație va avea un mentor care va ghida discuția

- Fiecare grup se va concentra pe un aspect diferit al modulului
 - Cum poate AI să ajute la crearea lecțiilor potrivite pentru nevoile fiecărui elev?
 - Care sunt riscurile de confidențialitate și etică atunci când utilizați AI cu elevi cu nevoi speciale?
 - Cum poate AI să facă învățarea mai distractivă și mai captivantă pentru elevii care au nevoie de ajutor suplimentar?
 - Cum poate AI să ajute profesorii să înțeleagă cum se descurcă elevii și să ofere feedback util?
 - Cum pot instrumentele AI să ajute profesorii să ajusteze lecțiile pentru elevii cu nevoi diferite de învățare?
 - Cum poate AI să sprijine elevii să-și îmbunătățească abilitățile sociale și înțelegerea emoțională? (generat de AI)
- După 4 minute, veți auzi un clopoțel și întregul grup trebuie să treacă la masa următoare, în dreapta lor pentru a discuta un alt aspect
- în cele din urmă, când toate grupurile acoperă toate stațiile, fiecare profesor va împărtăși o provocare cu care se simte mai confortabil atunci când folosește AI în predarea elevilor cu nevoi speciale (5 min)

Materiale: solicitări de discuții specifice stației, pix și hârtie sau dispozitive pentru luarea

de notițe **Timp:** 30 min



5. Evaluare

- cercuri de discuții
- auto-reflecție

MODULE 4 AI-POWERED DIFFERENTIATED INSTRUCTION



1. Prezentare generală a modulului

Instruirea diferențiată reprezintă o strategie pedagogică care personalizează livrarea educațională pentru a satisface diversele cerințe de învățare ale fiecărui elev. În timp ce toți elevii urmăresc un obiectiv comun de învățare, metodele de instruire utilizate diferă în funcție de interesele, preferințele, punctele forte și provocările fiecărui elev.

În loc să predea lecția întregii clase într-un singur fel, de exemplu, o prelegere, un profesor folosește diferite metode pedagogice. Tehnicile pot include predarea studenților în grupuri mici sau sesiuni individuale.

După cum spune Carol Ann Tomlinson, o profesoară renumită pentru munca sa inovatoare în acest domeniu: elevii au "mai multe canale pentru a învăța informații, a înțelege ideile și a-și exprima cunoștințele".

Tomlinson identifică patru domenii în care educatorii își pot diferenția instruirea:

Identificarea nevoilor de învățare ale unui elev și definirea resurselor necesare pentru atingerea acestui obiectiv.

Proces: Activități care îi ajută pe elevi să înțeleagă ceea ce învață

Inițiative: Modalități ale elevilor de a-și demonstra învățarea și cunoștințele.

Mediul de învățare: cum se "simte" clasa și cum funcționează clasa împreună

Acest modul prezintă educatorilor instrumente și strategii bazate pe inteligență artificială pentru implementarea instruirii diferențiate în clasele lor. Participanții vor explora diverse aplicații AI care pot ajuta la adaptarea materialelor de învățare, la evaluarea nevoilor elevilor și la crearea de experiențe de învățare personalizate pentru diverși cursanți. Un accent deosebit va fi pus pe Diffit, o platformă bazată pe inteligență artificială concepută special pentru crearea de fișe de lucru și evaluări diferențiate, și Tweek, care ajută profesorii să genereze materiale de instruire variate la diferite niveluri de complexitate. Aceste instrumente, împreună cu alte aplicații AI, vor forma fundația pentru transformarea materialelor didactice tradiționale în resurse diferențiate.

2. Obiectivele modului

- a. Înțelegeți intersecția dintre tehnologia AI și instruirea diferențiată.
- b. Identificarea instrumentelor AI adecvate pentru diferite aspecte ale diferențierii (conținut, proces, produs).
- c. Dezvoltarea abilităților în implementarea strategiilor de diferențiere bazate pe inteligență artificială în siguranță și eficient

3. Rezultatele învățării modului

- a. Evaluați și selectați instrumentele AI adecvate pentru instruire diferențiată.
- b. Creați materiale de învățare diferențiate folosind instrumente AI
- c. Aplicați strategii asistate de AI pentru a răspunde diverselor nevoi de învățare

4. Concepte cheie

- Principii de instruire diferențiată
- Instrumente AI pentru educație
- Învățare adaptivă
- Evaluare personalizată
- Design universal pentru învățare (UDL)
- Accesibilitate digitală
- Utilizarea etică a IA în educație

1. Descriere:

În această activitate, profesorii vor explora opt instrumente puternice de inteligență artificială concepute pentru a sprijini instruirea diferențiată în clasă:

Diffit <https://app.diffit.me/>

Twee <https://twee.com/>

MagicSchool.ai <https://www.magicschool.ai/>

EduAide.ai <https://www.eduaide.ai/>

Planificator de instrucțiuni diferențiate AI https://www.hyperwriteai.com/aitools/ai-differentiated-planificator_de_instructiuni

Predare rapidă <https://www.briskteaching.com/>

Academiq AI <https://academiq-tools.io/dashboard>

Schoolai <https://app.schoolai.com/>

Aceste instrumente oferă diverse funcții pentru a ajuta profesorii să creeze experiențe de învățare personalizate, să adapteze conținutul pentru diferite niveluri de învățare, să genereze materiale diferențiate și să ofere sprijin individualizat elevilor. Prin explorare practică și practică ghidată, profesorii vor înțelege funcționalitatea de bază a fiecărui instrument și modul în care acestea pot fi integrate în strategiile lor de instruire diferențiate. Această activitate fundamentală pregătește terenul pentru aplicații mai avansate ale instrumentelor AI în modulele de instruire ulterioare.

2. Materiale didactice:

Computere și dispozitive cu acces la

internet Fișe de lucru de activitate pentru

evaluarea instrumentelor Materiale de luare

de note

Ghid de referință rapidă pentru fiecare unealtă

3. Durata: 90 min

4. Instrucțiuni:

a. Utilizați tehnici de brainstorming pentru a aduna cunoștințele profesorilor despre ceea ce înțeleg cu termenul "diferențiere". Puteți face brainstorming eficient folosind un instrument AI precum IdeaMap. <https://ideamap.ai/> (5 min)

b. Clarificați terminologia și asigurați-vă că toată lumea înțelege ce înseamnă diferențierea (5 min).

c. Cadrul de analiză comparativă (30 min)

- Prezentați o matrice alăturată a tuturor celor opt instrumente care să arate:
- Focus principal de diferențiere (conținut/proces/produs)
- Stiluri de învățare țintă ale elevilor
- Funcții de adaptare în timp real

d. Evaluarea caracteristicilor critice (30 min)

- Analizați pe scurt fiecare instrument prin trei lentile:
- Complexitatea integrării cu metodele de predare existente
- Rezultate de diferențiere bazate pe dovezi

e. Clasificarea strategică a

instrumentelor (20 min) Grupați

instrumentele în funcție de scopul

instrucțional:

- Instrumente de planificare și pregătire (AI Differentiated Instruction Planner, Brisk Teaching)
- Instrumente de modificare a conținutului (Diffit, Explainlikeimfive.io)
- Instrumente de implicare a elevilor (MagicSchool.ai, Twee)
- Instrumente de evaluare și feedback (EduAide.ai, Khanmigo)
- Examinarea complementarității instrumentelor și a potențialelor aplicații combinate



5. Evaluare:

Feedback Cerceta (Tu putea crea Un Online cerceta Utilizarea
Google Forme: <https://www.google.com/forms/about/>)

Vă rugăm să vă evaluați acordul cu următoarele afirmații pe o scară de la 1 la 5:

1 = Complet în dezacord, 2 = În dezacord, 3 = Neutru, 4 = De acord, 5 = Foarte de acord

1. Am identificat instrumente AI care vor răspunde în mod eficient nevoilor mele de diferențiere. 1, 2, 3, 4, 5
2. Mă simt încrezător în implementarea acestor instrumente AI în clasa mea. 1, 2, 3, 4, 5
3. Aceste instrumente AI vor îmbunătăți semnificativ practicile mele actuale de diferențiere. 1, 2, 3, 4, 5
4. Am sprijin adecvat pentru a integra aceste instrumente AI în predarea mea. 1, 2, 3, 4, 5

5. Îmi pot imagina modalități specifice de a folosi aceste instrumente AI în lecțiile mele viitoare. 1, 2, 3, 4, 5
6. Caracteristicile actuale ale acestor instrumente AI satisfac nevoile mele de diferențiere. 1, 2, 3, 4, 5
7. Aceste instrumente AI vor avea un impact pozitiv asupra implicării și învățării elevilor. 1, 2, 3, 4, 5
8. Mă simt confortabil să folosesc instrumente AI pentru diferențierea clasei. 1, 2, 3, 4, 5
9. Aceste instrumente AI îmi vor îmbunătăți strategiile de diferențiere existente. 1, 2, 3, 4, 5
10. Capacitățile acestor instrumente AI mi-au depășit așteptările. 1, 2, 3, 4, 5

ACTIVITATEA 2: Crearea de fișe de lucru de geografie diferențiată cu Diffit – "Cunoașteți Europa"

1. Descriere:

Învață să creezi fișe de lucru diferențiate pentru o lecție de geografie despre Europa folosind Diffit. Profesorii vor exercita generarea de materiale la diferite niveluri de complexitate pentru a satisface diverse nevoi de învățare.

2. Materiale didactice:

Calculator cu acces la internet

Acces la platformă diferit

Text furnizat despre Europa

Exemple de obiective de învățare pentru diferite niveluri de abilități

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Conectați-vă la Diffit (5 min)

Accesați platforma Diffit <https://app.diffit.me/>

Creați un nou proiect de foaie de lucru intitulat "Cunoașteți Europa".

Pasul 2: Introduceți conținut (10

min) Copiați un text despre Europa

în Diffit. Setați subiectul ca

"Geografie".

Definiți trei niveluri de învățare: de bază, intermediar și avansat (acest lucru ar putea fi diferit de la o țară la alta).

Pasul 3: Generați întrebări diferențiate (15 min)

Creați foi de lucru axate pe:

Nivel de bază:

Vedeți exemplul de lecție aici: [Cunoașteți Europa – realizat cu Diffit](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v)

Vedeți	cel	exemplu	Foaie	aici:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v				

Nivel intermediar:

Vezi exemplul de lecție aici: [Cunoaște Europa - realizat cu Diffit](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v)

Vedeți	cel	exemplu	Foaie:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v			

Nivel avansat:

Vezi exemplul de lecție aici: [Cunoaște Europa - realizat cu Diffit](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v)

Vedeți	cel	exemplu	Foaie	aici:
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyG_4iHlfu2EB6HzRPqvBkrYgaqVFt3v				

Pasul 4: Revizuiți și modificați (10 min)

Întrebări generate de recenzii

Ajustați nivelurile de complexitate

după cum este necesar. Adăugați

elemente vizuale, dacă sunt

disponibile.

Formatați fișele de lucru

pentru claritate. Pasul 5:

Salvați și partajați (5 min)

Salvați diferite versiuni

Previzualizați fișele de lucru

finale Exportați materiale



5. Evaluare:

FIȘĂ DE EVALUARE A ANTRENAMENTULUI-Diffit

(<https://app.diffit.me/>) Nume: __Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

- ___ Navigarea pe platforma Diffit
- ___ Înțelegerea caracteristicilor de bază
- ___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate
- ___ Abilitate în generarea mai multor versiuni
- ___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

- ☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă
- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea fișe de lucru diferențiate independent
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare
- ___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate

___gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

___Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.

___Mă simt încrezător să folosesc Diffit în clasa mea.

___Practica practică a fost valoroasă.

___Ritmul antrenamentului a fost adecvat.

___Înțeleg cum să integrez Diffit în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____Dată: _____

1. Descriere:

Această activitate îi ghidează pe profesori în utilizarea Twee pentru a crea activități diferențiate pentru o lecție de istorie despre Alexandru cel Mare. Lecția folosește două texte de lectură: unul sub nivelul clasei și unul la nivel de clasă, asigurând accesibilitatea pentru toți elevii. Folosind Twee, educatorii vor genera activități care răspund diferitelor nevoi de învățare, încurajând în același timp implicarea și înțelegerea.

2. Materiale didactice:

Citirea textelor:

- Versiune sub nivelul clasei: O narațiune simplificată despre viața și realizările lui Alexandru cel Mare.
- Versiunea la nivel de grad: O relatare detaliată a cuceririlor, conducerii și impactului istoric al lui Alexandru cel Mare.

-O foaie de lucru generată de twee cu exerciții diferențiate, inclusiv decifrarea cuvintelor, potrivirea, sarcini de completare a spațiilor libere și afirmații adevărat/fals.

- Computere sau tablete cu acces la internet.

- Acces la platforma Twee.

3. Durata: 45 min.

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Conectați-vă la Twee (5 min)

Accesați platforma Twee la <https://app.twee.com/>.

Creați un proiect intitulat "Alexandru cel Mare – Activități diferențiate".

Pasul 2: Introduceți conținut și generați activități (10 min)

Utilizați ChatGPT sau orice alt instrument pentru a genera două versiuni ale unui text despre Alexandru cel Mare pentru clasa a 5-a (sub nivelul clasei și la nivel de clasă): [Citirea textelor Alexandru Great.pdf](#)

După ce ați creat textele, vizitați Twee și mergeți la categoria: "Instrumente".

Selectați tipurile de activități: decodificarea cuvintelor, potrivirea jumătăților, completarea spațiului liber și afirmații adevărat/fals.

Utilizați funcționalitatea Twee pentru a genera activități diferențiate aliniate cu textele precum cele din fișa de lucru pe care o puteți găsi aici: [Fișa de lucru Alexandru cel Mare \(susținută de twee\).pdf](#)

(Vezi și Texte de citire și fișă de lucru despre Alexandru cel Mare, la dosarul relevant).

Pasul 3: Revizuirea și modificarea activităților (10 min)

Revizuiți exercițiile generate de Twee pentru claritate și relevanță.

Asigurați alinierea cu nivelurile de învățare ale elevilor prin adaptarea întrebărilor și solicitărilor. Alternativ, puteți reveni la categoria "Instrumente" și puteți alege alte tipuri de activități în funcție de nevoile și profilurile de învățare ale cursanților.

Pasul 4: Implementarea activităților (15 min)

Distribuiți activitățile elevilor, permițându-le să aleagă sarcinile în funcție de nivelul de dificultate preferat.

Facilitați discuțiile de grup și munca individuală pentru a răspunde nevoilor elevilor.

Pasul 5: Evaluați implicarea (5 min)

Colectați feedback de la elevi cu privire la dificultatea și plăcerea activităților.



5. Evaluați:

Fișă de evaluare a formării Twee (<https://twee.com/>)

Nume: _____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

___ Navigarea pe platforma Twee

___ Înțelegerea caracteristicilor de bază

___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate

___ Abilitate în generarea mai multor versiuni

___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă
- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea fișe de lucru diferențiate independent
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare
- ___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate
- ___ gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

- ___ Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.
- ___ Mă simt încrezător să folosesc Twee în clasa mea.
- ___ Practica practică a fost valoroasă.
- ___ Ritmul antrenamentului a fost adecvat.
- ___ Înțeleg cum să integrez Twee în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

1. Descriere:

Această activitate folosește MagicSchool.ai pentru a crea un plan de lecție diferențiat, sarcini de alegere și texte și fișe de lucru la trei niveluri de lectură despre cutremure. Profesorii folosesc aceste instrumente pentru a răspunde diverselor nevoi ale elevilor, asigurând în același timp alinierea la principiile Universal Design for Learning (UDL).

MagicSchool.ai oferă o suită de instrumente adaptate pentru educatori pentru a crea materiale de învățare captivante, personalizate și diferențiate. Aceste instrumente permit profesorilor să abordeze nevoile unice ale elevilor cu diferite niveluri de calificare, interese și stiluri de învățare.

2. Materiale didactice:

□ MagicSchool.ai

Instrumente:

- **Generator de planuri de lecție:** A creat un plan de lecție detaliat despre cutremure. [Înțelegerea Earthquakes lesson plan.pdf](#)
- **Generator de tablă de alegere:** A proiectat mai multe opțiuni de atribuire pe baza principiilor UDL. [Înțelegerea Earthquakes choice board UDL.pdf](#)
- **Nivelator de text:** A generat trei versiuni ale unui text legat de cutremur pentru elevii de nivel inferior, la nivel și peste nivel: [Înțelegerea clasei Earthquakes 6th \(sub nivel\).pdf](#) [Înțelegerea gradului Earthquakes 6th \(la nivel\).pdf](#) [Înțelegerea notei Earthquakes 6th \(peste nivel\).pdf](#)
- **Generator de fișe de lucru:** A creat fișe de lucru diferențiate corespunzătoare pentru fiecare nivel de text: [Înțelegerea cutremurelor - sub nivelul clasei worksheet.pdf](#) [Înțelegerea nivelului Earthquakes at clasă Worksheet.pdf](#) [Înțelegerea Earthquakes peste nivelul clasei worksheet.pdf](#)

- Dispozitive cu acces la internet.

- Texte tipărite și fișe de lucru pentru distribuirea în clasă (vezi fișierul relevant)

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Pregătirea materialelor de lecție (10 min)

- Utilizați instrumentul "Plan de lecție" în MagicSchool.ai pentru a genera un [plan de lecție](#) care să prezinte elevilor cauzele cutremurelor, undelor seismice și instrumente pentru măsurarea cutremurelor.

Pasul 2: Atribuiți sarcini tabloului de alegere (10 min)

- Prezentați elevilor sarcinile "[Choice Board](#)", care includ opțiuni precum crearea unui plan de siguranță, construirea unui model de unde seismice și proiectarea unei cronologii a cutremurului.

Pasul 3: Distribuți texte diferențiate (10 min)

- Oferiți elevilor unul dintre cele trei texte nivelate despre cutremure pe baza abilităților lor de citire:
 - Sub nivel: Text simplificat care se concentrează pe conceptele de bază ale cutremurului.
 - La nivel: Text intermediar care oferă mai multe detalii.
 - Peste nivel: Text avansat cu explicații tehnice.

Pasul 4: Implicați-vă cu fișele de lucru (20 min)

- Atribuiți fișe de lucru corespunzătoare adaptate nivelurilor de citire. Elevii finalizează activități precum completarea spațiilor libere, întrebări cu răspunsuri multiple și întrebări deschise.
- Fișă de lucru sub nivel
- Fișă de lucru la nivel
- Fișă de lucru deasupra nivelului.

Pasul 5: Discuții și reflecție în clasă (10 min)

- Facilitați o discuție în clasă în care cursanții împărtășesc cunoștințe din textele lor sau din temele de pe tabla de alegere.
- Încurajați reflecțiile asupra a ceea ce au învățat despre cutremure și impactul lor global.



5. Evaluare:

Fișa de evaluare a instruirii Magic.ai

(<https://app.magicschool.ai/tools>) Nume: _____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

___ Navigarea pe platforma Magic.ai

___ Înțelegerea caracteristicilor de bază

___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate

___ Abilitate în generarea mai multor versiuni

___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă
- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea fișe de lucru diferențiate independent
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare
- ___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate
- ___ gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

- ___ Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.
- ___ Mă simt încrezător să folosesc Magic.ai în clasa mea.
- ___ Practica practică a fost valoroasă.
- ___ Ritmul antrenamentului a fost adecvat.
- ___ Înțeleg cum să integrez Magic.ai în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ îndeplinește așteptările ☐ depășește

așteptările Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

1. Descriere:

Această activitate prezintă profesorilor EdCafe, o platformă educațională dinamică bazată pe inteligență artificială, concepută pentru a eficientiza crearea de experiențe de învățare diferențiate. EdCafe oferă instrumente intuitive care permit educatorilor să creeze planuri de lecție personalizate, texte nivelate și activități interactive care răspund nevoilor diverse ale elevilor.

2. Materiale didactice:

- Acces la platforma EdCafe:
 - [Site-ul EdCafe.](#)
- Plan de lecție: Creat folosind "Instrumentul de instruire diferențiată" de pe EdCafe [Explorarea minunilor System Differentiated Instruction.pdf solară](#)
- Texte de citire nivelate:
 - Generat prin instrumentul "Text Leveller" de la EdCafe pentru trei niveluri de citire:
 - Sub nivelul clasei: [Reading The Solar System below level.pdf](#)
 - La nivel de clasă: [Reading Exploring clasa noastră de System 5th solară \(la nivel\).pdf](#)
 - Peste nivelul clasei: [Reading Exploring gradul nostru de System 5th solară \(peste nivel\).pdf](#)
- Activități interactive:
 - Carduri: [Carduri Solar System.](#)
 - Test video YouTube: [Test video despre sistemul solar.](#)
 - Chestionare: Concepute cu întrebări cu răspunsuri multiple, completare a spațiului liber și adevărat/fals pe EdCafe: <https://t.ly/NU-p>
- Echipament suplimentar:
 - Computere sau tablete cu acces la internet pentru elevi.
 - Copii tipărite ale textelor nivelate pentru utilizare offline.

3. Durata: 60 min (atelier practic)

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Creați un plan de lecție diferențiat (10 min)

1. Conectați-vă la [EdCafe](#).
2. Faceți clic pe "Creați nou" și selectați "Instrucțiuni diferențiate".
3. Definiți detaliile lecției:
 - Subiect: Sistemul solar.
 - Obiective: Introduceți concepte precum planete, luni și Soare.
 - Strategii de diferențiere: Ajutoare vizuale pentru cursanții vizuali, activități practice pentru cursanții kinestezici și explicații scrise pentru cursanții lingvistici.
4. Salvați [planul de lecție](#) pentru a-l folosi în clasă.

Pasul 2: Generați texte nivelate (15 min)

1. Sub "Materiale de predare/învățare", faceți clic pe "Creați nou" și selectați "Nivelator de text"
2. Introduceți un text de bază despre Sistemul Solar (de exemplu, "Sistemul Solar include Soarele, planetele și alte obiecte cerești").
3. Alegeți nivelurile de citire și generați texte:
 - [Sub nivelul clasei](#): Simplificat cu concepte cheie.
 - [La nivel de clasă](#): Detalii moderate cu limbaj standard.
 - [Peste nivelul clasei](#): Avansat cu termeni tehnici.
4. [Salvați și revizuiți fiecare versiune pentru acuratețe.](#)

Pasul 3: Creați activități interactive (20 min)

A. Carduri:

1. Faceți clic pe "Creați nou" și selectați "Flashcards".
2. Adăugați termeni și definiții ale sistemului solar.
3. Salvați și partajați setul: [Carduri Solar System](#).

B. Test video YouTube:

1. Faceți clic pe "Creați nou", apoi pe "YouTube Quiz".
2. Adăugați un videoclip și creați întrebări la anumite marcaje temporale.
3. Salvați și partajați testul: [Test video Sistemul Solar](#).

C. Teste:

1. Utilizați instrumentul de chestionare al EdCafe pentru a crea întrebări cu răspunsuri multiple și completări ([test 1](#), [test 2](#)).
2. Exemplu de întrebare: "Care este cea mai mare planetă din Sistemul Solar? (Răspuns:

Jupiter)" Pasul 4: Implementați în clasă (5 min)

1. Distribuiți texte nivelate în funcție de abilitățile elevilor.
2. Folosiți carduri pentru exersarea vocabularului.
3. Atribuiți chestionare și întrebări bazate pe videoclipuri YouTube ca evaluări interactive.



5. Evaluare:

Fișă de evaluare a instruirii EdCafe - <https://app.edcafe.ai>

Nume: _____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

- ___ Navigarea pe <https://app.edcafe.ai> peron
- ___ Înțelegerea caracteristicilor de bază
- ___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate
- ___ Abilitate în generarea mai multor versiuni
- ___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

- ☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă

- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea fișe de lucru diferențiate independent
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare
- ___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate
- ___ gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

- ___ Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.
- ___ Mă simt încrezător folosind <https://app.edcafe.ai> în clasa mea.
- ___ Practica practică a fost valoroasă.
- ___ Ritmul antrenamentului a fost adecvat.
- ___ Înțeleg cum să integrez <https://app.edcafe.ai> în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

1. Descriere:

Învăță să creezi planuri de lecție diferențiate pentru o lecție de engleză despre călătorii folosind HyperWrite. Profesorii vor exersa generarea de activități de învățare personalizate bazate pe un anumit subiect și standard la diferite niveluri de complexitate pentru a satisface diverse nevoi de învățare.

2. Materiale didactice:

Computer cu acces la internet Acces

la platforma HyperWrite Subiect

furnizat despre Călătorii

Exemple de obiective de învățare pentru diferite niveluri de abilități

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Conectați-vă la HyperWrite (5 min)

Accesați platforma HyperWrite. <https://www.hyperwriteai.com/aitools/ai-differentiated-planificator-instrucțiuni>

Creați un nou plan de lecție intitulat "Călătorii".

Pasul 2: Introduceți subiectul "Călătorii" și Standard "Elevii ar trebui să fie capabili să-și planifice călătoria, să comunice la aeroport și să ceară ajutor.". HyperWrite generează 4 niveluri: studenți sub nivel, studenți medii și studenți peste medie. HyperWrite oferă planuri de lecție și activități diferențiate gata pe alte site-uri web. În cazul în care acestea nu sunt potrivite, profesorii continuă cu Pasul 3. (10 min).

Pasul 3: Generați dialoguri și exerciții diferențiate (15 min)

Creați dialoguri pentru patru niveluri diferite de competență lingvistică și exerciții pentru fiecare dialog pentru a ajuta la consolidarea înțelegerii și vocabularului.

Exemple de dialoguri și exerciții <https://shorturl.at/bZGKf>

Pasul 4: Revizuire și modificare (10 min)

Examinați întrebările generate

Ajustați nivelurile de complexitate după cum este necesar.

Adăugați elemente vizuale, dacă
sunt disponibile. Formatați fișele de
lucru pentru claritate.

Pasul 5: Salvați și partajați (5
min) Salvați diferite versiuni
Previzualizați fișele de lucru
finale Exportați materiale



5. Evaluare:

Fișă de evaluare a formării didactice HyperWrite

Nume: _____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

___ Navigarea platformei de predare HyperWrite

___ Înțelegerea caracteristicilor de bază

___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate

___ Abilitate în generarea mai multor versiuni

___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate

☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă

☐ Tipuri variate de întrebări utilizate

- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea prezentări diferențiate în mod independent.
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare
- ___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate
- ___ gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

- ___ Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.
- ___ Mă simt încrezător să folosesc HyperWrite în clasa mea.
- ___ Practica practică a fost valoroasă.
- ___ Ritmul antrenamentului a fost adecvat.
- ___ Înțeleg cum să integrez HyperWrite în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

ACTIVITATEA 7: Crearea de fișe de lucru de istorie diferențiate cu predare rapidă – Cele 12 lucrări ale lui Hercule

1. Descriere:

Învăță să creezi fișe de lucru diferențiate pentru o lecție de istorie despre Cele 12 munci ale lui Hercule folosind Brapid Teaching. Profesorii vor exersa generarea de materiale la diferite niveluri de complexitate pentru a satisface diverse nevoi de învățare.

2. Materiale didactice:

Computer cu acces la internet

Acces la platforma de predare

rapidă

Exemple de obiective de învățare pentru diferite niveluri de abilități

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Intrați în Brisk Teaching și adăugați extensia Chrome (5 min).

Accesează platforma Brisk Teaching <https://www.briskteaching.com/>

Adăugați extensia în Chrome.

Pasul 2: Introduceți conținut

Faceți clic pe extensia de predare rapidă (10 min).

Creați o prezentare despre cele 12 lucrări ale lui Hercule.

Alegeți limba.

- Alegeți nivelul și nota.

- Alegeți numărul de diapozitive - cu

imagini. Pasul 3: Generați prezentări

diferențiate

Profesorii le pot îmbunătăți sau le pot adăuga la lista de vocabular, test etc.

Nivel începător

Vezi exemplu de prezentare aici: [Presentation_Hercules și cele 12 muncitori - clasa a 2-a](#)

Vedeți exemplul de listă de vocabular, un test cu răspunsuri multiple cu cheia de răspuns aici:
[Lista de 2_Vocabulary la nivel de clasă - Cele 12 munci ale lui Hercule](#)

Nivel intermediar

Vezi exemplul de prezentare aici: [Presentation The 12 Munca lui Hercule - clasa a 6-a](#) Îmbunătățește prezentarea cu un tutor.

Vedeți cum vor vedea elevii prezentarea, un exemplu aici:
<https://app.briskteaching.com/ws/UYIUVI>

Nivel avansat

Vezi exemplu de prezentare aici: [Presentation The 12 Munca lui Hercule - Nivel avansat](#)

Vezi exemplul de test aici: [Avansat level The 12 Munca lui Hercule - Test](#)

Vedeți exemplul de prezentare care verifică înțelegerea aici:
<https://app.briskteaching.com/ws/YNTAFR>

Pasul 4: Revizuiți și modificați (10 min)

Revizuiți prezentarea generată, lista de vocabular și testul cu răspunsuri multiple. Ajustați nivelurile de complexitate după cum este necesar.

Formați fișele de lucru

pentru claritate. Pasul 5:

Salvați și partajați (5 min)

Salvați diferite versiuni

Previzualizați fișele de lucru

finale



5. Evaluare:

FIȘĂ DE EVALUARE A FORMĂRII DIDACTICE RAPIDE

Nume: _____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

- ___ Navigarea pe platforma Brisk Teaching
- ___ Înțelegerea caracteristicilor de bază
- ___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate
- ___ Abilitate în generarea mai multor versiuni
- ___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

- ☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă
- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea prezentări diferențiate în mod independent.
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare

___poate explica strategiile de diferențiere utilizate

___gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

___Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.

___Mă simt încrezător să folosesc Brisk Teaching în clasa mea.

___Practica practică a fost valoroasă.

___Ritmul antrenamentului a fost adecvat.

___Înțeleg cum să integrez Brapid Teaching în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

<https://shorturl.at/dbCdD> de evaluare Google Forms

ACTIVITATE	8:	Crearea	Diferențiate	Știință Foi	cu
"SchoolAI - Fotosinteză"					

1. Descriere:

Învăță să creezi fișe de lucru diferențiate pentru o lecție de știință despre fotosinteză folosind SchoolAI. Profesorii vor exersa generarea de materiale la diferite niveluri de complexitate pentru a satisface diverse nevoi de învățare. Profesorii vor învăța cum să creeze un spațiu pentru a-și ajuta elevii să învețe singuri.

2. Materiale didactice:

Computer cu acces la Internet

Acces la platforma SchoolAI

Exemple de obiective de învățare pentru diferite niveluri de abilități

3. Durata: 45 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Conectați-vă la SchoolAI (5 min)

Accesați platforma SchoolAI <https://app.schoolai.com/>

Creați un nou spațiu numit Știință.

Pasul 2: Introduceți conținut (10 min) Mergeți la crearea unui spațiu

- Adăugați un titlu: "Fotosinteză"

- Adăugați solicitare AI: Elevii vor învăța totul despre fotosinteză; vor fi gata să răspundă la întrebări despre asta și vor crea un proiect științific pe această temă.

- Detalii opționale: Generați toate câmpurile - Începeți previzualizarea - Lansați un spațiu

eșantion de verificare a spațiului aici: <https://app.schoolai.com/student-space?code=7APN>

Pasul 3: Generați foi de lucru diferențiate (15 min) Accesați Instrumente

Creați fișe de lucru și planuri de lecție axate pe:

Nivel intermediar:

Vezi exemplul de lecție aici: <https://app.schoolai.com/sd/cm4yhfsvm000p11d7rs3n749g>

Vezi exemplul de foaie de lucru aici:

<https://app.schoolai.com/sd/cm4ygzqsm03t710mprzo8mqvy>

Nivel avansat:

Vezi exemplul de lecție aici: <https://app.schoolai.com/sd/cm4yhmd9d03zt10mppmtoosjk>

Vedeți exemplul de foaie de lucru

aici: <https://app.schoolai.com/sd/cm4yhb3ze03y214a1xedor69m>

Pasul 4: Revizuiți și modificați (10 min)

Întrebări generate de recenzii

Ajustați nivelurile de complexitate

după cum este necesar. Adăugați

elemente vizuale, dacă sunt

disponibile.

Formați fișele de lucru pentru claritate.

Pasul 5: Salvați și partajați (5

min) Salvați diferite versiuni

Previzualizați fișele de lucru

finale Exportați materiale



5. Evaluare:

FIȘĂ DE EVALUARE A FORMĂRII IA ȘCOLARĂ

Nume: _____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

___ Navigarea platformei SchoolAI

___ Înțelegerea caracteristicilor de bază

___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate

___ Abilitate în generarea mai multor versiuni

___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă
- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

___ poate crea fișe de lucru diferențiate și planuri de lecție în mod independent.

___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent

___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare

___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate

___ gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

___ Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.

___ Mă simt încrezător să folosesc SchoolAI în clasa mea.

___ Practica practică a fost valoroasă.

___ Ritmul antrenamentului a fost adecvat.

___ Înțeleg cum să integrez SchoolAI în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂȚĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

Formulare Google: <https://shorturl.at/S3ZMD>

1. Descriere:

Această activitate le prezintă **profesorilor Academiq AI**, o platformă bazată pe inteligență artificială care susține instruirea diferențiată prin generarea de materiale de învățare adaptive. Profesorii vor explora modul în care AI poate ajuta la planificarea lecțiilor, crearea de fișe de lucru și aplicații din lumea reală pentru a asigura accesibilitatea pentru elevii cu diverse nevoi de învățare. Până la sfârșitul acestei activități, participanții vor fi creat **materiale de lecție personalizate** pentru predarea **Revoluției Franceze** folosind instrumentele Academiq AI.

2. Materiale didactice:

- ☐ Platforma AI Academiq: <https://academiq-tools.io/dashboard>
- ☐ Plan de lecție: "Revoluția Franceză" (generat prin Academiq AI - vezi anexele) Fișe
- ☐ de lucru: Completarea spațiilor libere, MCQ și întrebări cu răspuns scurt (vezi anexele)
- ☐ **Documentul Conexiuni în lumea reală** (a se vedea anexele)
- ☐ **Teach Me Like X Years Old** texte simplificate 1, 2 (vezi anexele)
- ☐ **Computere sau tablete** cu acces la internet

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Generați un plan de lecție (10 min)

- Conectați-vă la **Academiq AI** și utilizați instrumentul **Lesson Planner**.
- Introduceți "Revoluția Franceză" ca subiect.
- Definiți obiective de învățare, cum ar fi:
 - Înțelegerea cauzelor și consecințelor Revoluției Franceze.
 - Analiza surselor primare și secundare.
 - Evaluarea impactului său asupra idealurilor democratice moderne.
- Revizuiți **planul de lecție generat** și faceți ajustări după cum este necesar.
- Vezi exemplul de plan de lecție aici

Pasul 2: Creați foi de lucru diferențiate (15 min)

- Utilizați generatorul de foi de **lucru** pentru a dezvolta:
 - **Exerciții de completare a spațiilor libere** despre fapte istorice cheie.
 - **MCQ-uri** care acoperă evenimente și figuri majore.

- **Răspuns scurt și întrebări cu răspuns lung** pentru a evalua gândirea critică.
- Previzualizați și modificați foile de lucru în funcție de nivelurile de învățare ale elevilor.
- Vezi exemple de fișe de lucru aici

Pasul 3: Relaționarea Revoluției Franceze cu evenimentele din lumea reală (15 min)

- Utilizați instrumentul **Conexiuni din lumea reală** pentru a explora:
 - Cum a **influențat Declarația Drepturilor Omului Declarația Universală a Drepturilor Omului**.
 - Rolul revoluției în inspirarea **revoluțiilor haitienă și latino-americană**.
 - Mișcări civice moderne care încă reflectă temele **libertății, egalității și fraternității**.
- Facilitați o scurtă discuție cu participanții despre aceste conexiuni.
- Vezi exemplul aici

Pasul 4: Simplificarea conținutului pentru cursanți diverși (15 min)

- Utilizați **Teach Me Like X Years Old** pentru a genera **două versiuni simplificate** ale lecției:
 - **Nivel de bază** (pentru cititorii cu dificultăți). Vezi exemplul aici
 - **Nivel intermediar** (pentru elevii de la nivel de clasă). Vezi exemplul aici
- Comparați modul în care diferitele versiuni explică Revoluția în moduri ușor de identificat.
- Discutați despre modul în care profesorii pot ajusta conținutul pentru a satisface diverse nevoi ale elevilor.

Pasul 5: Împărtășire și reflecție (5 min)

- Salvați și partajați materialele de lecție generate.
- Profesorii discută despre modul în care instrumentele AI pot îmbunătăți **instruirea diferențiată** în clasele lor.



5. Evaluare:

Academiq.ai FIȘĂ DE EVALUARE A INSTRUIRII

Nume: _____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

- ___ Navigarea platformei SchoolAI
- ___ Înțelegerea caracteristicilor de bază
- ___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate
- ___ Abilitate în generarea mai multor versiuni
- ___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

- ☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă
- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea fișe de lucru diferențiate și planuri de lecție în mod independent.
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare
- ___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate
- ___ gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

- ___ Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.
- ___ Mă simt încrezător să folosesc SchoolAI în clasa mea.
- ___ Practica practică a fost valoroasă.
- ___ Ritmul antrenamentului a fost adecvat.
- ___ Înțeleg cum să integrez SchoolAI în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

ACTIVITATEA 10: Crearea de texte informative diferențiate folosind [eduaide.ai](https://www.eduaide.ai)

1. Descriere:

Această activitate prezintă profesorilor Eduaide.Ai care este un spațiu de lucru cuprinzător conceput special pentru profesori. Aplicația oferă o gamă largă de resurse generative pentru a ajuta la planificarea și predarea lecțiilor.

Generator de conținut

Generatorul de conținut este locul în care creați materiale de instruire - resurse didactice și obiecte de învățare. Utilizați acest instrument pentru planificarea lecțiilor, crearea de obiecte informative pentru a prezenta conținut, generarea de exerciții de practică independente, activități de învățare prin cooperare, strategii de gamificare și diverse tipuri de întrebări atât pentru evaluarea formativă, cât și pentru evaluarea sumativă.

2. Materiale didactice:

- Eduaide.ai. Accesul la platformă:
- <https://www.eduaide.ai/academy/fundamentals/navigating-eduaide#content-generator>
- Text informativ: Creat folosind instrumentul "Generator de conținut" pe eduaide.ai
Text informativ + Întrebări de recenzie - DREPTURILE ANIMALELOR
- Texte de lectură nivelate + întrebări de revizuire:
 - Înțelegerea drepturilor animalelor și respectul pentru creaturile vii (clasa a 3-a)
 - Înțelegerea drepturilor animalelor și a implicațiilor etice (clasele 6-8)
 - Implicațiile etice ale drepturilor animalelor (clasele 11-12)

- Activități nivelate:
 - **Întrebări adevărate/false** despre drepturile animalelor (clasa a 3-a)
 - **Întrebări cu răspunsuri multiple** Drepturile animalelor (clasele 6-8)
 - **Drepturile** animalelor (clasele 11-12)
- Echipament suplimentar:
 - Computere sau tablete cu acces la internet pentru elevi.
 - Copii tipărite ale textelor nivelate pentru utilizare offline.

3. Durata: 60 min (atelier practic)

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Creați un text informativ diferențiat cu întrebări de revizuire (10 min)

1. Conectați-vă la <https://www.eduaide.ai/>
2. Faceți clic pe "Lansare" și selectați "Generator", apoi faceți clic pe "Obiecte de informare" și selectați "Text informativ și întrebări"
3. Definiți detaliile lecției:
 - Alegeți materia și nota elevilor
 - Alegeți subiectul
 - Introduceți un subiect sau cuvinte cheie
 - Alegeți "adăugați la spațiul de lucru"
 - Copiați și salvați lecția pentru a o folosi în

clasă Pasul 2: Generați texte nivelate (15 min)

- Sub "Generator" faceți clic pe "Obiecte informaționale" și selectați "Text informativ și Întrebări"
- Păstrați același subiect și modificați nota elevilor pentru a crea un text pentru un alt nivel
- Puteți selecta "îmbunătățiți" pentru a vă îmbunătăți subiectul sau cuvintele cheie
- Alegeți "adăugați la spațiul de lucru"
- Copiați și salvați lecția pentru a o folosi în

clasă [Vedeți exemplul de lecție pentru clasa a 3-a aici](#)
[Vedeți exemplul de lecție pentru clasele 6-8 aici](#)

[Vezi exemplu de lecție pentru clasele 11-12 aici](#)

Pasul 3: Creați activități nivelate (20 min)

- Sub "Generator de conținut", selectați "Întrebări"
- Păstrați același subiect și modificați nota elevilor pentru a crea un text pentru un alt nivel
- Alegeți activitatea dorită "Întrebări cu răspunsuri multiple", "Întrebări adevărate/false" etc.
- Alegeți "adăugați la spațiul de lucru"
- Copiați și salvați activitățile pentru a le folosi în clasă.

[Vezi exemplu de fișă de lucru, întrebări adevărat/fals pentru clasa a 3-a aici](#)

[Vezi exemplu de fișă de lucru, întrebări cu răspunsuri multiple pentru clasele 6-8 aici](#)

Slip de ieșire

- Sub "Generator de conținut" selectați "Evaluări"
- Păstrați același subiect și modificați nota elevilor pentru a crea un "Exit Slip"
- Alegeți "adăugați la spațiul de lucru"
- Copiați și salvați activitățile pentru a le folosi în clasă. [Vezi exemplul Exit Slip pentru clasele](#)

[11-12 aici](#)



5. Evaluare:

Fișă de evaluare a instruirii Eduaide.ai -

<https://www.eduaide.ai/> Nume:

_____ Dată: _____

Domeniu: _____ Nivel de clasă: _____

COMPETENȚĂ TEHNICĂ (Rata 1-5: 1 = slabă, 5 = excelentă)

___ Navigarea pe <https://www.eduaide.ai/> peron

___ Înțelegerea caracteristicilor de bază

___ Abilitatea de a ajusta nivelurile de dificultate

___ Abilitate în generarea mai multor versiuni

___ Gestionarea setărilor platformei

EVALUAREA CREĂRII FIȘEI DE LUCRU

Calitatea materialelor create:

☐ Începător ☐ Dezvoltare ☐ Competenți ☐ Avansați

Diferențierea conținutului (Verificați toate realizările):

- ☐ Progresie clară între nivelurile de dificultate
- ☐ Conținut adecvat pentru nivelul țintă
- ☐ Tipuri variate de întrebări utilizate
- ☐ Instrucțiuni clare pentru fiecare nivel
- ☐ Formatare și aspect coerent

PREGĂTIREA PENTRU IMPLEMENTARE (DA/NU)

- ___ poate crea fișe de lucru diferențiate independent
- ___ Înțelegeți cum să modificați conținutul existent
- ___ capabil să alinieze conținutul la standardele curriculare
- ___ poate explica strategiile de diferențiere utilizate
- ___ gata de implementat într-o sală de clasă

CHESTIONAR DE FEEDBACK (1 = Foarte în dezacord, 5 = Foarte de acord)

- ___ Instruirea a satisfăcut nevoile mele profesionale.
- ___ Mă simt încrezător folosind <https://www.eduaide.ai/> în clasa mea.
- ___ Practica practică a fost valoroasă.
- ___ Ritmul antrenamentului a fost adecvat.
- ___ Înțeleg cum să integrez <https://www.eduaide.ai/> în lecțiile mele.

DOMENII DE ÎMBUNĂTĂȚIRE

Enumerați trei aspecte pentru care aveți nevoie de sprijin suplimentar:

Comentariile evaluatorului:

Evaluare generală: ☐ are nevoie de sprijin ☐ să îndeplinească așteptările ☐ să depășească așteptările

Semnătura evaluatorului: _____ Dată: _____

MODULE 5 ETHICAL AND RESPONSIBLE AI IN EDUCATION



1. Prezentare generală a modului

Acest modul explorează considerațiile etice și practicile responsabile din jurul utilizării inteligenței artificiale (AI) în mediile educaționale. Acesta examinează potențialele beneficii și riscuri ale IA în îmbunătățirea proceselor de predare și învățare, asigurând în același timp echitatea, confidențialitatea și corectitudinea. Accentul este pus pe echiparea educatorilor, factorilor de decizie politică și studenților cu cunoștințele necesare pentru a implementa instrumentele AI în mod etic și responsabil, protejând mediul educațional.

2. Obiectivele modului

- a. Înțelegeți implicațiile etice ale tehnologiilor AI în educație.
- b. Identificarea celor mai bune practici pentru integrarea responsabilă a IA în predare și învățare.
- c. Explorați modalități de a vă asigura că instrumentele AI sprijină incluziunea, echitatea și confidențialitatea în educație.

3. Rezultatele învățării modului

- a. Elevii vor putea analiza problemele etice asociate cu utilizarea AI în contexte educaționale.
- b. Elevii vor putea evalua instrumentele AI în mod critic pentru aplicarea lor etică și responsabilă în sălile de clasă.
- c. Profesorii vor dobândi abilități în dezvoltarea și susținerea politicilor care promovează practicile etice de IA în educație.

4. Concepte cheie

IA etică. Înțelegerea principiilor morale care ghidează dezvoltarea și implementarea IA în educație.

- Prejudecăți și corectitudine: Recunoașterea modului în care prejudecățile din algoritmi AI pot afecta rezultatele educaționale și explorarea modalităților de atenuare a acestora.
- Confidențialitate și securitatea datelor: Analizarea implicațiilor colectării datelor în instrumentele educaționale bazate pe inteligență artificială și asigurarea confidențialității datelor.
- Transparență: Discutarea importanței de a face sistemele AI ușor de înțeles și responsabile față de educatori și studenți.
- Alfabetizarea AI: Construirea cunoștințelor de bază despre AI pentru educatori și studenți pentru a facilita luarea deciziilor în cunoștință de cauză.
- Incluziune și accesibilitate: asigurarea faptului că instrumentele AI sunt incluzive și accesibile diverselor populații de elevi.
- Cadre etice AI: Explorarea cadrelor și liniilor directoare existente pentru implementarea etică a IA în educație.
- Utilizarea responsabilă a IA: Înțelegerea strategiilor și practicilor pentru asigurarea integrării responsabile a IA în mediile educaționale.

ACTIVITATEA 1: Introducere în IA etică în educație

1. **Descriere:** Această activitate prezintă utilizarea etică a IA în educație, subliniind de ce etica este crucială atunci când integrează instrumentele AI.

2. **Materiale didactice:** diapozitive de prezentare, studii de caz privind utilizarea abuzivă a IA în educație, scurt videoclip despre etica IA.

3. **Durata:** 1 oră

4. **Instrucțiuni:**

[Prezentare privind considerațiile etice în IA](#)

[Videoclipuri scurte despre etica IA](#)

<https://www.unite.ai/10-best-ai-tools-for-education/>

Facilitați o discuție de grup despre motivul pentru care

etica contează în AI

5. **Evaluare:**

Scurtă scriere de reflecție despre importanța IA etică, concentrându-se pe principalele concluzii ale activității.

1. Descriere:

Această activitate subliniază importanța confidențialității și eticii în AI. Prin discuții, activități de grup și studii de caz, profesorii vor înțelege mai bine modul în care AI poate influența confidențialitatea și modul în care dezvoltatorii pot echilibra inovația cu considerentele etice.

Mai mult, profesorii vor înțelege relația dintre AI și confidențialitate, vor identifica problemele de confidențialitate în sistemele AI și vor discuta implicațiile lor etice, vor analiza scenarii din lumea reală care implică confidențialitate și AI pentru a explora cum să echilibreze inovația cu protecția confidențialității, se vor angaja într-o discuție despre potențiale soluții pentru asigurarea confidențialității în dezvoltarea AI.

2. Materiale didactice:

- video AI și confidențialitatea DATELOR
- video Ce este confidențialitatea datelor?
- computer/mobil
- markere, pixuri/creioane

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1:

1. Definirea confidențialității în contextul AI:

- Definiți confidențialitatea ca fiind dreptul persoanelor de a-și controla informațiile personale și modul în care acestea sunt colectate, utilizate și partajate.
- Explicați că sistemele AI, în special cele bazate pe analiza datelor și învățarea automată, pot prezenta provocări de confidențialitate, deoarece se bazează adesea pe cantități mari de date personale pentru a funcționa eficient.
- Utilizați exemple precum algoritmi de social media, recunoaștere facială, dispozitive inteligente pentru casă și aplicații de urmărire a sănătății. Întrebați profesorii cum cred ei că AI ar putea compromite confidențialitatea în fiecare caz.
- Discutați ideea de "colectare de date" și modul în care sistemele AI colectează și analizează informații personale pentru a lua decizii sau predicții. Întrebați-i: "Ce tipuri de date personale credeți că colectează AI? Cum pot fi folosite aceste date?"

Pasul 2: Analiza și discuțiile de grup

- Discutați implicațiile etice ale încălcării confidențialității în AI. Unele aspecte cheie includ:

- **Proprietatea** datelor: Cine deține datele cu caracter personal? Individul? Compania le colectează?
- **Consimțământ informat**: Sunt persoanele conștiente de ce date sunt colectate și au control asupra utilizării acestora?
- **Supraveghere și monitorizare**: Cum pot fi utilizate sistemele AI, cum ar fi recunoașterea facială sau urmărirea geolocalizării, pentru supraveghere fără a încălca confidențialitatea?
- **Securitate**: Ce se întâmplă atunci când datele personale sunt furate sau utilizate în mod abuziv de către actori rău intenționați sau chiar corporații?
- **Părtinire**: Cum poate colectarea de date părtinitoare să ducă la discriminare sau excludere în procesul decizional al IA?

Pasul 3: Activitate în grupuri mici

- Împărțiți profesorii în grupuri mici. Ei aleg un scenariu legat de AI și probleme de confidențialitate:

- **Scenariul 1**: O inteligență artificială din domeniul sănătății folosește datele pacienților pentru a prezice riscurile pentru sănătate, dar nu informează pacienții despre modul în care sunt utilizate datele lor.
- **Scenariul 2**: O administrație locală folosește tehnologia de recunoaștere facială pentru supravegherea în spațiile publice pentru a monitoriza criminalitatea.
- **Scenariul 3**: O companie gestionează datele personale în timpul procesului de angajare.

Cereți fiecărui grup să discute despre problemele de confidențialitate din scenariul lor și să-și prezinte constatările. Rugați-i să ia în considerare întrebări precum:

- Cum afectează această tehnologie AI confidențialitatea unui individ?
 - Cum prevenim discriminarea în instrumentele de recrutare bazate pe IA?
 - Ce probleme etice apar din această utilizare a AI?
 - Ce drepturi ar trebui să aibă persoanele fizice în controlul sau limitarea utilizării datelor lor?
-

Pasul 4. Analiza studiului

de caz Studiu de

caz:

- "O platformă populară de socializare colectează date despre utilizatori prin recunoaștere facială pentru a îmbunătăți experiența utilizatorului, dar mai târziu se descoperă că a partajat aceste date cu terțe părți fără consimțământul explicit al utilizatorilor. Ce probleme etice ridică acest lucru? Cum ar trebui protejată confidențialitatea în acest caz?"

Întrebări de discuție:

- Ce încălcări specifice ale confidențialității au avut loc în acest caz?
- A fost acordat consimțământul în cunoștință de cauză? Dacă nu, cum ar fi putut compania să gestioneze consimțământul mai etic?
- Ce prejudiciu potențial ar putea apărea din această utilizare abuzivă a datelor?
- Cum pot companiile de tehnologie să fie trase la răspundere pentru încălcările confidențialității?

Pasul 5: Soluții și cadre etice

- Discutați diverse strategii de protecție a confidențialității în dezvoltarea AI, cum ar fi:
 - **Criptarea** datelor: Protejarea datelor prin criptare securizată pentru a preveni accesul neautorizat.
 - **Anonimizare**: Asigurarea faptului că datele cu caracter personal sunt anonimizate și nu pot fi urmărite până la persoane fizice.
 - **Transparență**: Crearea AI dezvoltare și date obice mai transparent pentru utilizatori.
 - **Control utilizator**: Oferă utilizatorilor control asupra datelor pe care le furnizează și posibilitatea de a renunța sau șterge datele.



5. Evaluare:

Formular de reflecție: Etica confidențialității și IA

Nume: _____

Data: _____

- Care este un concept important despre etica confidențialității și AI în educație pe care l-ați învățat în timpul sesiunii de astăzi?
- Care este o acțiune pe care credeți că ar trebui să o întreprindă dezvoltatorii și companiile AI pentru a se asigura că confidențialitatea este respectată în utilizarea tehnologiilor AI?
- Rezumați punctele cheie discutate pe parcursul activității: importanța confidențialității în AI, preocupările etice și soluțiile potențiale.
- A existat vreo parte a sesiunii care a fost deosebit de utilă sau neclară? Vă rugăm să vă împărtășiți gândurile.
- Pe o scară de la 1 la 5, cum ați evalua înțelegerea eticii confidențialității și a inteligenței artificiale în educație după această sesiune?
- (1 = Deloc încrezător, 5 = Foarte încrezător)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5
- Mai este ceva ce ați dori să împărtășiți sau să sugerați pentru sesiunile viitoare?

ACTIVITATEA 3: Întelegerea provocărilor problemelor etice ale IA într-un mediu școlar

1. Descriere

Această activitate pentru profesori îi ajută pe educatori să înțeleagă problemele etice din jurul IA în școli, oferindu-le instrumentele necesare pentru a gândi critic despre integrarea IA, asigurându-se în același timp că drepturile și corectitudinea elevilor sunt prioritare.

Mai mult, profesorii vor fi încurajați să:

- Înțelegeți principalele aspecte etice legate de utilizarea IA în mediile educaționale.
- Identificați provocările pe care AI le poate prezenta în școli, inclusiv probleme de corectitudine, părtinire, confidențialitate și supraveghere.
- Explorați strategii pentru abordarea acestor provocări etice și asigurarea utilizării responsabile a IA în sălile de clasă și mediile școlare.
- Implicați-vă în discuții despre echilibrul dintre potențialul IA și implicațiile sale etice în educație.

2. Materiale didactice:

-Orientări etice privind utilizarea inteligenței artificiale și a datelor în predarea și învățarea pentru educatori | Spațiul european al educației

-5 Implicațiile etice ale IA în educație: un ghid pentru implementarea responsabilă la clasă

AI 101 pentru profesori: asigurarea unei abordări responsabile a IA

-Calculatoare/tablete pentru cercetare

- Note adezive

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1

Prezentați pe scurt inteligența artificială (AI) și aplicațiile sale potențiale în educație (de exemplu, platforme de învățare personalizate, sisteme automate de notare, chatbot-uri AI pentru sprijinirea elevilor, instrumente de supraveghere pentru securitatea școlii).

Întrebați grupul: "Ce instrumente sau sisteme AI sunt utilizate în prezent în școala dumneavoastră sau cum preconizați că AI va avea un impact asupra clasei sau a mediului școlar?"

Încurajați profesorii să-și împărtășească experiențele sau preocupările legate de utilizarea IA în contextul lor educațional.

Pasul 2

Introducerea principalelor preocupări etice legate de IA în școli:

- **Prejudecăți și corectitudine:** Sistemele AI pot perpetua prejudecățile în luarea deciziilor. Ce impact are acest lucru asupra studenților marginalizați?
- **Confidențialitate și securitatea datelor:** Instrumentele AI colectează adesea cantități semnificative de date despre studenți, inclusiv performanța academică, comportamentul și informațiile personale. Cum pot școlile să protejeze confidențialitatea elevilor și să se asigure că datele sunt gestionate în siguranță?
- **Supraveghere:** Utilizarea inteligenței artificiale în sistemele de securitate (de exemplu, recunoaștere facială, software de monitorizare) ridică îngrijorări cu privire la nivelul de supraveghere în școli și impactul asupra sentimentului de confidențialitate și încredere al elevilor.
- **Consimțământ informat:** Elevii, părinții și profesorii sunt pe deplin conștienți de modul în care AI este utilizată în școli și de datele colectate?

Împărțiți grupul în echipe mici (3-4 persoane). Atribuiți fiecărei echipe una dintre problemele etice menționate mai sus (părtinire, confidențialitate, supraveghere etc.).

Cereți fiecărei echipe să facă brainstorming și să discute despre provocările pe care AI le poate prezenta într-un cadru școlar cu privire la problema atribuită. După 5-7 minute, fiecare grup își împărtășește gândurile cu grupul mai mare.

Exemple de întrebări pentru discuție:

Cum ar putea AI să introducă neintenționat prejudecăți în sistemele școlare? Care sunt preocupările legate de confidențialitate pentru elevi atunci când folosesc AI în școli?

Cum ar putea tehnologiile de supraveghere să afecteze comportamentul și încrederea elevilor în mediul școlar?

Pasul 3

Caz

Studii:

Oferiți grupului un studiu de caz sau un exemplu din lumea reală al provocărilor etice ale IA în școli. De exemplu:

Studiu de caz 1: Școala ta introduce software de recunoaștere facială pentru a monitoriza prezența și securitatea elevilor, dar elevii se simt inconfortabil să fie supravegheați în mod constant.

Studiu de caz 2: O platformă de învățare online urmărește fiecare mișcare a elevilor în sistem, ridicând îngrijorări cu privire la confidențialitatea și consimțământul studenților.



5. Evaluare:

Formular de reflecție: Înțelegerea provocărilor problemelor etice ale IA într-un mediu școlar

Nume: _____

Data: _____

- Care este un concept important despre AI Probleme etice într-un mediu școlar pe care l-ați învățat în timpul sesiunii de astăzi?
- Care sunt dilemele etice în acest caz?
- Ce măsuri ar putea lua școlile pentru a rezolva aceste preocupări etice?

- Cum putem noi, ca educatori, să ne asigurăm că AI în școlile noastre aduce beneficii tuturor elevilor, protejându-le în același timp confidențialitatea și drepturile?
 - Care sunt consecințele pe termen lung dacă aceste probleme nu sunt abordate?
 - Rezumați punctele cheie discutate pe parcursul activității.
 - A existat vreo parte a sesiunii care a fost deosebit de utilă sau neclară? Vă rugăm să vă împărtășiți gândurile.
 - Pe o scară de la 1 la 5, cum ați evalua înțelegerea eticii confidențialității și a inteligenței artificiale în educație după această sesiune?
 - (1 = Deloc încrezător, 5 = Foarte încrezător)
- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

ACTIVITATEA 4: AI în îngrijirea medicală, sănătate și wellness

1. Descriere: Această activitate se concentrează pe înțelegerea rolului inteligenței artificiale (AI) în îngrijirea medicală, sănătate și bunăstare, aplicațiile, beneficiile, provocările și considerațiile etice ale acesteia.

2. Materiale didactice:

- Computer cu acces la internet pentru cercetare
 - Top 7 exemple de inteligență artificială în domeniul sănătății - The Medical Futurist
 - Inteligența artificială în domeniul sănătății: oportunități și provocări | Navid Toosi Saidy TEDxQUT
 - Tablă albă și markere
 - Fișe de lucru pentru chestionarul de evaluare Adevărat/Fals
-

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

PASUL 1

- Introduceți pe scurt conceptul de inteligență artificială (AI) și relevanța acesteia în asistența medicală modernă.
- Definiți termenii:
 - **Inteligența artificială (AI):** Simularea proceselor de inteligență umană de către mașini, în special sisteme informatice.
 - **Îngrijire medicală:** Servicii furnizate de profesioniști medicali pentru a menține sau îmbunătăți sănătatea.

- **Sănătate și bunăstare:** O abordare holistică pentru menținerea bunăstării fizice, mentale și sociale.

PASUL 2

Grupuri de 3/4 discută despre modul în care AI transformă asistența medicală:

- Rolul AI în diagnosticare (de exemplu, analiza imagistică, detectarea bolilor).
- Asistenți virtuali de sănătate (de exemplu, chatbots care oferă sfaturi medicale).
- AI în medicina personalizată (utilizarea datelor pentru a crea planuri de tratament).
- Robotica în chirurgie (de exemplu, intervenții chirurgicale asistate de robot).
- Analiză predictivă pentru rezultatele pacienților (de exemplu, instrumente AI care prezic factorii de risc ai pacienților).
- Evidențiați aplicațiile din lumea reală, cum ar fi IBM Watson Health, sistemele AI utilizate pentru diagnosticarea cancerului sau dispozitivele portabile care urmăresc valorile de sănătate (de exemplu, Fitbit, Apple Watch).

PASUL 3

Grupuri de 3/4 discută despre rolul AI în starea de bine:

- Rolul AI în urmărirea fitness-ului (dispozitive inteligente care urmăresc exercițiile fizice și valorile de sănătate).
- Aplicații de sănătate mintală care folosesc AI pentru a oferi terapie și sfaturi de bunăstare (de exemplu, Woebot, Talkspace).
- Recomandări de sănătate (aplicații de dietă, urmărirea somnului etc.)
- Impactul asupra îngrijirii preventive: Sisteme AI utilizate pentru a prezice focarele, a monitoriza sănătatea publică și a preveni bolile înainte ca acestea să se întâmple.

Pasul 4. Discuție despre considerații și provocări etice

Probleme etice:

- Preocupări legate de confidențialitate și securitate cu datele medicale.
- Prejudecăți în algoritmi AI (de exemplu, rezultate inegale în domeniul sănătății).
- Dependența de tehnologie vs. atingerea umană în domeniul sănătății.



5. Evaluare:

Chestionar de evaluare Adevărat/Fals:

1. AI este utilizată în spitale numai în scopuri de diagnosticare.
 - Adevărat
 - Fals
2. Inteligența artificială poate înlocui medicii în toate domeniile asistenței medicale.

- Adevărat
 - Fals
- 3. Sistemele AI pot prezice rezultatele pacienților și pot ajuta medicii cu planificarea tratamentului.
 - Adevărat
 - Fals
- 4. AI în domeniul sănătății elimină nevoia de profesioniști medicali umani.
 - Adevărat
 - Fals
- 5. Aplicațiile bazate pe inteligență artificială, cum ar fi chatbot-urile, pot oferi sfaturi medicale de bază.
 - Adevărat
 - Fals
- 6. Chirurgia robotică este o aplicație comună de inteligență artificială în medicina modernă.
 - Adevărat
 - Fals
- 7. AI în aplicațiile de wellness poate ajuta la urmărirea activității fizice și la gestionarea stresului.
 - Adevărat
 - Fals
- 8. Prejudecățile din algoritmii AI pot afecta corectitudinea rezultatelor asistenței medicale.
 - Adevărat
 - Fals
- 9. AI în domeniul sănătății este lipsit de preocupări etice.
 - Adevărat
 - Fals
- 10. AI poate prezice focarele de boli analizând modelele din datele de sănătate.
 - Adevărat
 - Fals

[Evaluare Răspuns cheie Modulul 5 activitate 4.docx](#)

1. Descriere:

Această activitate oferă elevilor și profesorilor o bază critică în înțelegerea relației complexe dintre IA și drepturile omului, încurajându-i să se gândească profund la problemele etice în joc și să exploreze soluții potențiale pentru viitor.

Obiectivele acestei activități sunt:

1. Înțelegeți relația dintre dezvoltarea IA și drepturile omului.
2. Analizați studii de caz din lumea reală în care IA afectează drepturile omului (de exemplu, supraveghere, confidențialitate a datelor, părtinire).
3. Evaluați provocările etice reprezentate de AI și propuneți soluții.
4. Obțineți o perspectivă asupra cadrelor globale privind drepturile omului și relevanța acestora pentru IA.
5. Discutați despre rolul guvernelor, corporațiilor și persoanelor fizice în protejarea drepturilor omului în era IA.

2. Materiale didactice:

- Proiector sau tablă inteligentă
- Fișe și videoclipuri
- Acces la computere
- Pix și hârtie sau dispozitive digitale pentru note
- Designul aliniat etic al EEEE,
- Orientările UE privind etica IA;
- Principiile OCDE privind inteligența artificială.
- Actul UE privind IA
- Inteligența artificială și drepturile omului

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

PASUL 1

- Prezentați elevilor conceptele de bază ale drepturilor omului și modul în care AI se intersectează cu acestea. Oferiți o scurtă prezentare generală a drepturilor omului; Definiți drepturile omului și dați exemple (de exemplu, dreptul la viață privată, libertatea de exprimare, dreptul la egalitate). Menționați cadrele internaționale ale drepturilor omului, cum ar fi Declarația Universală a **Drepturilor Omului (DUDO)**. Ce sunt drepturile omului?

PASUL 2

AI și drepturile omului: Explicați rolul AI în societatea modernă și modul în care acesta afectează drepturile omului. Concepte cheie de acoperit: Confidențialitate, Egalitate, Nediscriminare, Autonomie și Responsabilitate.

Activitate:

- **Întrebare de discuție:** "Cum ar putea tehnologia AI să protejeze sau să încalce drepturile omului? Dați exemple."
-

Pasul 3

Împărțiți studenții/participanții în grupuri mici și atribuiți fiecărui grup unul dintre studiile de caz. Rugați-i să discute despre încălcările drepturilor omului (sau protecțiile) în fiecare caz și să raporteze clasei cu constatările lor.

Studii de caz privind IA și drepturile omului pentru a oferi exemple din lumea reală ale impactului IA asupra drepturilor omului, arătând atât aspecte pozitive, cât și negative.

Studiu de caz 1: AI în supraveghere și confidențialitate

- Exemplu: **utilizarea de către China a inteligenței artificiale în supraveghere**, inclusiv tehnologia de recunoaștere facială și sistemele de credit social.
- Impactul asupra confidențialității și libertății de exprimare: Cum afectează supravegherea AI confidențialitatea individuală? Ce se întâmplă când AI monitorizează fiecare mișcare a cetățenilor?

Studiu de caz 2: Prejudecățile AI în algoritmii de angajare

- Exemplu: Rezultate discriminatorii în sistemele de angajare bazate pe AI (de exemplu, Amazon a renunțat la un instrument de recrutare AI din cauza prejudecății de gen).
- Impactul asupra egalității și nediscriminării: Cum poate AI să perpetueze sau să reducă prejudecățile în practicile de angajare?

Studiu de caz 3: Armele autonome și dreptul internațional

- Exemplu: **Sisteme de arme autonome letale (LAWS)** și potențialul lor de a încălca dreptul internațional umanitar.
- Impactul asupra vieții și securității: Ar trebui AI să aibă puterea de a lua decizii pe viață și pe moarte în război?

PASUL 4

Provocările etice ale IA:

- **Responsabilitate:** Cine este responsabil atunci când AI provoacă daune (de exemplu, vehicule autonome în accidente)?
- **Transparență:** Ar trebui ca deciziile AI să fie explicabile pentru oameni, mai ales atunci când au impact asupra drepturilor personale?
- **Bias:** Cum asigurăm corectitudinea în algoritmi AI, în special în domenii sensibile precum justiția penală și angajarea?



5. Evaluare:

Rugați elevii să scrie individual o soluție pentru a se asigura că AI respectă drepturile omului, apoi discutați-o cu un partener și, în cele din urmă, împărtășiți-o clasei. Luați în considerare următoarele aspecte:

- **Reglementare și politică:** importanța creării de legi și reglementări în jurul IA care să impună protecția drepturilor omului. Exemplu: **Actul UE privind IA**
- **Măsurile de transparență și responsabilitate:** Companiile AI ar trebui să fie obligate să dezvăluie modul în care algoritmi sunt creați, antrenați și testați pentru părtinire. Încurajarea dezvoltării de "auditori de IA" pentru a se asigura că sistemele de IA funcționează corect.
- **Cooperare globală:** Cum pot națiunile să colaboreze pentru a preveni încălcarea drepturilor omului de către IA, în special în țările cu sisteme juridice mai puțin robuste?

ACTIVITATEA 6: AI, amenințări climatice globale și etică

1. Descriere:

Această activitate va contribui la:

1. Înțelegeți rolul IA în abordarea amenințărilor climatice globale.
2. Discutați considerațiile etice privind utilizarea IA în soluțiile privind schimbările climatice.
3. Analizați modul în care AI poate avea un impact pozitiv și negativ asupra eforturilor climatice globale.
4. Evaluarea critică a rezultatelor potențiale ale politicilor climatice bazate pe IA.

2. Materiale didactice:

- Tablă albă/markere sau proiector pentru prezentare
- Computere sau tablete pentru cercetare
- videoclipuri despre IA și schimbările climatice:
<https://x.com/i/status/1649377290923438082>
- Test de evaluare finală

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

PASUL 1

Întrebați grupurile: "Ce știți despre schimbările climatice? Cum crezi că tehnologia precum AI ne-ar putea ajuta să luptăm împotriva ei?"

Explicați că AI poate ajuta în domenii precum optimizarea energiei regenerabile, predicția dezastrelor, monitorizarea mediului și reducerea emisiilor de carbon.

Pasul 2

1. Discuție în clasă

- Puneți întrebarea: "Ce preocupări etice apar atunci când folosim AI pentru a aborda problemele climatice globale?"
- Ghidați discuția cu următoarele solicitări:
 - Confidențialitatea datelor: Cine deține datele utilizate de sistemele de IA pentru monitorizarea climei?
 - Prejudecăți în algoritmi: Ar putea soluțiile AI să aibă un impact disproporționat asupra anumitor comunități sau regiuni?
 - Consecințe neintenționate: Ar putea soluțiile bazate pe AI să aibă rezultate negative neprevăzute (de exemplu, mutarea locurilor de muncă, daune aduse mediului)?
 - Echitate: Vor fi soluțiile AI accesibile tuturor țărilor, în special națiunilor în curs de dezvoltare?

2. Reflecție individuală (5 min):

- Rugați elevii să scrie un scurt paragraf care să reflecte asupra unei probleme etice legate de AI în schimbările climatice pe care o consideră cea mai îngrijorătoare.

Concluzie (5 min)

- Recapitulați principalele puncte ale lecției: potențialul AI în combaterea schimbărilor climatice, provocările sale etice și necesitatea unei analize atente atunci când se utilizează tehnologiile AI pentru soluții globale.
- Încurajați studenții/colegii să se gândească atât la potențial, cât și la riscuri atunci când vine vorba de utilizarea tehnologiei avansate precum AI pentru a rezolva problemele de mediu.



5. Evaluare

1. Alegere multiplă

Care este unul dintre principalele moduri în care AI este folosită pentru a ajuta la combaterea schimbărilor climatice?

- Prezicerea tiparelor meteo
- Proiectarea de noi smartphone-uri
- Crearea de noi combustibili fosili
- Niciuna dintre cele de mai sus

2. Adevărat/Fals

AI poate ajuta la reducerea emisiilor de gaze cu efect de seră prin optimizarea utilizării energiei în diverse industrii.

(Adevărat/Fals)

3. Răspuns scurt

Descrieți o preocupare etică legată de utilizarea IA în abordarea schimbărilor climatice.

4. Alegere multiplă

Care dintre următoarele este o potențială consecință negativă a utilizării AI în soluțiile privind schimbările climatice?

- Acces sporit la energie regenerabilă
 - Deplasarea locurilor de muncă din cauza automatizării
 - Prognoza climatică îmbunătățită
 - O mai bună gestionare a resurselor naturale
-

Cheie de răspuns pentru test:

- a) Prezicerea tiparelor meteorologice
- Adevărat
- Exemplu de răspuns: *O preocupare etică este confidențialitatea datelor, deoarece informațiile colectate de sistemele AI ar putea fi utilizate în mod abuziv sau vândute fără consimțământ.*
- b) Mutarea locurilor de muncă din cauza automatizării

1. Descriere:

Această activitate va explora conceptul de respect în contextul inteligenței artificiale (AI) și modul în care sistemele AI ar trebui să fie proiectate și utilizate pentru a susține demnitatea, drepturile și valorile umane. Profesorii și elevii vor examina implicațiile etice ale IA, inclusiv corectitudinea, transparența, autonomia și responsabilitatea și vor înțelege modul în care IA poate reflecta valorile respectului atât în proiectare, cât și în aplicare.

2. Materiale didactice:

- Proiector sau tablă inteligentă
- Fișe despre etica AI, valorile umane și respectul
- Conexiune la internet
- Pix și hârtie sau dispozitive digitale pentru notițe
- Importanța respectului

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

PASUL 1.

Prezentați elevilor conceptul de respect și importanța acestuia în relațiile umane și conectați-l la AI. Începeți cu o definiție a respectului:

- Discutați ce înseamnă "respect" în interacțiunile umane. Conceptele cheie ar putea include:
 - **Tratarea alții cu demnitate** (recunoaștere lor valoare ca indivizi).
 - **Nediscriminarea** (recunoașterea egalității tuturor oamenilor).
 - **Autonomie** (onorarea alegerii și libertății individuale).
 - **Corectitudine** (asigurarea unui tratament egal fără părtinire).

Cereți-le colegilor/elevilor să împărtășească exemple de respect în viața de zi cu zi.

- Conectați-vă la AI:

Discutați despre modul în care conceptul de respect se extinde la AI. În ce moduri ar trebui sistemele de IA să respecte valorile, drepturile și demnitatea umană? (de exemplu, cum ar trebui AI să trateze indivizii în mod egal, să onoreze confidențialitatea și să respecte autonomia?).

PASUL 2

Grupuri de 4 profesori sau elevi explorează aplicații specifice AI și analizează potențialul lor de a respecta valorile umane. Fiecare grup alege una dintre următoarele aplicații AI (sănătate, educație, ocuparea forței de muncă). Fiecare grup:

- Identificați principalele moduri în care IA poate respecta sau încălca demnitatea umană în domeniul atribuit.
- Discutați despre modul în care sistemele de IA pot fi concepute pentru a promova respectarea drepturilor omului în acest context.
- Prezentați concluziile lor clasei.

- **AI în domeniul sănătății:**

- Cum poate AI în domeniul sănătății să respecte autonomia, demnitatea și confidențialitatea pacienților?
- Luați în considerare sistemele AI în recomandările de diagnostic sau tratament. Ar trebui pacienții să aibă dreptul de a renunța la luarea deciziilor bazate pe inteligență artificială?

- **AI în educație:**

- Discutați despre modul în care AI poate fi utilizată în mediile educaționale pentru a sprijini elevii fără prejudecăți. Cum pot sistemele de IA să respecte nevoile individuale de învățare și să promoveze corectitudinea?

- **IA în ocuparea forței de muncă:**

- Explorați utilizarea AI în practicile de angajare, supravegherea angajaților și urmărirea productivității. Cum poate fi concepută IA pentru a respecta autonomia lucrătorilor și pentru a preveni prejudecățile?



5. Evaluare:

Activitate de REFLECȚIE: Cum ne putem asigura, ca indivizi, că sistemele de IA pe care le folosim în fiecare zi ne respectă demnitatea și drepturile? Care sunt câteva acțiuni pe care le putem lua pentru a promova o inteligență artificială mai etică? Scrieți un scurt paragraf despre el.

- Luați în considerare următoarele **concepte cheie**:

- Respectul este o valoare umană fundamentală pe care sistemele AI trebuie să o susțină pentru a promova demnitatea, corectitudinea și egalitatea.
- Considerentele etice, cum ar fi părtinirea, transparența, confidențialitatea și responsabilitatea, sunt esențiale pentru a se asigura că AI respectă drepturile omului.
- Designul AI centrat pe om poate promova un viitor tehnologic mai respectuos și mai incluziv.

1. Descriere:

Următoarea activitate va explora intersecția eticii inteligenței artificiale (AI) cu probleme de incluziune, migrație și multiculturalism. Profesorii și elevii vor analiza modul în care sistemele AI pot fi proiectate și implementate într-un mod care respectă diversitatea societății, promovând corectitudinea și egalitatea pentru populațiile migrante și grupurile marginalizate. Până la sfârșitul lecției, participanții la activitate vor avea o înțelegere mai profundă a provocărilor etice pe care le reprezintă AI într-o lume multiculturală și a rolului incluziunii în proiectarea și utilizarea tehnologiilor AI.

2. Materiale didactice:

- Proiector sau tablă inteligentă
- Videoclipuri privind etica, incluziunea și migrația IA Impactul IA asupra diversității și includere [1.29.]
- Cum poate AI să spargă barierele din calea egalității | Jamila Gordon
- Computere sau tablete pentru cercetare
- Pix și hârtie sau dispozitive digitale pentru note și reflecție

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

PASUL 1

Introducerea conceptelor de etică AI și provocările proiectării sistemelor AI pentru o societate multiculturală.

- **Ce este etica AI?**
 - Definirea **eticii AI**: Studiul implicațiilor morale și provocărilor asociate cu dezvoltarea și implementarea tehnologiilor AI, inclusiv corectitudinea, transparența, responsabilitatea și confidențialitatea.
 - Discutați de ce etica IA este importantă în lumea de astăzi, unde IA joacă un rol semnificativ în procesele decizionale în diverse domenii.
- **Ce este multiculturalismul și incluziunea?**
 - Definirea **multiculturalismului**: Prezența și coexistența diverselor grupuri culturale și etnice într-o societate.
 - Definirea **incluziunii**: Practica de a crea medii în care oamenii din medii, abilități și identități diferite se simt respectați, apreciați și capabili să participe pe deplin.

PASUL 2

Explorați modul în care IA poate fi concepută pentru a promova incluziunea, egalitatea și respectarea drepturilor omului în societățile multiculturale.

- **Proiectarea inteligenței artificiale incluzive:**

- **Seturi de date diverse:** Discutați despre importanța utilizării datelor incluzive care reprezintă populații diverse, inclusiv migranți, refugiați și comunități marginalizate. Sistemele de IA ar trebui să fie antrenate pe diverse seturi de date pentru a evita rezultatele părtinitoare.
- **Sensibilitate culturală:** Sistemele de IA ar trebui să fie sensibile la diferențele culturale și să promoveze respectul pentru toate identitățile culturale. Aceasta include sprijinul lingvistic, înțelegerea normelor culturale și recunoașterea diferitelor forme de comunicare.
- **Transparență și responsabilitate:** dezvoltatorii trebuie să se asigure că sistemele de IA sunt transparente și că utilizatorii (inclusiv migranții) au acces la explicații clare despre modul în care sunt luate deciziile. De asemenea, sistemele de IA trebuie să fie responsabile și ar trebui să existe mecanisme pentru a aborda potențialele daune.

- **Exemple de IA incluzivă:**

- **AI în traducerea lingvistică:** Discutați despre modul în care AI poate elimina barierele lingvistice, ajutând migranții să comunice în noile lor țări, să acceseze servicii și să se integreze în societate.
- **AI în domeniul sănătății:** AI poate ajuta la asigurarea unui acces mai echitabil la asistență medicală pentru populațiile migrante, luând în considerare nevoile și provocările lor specifice (de exemplu, barierele lingvistice, diferențele culturale).
- **AI în ocuparea forței de muncă:** Platformele de căutare a unui loc de muncă bazate pe IA pot fi concepute pentru a promova incluziunea concentrându-se mai degrabă pe abilități decât pe naționalitate sau etnie, ajutând migranții să găsească oportunități de angajare.

PASUL 3

Grupuri de 4 profesori/studenți reflectează asupra importanței eticii IA în migrație și societățile multiculturale și revizuiesc conceptele cheie:

- AI poate fi un instrument puternic pentru a promova incluziunea și corectitudinea în societățile multiculturale, dar prezintă provocări precum prejudecățile, discriminarea și excluderea.
- Dezvoltarea etică a IA necesită date diverse, transparență, responsabilitate și sensibilitate culturală.
- Guvernele, companiile și societatea civilă trebuie să colaboreze pentru a se asigura că sistemele de IA sunt concepute pentru a respecta demnitatea umană și pentru a promova incluziunea tuturor comunităților, inclusiv a migranților.



5. Evaluare:

Studiu de caz: AI și relocarea refugiaților

Într-o țară europeană, sistemele de IA sunt utilizate pentru a eficientiza procesul de relocare a refugiaților. Sistemul AI ajută la evaluarea educației, abilităților și nevoilor de asistență medicală ale refugiaților și le potrivește cu oportunități de relocare adecvate. Cu toate acestea, au apărut rapoarte că algoritmul tinde să acorde prioritate refugiaților cu niveluri mai ridicate de educație și abilități profesionale specifice, ceea ce duce la rezultate inegale de relocare pentru cei cu educație mai puțin formală sau abilități netradiționale. În plus, refugiații din anumite regiuni se confruntă cu un tratament discriminatoriu din cauza datelor părtinitoare.

5.1. Identificați principalele probleme etice prezentate în acest studiu de caz. Cum ați aborda prejudecățile din sistemul AI?

5.2. Propunerea de soluții potențiale pentru a se asigura că sistemul de IA este echitabil și incluziv, ținând seama de nevoile și mediile diverse ale refugiaților.

Reguli de punctare:

- **Studiu de caz:** Fiecare întrebare de studiu de caz valorează 10 puncte, pe baza capacității de a analiza critic problema și de a propune soluții viabile.

Total puncte posibile: 30

ACTIVITATEA 9: Etica AI, război și pace

1. Descriere:

Această activitate va explora implicațiile etice ale inteligenței artificiale (AI) în contextul războiului și păcii. Participanții la activitate vor analiza modul în care tehnologiile AI modelează războiul modern, riscurile armelor autonome și provocările etice ale sistemelor militare bazate pe AI. În plus, activitatea va lua în considerare modul în care IA ar putea fi utilizată pentru a promova pacea, a preveni conflictele și a sprijini eforturile de reconciliere post-conflict.

2. Materiale didactice:

- Proiector sau tablă inteligentă
- Articole sau videoclipuri despre IA în tehnologia militară
- Inteligență artificială și pace
- Rolul inteligenței artificiale în războiul Rusiei din Ucraina | Știri DW

- Computere sau tablete pentru cercetare
- Pix și hârtie sau dispozitive digitale pentru note și reflecție

3. Durata: 60 min

4. Instrucțiuni:

PASUL 1

Introduceți etica IA în contextul războiului și păcii și discutați rolul tot mai mare al IA în aplicațiile militare, inclusiv sistemele autonome, dronele și tehnologiile de supraveghere.

- **AI și război:**
 - AI în război transformă modul în care sunt executate strategiile militare, odată cu introducerea dronelor, a armelor autonome și a sistemelor de supraveghere bazate pe AI.
 - Preocupări etice: autonomia în război, responsabilitatea pentru deciziile luate de sistemele AI și potențialul AI de a exacerba violența sau de a interpreta greșit comenzile.
- **AI și pace:**
 - Potențialul AI de a contribui la eforturile de consolidare a păcii, inclusiv prevenirea conflictelor, negocierile de pace, ajutorul umanitar și reconcilierea post-conflict.

Pasul 2

Examinare de grup privind modul în care IA poate fi utilizată pentru a preveni conflictele, a promova pacea și a sprijini reconstrucția post-conflict.

- **IA în consolidarea păcii:**
 - Discutați despre modul în care IA poate fi utilizată pentru **a prezice și preveni conflictele**, prin analiza datelor factorilor sociali, politici și economici care ar putea indica potențiale tensiuni sau conflicte.
 - **Ajutor umanitar:** Sistemele AI pot optimiza distribuția ajutorului, pot ajuta la urmărirea populațiilor strămutate și se pot asigura că resursele ajung eficient la cei care au nevoie.
 - **Negocieri de pace:** AI poate ajuta la analizarea datelor din zonele de conflict pentru a identifica modele și a crea strategii pentru negocierile diplomatice.
 - **Reconstrucția post-conflict:** AI poate ajuta la reconstruirea comunităților oferind informații despre alocarea resurselor, dezvoltarea infrastructurii și eforturile de reconciliere socială.
- **AI în prevenirea escaladării:**

- Explorați utilizarea IA în soluționarea conflictelor militare, cum ar fi sistemele de IA care ar putea interveni sau deescalada acțiunile militare pe baza analizei în timp real a mișcărilor de trupe și a tensiunilor regionale.



5. Evaluare:

CHESTIONAR

1. Cum credeți că ar putea AI să influențeze viitorul războiului?
2. Care sunt potențialele beneficii sau pericole ale utilizării AI în conflict?
3. Ar putea AI să joace un rol în prevenirea sau rezolvarea conflictelor?
4. Cum ar putea contribui AI la:
 - a) Prevenirea viitoarelor conflicte sau războaie.
 - b) Sprijinirea eforturilor umanitare în timp de război.
 - c) Asistență în recuperarea și reconcilierea post-conflict.

ACTIVITATEA 10: Capacitatea AI de a înțelege, simula și exprima emoții și creativitate.

1. Descriere:

E-Tivity

Avatare AI vorbite: Emulare și întrebări.

Elevii trebuie să acționeze în moduri care seamănă cu exemplele. Elevii au fost încurajați să-și aleagă propriile exemple, alegând dintre oameni de știință celebri, influenți morali, politicieni, muzicieni și scriitori. Au folosit aplicații AI pentru a-i lăsa să vorbească despre școala lor. Acest lucru a promovat, fără îndoială, deferența morală. Uneori au ales oameni celebri al căror comportament era discutabil pentru a încuraja raționamentul moral și gândirea critică.

În loc să caute pur și simplu să imite sau să pună la îndoială exemplele lor, elevii ar trebui încurajați să adopte o abordare mai nuanțată a emulației și a gândirii critice, în care să se implice cu exemplele lor, să se gândească la modul în care pot promova valorile și să întruchipeze idealurile și virtuțile pe care le identifică și le admiră în ele sau, dimpotrivă, gândiți-vă cum pot pune la îndoială atitudini neîmpărtășite cu care nu sunt de acord. Această abordare este susținută de perspective recente despre care exemple sunt mai motivante dacă nu sunt pur și simplu imitate.

2. Materiale didactice:

Instrumente online, smartscreen, laborator.

Produs: https://fb.watch/xkeDC_KwLU/

3. Durată:

3 ore (o săptămână)

4. Instrucțiuni:

Elevii din grupuri sunt îndrumați să folosească instrumente AI gratuite bazate pe web pentru a transforma textul în avatare vorbitoare (Canva, HeyGen,...). În cele din urmă, toate videoclipurile sunt asamblate cu Canva, iar videoclipul rezultat este diseminat online.



5. Evaluare:

Un formular de autoevaluare a fost folosit pentru a promova reflecția profundă și conștientizarea de sine în rândul elevilor.

- A. În general, cât de greu a fost să creezi avatarurile vorbitoare?
- B. Te-ai simțit încrezător în ideea ta?
- C. A fost dificil să găsești resursele și materialele de care aveai nevoie?
- D. Au fost ușor de urmat instrucțiunile profesorului?
- E. Ai reușit să te adaptezi când au apărut schimbări neașteptate de direcție?
- F. Ai fost mulțumit de cum s-a dovedit a fi proiectul tău?
- G. Ai fost încrezător în grupul cu care ai lucrat? Pe o

scară de la 1 la 5, cum ți-ai evalua răspunsurile?

- Complet de acord 5
- De acord 4
- Nehotărât 3
- Nu sunt de acord 2
- Nu sunt de acord 1

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

MODULE 6 COLLABORATIVE LEARNING AND AI



1. Prezentare generală a modulului

Acest modul explorează modul în care tehnologiile AI pot îmbunătăți activitățile educaționale colaborative prin furnizarea de feedback personalizat, facilitarea interacțiunii cu colegii și sprijinirea dezvoltării abilităților în diverse medii, răspunzând nevoilor speciale ale elevilor. Prin acest modul, educatorii învață cum să integreze eficient instrumentele bazate pe inteligență artificială pentru a încuraja învățarea colaborativă, a îmbunătăți implicarea și a se adapta la nevoile individuale de învățare în diverse medii de grup.

2. Obiectivele modulului

- recunoașterea și înțelegerea rolului AI în îmbunătățirea învățării colaborative în diverse medii.
- explorarea și utilizarea instrumentelor AI concepute pentru a sprijini experiențele de învățare interactive și personalizate.
- dezvoltarea de strategii pentru a facilita munca eficientă în echipă și feedback-ul de la egal la egal folosind platforme bazate pe inteligență artificială.
- Evaluarea impactului IA asupra rezultatelor învățării și identificarea celor mai bune practici pentru integrarea IA în activitățile de colaborare.

3. Rezultatele învățării modulului

- să aplice instrumente AI pentru a crea activități de învățare captivante și colaborative.
- pentru a evalua eficacitatea feedback-ului bazat pe IA și a îndrumărilor în sprijinirea obiectivelor de învățare în grup.

- c. să implementeze soluții de IA pentru a facilita procesul de învățare în cadrul învățării integrate prin autocorectare și învățare de la egal la egal.
- d. pentru a evalua impactul AI în medii colaborative, recunoscând beneficiile și limitările sale în îmbunătățirea rezultatelor învățării în diverse medii.

4. Concepte cheie

Învățare colaborativă, suport pentru învățare bazat pe inteligență artificială, feedback adaptiv, autocorectare și reflecție, implicare prin inteligență artificială

ACTIVITATEA 1: Crearea de conexiuni: explorarea învățării colaborative cu instrumente AI

1. Descriere:

Această activitate explorează conceptul de învățare colaborativă și rolul pe care îl pot juca instrumentele AI în îmbunătățirea acestuia. Profesorii vor lucra împreună pentru a reflecta asupra înțelegerii și experienței lor de învățare colaborativă, pentru a discuta despre importanța acestuia în educația modernă, despre modul în care pot îmbunătăți diferitele stiluri de învățare.

2. Materiale didactice:

- Hârtie și pix
- Laptop cu acces la Internet
- Instrumente AI:
 - [Mentimeter](#) pentru sondaje live și reflecții în timp real
 - [Wordwall](#), [Education.com](#) pentru explorarea gamificată a ideilor
 - [Canva](#), [creator de imagini AI](#), [Microsoft Copilot](#) pentru proiectarea rezultatului final
 - Instrumente de brainstorming bazate pe inteligență artificială: [ChatGPT](#), [Padlet](#) sau [Coggle](#)
 - ["Două stele și o dorință"](#) exemplu de șablon TeachBC

3. Durata: 90 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Brainstorming despre învățarea colaborativă (20 min)

- Lucru în grup: Discutați și definiți învățarea colaborativă în cadrul grupului dvs. Luați în considerare următoarele:
 - Ce înseamnă învățarea colaborativă pentru tine?
 - Cum folosești în prezent învățarea colaborativă în practica ta de predare?
 - Care sunt beneficiile învățării colaborative pentru elevii cu nevoi diverse?
 - Cu ce provocări te-ai confruntat cu învățarea colaborativă și cum ar putea AI să le rezolve?

Utilizați un instrument de brainstorming bazat pe inteligență artificială, cum ar fi [Mentimeter](#) sau [Coggle](#) pentru a genera informații sau solicitări.

Materiale: Hârtie și pix/laptop cu acces la internet

Pasul 2: Explorarea interactivă a învățării colaborative (25 min)

- Lucru în grup: Implicați-vă într-o activitate interactivă folosind instrumente AI.
 - Utilizați [Wordwall](#), [ChatGPT](#) sau [Education.com](#) pentru a explora conceptele cheie ale învățării colaborative într-un format gamificat (de exemplu, chestionare, jocuri de potrivire).
 - Utilizați [Mentimeter](#) pentru a răspunde la întrebări de sondaj în direct, cum ar fi:
 - Cum beneficiază învățarea colaborativă de cursanții diverși?
 - Ce rol pot juca instrumentele AI în sprijinirea colaborării?
- Materiale: Laptopuri cu acces la internet, [Wordwall](#), [ChatGPT](#), [Education.com](#), [Mentimeter](#)

Pasul 3: Crearea unui artefact colaborativ (25 min)

- Lucru în grup: Utilizați [Canva](#), [creator de imagini AI](#), [Microsoft Copilot](#) pentru a proiecta în colaborare o reprezentare vizuală (grafică/infografică/pliant) a înțelegerii grupului despre învățarea colaborativă. Artefactul tău vizual ar trebui:
 - Definiți învățarea colaborativă
 - Evidențiați beneficiile și provocările
 - Ilustrați modul în care instrumentele AI pot îmbunătăți colaborarea
 - Ilustrați modul în care instrumentele AI pot îmbunătăți colaborarea între diverși cursanți
- Utilizați rezultatele brainstorming-ului de la Pasul 1 și informațiile de la Pasul 2 ca inspirație
- Adăugați reprezentarea vizuală la rezultatul final colectiv în [Padlet](#)
- Materiale: [Canva](#), [creator de imagini AI](#), [Microsoft Copilot](#), [Padlet](#), laptopuri cu acces la Internet

Pasul 4: Feedback de la egal la egal (10 min)

- Lucru în grup: Vizualizați reprezentarea vizuală a altor grupuri pe [Padlet](#) și oferiți feedback dându-le 1-5 stele.

5. Evaluare: (10 min)

- Reflectați la ceea ce ați învățat despre învățarea colaborativă revizuind munca altora
- Discutați între membrii grupului și oferiți feedback constructiv
- Folosiți un cadru de feedback, cum ar fi:
 - ["Două stele și o dorință"](#) (2 puncte pozitive, 1 sugestie de îmbunătățire).
- Materiale: ["Două stele și o dorință"](#) șablon TeachBC

ACTIVITATEA 2: Reprezentări vizuale colaborative cu instrumente AI

1. Descriere: Această activitate explorează modul în care instrumentele AI pot fi utilizate pentru a crea conținut vizual captivant, cum ar fi postere, pliante, broșuri etc. Profesorii vor colabora pentru a evalua imaginile create de elevi și vor crea imagini care promovează munca în echipă, gândirea critică și rezolvarea problemelor, subliniind modul în care instrumentele AI pot sprijini învățarea colaborativă în sălile de clasă.

2. Materiale didactice:

- [Mostre](#) de postere, pliante, broșuri create de studenți pentru evaluare
- [Canva](#), [Canva Magic Design](#), [Bing Image Creator](#), [Microsoft Copilot](#) (pentru design vizual)
- [ChatGPT](#), [Canva Magic Design](#) (pentru text de brainstorming și criterii de evaluare)
- [Șablon](#) pentru criteriile de evaluare a designului vizual, [șabloane de feedback Canva](#)
- [Padlet](#) (pentru colectarea șablonului de evaluare a grupurilor)
- [Lino](#) (pentru produsele cu rezultate finale)
- [Mentimeter](#) (pentru evaluarea activității)

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Analizarea imaginilor (postere, pliante, broșuri) - (20 min)

- Lucru în grup: Evaluați în grup mostre de [afișe și pliante](#) create de elevi
- Alegeți 2-3 elemente vizuale pentru:
 - Evaluați atractivitatea vizuală și relevanța conținutului
 - evaluează creativitatea și eficacitatea în transmiterea mesajelor
 - analizează promovarea gândirii critice
 - Evaluați capacitatea de a vă adresa publicului
- Utilizați [șablonul pentru criteriile de evaluare a designului vizual](#) pentru a evalua munca elevilor
- Materiale: Laptop cu acces la internet, [mostre de imagini ale elevilor](#), [șablon](#) pentru criteriile de evaluare a designului vizual

Pasul 2: Criterii de evaluare a brainstorming-ului pentru modele vizuale (20 min)

- Lucru în grup: Utilizați [șablonul](#) pentru criteriile de evaluare a designului vizual din pasul anterior ca ghid. Faceți brainstorming idei pentru dezvoltarea unui șablon de evaluare în grupul dvs. Utilizați [ChatGPT](#) sau [CanvaMagicDesign](#) pentru a colecta ideile grupului dvs.
- Discutați și luați în considerare următoarele idei:
 1. Ce face ca un design vizual să fie captivant și semnificativ?
 2. Cum pot fi utilizate instrumentele de IA pentru a genera și perfecționa criteriile de evaluare?
 3. Ce categorii ar trebui incluse într-un model de evaluare? (de exemplu, claritate, creativitate, reprezentare a muncii în echipă, slogan atrăgător, relevanță a mesajului, aspect etc.).

- Materiale: Laptop cu acces la internet, [exemplu de șablon de evaluare](#)

Pasul 3: Crearea șablonului de evaluare pentru reprezentări vizuale (20 min)

- Lucru în grup: folosește ideile grupului din pasul anterior și folosește [șablonul de feedback Canva](#) pentru a crea șablonul de evaluare al grupului pentru reprezentări vizuale.
- Folosiți șablonul pe care l-ați creat pentru a evalua [elementele vizuale alese](#) care au fost create de elevi și verificați dacă funcționează
- Partajați șablonul grupului în [Padlet](#)
- Materiale: laptop cu acces la internet, [șablon de feedback Canva](#), [Padlet](#)

Pasul 4: Proiectarea elementelor vizuale colaborative (30 min)

- Lucru în grup: în grupul dvs., creați un poster, un pliant sau o broșură care promovează învățarea colaborativă folosind instrumente de proiectare AI. Amintiți-vă criteriile pe care le-ați considerat importante pentru o imagine eficientă. Puteți utiliza instrumente precum [Canva](#), [Copilot](#), [Bing Image Creator](#) sau orice alte instrumente cu care sunteți familiarizat pentru a crea un design vizual eficient.
- Focar:
 - Claritate vizuală și implicare.
 - Reprezentarea și incluziunea muncii în echipă.
 - Sloganuri atrăgătoare.
 - Ștergeți mesajele.
 - Aspect atractiv.
- Odată ce design-urile vizuale sunt gata, adăugați-le la un panou colectiv de rezultate finale în [Lino](#). Evaluați vizualul fiecărui grup adăugând o remarcă pozitivă și o remarcă despre ceea ce ar putea îmbunătăți.
- Materiale: Laptop cu acces la internet, [Canva](#), [Copilot](#), [Bing Image Creator](#), [Lino](#).



5. Evaluare: (10 min)

- Evaluarea de la egal la egal a criteriilor de reprezentare vizuală
- Răspundeți la următorul chestionar pe [Mentimeter](#) pentru a evalua activitatea de reprezentare vizuală colaborativă cu instrumente AI. Întrebări incluse în chestionar:
 1. Ce ți s-a părut cel mai valoros la utilizarea instrumentelor AI pentru crearea de reprezentări vizuale în această activitate? (Canva, Bing Image Creator, Padlet, Microsoft Copilot, Lino)
 2. Evaluați următoarele afirmații: (Foarte dezacord, Nu sunt de acord, Sunt de acord, Sunt foarte de acord)
 - Instrumentele AI îmbunătățesc creativitatea în învățarea vizuală.
 - Instrumentele AI facilitează o mai bună muncă în echipă între elevi.
 - Proiectarea cu instrumente AI îmbunătățește gândirea critică.

- Instrumentele AI simplifică procesul de evaluare.
- 3. Cu ce provocări v-ați confruntat atunci când ați utilizat instrumente AI pentru proiecte colaborative? Cum le-ați depășit?
- 4. Evaluați următoarele afirmații: (Foarte dezacord, Nu sunt de acord, Sunt de acord, Sunt foarte de acord)
- Activitatea m-a ajutat să dezvolt criterii de evaluare mai clare pentru evaluarea designurilor vizuale create de elevi.
- Activitatea a oferit strategii practice pe care le pot folosi pentru a încuraja învățarea colaborativă în clasa mea.
- 5. Cum influențează instrumentele de IA proiectarea criteriilor de evaluare?

ACTIVITATEA 3: Crearea de videoclipuri colaborative cu instrumente AI

1. Descriere:

Această activitate prezintă profesorilor instrumente AI pentru crearea de videoclipuri conectate la diverse subiecte. Profesorii vor colabora pentru a proiecta și produce videoclipuri captivante care evidențiază munca în echipă, creativitatea și comunicarea eficientă. Ei vor învăța să genereze logo-uri, sloganuri și audio și să-și compileze videoclipurile folosind instrumente susținute de AI pentru a prezenta practicile de învățare colaborativă.

2. Materiale didactice:

- Pentru evaluare: [exemple de videoclipuri ale elevilor](#)
- [Canva](#), [Looka](#) și [Designs AI](#) (pentru design de logo și branding)
- [ChatGPT](#) (pentru brainstorming sloganuri și scripturi)
- [Suno](#) (pentru generarea de piese audio)
- [Capcut](#) (pentru editare video)
- [Șablon pentru criteriile de evaluare a designului video](#)
- [Canva](#) (pentru a împărtăși idei și schițe)
- [Lino](#) (pentru trimerile video finale)
- [Mentimeter](#) (pentru evaluarea activității)

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Analizarea videoclipurilor eșantion (20 min)

Lucru în grup: În grupul dvs., alegeți 2-3 [exemple de videoclipuri](#) create de elevi și evaluați-le.

- Evaluați atractivitatea vizuală și audio
- Evaluați relevanța

- Evaluați creativitatea
- Evaluați claritatea și eficacitatea în transmiterea mesajului
- Analizați promovarea gândirii critice
- Evaluați capacitatea de a vă adresa publicului
- Utilizați [șablonul pentru criteriile de evaluare a designului video](#) pentru a vă ghida evaluarea.
 - Materiale: Laptop cu acces la internet, [mostre video](#), [șablon de evaluare pentru videoclipuri](#)

Pasul 2: Brainstorming idei și crearea de concepte video (20 min)

- Lucru în grup: Faceți brainstorming pentru tema, sloganul și mesajul de bază al videoclipului. Utilizați [ChatGPT](#) pentru a genera sloganuri și scripturi.
- Discutați următoarele idei în grup și orice alte idei pe care le considerați importante:
 1. Ce face ca un videoclip promoțional să fie captivant și de impact?
 2. Cum pot instrumentele AI să îmbunătățească creativitatea și munca în echipă în producția video?
 3. Ce categorii ar trebui evaluate? (de exemplu, atractivitate audio-vizuală, claritate a mesajului, reprezentare a muncii în echipă, inovație etc.)
- Adună ideile grupului tău pe o [hartă mentală](#) vizuală în Canva.
- Materiale: Laptop cu acces la internet, [ChatGPT](#), șablon [de hartă mentală de brainstorming Canva](#).

Pasul 3: Proiectarea unui logo și a unui slogan (20 min)

- Lucru în grup: Utilizați instrumente AI precum [Canva](#), [Looka](#) sau [Designs AI](#) pentru a crea un logo pentru videoclip.
- Generați sloganuri atrăgătoare cu [ChatGPT](#) și finalizați-le ca grup.
- Concentrați-vă pe:
 - Simplitate și memorabilitate.
 - Alinierea cu tema videoclipului și accentul pe colaborare.
- Materiale: laptop cu acces la internet, [Canva](#), [Looka](#), [Designs AI](#), [ChatGPT](#).

Pasul 4: Producerea videoclipurilor colaborative (30 min)

Lucru în grup: în grupul dvs., creați videoclipuri scurte folosind instrumente AI.

- Utilizați materialul creat de grup în pașii anteriori (logo-uri, sloganuri, versuri sau scenarii). Puteți înregistra membri ai grupului interpretând părți din videoclip. Compilați imagini, logo-uri și sloganuri într-un design coerent.

- Generați muzică de fundal, voci off sau melodii folosind scripturile pe care le creați cu [Suno](#) pentru a vă însoți videoclipul.

- Editați și finalizați videoclipul folosind [CapCut](#).

Încărcați videoclipul final în consiliul colectiv de pe [Lino](#) și evaluați videoclipurile colegilor lăsând comentarii despre punctele forte și zonele de îmbunătățire. Nu uitați să fiți specific, să folosiți un ton pozitiv și constructiv și să oferiți exemple pentru a vă susține feedback-ul. Puteți utiliza criteriile din [modelul de evaluare pentru designul video](#).

- Materiale: Laptop cu conexiune la internet, instrumente AI ([Suno](#), [CapCut](#)), [Lino](#) pentru trimiteri, [șablon de evaluare a eșantionului pentru design video](#).



5. Evaluare: (10 min)

Răspundeți la următorul chestionar pe Mentimeter pentru a evalua activitatea și a împărtăși reflecții. Întrebări incluse în chestionar:

1. Ce ți s-a părut cel mai valoros la utilizarea instrumentelor AI pentru crearea de videoclipuri?
2. Evaluați următoarele afirmații (Nu sunt de acord, Sunt de acord):
 - Instrumentele AI îmbunătățesc creativitatea în designul video.
 - Instrumentele AI facilitează o mai bună muncă în echipă între elevi.
 - Proiectarea cu instrumente AI îmbunătățește gândirea critică.
 - Instrumentele AI simplifică procesul de evaluare.
3. Cu ce provocări v-ați confruntat folosind instrumentele AI? Cum le-ați abordat?
4. Ce instrumente ai folosi cel mai probabil în practicile tale de predare în viitor?

- Materiale: [Chestionar](#) Mentimeter.

ACTIVITATEA 4: Stăpânirea învățării colaborative cu Mizou

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe echiparea profesorilor cu cunoștințe practice despre Mizou, un instrument educațional bazat pe inteligență artificială, și rolul său în învățarea colaborativă. Educatorii vor lucra împreună pentru a explora caracteristicile Mizou, inclusiv solicitări structurate, feedback în timp real și suport pentru vocabular. Prin practică practică, profesorii vor reflecta asupra modului în care AI îi poate ajuta pe elevi să-și extindă vocabularul, să-și organizeze ideile în mod eficient și să-și îmbunătățească abilitățile de scriere. Sesiunea subliniază modul în care instrumentele lui Mizou pot ajuta la predarea structurii și coerenței eseurilor,

promovarea abilităților mai puternice de comunicare scrisă în rândul studenților. Profesorii vor colabora, de asemenea, pentru a împărtăși strategii de integrare a acestor tehnici bazate pe inteligență artificială în clasele lor.

2. Materiale didactice:

- Hârtie și pix
- Computer cu acces la Internet
- Telefoane mobile pentru interacțiune în timp real cu Mizou
- Materiale de sprijin pentru integrarea ușoară Mizou ([Colecția CL cu AI Mizou pentru profesori](#))
 - o Ghid pas cu pas
 - o YouTube Video Mizou I Chatbot Tutorial
- Instrumente digitale
 - o [wakelet.com](#) pentru organizarea conținutului
- Instrumente AI
 - o [mizou.com](#) pentru suport de vocabular, feedback și design de lecții pentru scriere ghidată
 - o [padlet.com](#) pentru împărtășirea și colaborarea la planurile de lecție
 - o [canva.com](#) pentru planificarea vizuală a lecțiilor

3. Durata: 90 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Introducere în Mizou (15 min)

- Profesorii se conectează la platforma Mizou [mizou.com](#) în echipe mici (4) și explorează caracteristicile sale cheie:
 - o Sugestii de vocabular
 - o Feedback personalizat pentru studenți
- Fiecare echipă simulează greșelile comune ale elevilor (de exemplu, lacune de vocabular, ortografie etc.) și observă modul în care Mizou oferă feedback.
- Echipele discută descoperirile lor și reflectează asupra modului în care caracteristicile Mizou pot sprijini cursanții diverși și pot îmbunătăți planificarea lecțiilor.
- Fiecare echipă își împărtășește constatările cheie cu grupul mai mare, prezentând un scurt rezumat (3-5 minute) al caracteristicilor pe care le-au explorat, evidențiind ce a fost cel mai util și cum poate fi aplicat în practica lor de predare. Acest lucru se poate face folosind Padlet [IO1 Activity 4 Teaching-practices-exploration-wall](#), un document partajat sau o prezentare live.

Pasul 2: Explorarea învățării personalizate (20 min)

- Celor patru echipe li se atribuie diverse profiluri de elevi [IO1 Activitatea 4 Summer Stories Student scenarii simulate](#). Ei vor explora caracteristicile personalizate ale Mizou prin crearea unui chatbot, folosind ghidul simplu Mizou și videoclipul tutorial [Mizou guide Tutorial video](#), ambele disponibile pe colecția wakelet, astfel încât să poată testa adaptabilitatea platformei pentru a răspunde nevoilor diverse ale studenților.
- Profesorii joacă rolul elevilor cu diferite niveluri de competență (de exemplu, începător, intermediar, avansat) pentru a vedea cum Mizou ajustează feedback-ul și sugestiile de vocabular. Folosind o grilă de feedback [IO1 Activity 4 Student Profiles and Feedback](#), ei vor analiza scenariile anterioare și vor determina nivelul de competență adecvat pentru fiecare dintre cele șase scenarii.
- Profesorii din echipe discută despre modul în care aceste caracteristici pot fi utilizate pentru a sprijini diverși cursanți.
- Echipele revizuiesc același Padlet pe care l-au folosit mai devreme și adaugă la descoperirile lor inițiale pe baza rezultatelor acestei activități. [IO1 Activity 4 Teaching-practici-explorare-perete-](#)
- Apoi, pregătesc un rezumat rapid (3-5 minute) pentru a-și împărtăși cunoștințele cu grupul mai mare. În timpul discuției de grup, ei își vor compara experiențele cu altele și vor vedea dacă au întâmpinat provocări similare.

Pasul 3: Proiectarea unui plan de lecție (25 min)

- Fiecare echipă va proiecta un plan de lecție care încorporează caracteristicile Mizou, inclusiv corectarea gramaticii, suportul vocabularului și căile de învățare personalizate.
- Echipele decid dacă să se concentreze pe utilizarea Mizou direct în lecție sau pe crearea de sarcini inspirate de funcționalitățile sale. De exemplu:
 - o Dezvoltarea unei sarcini de scriere bazate pe Mizou.
 - o Folosind Mizou pentru a oferi feedback în timp real în timpul cursului.
 - o Proiectarea unei activități de construcție a vocabularului care valorifică sugestiile personalizate ale lui Mizou.
- Profesorii integrează instrumentele Mizou în activități interactive, cum ar fi ghidarea elevilor prin sarcini de scriere și extinderea vocabularului.
- Echipele își prezintă planurile de lecție folosind o prezentare Canva făcută pe [canva.com](#) pentru a-și prezenta vizual planul de lecție grupului și pentru a colecta feedback de la ceilalți.

Pasul 4: Testarea planului de lecție (10 min)

- Echipele își testează planurile de lecție folosind platforma Mizou [mizou.com](#) simulând erorile elevilor și primind feedback AI.

- Profesorii își ajustează planurile în funcție de modul în care Mizou sprijină învățarea elevilor și extinderea vocabularului și le încarcă într-o colecție partajată cu toate echipele de pe wakelet.com.

Pasul 5: Feedback de la egal la egal (10 min)

- Fiecare echipă își prezintă planul de lecție, concentrându-se pe modul în care Mizou sprijină diverși cursanți.
- Profesorii oferă feedback și sugestii de îmbunătățire.



5. Evaluare: (10 min)

- Profesorii discută despre ce au învățat despre utilizarea Mizou și despre cum intenționează să-l implementeze în clasele lor.
- Profesorii împărtășesc orice provocări pe care le prevăd în utilizarea Mizou pentru a sprijini cursanții diverși.

ACTIVITATEA 5: Îmbunătățirea vorbirii și dezbaterii cu AI: colaborare, brainstorming și organizarea ideilor

1. Descriere:

Această activitate este concepută pentru a oferi profesorilor cunoștințe practice despre instrumentele AI, concentrându-se în mod special pe rolul lor în promovarea învățării colaborative pentru abilitățile de vorbire și dezbateri. Educatorii vor explora modul în care instrumentele bazate pe inteligență artificială pot îmbunătăți brainstorming-ul, organizarea ideilor și colaborarea în contextul dezvoltării abilităților de dezbateri ale elevilor.

2. Materiale didactice:

- Hârtie și pix
- Laptopuri/tablete cu acces la internet
- Subiecte de dezbateri predefinite pentru practică
- Conturi gratuite pentru următoarele instrumente AI
 - chatgpt.com sau AI conversațională similară pentru cercetare și brainstorming
 - coggle.it pentru hărți mentale și organizarea ideilor
 - quillbot.com pentru rezumarea și crearea de marcatori
 - miro.com pentru brainstorming colaborativ

3. Durata: 70 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Provocări în vorbire și dezbateri (10 min)

- Profesorii fac brainstorming despre abilitățile necesare pentru a vorbi și dezbate eficient (de exemplu, cercetare, organizare, gândire critică).
- Profesorii își înregistrează răspunsurile pe o tablă digitală partajată, cum ar fi miro.com folosind *șablonul de brainwriting*.
- Profesorii discută despre rolul instrumentelor AI în îmbunătățirea acestor abilități în colaborare. (de exemplu, cercetare rapidă și concentrată, brainstorming eficient și hărți mentale, organizarea ideilor în argumente clare etc.)
- Toate răspunsurile și perspectivele sunt capturate pe miro.com pentru a construi o înțelegere comună a modului în care instrumentele AI pot fi utilizate pentru a îmbunătăți abilitățile de vorbire și dezbateri.

Pasul 2: Demonstrarea instrumentelor AI pentru vorbire și dezbateri (30 min)

Profesorii lucrează în grupuri de 3-5 pentru a explora următoarele instrumente AI în ordinea oferită, simulând modul în care elevii ar putea colabora în pregătirea unei dezbateri.

ChatGPT (Cercetare) → Coggle (Organizație) → QuillBot (Rezumat) → Miro (Colaborare)

- Fiecărei echipe i se atribuie aleatoriu un subiect din subiectele de dezbateri predefinite de mai jos:
 1. Ar trebui AI să înlocuiască profesorii umani în clasă?
 2. Tehnologia îi face pe elevi mai puțin sociali?
 3. Ar trebui să li se permită elevilor să folosească smartphone-uri în clasă?
 4. Pot rețelele sociale să fie un instrument pentru educație?
- Fiecare echipă folosește chatgpt.com pentru cercetare. Pentru a îmbunătăți simularea dezbaterii mai târziu, se recomandă ca același subiect să fie atribuit la cel puțin două echipe, permițând perspective contrastante.
 - Ei folosesc solicitări pentru a genera argumente pro și contra subiectului.
 - Ei discută despre modul în care acest instrument îi poate ajuta pe elevi să colecteze rapid diverse perspective.
- [Echipele folosesc coggle.it](https://coggle.it)(*urmăriți tutorialul video dacă este necesar*) pentru a-și organiza argumentele într-o hartă mentală [sau miro.com](https://miro.com)(*Exemplu de hartă mentală pe miro*), clasificând punctele în "Pro" și "Con".
 - Ei reflectează asupra modului în care acest lucru îi ajută pe elevi să-și vizualizeze structura dezbaterii.
- Profesorii copiază punctele cheie din cercetarea lor generată de ChatGPT în quillbot.com folosind funcția *de rezumat* pentru a rezuma și a crea puncte pentru notele de vorbire.
 - Discutați despre modul în care acest instrument îmbunătățește parcursul, scanarea și claritatea comunicării.

- Profesorii fac brainstorming în colaborare strategii de respingere pe un [tablou miro.com](#) comun.
 - Explorați modul în care colaborarea în timp real construiește munca în echipă în pregătirea pentru dezbateri.

Pasul 3: Pregătirea și simularea dezbaterii (20 min)

- Echipele cărora li s-a atribuit același subiect folosesc toate instrumentele pentru a pregăti argumente pentru o scurtă dezbateri. Fiecare echipă selectează un purtător de cuvânt pentru a-și prezenta argumentele.
- Discutați despre modul în care aceste instrumente simplifică pregătirea și încurajează colaborarea între elevi.
 - Cum pot aceste instrumente să îmbunătățească eficiența pregătirii pentru sarcini sau proiecte?
 - În ce moduri aceste instrumente încurajează colaborarea și incluziunea între membrii echipei?



5. Evaluare: (10 min)

- Profesorii discută despre provocările care ar putea apărea în utilizarea instrumentelor AI pentru pregătirea dezbaterilor și cum pot echilibra îndrumarea AI cu dezvoltarea gândirii critice.
 - Cum pot profesorii să abordeze provocări precum dependența excesivă de IA, prejudecățile în rezultate sau dezvoltarea abilităților atunci când folosesc instrumente AI pentru pregătirea dezbaterilor?
 - Ce strategii pot folosi profesorii pentru a echilibra îndrumarea AI cu încurajarea gândirii critice, asigurarea originalității și abordarea potențialelor probleme de acces?
- Profesorii împărtășesc un mod în care vor folosi instrumentele AI pentru a îmbunătăți abilitățile de vorbire sau dezbateri în clasele lor pe aceeași tablă miro.com comună folosită înainte.

ACTIVITATEA 6: "Proiectarea predării colaborative: explorarea fundamentelor rețelelor"

1. Descriere:

Profesorii colaborează pentru a proiecta un plan de lecție despre Fundamentele rețelelor pentru elevii cu vârsta cuprinsă între 15 ani și

18. Vor crea materiale educaționale, cum ar fi hărți mentale și videoclipuri, pentru a explica conceptele cheie. La sfârșitul activității, ei vor folosi instrumente AI pentru a proiecta activități interactive (de exemplu, [Kahoot](#) sau [Quizizz](#)) pentru a implica elevii și a consolida învățarea.

2. Obiectivele:

- Înțelegeți conceptele cheie de rețea (adrese IP, DNS, TCP/IP, LAN, WAN etc.).
- Creați materiale didactice, inclusiv hărți mentale și videoclipuri.
- Utilizați instrumente AI pentru a dezvolta chestionare interactive.
- Îmbunătățiți colaborarea între profesori.

3. Materiale didactice::

1. Echipament de bază:

- Computere cu acces la internet.
- Instrumente de cartografiere mentală (de exemplu, [Coggle](#), [Miro](#), [MindMeister](#)).

2. Instrumente AI:

- [ChatGPT](#) sau [Perplexity AI](#): Pentru a ajuta la crearea întrebărilor testului.
- [VEED](#) pentru a crea videoclipuri.
- [Canva](#) sau [Microsoft Copilot](#): pentru design de conținut vizual.
- [Kahoot](#) sau [Quizizz](#): Pentru a crea chestionare interactive.

3. Resurse educaționale:

- Articole, videoclipuri și note care explică elementele fundamentale ale rețelelor.

4. Durată:

90 minute

5. Instrucțiuni:

Pasul 1: Introducere și grupare (10 min)

- Împărțiți participanții în grupuri.
- Oferiți o scurtă prezentare generală a fundamentelor rețelei.

Pasul 2: Creați hărți mentale (20 min)

- Utilizați instrumente precum [Coggle](#) sau [Miro](#) pentru a proiecta hărți mentale interactive.
- Subiecte sugerate pentru hărțile mentale:
 - Ce este o rețea?
 - Protocoale cheie (TCP/IP, DNS).
 - Diferențele dintre LAN și WAN.
 - Utilizarea zilnică a rețelelor.

Pasul 3 Creați un videoclip educațional (30 min)

- Grupurile creează un scurt videoclip (2-3 minute) care explică un concept de rețea.
- Utilizați instrumente de înregistrare a ecranului sau creatori de videoclipuri bazate pe inteligență artificială, cum ar fi [Canva](#) Video.
- Asigurați-vă că videoclipurile sunt simple, clare și captivante.

Pasul 4: Construiți un test interactiv cu AI (20 min)

- Grupurile folosesc [Kahoot](#) sau [Quizizz](#) pentru a crea un test interactiv.

- Utilizați instrumente AI precum [ChatGPT](#) pentru a genera întrebări de test. Exemple de întrebări:
 - Ce este o adresă IP?
 - Care este diferența dintre LAN și WAN?
 - Cum funcționează DNS?

Pasul 5: Prezentare și feedback (10 min)

- Fiecare grup își prezintă harta mentală, videoclipul și testul.
- Utilizați metoda "**Două stele și o dorință**" pentru feedback:
 - Două puncte pozitive (stele) și o sugestie de îmbunătățire (dorință).



6. Evaluare:

Pentru a asigura eficacitatea activității și calitatea realizărilor, evaluarea ar trebui să se concentreze pe criterii specifice măsurabile. Mai jos sunt componente detaliate pentru evaluare:

1. Creativitate (20%)

- **Inovație:**
 - Materialele (hărți mentale, videoclipuri, chestionare) sunt unice și captivante?
 - Demonstrează abordări creative pentru a explica conceptele de rețea?
- **Atracție vizuală:**
 - Design-urile (de exemplu, hărți mentale, videoclipuri, chestionare) sunt captivante din punct de vedere vizual?
 - Sunt utilizate eficient imaginile, diagramele și aspectele adecvate?

Exemple de întrebări de feedback:

- Harta mentală este atrăgătoare și organizată din punct de vedere vizual?
- Videoclipul include elemente creative (de exemplu, animații, povestire)?

2. Colaborare (20%)

- **Dinamica echipei:**
 - Toți membrii echipei au contribuit în mod egal la activitate?
 - A fost colaborarea armonioasă, cu comunicare clară și responsabilități comune?
- **Împărțirea sarcinilor:**
 - Volumul de muncă a fost distribuit uniform între membrii echipei?
 - Au fost luate în considerare și încorporate diverse perspective în rezultate?

Exemple de întrebări de feedback:

- Echipa a demonstrat o comunicare și o colaborare eficientă?

- Sarcinile au fost distribuite eficient?

3. Calitatea conținutului (30%)

- **Precizie:**
 - Conceptele de rețea (de exemplu, adrese IP, DNS, LAN/WAN) sunt explicate corect?
- **Claritate:**
 - Sunt explicațiile ușor de înțeles pentru o grupă de vârstă 15-18 ani?
 - Termenii tehnici sunt bine definiți și explicați într-un limbaj simplu?
- **Relevanță:**
 - Rezultatele (hărți mentale, videoclipuri, chestionare) abordează obiectivele de învățare în mod eficient?

Exemple de întrebări de feedback:

- Conceptele de rețea sunt corecte și aliniate cu obiectivele?
- Videoclipurile și chestionarele sunt potrivite pentru publicul țintă?

4. Utilizarea instrumentelor AI (20%)

- **Integrare eficientă:**
 - Au fost folosite eficient instrumentele AI (de exemplu, [ChatGPT](#), [Canva](#), [Kahoot](#)) pentru a îmbunătăți activitatea?
 - Instrumentele au fost folosite în mod corespunzător pentru scopul lor (de exemplu, generarea de întrebări de testare, proiectarea de imagini)?
- **Inovație prin AI:**
 - Echipa a folosit AI pentru a introduce elemente unice sau creative în rezultatele lor?
 - Instrumentele AI au simplificat sau îmbunătățit procesul de creare a conținutului?

Exemple de întrebări de feedback:

- Instrumentele AI au fost folosite la potențialul lor maxim?
- Instrumentele AI au îmbunătățit calitatea sau eficiența rezultatelor?

5. Implicare și interactivitate (10%)

- **Implicarea studenților:**
 - Rezultatele (chestionare, videoclipuri) sunt captivante și interactive?
 - Materialele încurajează participarea activă a elevilor?
- **Interactivitate în chestionare:**
 - Sunt chestionarele ([Kahoot](#)/[Quizizz](#)) bine concepute cu diverse tipuri de întrebări (de exemplu, cu răspunsuri multiple, adevărat/fals)?
 - Chestionarele provoacă și testează înțelegerea elevilor în mod eficient?

Exemple de întrebări de feedback:

- Chestionarele sunt interactive și distractive pentru elevi?
- Videoclipul captează atenția și explică conceptele în mod captivant?

Reflecție și feedback (10%)

- **Abilități de prezentare:**
 - Prezentarea finală a fost clară, concisă și captivantă?
 - Echipa și-a explicat eficient procesul și alegerile?
- **Feedback de la egal la egal:**
 - Feedback-ul oferit folosind metoda "Două stele și o dorință" a fost constructiv și util?
 - Echipa a demonstrat reflecție și dorința de a se îmbunătăți pe baza feedback-ului?

Exemple de întrebări de feedback:

- Prezentarea echipei a fost bine structurată și perspicace?
- Feedback-ul a îmbunătățit înțelegerea sau calitatea muncii?

Rubrica de notare

Criterii	Greutate	Excelent (5)	Bun (4)	Medie (3)	Nevoi Îmbunătățire (2)	Slab (1)
Creativitate	20%	Extrem de inovator	Creativ	Adecvat	Creativitate minimă	Îi lipsește creativitatea
Colaboration	20%	Excepțională munca în echipă	Eficace	Adecvat	Colaborare minimă	Colaborare slabă
Calitatea conținutului	30%	Precis și clar	Precis	Ceva nu este clar	Unele inexactități	Inexacte
Folosirea Instrumente AI	20%	Utilizare excepțională	Eficace	Adecvat	Utilizare minimă	Ineficace
Angajament & Interactivitate	10%	Foarte captivant	Engaging	Ceva care nu este captivant	Implicare minimă	Nu este captivant
Reflecție și feedback	10%	Reflecție excelentă	Eficace	Adecvat	Reflexie minimă	Reflecție slabă

Raport final sau feedback

La sfârșitul evaluării, oferiți echipelor:

- Un scor bazat pe rubrică.
- Feedback specific folosind "**Două stele și o dorință**":
 - **Steaua 1:** Evidențiați un punct forte al conținutului sau colaborării lor.
 - **Steaua 2:** Subliniați o utilizare inovatoare a inteligenței artificiale sau a creativității.
 - **Dorință:** Oferiți o sugestie constructivă de îmbunătățire.

7. Anexă:

Două stele și un șablon de dorință.

Coggle: Tipuri comune de rețele

VEED: Video care explică DNS

Rubrica de notare pentru proiectul video DNS

ACTIVITATEA 7: "Designul predării colaborative: cum poate AI să contribuie la sustenabilitatea orașelor?"

1. Descriere:

Această lecție explorează modul în care inteligența artificială (AI) poate contribui la sustenabilitatea urbană prin abordarea provocărilor cheie precum poluarea, congestionarea traficului și consumul de energie. Participanții se vor angaja în activități de colaborare folosind instrumente AI pentru a genera idei, a proiecta soluții și a reflecta asupra rolului AI în crearea de orașe mai inteligente și mai durabile.

2. Obiectivele:

1. Înțelegeți conceptul de sustenabilitate urbană și identificați provocările acestuia.
2. Explorați și aplicați instrumente AI pentru a genera și analiza soluții potențiale.
3. Colaborați pentru a proiecta prototipuri practice și inovatoare pentru provocările urbane.
4. Evaluați eficacitatea instrumentelor AI în facilitarea rezolvării problemelor și a muncii în echipă.

3. Materiale didactice:

- **Instrumente AI:** [ChatGPT](#), [DALL · E](#), [Miro](#), [Canva](#), [Mentimeter](#), [Padlet](#).
- **Echipament:** Calculatoare cu acces la internet, proiector pentru prezentari.
- **Materiale de sprijin:** Șabloane pentru brainstorming și evaluare, exemple de rubrici.

4. Durată:

90 min:

- Introducere și diagnosticarea problemei: 20 min
- Generarea și analiza ideilor: 30 min
- Crearea prototipului: 40 min
- Prezentare și feedback: 20 min
- Reflexie: 10 min

5. Instrucțiuni:

Pasul 1: Introducere și diagnosticarea problemei (20 min)

Scop: Introducerea subiectului, definirea domeniului de activitate și identificarea problemelor de bază de abordat.

Activități:

1. Introducere în problemă (5 min):

- Scurtă prezentare care cuprinde:
 - Definirea sustenabilității urbane (de exemplu, clădiri inteligente, gestionarea deșeurilor, eficiență energetică).
 - Exemple despre modul în care AI poate contribui (de exemplu, analiza datelor, automatizarea, simulările).

2. Formarea echipei: Împărțiți participanții în grupuri de 4-6.

3. Diagnosticarea problemei (15 min):

- Discuții de grup pentru a identifica provocările urbane majore (de exemplu, poluarea, congestionarea traficului, consumul de energie).
- Fiecare grup selectează 2-3 probleme pe care să se concentreze.

Instrumente:

- Tablă albă sau [Padlet](#) pentru a aduna idei.
- O prezentare PowerPoint sau [Canva](#) pentru introducere.

Pasul 2: Generarea și analiza ideilor (30 min)

Scop: Utilizați instrumente AI pentru a explora soluții potențiale și a le organiza pe categorii.

Activități:

1. Brainstorming cu AI (20 min):

- Grupurile folosesc instrumente precum [ChatGPT](#) pentru a răspunde la întrebări:
 - *Cum poate AI să ajute la reducerea poluării?*
 - *Care sunt strategiile bazate pe AI pentru a îmbunătăți traficul urban?*
- Fiecare grup generează cel puțin 5 idei.

2. Clasificare (10 min):

- Organizați ideile în trei categorii:
 1. Sustenabilitatea mediului.
 2. Sustenabilitate socială.
 3. Sustenabilitate economică.

Instrumente:

- [Miro](#): Hărți mentale interactive.
- [ChatGPT](#): Generarea și extinderea ideilor.

Pasul 3: Crearea unei soluții prototip (40 min)

Scop: Proiectați o soluție detaliată folosind instrumente AI și prezentați-o vizual.

Activități:

1. Selectați o idee (10 min):

- Fiecare grup alege o idee din lista lor de brainstorming.

2. Dezvoltați un prototip (30 min):

- Creați o reprezentare vizuală (de exemplu, infografic, machetă) a soluției utilizând:
 - [Canva](#) pentru proiectarea imaginilor.
 - [DALL·E](#) pentru a genera imagini create de AI care ilustrează ideea lor.
- Soluția trebuie să abordeze:
 - Care este problema?
 - Cum o rezolvă AI?
 - Care sunt beneficiile și limitările soluției propuse?

Exemple de soluții:

- AI pentru optimizarea rutelor de colectare a deșeurilor.
- Semafoare inteligente bazate pe inteligență artificială pentru a reduce aglomerația.

Instrumente:

- [Canva](#): Infografice și postere.
- [DALL·E](#): Imagini generate de AI.
- [Trello](#): Organizarea sarcinilor.

Pasul 4: Prezentare și feedback (20 min)

Scop: Împărtășiți soluții și primiți feedback constructiv.

Activități:

1. Soluții prezente (3-5 min per grup):

- Fiecare grup își prezintă reprezentarea vizuală și explică soluția.

2. Sesiune de feedback:

- Participanții folosesc **metoda "Stop, Start, Continue"**:
 - *Opriți*: identificați ceva ce grupul ar trebui să întrerupă sau să schimbe.
 - *Start*: Sugerați ceva nou pe care grupul l-ar putea încorpora.
 - *Continuați*: Evidențiați ceva care a fost făcut bine și ar trebui menținut.

Instrumente:

- [Padlet](#): Colectarea feedback-ului.
- [Mentimeter](#): Votul pentru cea mai inovatoare soluție.

Pasul 5: Reflecție (10 min)

Scop: Reflectați asupra procesului, discutați rolul IA și identificați lecțiile învățate.

Activități:

1. Discuții de grup:

- Cum au contribuit instrumentele AI la proces?
- Care au fost punctele forte ale colaborării în echipă?
- Cu ce provocări s-au confruntat și cum le-au depășit?

2. Cerceta:

- Participanții răspund la întrebări precum:
 - *Cât de utilă a fost AI în proiectarea soluției?*
 - *Care a fost cea mai mare concluzie din activitate?*

Instrumente:

- [Mentimeter](#): Sondaj interactiv de reflecție.

[Padlet](#): Rezumatul informațiilor de grup.



6. Evaluare:

Criterii de evaluare extinse:

1. Creativitate (30%)

- **Inovație**: Sunt soluțiile originale și creative?
- **Atractivitate vizuală**: Sunt imaginile captivante și prezentate profesional?

Exemple de întrebări de feedback:

- Prototipul demonstrează o abordare inovatoare pentru rezolvarea provocărilor urbane?
- Imaginile sunt clare, informative și atractive din punct de vedere vizual?

2. Colaborare (25%)

- **Dinamica echipei:** Toți membrii echipei au participat activ?
- **Incluziune:** Au fost luate în considerare perspective diverse?

Exemple de întrebări de feedback:

- Cât de eficient a distribuit sarcinile și a lucrat împreună echipa?
- Toți membrii au contribuit în mod egal la proiect?

3. Calitatea soluției (25%)

- **Relevanță:** Soluția abordează în mod eficient o anumită provocare urbană?
- **Fezabilitate:** Soluția este practică și implementabilă?

Exemple de întrebări de feedback:

- Soluția propusă se aliniază cu provocarea pe care încearcă să o abordeze?
- Cât de realistă și acționabilă este soluția?

4. Integrarea instrumentelor AI (20%)

- **Utilizare adecvată:** Instrumentele AI au fost folosite eficient pentru brainstorming, proiectare și prezentare?
- **Inovație prin AI:** Instrumentele AI au îmbunătățit creativitatea și profunzimea soluției?

Exemple de întrebări de feedback:

- Instrumentele AI au fost valorificate la potențialul lor maxim?
- Instrumentele AI au simplificat sau îmbogățit procesul de creație?

Instrumente de evaluare:

- **Rubrică:** Utilizați o rubrică pentru a evalua performanța fiecărui grup pe baza criteriilor de mai sus.
- **Sesiune de feedback:** După prezentări, facilitatorii oferă feedback structurat.
- **Autoevaluarea grupului:** Fiecare grup reflectă asupra muncii în echipă și identifică punctele forte și zonele de îmbunătățire.

Rubrica de punctaj:

Criterii	Greutate	Excelent (5)	Bun (4)	Medie (3)	Are nevoie de îmbunătățire (2)	Slab (1)
Creativitate	30%	Extrem de inovator	Creativ	Adecvat	Creativitate minimă	Îi lipsește creativitatea
Colaborare	25%	Muncă în echipă excepțională	Eficace	Adecvat	Colaborare minimă	Colaborare slabă
Calitatea soluției	25%	Extrem de relevant	Pertinent	Oarecum relevant	Relevanță minimă	Irelevant
Folosi de Instrumente AI	20%	Utilizare excepțională	Eficace	Adecvat	Utilizare minimă	Ineficace

Întrebări de reflecție:

1. Ce ați învățat despre potențialul AI în abordarea provocărilor legate de sustenabilitatea urbană?
2. Cum a depășit echipa ta provocările în timpul activității?
3. Ce ar putea fi îmbunătățit în procesul sau instrumentele utilizate?

7. Sarcini:

[Activități de clasă Padlet AI și orașe durabile - Clasa a 10-a](#)

[Creator de imagini: pentru a vizualiza o intersecție de oraș optimizată pentru inteligență artificială](#)

[Canvas: Conceptul de geamă digital de planificare urbană](#)

[Mentimeter: Oprire, Pornire, Continuare](#)

[Tabel de notare](#)

1. Descriere:

Această activitate este concepută pentru a permite profesorilor să creeze în colaborare o lecție interdisciplinară de joc de rol folosind instrumente AI. Educatorii vor folosi aceste instrumente pentru a proiecta scenarii realiste care integrează mai multe perspective, cum ar fi puncte de vedere istorice, științifice și literare. Prin această metodă, profesorii vor explora modul în care AI poate sprijini dezvoltarea de lecții captivante și centrate pe elev, care abordează probleme complexe, din lumea reală. De exemplu, activitatea se poate concentra pe criza globală a refugiaților pentru a demonstra modul în care o astfel de abordare îi ajută pe elevi să analizeze cauzele, consecințele și soluțiile la provocările sociale semnificative.

2. Materiale didactice:

- Laptopuri sau tablete cu acces la internet
- Conturi gratuite pentru următoarele instrumente AI:
 - o [Generatorul de text DeepAI](#): Pentru a genera povești și perspective de fundal
 - o [Perplexity.ai](#): Pentru colectarea de informații istorice și științifice
 - o [Visme](#): Pentru crearea de infografice și ajutoare vizuale
 - o [Character.AI](#) : Pentru simularea narațiunilor refugiaților
 - o [Miro AI](#): Pentru cartografierea colaborativă a rolurilor și soluțiilor
 - o [Grammarly.com](#) : Pentru îmbunătățirea scrisului prin verificarea gramaticii, clarității, tonului și stilului

3. Durata: 100 min

4. Instrucțiuni:

Pasul 1: Definirea scenariului (15 min)

- Profesorii colaborează pentru a proiecta contextul și provocările pentru activitatea de joc de rol.
- Folosind [DeepAI Text Generator](#), ei generează o poveste de fundal care încorporează elemente istorice, științifice și umane.
 - o Profesorul de istorie oferă exemple de crize de refugiați din trecut;
 - o Profesorul de științe explorează cauzele de mediu ale strămutării;

- o Profesorul de literatură dezvoltă narațiuni fictive despre refugiați pentru a umaniza problema.

Pasul 2: Dezvoltarea conținutului specific subiectului (30 min)

- Profesorii folosesc instrumente AI pentru a crea materiale specifice disciplinei pentru rolurile elevilor:
 - o Istorie: Profesorul de istorie folosește [Perplexity.ai](#) pentru a compila rezumate ale crizelor istorice ale refugiaților, evidențiind lecțiile cheie învățate. (de exemplu, [nedumerirea AI Historical fapte despre criza refugiaților din trecut](#))
 - o Știință: Profesorul de științe folosește [Visme](#) pentru a crea ajutoare vizuale, cum ar fi infografice, care explică factorii de mediu și sociali ai strămutării. (de exemplu, două categorii principale: **Factori de mediu** și **factori sociali**. În cadrul factorilor de mediu, includ factori precum schimbările climatice, dezastrele naturale, epuizarea resurselor și degradarea mediului. Pentru factorii sociali, includ conflictul și războiul, instabilitatea politică, dificultățile economice și persecuția culturală sau religioasă. Fiecare factor ar trebui să aibă o scurtă descriere care să explice rolul său în provocarea strămutării în criza globală a refugiaților.)
 - o Literatură: Profesorul de literatură folosește [Character.AI](#) pentru a genera povești realiste despre refugiați pe care elevii le pot folosi ca scenarii sau referințe în timpul activității. (de ex. [Povești despre personaje AI_sample refugiați](#))

Pasul 3: Cartografierea rolurilor și planificarea colaborării (30 min)

- 8_Student Folosind rolurile Miro AI [IO1 Activity](#), profesorii cartografiează în colaborare rolurile elevilor (de exemplu, istoric, om de știință, diplomat, jurnalist) și definesc modul în care fiecare rol contribuie la rezolvarea crizei refugiaților. Profesorii se asigură că sarcinile sunt adaptabile la diferitele abilități ale elevilor, promovând incluziunea.

Pasul 4: Testarea fezabilității printr-o simulare a profesorului (15 min)

- Profesorii simulează activitatea, prezentându-și constatările și testând cadrul jocului de rol. Prin încărcarea materialelor pe [Grammarly.com](#) profesorii pot rafina și asigura claritatea. Profesorii reflectează asupra a ceea ce funcționează, identifică potențialele provocări și fac ajustări după cum este necesar.



5. Evaluare: (10 min)

- Profesorii discută despre modul în care activitatea poate fi implementată cu elevii, concentrându-se pe beneficiile învățării interdisciplinare și ale integrării AI. Ei împărtășesc strategii pentru a echilibra îndrumarea AI cu încurajarea gândirii critice, asigurarea originalității și abordarea potențialelor probleme de acces. În plus, profesorii pot crea o foaie de evaluare sau feedback cu întrebările furnizate mai jos folosind instrumente precum Google Forms sau

Microsoft Forms, apoi completați testul de feedback utilizând o scară de la 1 la 5 pentru a evalua eficacitatea activității și a identifica zonele de îmbunătățire.

	Scale (1-5)
1 = Strongly Disagree 2 = Disagree 3 = Neutral 4 = Agree 5 = Strongly Agree	
Question	
The activity effectively supports interdisciplinary learning across different subjects.	1 2 3 4 5
AI integration enhances students' learning experience without hindering critical thinking and originality.	1 2 3 4 5
The strategies for balancing AI guidance with fostering independent thought are clear and actionable.	1 2 3 4 5
I am confident in addressing potential access issues related to using AI in this activity.	1 2 3 4 5
The activity allows for meaningful student engagement and promotes the development of 21st-century skills.	1 2 3 4 5

ACTIVITATEA 9: Colaborarea profesorilor de matematică folosind instrumente AI pentru a crea o lecție de combinatorică

1. Descriere:

Această activitate își propune să îmbunătățească colaborarea între profesorii de matematică pentru a crea o lecție interactivă de combinatorică. Educatorii vor folosi instrumente AI pentru a dezvolta scenarii, probleme, materiale didactice și exemple legate de combinatorică (de exemplu, calcularea posibilelor combinații, permutări și aranjamente).

2. Obiectivele:

Până la sfârșitul acestei activități, participanții vor:

1. Înțelegeți conceptele de bază ale combinatoricii, inclusiv combinațiile și permutările.
2. Utilizați instrumente AI pentru a genera probleme captivante, scenarii din lumea reală și materiale didactice.
3. Proiectați în colaborare ajutoare vizuale (de exemplu, diagrame arborescente, fișe de lucru) și instrumente interactive (de exemplu, chestionare Kahoot) pentru implicarea elevilor.

4. Exersați prezentarea conceptelor și materialelor combinatorice pentru a îmbunătăți metodologiile de predare.
5. Reflectați asupra integrării instrumentelor AI în planificarea lecțiilor pentru a spori eficiența și creativitatea.

3. Materiale didactice:

- **Echipament:** Calculatoare cu acces la internet, proiector pentru prezentari.
- **Instrumente AI:**
 - [Perplexity.ai](#): Cercetarea aplicațiilor combinatorice în diverse domenii.
 - [Canva](#) sau [Visme](#): pentru a crea mijloace vizuale (de exemplu, diagrame arborescente).
 - [ChatGPT](#): Pentru a ajuta la formularea teoriei și a soluțiilor problemelor.
 - [Kahoot](#): Pentru a crea instrumente de autoevaluare.

4. Durată:

90 minute

5. Instrucțiuni:

Pasul 1: Înțelegerea subiectului (15 min)

1. Profesorii discută ce este combinatorica și conceptele fundamentale care trebuie acoperite:
 - Combinații și permutări.
 - Diagrame arborescente pentru probleme de probabilitate.
 - Exemple din lumea reală (de exemplu, cum să selectați o echipă dintr-un grup).
2. Utilizați [Perplexity.ai](#) pentru a găsi exemple și aplicații interesante (de exemplu, aplicații în teoria grafurilor, statistică sau știința datelor).

Pasul 2: Crearea problemei (30 min)

1. Utilizați [ChatGPT](#) pentru a crea scenarii și probleme:
 - Exemplu: *"În câte moduri poți alege 3 elevi dintr-o clasă de 10?"*
 - Includeți probleme cu niveluri de dificultate în creștere (începător până la avansat).
2. Explorați aplicațiile combinatoricii:
 - În jocuri (de exemplu, probabilități în aruncările de zaruri).
 - În programare (de exemplu, testarea diferitelor aranjamente).

Pasul 3: Crearea materialelor vizuale (30 min)

1. Utilizați [ChatGPT](#) sau [Perplexity.ai](#) pentru a crea un scenariu pentru o prezentare. Apoi, utilizați [Visme](#) pentru a proiecta prezentarea.
2. Folosește [Canva](#) pentru a crea o foaie de lucru cu exerciții pentru elevi.
3. Utilizați [Kahoot](#) pentru a crea un test de autoevaluare pentru ca elevii să-și testeze înțelegerea.

Pasul 4: Simulare și revizuire (10 min)

1. Profesorii simulează lecția între ei prezentând materialele create.

Pasul 5: Reflecție și încheiere (5 min)

1. Discutați despre experiența lor în utilizarea instrumentelor AI.
2. Înregistrați idei despre cum să adaptați activitatea la nevoile elevilor lor.
3. Completați un formular de feedback pentru a evalua activitatea, identificând punctele forte și zonele de îmbunătățire.



6. Evaluare:

Succesul activității va fi evaluat prin:

1. **Calitatea materialelor create:**
 - Problemele sunt captivante și provocatoare în mod corespunzător?
 - Sunt ajutoarele vizuale (de exemplu, diagrame, fișe de lucru) clare și eficiente pentru predarea combinatoricii?
2. **Colaborarea și utilizarea instrumentelor AI:**
 - Participanții au folosit instrumentele AI în mod eficient pentru a genera idei și materiale?
 - A existat o colaborare activă și un schimb de idei între profesori?
3. **Feedback-ul profesorului:**
 - Participanții completează un formular de feedback care include:
 - Claritatea instrucțiunilor de activitate.
 - Eficacitatea instrumentelor AI în sprijinirea planificării lecțiilor.
 - Sugestii pentru îmbunătățirea activității.

7. Anexă:

[Perplexitate IO 9: Exemple de combinatorică](#)

[ChatGPT: Exerciții de combinatorică](#)

[Visme: Combinatorică: Selectarea și aranjarea studenților](#)

[Canva: Fișă de lucru cu exerciții pentru elevi](#)

[Kahoot: combinații și permutări matematice](#)

[Formular de feedback](#)

1. Descriere:

Această activitate își propune să promoveze colaborarea între participanți pentru a explora identitatea, cetățenia și valorile europene folosind instrumente de IA. Participanții vor crea scenarii, prezentări și materiale interactive pentru a promova o înțelegere mai profundă și o implicare activă.

2. Obiectivele:

Până la sfârșitul activității, participanții vor putea:

- Înțelegerea valorilor și conceptelor fundamentale ale identității și cetățeniei europene.
- Utilizați instrumente AI ([Mizou](#) și [Character.ai](#)) pentru a crea dialoguri și simulări legate de subiecte europene.
- Proiectați mijloace vizuale (de exemplu, postere, prezentări) care promovează valorile europene.
- Practicați colaborarea și creativitatea prin munca în grup.

3. Materiale didactice:

- **Echipament:** Calculatoare cu acces la internet, proiector pentru prezentari.
- **Instrumente AI:**
 - [Mizou](#): Pentru generarea de dialoguri și idei multidimensionale.
 - [Character.ai](#): Pentru simularea discuțiilor cu personaje virtuale.
 - [Canva](#) sau [ChatGPT](#): Pentru proiectarea materialelor vizuale.

4. Durată:

90 min.

5. Instrucțiuni:

Pasul 1: Introducere în subiect (15 min)

- Participanții discută despre valorile europene de bază și conceptele de cetățenie.
- Utilizați [Mizou](#) pentru brainstorming de idei și concepte legate de identitatea europeană. Exemplu: discuții cu Erasmus din Rotterdam.
 - Participanții pot cere "Erasmus" să ajute la crearea unei hărți valorice care să reprezinte Europa.
 - Erasmus poate descrie modul în care valori precum democrația, egalitatea și solidaritatea se conectează la problemele contemporane.
 - Personajul poate oferi "sfaturi" despre modul în care tinerii pot încorpora valorile europene în viața lor de zi cu zi.

Pasul 2: Crearea scenariului (30 min)

- Utilizați [Character.ai](#) pentru a genera dialoguri care simulează discuții între cetățeni din diferite țări pe teme precum:
 - Viitorul Europei.
 - Diferențe și asemănări culturale.
 - Libertatea de exprimare.
 - Rolul tehnologiei în democrație

Pasul 3: Crearea materialelor vizuale (30 min)

- Folosește [Canva](#) sau [ChatGPT](#) pentru a crea un poster sau o prezentare care descrie subiecte precum:
 - Istoria Uniunii Europene
 - Valorile europene și importanța unității în Europa.
- Încorporați exemple din dialoguri generate de AI în materialele vizuale.

Pasul 4: Simulare și prezentare (10 min)

- Echipele își prezintă creațiile, simulând o adunare a cetățenilor europeni.

Pasul 5: Feedback și evaluare (5 min)

- Participanții completează formularele Google pentru a evalua experiența.
- Discuții despre provocările și beneficiile utilizării instrumentelor AI.



6. Evaluare:

Criterii de evaluare

1. Calitatea materialelor create

- **Scenarii și dialoguri:** Sunt creativi, captivanti și relevanți pentru subiectul European identitate și cetățenie?
Exemplu: Au fost discuțiile generate de Mizou sau Character.ai realiste și pătrunzătoare?
- **Materiale vizuale:** Afișele, prezentările sau infograficele sunt clare, atrăgătoare din punct de vedere vizual și transmit în mod eficient valorile europene?
Exemplu: Afișul despre istoria europeană evidențiază reperele în mod precis și semnificativ?

2. Colaborarea și utilizarea instrumentelor AI

- **Participare:** A existat o implicare activă din partea tuturor participanților? Au colaborat eficient în timpul etapelor de brainstorming și creație?
- **Eficacitatea instrumentelor AI:** Au fost Mizou și Character.ai folosite eficient pentru a genera dialoguri și idei semnificative?
- **Integrarea rezultatelor AI:** Echipele au integrat cu succes rezultatele instrumentelor AI în materialele lor finale?

3. Feedback-ul participanților

- **Claritatea instrucțiunilor:** Au fost pașii activității ușor de urmat?
- **Contribuția instrumentelor AI:** Participanții au găsit instrumentele utile pentru creativitate și eficiență?
- **Experiență generală:** Care au fost cele mai importante și provocările pentru participanți?

Metode de evaluare

1. Google Forms Feedback

2. Observarea facilitatorului

- În timpul activității, facilitatorii observă dinamica echipei, nivelurile de participare și cât de eficient folosesc participanții instrumentele AI.
- Se iau notițe despre provocările cu care se confruntă, gestionarea timpului și implicarea grupului.

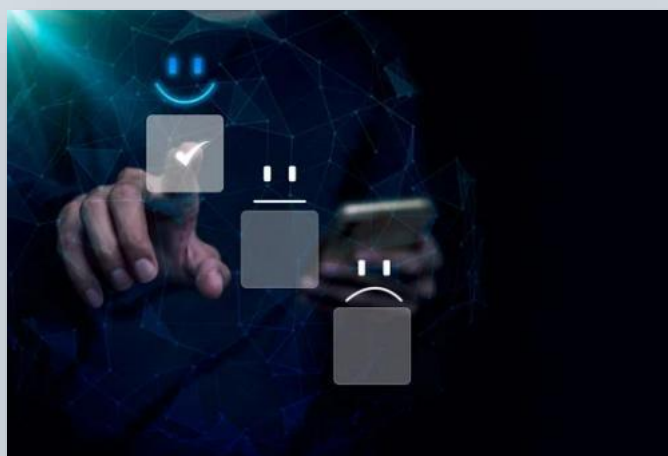
Indicatori de succes

- Materiale de înaltă calitate care demonstrează creativitate și relevanță.
- Feedback pozitiv care indică faptul că participanții au găsit activitatea captivantă și instrumentele AI valoroase.
- Colaborare activă și semnificativă în cadrul echipelor.
- Dovezi ale gândirii critice în utilizarea dialogurilor sau conceptelor generate de AI.

7. Anexă:

- [Mizou: Conversații cu Erasmus.](#)
- **Character.ai:** [Alejandro](#) și [Lena](#)
- [Istoria UE.](#)

MODULE 7 EVALUATION AND REFLECTION ON AI INTEGRATION PRACTICES



1. Prezentare generală a modului

Acest modul este conceput pentru a permite educatorilor să evalueze cunoștințele și rezultatele învățării elevilor folosind instrumente AI. Accentul este pus pe promovarea incluziunii și pe abordarea nevoilor diversilor cursanți. Educatorii vor învăța strategii pentru a evalua modul în care AI îmbunătățește implicarea elevilor, susține accesibilitatea și facilitează învățarea diferențiată. Angajându-se în practici reflexive, ei vor explora metode inovatoare de măsurare a succesului elevilor și de adaptare a instrumentelor AI pentru a satisface în mod eficient nevoile tuturor cursanților, inclusiv ale celor cu nevoi speciale.

2. Obiectivele modului

- Dezvoltarea strategiilor de evaluare a cunoștințelor și a rezultatelor învățării elevilor folosind instrumente AI, cu accent pe incluziune și nevoile diversilor cursanți.
- Analiza impactului metodelor de evaluare bazate pe inteligență artificială asupra implicării, înțelegerii și realizărilor elevilor, în special pentru cei cu nevoi speciale și stiluri de învățare variate.
- Identificarea provocărilor în utilizarea IA pentru evaluarea învățării elevilor și elaborarea de soluții pentru a spori corectitudinea și accesibilitatea în evaluări.
- Angajarea în practici reflexive pentru a revizui și perfecționa utilizarea instrumentelor AI în măsurarea progresului elevilor, bazându-se pe lecțiile învățate pentru a crea un cadru de evaluare incluziv.
- Stabilirea unui proces iterativ pentru îmbunătățirea continuă a evaluării bazate pe IA

strategii pentru a se asigura că sprijină în mod eficient succesul tuturor cursanților.

3. Rezultatele învățării modulului

- a. Demonstrați capacitatea de a utiliza instrumente AI pentru a evalua eficient cunoștințele elevilor și rezultatele învățării, ținând cont de diverse nevoi și stiluri de învățare.
- b. Analizați critic impactul evaluărilor bazate pe inteligență artificială asupra implicării, înțelegerii și realizărilor elevilor, în special pentru elevii cu nevoi speciale.
- c. Dezvoltarea strategiilor pentru a aborda provocările legate de utilizarea instrumentelor AI pentru evaluare, asigurând incluziunea, corectitudinea și accesibilitatea în practicile de evaluare.
- d. Proiectarea și implementarea unui cadru reflexiv și iterativ pentru îmbunătățirea metodelor de evaluare bazate pe IA pentru a sprijini mai bine succesul tuturor cursanților.

4. Concepte cheie

Evaluare bazată pe inteligență artificială, implicarea elevilor, educație incluzivă, cursanți diverși, accesibilitate, învățare diferențiată, practici reflexive, strategii de evaluare

ACTIVITATEA 1: Explorarea tipurilor de evaluare și a instrumentelor de IA

1. Descriere:

Această activitate introductivă îi ajută pe educatori să înțeleagă diferite tipuri de evaluări (formative, sumative, de diagnostic și de autoevaluare/autoevaluare) și să descopere instrumente AI potrivite pentru fiecare tip. Participanții vor evalua punctele forte și limitările acestor instrumente, concentrându-se pe modul în care acestea îmbunătățesc procesul de evaluare și se adaptează diverselor nevoi de învățare.

2. Materiale didactice:

- Laptop cu conexiune la internet

Notițe:

- Prezentare generală a tipurilor de evaluare și a scopurilor acestora.
- Diagramă comparativă a instrumentelor AI pentru diferite tipuri de evaluări (de exemplu, Quizizz, Curipod, MagicSchool.ai, Quillbot, Slidesgo, Mentimeter, Diffit).
- Evaluarea instrumentelor AI pentru evaluare
- Chestionar

Videoclipuri:

- "AI în evaluarea educațională: un schimbător de joc!" (3.17 min)
- "Instrumentele AI revoluționează evaluările diverse " (7.48 min)

Resurse online:

- Link-uri către instrumentele AI prezentate pe care educatorii le pot explora (de exemplu, [Quizizz](#), [Curipod](#), [MagicSchool.ai](#), [Quillbot](#), [Slidesgo](#), [Mentimeter](#), [Diffit](#)).
- [Test pentru evaluare](#)

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 15 min
- Desfășurarea activității: 30 min
- Evaluare: 15 min

4. Instrucțiuni:

Instalare:

Pasul 1. Începeți cu o scurtă prezentare despre tipurile de evaluări și semnificația lor în evaluarea învățării elevilor.

Pasul 2. Introduceți o varietate de instrumente AI adaptate pentru diferite tipuri de evaluare, subliniind caracteristicile, beneficiile și limitările acestora.

Execuția activității:

Pasul 3. Împărțiți participanții în grupuri mici, atribuind fiecărui grup un tip de evaluare (formativ, sumativ, diagnostic sau autoevaluare de la egal la egal). Fișă.

Pasul 4. Fiecare grup explorează cel puțin două instrumente AI din lista furnizată care se aliniază cu tipul de evaluare atribuit.

Pasul 5. Grupurile creează o scurtă prezentare care prezintă:

- Caracteristici cheie ale instrumentelor.
- Cum susțin instrumentele tipul de evaluare atribuit.
- Provocări potențiale și soluții pentru utilizarea acestor instrumente în diverse săli de clasă.



5. Evaluare:

Pasul 6. Grupurile își împărtășesc descoperirile cu grupul mai mare.

- Discutați cu grupul cum ar putea fi folosit fiecare instrument în practica de predare.
- Rezumați constatările completând chestionarul.

1. Descriere:

În această activitate, educatorii vor învăța cum să folosească Quizizz pentru a efectua evaluări formative care oferă informații în timp real despre învățarea elevilor. Ei vor proiecta și administra un test, vor analiza datele generate și vor reflecta asupra modului în care instrumentul poate sprijini învățarea și implicarea continuă.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Un ghid pas cu pas pentru crearea și administrarea chestionarelor pe Quizizz.
- Prezentare generală a strategiilor de evaluare formativă și a beneficiilor acestora.
- Sfaturi pentru crearea de întrebări incluzive și captivante pentru diverși cursanți.

Videoclipuri:

- "Introducere în Quizizz: Un ghid de pornire rapidă" (3.08 min).
- "Utilizarea analizei chestionarelor pentru a informa predarea" (5.50 min).

Resurse online:

- Acces la Quizizz (<https://quizizz.com>).

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

- Începeți cu o discuție despre evaluarea formativă, subliniind rolul acesteia în identificarea lacunelor de învățare și oferind feedback imediat.

Câteva exemple de întrebări de discuție:

1. Ce este evaluarea formativă și cum diferă de evaluarea sumativă?
2. De ce este evaluarea formativă crucială în procesul de învățare?
3. De ce este important feedback-ul imediat pentru învățarea elevilor?
4. Care sunt câteva modalități eficiente de a oferi feedback constructiv și în timp util?

- Introduceți Quizizz ca un instrument interactiv și gamificat pentru evaluarea formativă. Evidențiați funcții precum feedback-ul instantaneu, randomizarea întrebărilor și urmărirea performanței.

Execuția activității (40 min):

- Participanții își creează un cont sau se conectează la Quizizz. Fișă.
- Proiectați un test scurt (5-7 întrebări) pe un subiect la alegere, încorporând o combinație de tipuri de întrebări, cum ar fi răspunsuri multiple, adevărat/fals și sondaje.
- Personalizați setările testului (de exemplu, activați clasamentele, setați limite de timp, adăugați meme-uri).
- Administrați testul colegilor lor în modul "live" pentru a simula o experiență în clasă.
- Revizuiți rezultatele testului folosind tabloul de bord analitic al Quizizz, concentrându-vă pe tendințele de performanță ale elevilor, întrebările ratate frecvent și performanța individuală vs. clasă.

Reflecție și discuție (10 min):

- Reflecțați asupra modului în care datele din Quizizz pot informa instruirea.
- Discutați strategii de utilizare a Quizizz pentru a sprijini învățarea diferențiată și incluziunea.

Întrebări de discuție axate pe utilizarea Quizizz pentru a sprijini învățarea diferențiată și incluziunea:

1. Cum pot educatorii să folosească Quizizz pentru a crea chestionare adaptate diferitelor niveluri și abilități de învățare?
2. Ce caracteristici ale Quizizz pot fi utilizate pentru a se asigura că toți elevii, inclusiv cei cu diferențe de învățare, se simt incluși și sprijiniți?
3. Cum pot datele și analizele furnizate de Quizizz să-i ajute pe profesori să identifice progresul individual al elevilor și să ajusteze instruirea în consecință?
4. Cum contribuie natura gamificată a Quizizz la implicarea elevilor și cum poate fi adaptată pentru a se potrivește diverselor preferințe de învățare?
5. În ce moduri poate Quizizz să faciliteze experiențele de învățare colaborativă, asigurând în același timp incluziunea în rândul tuturor elevilor?



5. Evaluare:

Participanții vor

depune:

- Un link către testul pe care l-au creat.
- O scurtă reflecție care abordează următoarele:
 - Cum susține instrumentul învățarea în timp real.
 - Informații obținute din analiza rezultatelor.
 - Ajustări pe care le-ar face pentru a satisface mai bine nevoile diversilor cursanți.

Feedback-ul va fi oferit cu privire la designul testului, utilizarea funcțiilor Quizizz și perspectivele lor reflectivă.

1. Descriere:

Această activitate îi învață pe educatori cum să folosească Quizizz ca instrument de autoevaluare pentru a încuraja elevii să înțeleagă învățarea. Participanții vor proiecta chestionare de autoevaluare care le vor permite elevilor să-și evalueze înțelegerea, să identifice zonele de îmbunătățire și să urmărească progresul în timp.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid pentru crearea chestionarelor de autoevaluare în Quizizz.
- Cele mai bune practici pentru proiectarea întrebărilor reflexive și de autoevaluare.
- Exemple de întrebări de autoevaluare și strategii de feedback.

Videoclipuri:

- "Stăpânirea autoevaluărilor cu Quizizz: un ghid pas cu pas" (4.42 min).
- "Stimularea reflecției elevilor cu instrumente AI" (4.49 min).

Resurse online:

- Prezentare "Împuternicirea elevilor cu autoevaluare"
- Acces la Quizizz (<https://quizizz.com>)
- Exemplu de test de autoevaluare
- Test de evaluare

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

Pasul 1. Discutați scopul autoevaluării în promovarea metacogniției și a responsabilității elevilor pentru învățare. Evidențiați caracteristicile Quizizz care îl fac eficient pentru autoevaluare, cum ar fi feedback-ul instantaneu, urmărirea progresului și gamificarea.

Execuția activității (40 min):

Pasul 2. Participanții își creează un cont sau se conectează la [Quizizz](#).

Pasul 3. Proiectați un test de autoevaluare (5-7 întrebări) pe un subiect la alegere.

Includeți întrebări de reflecție, cum ar fi:

"Evaluati-vă încrederea în rezolvarea problemelor de genul acesta."

"Ce pași ați face pentru a vă îmbunătăți înțelegerea acestui subiect?"

Adăugați feedback instantaneu pentru fiecare întrebare, oferind sugestii sau resurse pentru învățarea ulterioară.

Pasul 3. Configurați testul în modul "teme", permițând elevilor să-l finalizeze în ritmul lor.

Pasul 4. Testați testul completându-l singuri pentru a experimenta perspectiva elevului și pentru a vă asigura că feedback-ul se aliniază cu rezultatele dorite.

Reflecție și discuție (10 min):

Reflecțați asupra rolului autoevaluării în promovarea implicării și îmbunătățirii elevilor.

Discutați strategii pentru a vă asigura că elevii folosesc eficient feedback-ul de autoevaluare:

1. Cum pot profesorii să-i încurajeze pe elevi să reflecteze asupra feedback-ului lor și să-l aplice la sarcinile de învățare viitoare?
2. Ce rol joacă stabilirea obiectivelor în a-i ajuta pe elevi să folosească eficient feedback-ul de autoevaluare?
3. Cum pot educatorii să creeze o cultură de clasă care să prețuiască autoevaluarea și îmbunătățirea continuă?
4. Ce instrumente și strategii pot sprijini elevii să acționeze într-un mod semnificativ pe baza feedback-ului de autoevaluare?



5. Evaluați:

Participanții vor

depune:

- a) un link către testul de autoevaluare pe care l-au creat.
- b) O scurtă reflecție care să abordeze următoarele:
 - Cum testul promovează reflecția elevilor și auto-perfecționarea.
 - Cum au folosit feedback-ul pentru a-i ghida pe elevi spre creștere.
 - Ajustări pe care le-ar face pentru a sprijini mai bine proprietatea elevilor asupra învățării.

Se va oferi feedback cu privire la designul testului, adecvarea întrebărilor reflexive și calitatea feedback-ului oferit în test.

1. Descriere:

Această activitate se concentrează pe învățarea educatorilor cum să folosească Curipod ca instrument interactiv de evaluare formativă. Participanții vor proiecta evaluări care măsoară înțelegerea elevilor în timpul procesului de învățare, permițând ajustări în timp real ale instruirii. Activitatea pune accentul pe utilizarea sondajelor, chestionarelor și întrebărilor deschise ale Curipod pentru a promova implicarea și a aduna informații utile.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid pas cu pas: "Crearea de evaluări formative eficiente cu Curipod".
- Cele mai bune practici pentru proiectarea activităților de evaluare formativă.
- Exemple de caracteristici ale Curipod aplicate în evaluarea formativă.
- Formular de evaluare Curipod

Videoclipuri:

- "Noțiuni introductive cu Curipod pentru evaluări formative" (6.04 min).
- "Feedback în timp real: utilizarea Curipod pentru informații despre elevi" (4.53 min).

Resurse online:

- Acces la Curipod (<https://curipod.com>).
- Prezentare "Curipod: Instrument inovator de evaluare formativă"

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

1. Începeți prin a discuta despre importanța evaluării formative în procesul de învățare.

Întrebări de discuție despre importanța evaluării formative în procesul de învățare:

- Cum contribuie evaluarea formativă la identificarea și abordarea lacunelor de învățare ale elevilor în timpul instruirii?
- În ce moduri poate evaluarea formativă să promoveze o mentalitate de creștere și să încurajeze îmbunătățirea continuă în rândul elevilor?

- Cum pot profesorii să folosească în mod eficient datele de evaluare formativă pentru a-și ajusta strategiile de predare și pentru a sprijini diverse nevoi de învățare?
2. Evidențiați capacitățile Curipod de a implica studenții în timp ce colectați feedback în timp real.
 3. Oferiți exemple de evaluări formative, cum ar fi măsurarea cunoștințelor anterioare, verificarea înțelegerii și colectarea de feedback cu privire la claritatea lecției.

Execuția activității (40 min):

Pasul 1: Creați un cont sau conectați-vă la Curipod.

Pasul 2: Proiectați o evaluare formativă (6-8 diapozitive), care să includă:

- **Sondaje:** Pentru a evalua cunoștințele anterioare ale elevilor sau pentru a aduna opinii.
- **Chestionare:** Pentru a evalua înțelegerea unui anumit subiect.
- **Întrebări deschise:** Pentru a încuraja reflecția sau gândirea critică.

Pasul 3: Personalizați evaluarea pentru a asigura incluziunea (de exemplu, instrucțiuni clare, ajutoare vizuale și caracteristici de accesibilitate).

Pasul 4: Efectuați evaluarea formativă cu colegii din sesiune pentru a experimenta vizualizarea răspunsului în timp real și analiza feedback-ului.

Reflecție și discuție (10 min):

- Reflecțați asupra punctelor forte ale Curipod pentru evaluarea formativă și a impactului său asupra implicării și înțelegerii.
- Discutați strategii de utilizare a informațiilor pentru a ajusta predarea în timp real și pentru a răspunde diverselor nevoi ale cursanților. Exemple de întrebări de discuție:
 1. Ce strategii pot folosi profesorii pentru a interpreta rapid datele de performanță ale elevilor și pentru a-și ajusta instruirea în timpul unei lecții?
 2. Cum pot informațiile în timp real să ajute la diferențierea instruirii pentru cursanții cu diferite niveluri de calificare și stiluri de învățare?
 3. Ce instrumente sau tehnici pot implementa educatorii pentru a se asigura că toți elevii primesc sprijinul de care au nevoie pe baza feedback-ului imediat?
 4. Cum pot fi ajustate activitățile de colaborare și gruparea flexibilă folosind informații de evaluare în timp real pentru a sprijini mai bine cursanții diverși?



5. Evaluare:

Participanții vor

depune:

Un link către evaluarea formativă pe care au creat-o în Curipod. O scurtă reflecție care abordează următoarele:

- Cum elementele interactive au susținut obiectivele evaluării formative.
- Principalele concluzii ale analizei în timp real.
- Ajustări pe care le-ar lua în considerare pentru a îmbunătăți claritatea sau accesibilitatea pentru diverși cursanți.

Se va oferi feedback cu privire la proiectarea evaluării, alinierea acesteia la obiectivele evaluării formative și calitatea reflecțiilor acestora.

ACTIVITATEA 5: Utilizarea inteligenței artificiale a școlii magice pentru a crea rubrici pentru evaluarea elevilor

1. Descriere:

Această activitate prezintă educatorilor Magic School AI, un instrument pentru generarea de rubrici personalizate pentru a evalua eficient munca elevilor. Educatorii vor învăța cum să proiecteze rubrici aliniate cu obiective specifice de învățare, asigurând claritate, consecvență și incluziune în practicile de evaluare. Participanții vor crea rubrici pentru diferite tipuri de evaluare (de exemplu, proiecte, eseuri, prezentări) și vor reflecta asupra aplicării lor în clasă.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid: "Cum să utilizați inteligența artificială a școlii de magie pentru a genera rubrici".
- Exemple de rubrici bine construite pentru diferite tipuri de evaluare.
- Cele mai bune practici pentru alinierea rubricilor la obiectivele și standardele de învățare.
- Formular de feedback de evaluare a rubricii

Video:

- "Crearea rubricilor cu Magic School AI: Un tutorial pas cu pas" (5.30 min).
- "Stăpânirea evaluării elevilor cu Magic School AI!" (1.28 min)

Resurse online:

- Acces la Magic School AI (<https://www.magicschool.ai>).
- Exemple de șabloane pentru crearea rubricii în Magic School AI.
- Prezentare "Scopul și importanța rubricilor în evaluarea elevilor"

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

- Începeți prin a explica scopul și importanța rubricilor în evaluarea elevilor, subliniind modul în care acestea asigură claritate și corectitudine. Prezentare.

- Evidențiați capacitatea Magic School AI de a genera rubrici personalizate pe baza unor criterii specifice, niveluri de clasă și rezultate ale învățării.
- Împărtășiți exemple de rubrici utilizate în diverse evaluări, cum ar fi învățarea bazată pe proiecte, eseuri și prezentări orale.

Execuția activității (40 min):

Pasul 1: Conectați-vă la Magic School AI.

Pasul 2: Selectați un tip de lucrare a studenților de evaluat (de exemplu, un proiect de cercetare, un eseu sau o prezentare de grup).

Pasul 3: Utilizați Magic School AI pentru a genera o rubrică introducând informații relevante, cum ar fi:

- Obiectivele de învățare sau abilitățile evaluate.
- Nivelul de clasă și complexitatea sarcinii.
- Criterii specifice de evaluare (de exemplu, creativitate, organizare, gândire critică).

Pasul 4: Revizuiți și rafinați rubrica generată de AI pentru a vă asigura că răspunde nevoilor diverșilor cursanți (de exemplu, includeți cazări pentru elevi cu nevoi speciale sau ELL).

Pasul 5: Împărtășiți rubrica cu colegii și discutați cum ar putea fi aplicată la diferite scenarii.

Reflecție și discuție (10 min):

- Reflecțați asupra punctelor forte și limitărilor utilizării Magic School AI pentru crearea rubricilor.
- Discutați strategii pentru a vă asigura că rubricile rămân incluzive și se aliniază la standardele curriculare. Exemple de întrebări de discuție:
 1. Cum poate Magic School AI să ajute educatorii să proiecteze rubrici care să se potrivească diverselor stiluri de învățare, asigurând în același timp claritate și corectitudine?
 2. În ce moduri poate Magic School AI să ajute educatorii să alinieze rubricile cu standardele curriculare, minimizând în același timp prejudecățile?
 3. Cum pot profesorii să folosească Magic School AI pentru a implica elevii în procesul de creare a rubricii, promovând incluziunea și înțelegerea comună a așteptărilor?
 4. Ce strategii pot fi implementate folosind Magic School AI pentru a revizui și rafina în mod regulat rubricile, asigurându-se că rămân echitabile și aliniate cu obiectivele curriculumului?

5. Evaluare:



panții vor
depune:

O copie a rubricii pe care au creat-o cu Magic School AI.

O scurtă reflecție care abordează următoarele:

- Cum se aliniază rubrica cu obiectivele de învățare și asigură claritate pentru elevi.
- Ajustări făcute pentru a spori incluziunea sau relevanța.

- Provocări și soluții potențiale la implementarea rubricilor în evaluări.

Se va oferi feedback cu privire la alinierea rubricii la obiective, incluziunea acestora și profunzimea reflecțiilor lor.

ACTIVITATEA 6: Utilizarea inteligenței artificiale Magic School pentru evaluarea elevilor

1. Descriere:

În această activitate, educatorii vor explora caracteristicile Magic School AI pentru a proiecta, personaliza și analiza evaluările pentru elevii lor. Magic School AI va fi folosit pentru a crea chestionare, teme și instrumente de evaluare personalizate care răspund diverselor nevoi de învățare. Participanții vor învăța cum să integreze această platformă bazată pe inteligență artificială în strategiile lor de evaluare pentru a spori acuratețea, incluziunea și eficiența.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid pas cu pas: "Utilizarea inteligenței artificiale a școlii magice pentru crearea evaluărilor".
- Exemple de evaluări generate de AI la toate materiile și nivelurile de clasă.
- Prezentare "Sfaturi pentru proiectarea evaluărilor incluzive și diferențiate cu AI".
- Formular de evaluare

Videoclipuri:

- "Bine ați venit la Magic School AI: Ghidul tău final!" (5.37 min)
- "Transformați-vă evaluările cu Magic School AI!" (3.44 min)

Resurse online:

- Acces la Magic School AI (<https://www.magicschool.ai>).
- Exemple de evaluări create folosind Magic School AI.

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

- Începeți cu o prezentare generală a modului în care AI poate simplifica designul evaluărilor, reduce volumul de muncă al profesorilor și poate oferi evaluări personalizate.
- Evidențiați capacitățile Magic School AI, inclusiv:
 - Generarea de chestionare și teste personalizate.
 - Crearea de sarcini deschise și sarcini de rezolvare a problemelor.
 - Analiza datelor de performanță ale elevilor pentru a informa instruirea.
- Împărtășiți exemple de evaluări care răspund diferitelor stiluri și nevoi de învățare.

Execuția activității (40 min):

Pasul 1: Conectați-vă la Magic School AI.

Pasul 2: Selectați un subiect sau un subiect pentru evaluare (de exemplu, matematică, arte lingvistice sau științe).

Pasul 3: Utilizați Magic School AI pentru a genera o evaluare specificând:

- Tipul de întrebări (de exemplu, cu răspunsuri multiple, răspuns scurt, bazat pe proiect).
- Obiectivele și abilitățile de învățare sunt evaluate.
- Nevoi de diferențiere (de exemplu, întrebări mai simple pentru anumiți elevi sau provocări avansate pentru alții).

Pasul 4: Previzualizați evaluarea generată de AI și faceți modificări pentru:

- Asigurați incluziunea (de exemplu, găzduirea elevilor cu nevoi speciale).
- Aliniați întrebările cu standardele curriculare și obiectivele clasei.

Reflecție și discuție (10 min):

- Reflectați asupra modului în care Magic School AI sprijină crearea eficientă și precisă a evaluărilor.
- Discutați potențialele aplicații pentru evaluările formative și sumative.
- Brainstorming strategii pentru a aborda provocările legate de utilizarea instrumentelor AI (de exemplu, asigurarea utilizării etice sau adaptarea rezultatelor AI la contexte specifice).

Întrebări pentru discuție:

1. Cum îmbunătățește Magic School AI eficiența și acuratețea în crearea evaluărilor și ce caracteristici specifice susțin acest lucru?
2. În ce moduri poate fi aplicată IA Magic School pentru a proiecta evaluări formative care oferă feedback acționabil pentru cursanți?
3. Cum ar putea fi adaptate evaluările generate de AI pentru a răspunde nevoilor diverse ale elevilor în diferite contexte?
4. Ce strategii pot implementa educatorii pentru a asigura utilizarea etică a instrumentelor AI, în special în ceea ce privește prejudecățile și confidențialitatea datelor?
5. Cum pot profesorii să evalueze critic și să rafineze conținutul generat de AI pentru a se alinia cu obiectivele și standardele lor curriculare specifice?



5. Evaluare:

Participanții vor

depune:

O copie a evaluării pe care au creat-o folosind Magic School

AI. O scurtă reflecție care abordează următoarele:

- Cum se aliniază evaluarea susținută de AI cu obiectivele de învățare și sprijină diverși cursanți.
- Ajustări făcute pentru a spori eficacitatea sau incluziunea evaluării.
- Informații despre integrarea instrumentelor AI în practicile lor obișnuite de evaluare.

Se va oferi feedback cu privire la relevanța și calitatea evaluării, capacitatea educatorului de a personaliza conținutul generat de AI și profunzimea reflecțiilor sale.

ACTIVITATEA 7: Utilizarea Quillbot pentru autoevaluare și autoevaluare

1. Descriere:

Această activitate prezintă educatorilor Quillbot ca instrument de sprijinire a evaluării colegilor și a autoevaluării în sarcinile de scriere. Participanții vor învăța cum să ghideze studenții în utilizarea funcțiilor de parafrizare, verificare gramaticală și rezumare ale Quillbot pentru a-și evalua și îmbunătăți propria muncă sau pentru a oferi feedback constructiv colegilor. Acest lucru încurajează gândirea critică și abilitățile de autoreglare, îmbunătățind în același timp calitatea scrisului.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid: "Utilizarea Quillbot pentru evaluarea de la egal la egal și autoevaluare".
- Listă de verificare pentru evaluarea de la egal la egal și autoevaluare în sarcinile de scriere.
- Exemplu de evaluări de scriere îmbunătățite de Quillbot.
- Lista de verificare pentru evaluarea Quillbot.

Videoclipuri:

- "Îmbunătățiți abilitățile de scriere cu Quillbot: Peer & Self-Assessment" (1.35 min).
- "Îmbunătățește-ți abilitățile de feedback de la egal la egal cu Quillbot!" (1.38 min).

Resurse online:

- Acces la Quillbot (<https://quillbot.com>).
- Prezentare "Rolul peer și autoevaluarea în scris"
- Exemple de eseuri sau paragrafe pentru practica de evaluare.

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

Discutați rolul evaluării de la egal la egal la egal și al autoevaluării în îmbunătățirea scrisului și promovarea autonomiei. Evidențiați caracteristicile Quillbot care ajută la rafinarea lucrărilor scrise, cum ar fi:

- **Instrument de parafrizare:** Îi ajută pe elevi să reformuleze ideile pentru a îmbunătăți claritatea.
- **Verificator gramatical:** Identifică și corectează erorile.
- **Rezumat:** Condensează texte lungi pentru o înțelegere concisă.
- Explicați cum Quillbot poate fi un plus valoros pentru procesul de scriere, subliniind în același timp judecata umană critică.

Execuția activității (40 min):

Pasul 1: Oferiți un exemplu de paragraf sau cereți participanților să aducă o scriere a elevului.

Pasul 2: Demonstrați cum:

- Utilizați instrumentul de parafrizare al lui Quillbot pentru a reformula propozițiile pentru o mai bună claritate și ton.
- Aplicați verificatorul gramatical pentru a identifica și remedia erorile.
- Utilizați instrumentul de rezumare pentru a condensa ideile, asigurându-vă că punctele cheie sunt păstrate.

Pasul 3: Participanții vor exercita ghidarea elevilor în autoevaluare prin:

- Revizuirea muncii proprii sau a unui colegi cu instrumentele Quillbot.
- Utilizarea unei liste de verificare (furnizată în fișă) pentru a evalua claritatea, gramatica și alinierea textului revizuit cu obiectivele temei.
- Scrierea de feedback constructiv pe baza sugestiilor Quillbot și a evaluării lor personale.

Pasul 4: Discutați strategii pentru a ajuta elevii să echilibreze feedback-ul AI cu propria gândire critică.

Reflecție și discuție (10 min):

Reflecțați asupra modului în care caracteristicile Quillbot pot sprijini îmbunătățirea scrisului și pot încuraja învățarea independentă.

- 1) Cum se aliniază caracteristicile specifice ale lui Quillbot (de exemplu, parafrizarea, rezumatul, corectarea gramaticală) cu abilitățile cheie de scriere pe care elevii trebuie să le dezvolte?
- 2) În ce moduri poate Quillbot să încurajeze studenții să-și analizeze și să-și rafineze scrisul în mod independent, mai degrabă decât să ofere răspunsuri sau corecții?

- 3) Ce strategii pot implementa educatorii pentru a se asigura că elevii folosesc Quillbot în mod responsabil, evitând dependența excesivă de AI pentru generarea de conținut?
- 4) Ce provocări ar putea apărea atunci când încorporează Quillbot în evaluările formale și cum pot fi atenuate acestea pentru a menține integritatea și corectitudinea academică?
- 5) Cum pot profesorii să evalueze dacă utilizarea Quillbot are un impact pozitiv de durată asupra abilităților de scriere ale elevilor și a încrederii lor în învățarea independentă?



5. Evaluare:

Participanții vor

depune:

Un exemplu de scriere pe care l-au îmbunătățit folosind Quillbot, evidențiind modificările făcute cu instrumentul.

O scurtă reflecție adresată (fișă de prezentare):

- Cum instrumentele Quillbot au îmbunătățit procesul de scriere și evaluare.
- Echilibrul dintre asistența AI și judecata umană în evaluarea scrisului.
- Cum intenționează să ghideze elevii în utilizarea responsabilă a instrumentelor AI pentru autoevaluare și autoevaluare.

Se va oferi feedback cu privire la claritatea și calitatea textului îmbunătățit, adecvarea listei de verificare a feedback-ului și reflecția participantului cu privire la utilizarea eficientă a Quillbot.

ACTIVITATEA 8: Utilizarea Slidesgo pentru a crea evaluări captivante

1. Descriere:

Această activitate îi ajută pe educatori să învețe cum să folosească Slidesgo, un instrument de proiectare a prezentărilor bazat pe inteligență artificială, pentru a crea materiale de evaluare interactive și atrăgătoare din punct de vedere vizual. Profesorii vor explora cum să personalizeze șabloanele Slidesgo pentru chestionare, proiecte și prezentări de grup pentru a evalua înțelegerea elevilor în mod creativ și eficient. Accentul va fi pus pe evaluările sumative, folosind Slidesgo pentru a crea instrumente care surprind performanța elevilor, implicându-i în același timp prin modele profesionale și accesibile.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid pas cu pas: "Crearea evaluărilor cu Slidesgo".
- Lista de verificare: "Proiectați cele mai bune practici pentru evaluări accesibile".
- Exemple: chestionare, rubrici și instrucțiuni de proiect bazate pe Slidesgo.
- Lista de verificare a evaluării Slidesgo

Videoclipuri:

- "Noțiuni introductive despre Slidesgo: Un ghid pentru educatori" (2.05 min).
- "Proiectarea evaluărilor sumative cu Slidesgo" (2.32 min).

Resurse online:

- Acces la Slidesgo (<https://slidesgo.com>).
- Exemple de șabloane pentru personalizarea evaluării.

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

- Începeți cu o prezentare generală a evaluărilor sumative și a importanței lor în evaluarea învățării generale a elevilor.
- Explicați cum poate fi folosit Slidesgo pentru a crea instrumente de evaluare personalizate și atrăgătoare din punct de vedere vizual, cum ar fi:
 - Chestionare și teste interactive.
 - Prezentări de proiecte creative de grup.
 - Rubrici și ghiduri cuprinzătoare ale proiectului.
- Partajați exemple de șabloane Slidesgo adaptate pentru uz educațional.

Execuția activității (40 min):

Pasul 1: Conectați-vă la Slidesgo și răsfoiți șabloanele cu tematică educațională.

Pasul 2: Selectați un șablon care se aliniază cu tipul de evaluare pe care dorec să o proiecteze (de exemplu, un test, o rubrică de proiect sau un ghid de activități de grup).

Pasul 3: Personalizați șablonul prin:

- Adăugarea de întrebări specifice sau criterii de proiect.
- Încorporează imagini, diagrame și alte elemente vizuale pentru a spori claritatea și implicarea.
- Utilizarea caracteristicilor de accesibilitate, cum ar fi fonturi clare, contrast suficient și navigare simplă.

Pasul 4: Prezentați instrumentul de evaluare colegilor lor în atelier și colectați feedback.

Reflecție și discuție (10 min):

- Reflecțați asupra modului în care Slidesgo îmbunătățește proiectarea și livrarea evaluărilor.
 - Discutați despre modul în care imaginile captivante pot îmbunătăți motivația și înțelegerea elevilor.
 - Faceți brainstorming despre modalități suplimentare prin care Slidesgo ar putea sprijini alte activități din clasă (de exemplu, prezentări pentru elevi).
1. În ce moduri biblioteca de design Slidesgo facilitează crearea de evaluări atrăgătoare din punct de vedere vizual și cum ar putea aceste modele să afecteze implicarea și concentrarea elevilor în timpul evaluărilor?

2. Cum contribuie imaginile captivante, cum ar fi cele disponibile prin Slidesgo, la îmbunătățirea motivației elevilor și la înțelegerea conceptelor complexe? Puteți împărtăși exemple în care imaginile au făcut diferența în predarea dvs.?
3. Care sunt unele dintre provocările cu care s-ar putea confrunta profesorii atunci când încorporează materiale foarte vizuale în evaluări și cum ar putea fi depășite aceste provocări?
4. Ce funcții sau șabloane ar putea adăuga Slidesgo pentru a sprijini mai bine activitățile conduse de elevi, cum ar fi prezentări sau proiecte de grup? Cum ar îmbunătăți aceste caracteristici experiența de învățare?
5. Dincolo de evaluări și prezentări, care sunt alte modalități creative de a utiliza Slidesgo în activitățile din clasă, cum ar fi munca în colaborare sau rezumatele lecțiilor?

Aceste întrebări urmăresc să declanșeze discuții atât reflexive, cât și cu gândire de viitor despre utilizarea Slidesgo pentru o predare și învățare îmbunătățită. Doriți asistență pentru a elabora oricare dintre acestea?



5. Evaluare:

Participanții vor trimite un instrument de evaluare bazat pe Slidesgo pe care l-au proiectat, cum ar fi un test sau un ghid de proiect.

O listă de verificare care verifică accesibilitatea și incluziunea designului lor.

Se va oferi feedback cu privire la eficacitatea, accesibilitatea și alinierea proiectului cu obiectivele evaluării sumative, împreună cu capacitatea participantului de a reflecta asupra aplicării sale.

ACTIVITATEA 9: Utilizarea Mentimeter pentru evaluarea formativă în timp real

1. Descriere:

Această activitate îi învață pe educatori cum să folosească Mentimeter, un instrument interactiv de sondaje în timp real, pentru evaluarea formativă. Participanții vor explora modul în care Mentimeter poate aduna feedback imediat, poate verifica înțelegerea elevilor și poate promova implicarea prin chestionare, sondaje și nori de cuvinte. Prin utilizarea instrumentului, profesorii pot evalua progresul învățării în timpul lecțiilor și își pot ajusta strategiile de predare în consecință.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid: "Utilizarea Mentimeter pentru evaluarea formativă".
- Exemple de întrebări de evaluare formativă pentru diferite materii.
- Șablon pentru proiectarea chestionarelor și sondajelor Mentimeter.
- Mentimeter pentru informații în timp real despre înțelegerea elevilor
- Lista de verificare pentru evaluarea Mentimeter în strategiile de predare

Videoclipuri:

- "Stăpânirea Mentimetrului: Evaluare formativă în timp real pentru educatori" (5.10 min)
- "Stăpânirea mentimetrului pentru evaluarea formativă" (4.46 min)

Resurse online:

- Acces la Mentimeter (<https://www.mentimeter.com>).
- Exemple de întrebări de evaluare formativă preconceptuate în Mentimeter

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

- Începeți prin a explica rolul evaluării formative în monitorizarea progresului elevilor și în ghidarea instruirii.
- Introduceți Mentimeter și evidențiați caracteristicile sale, inclusiv chestionare, sondaje, întrebări cu răspunsuri multiple și nori de cuvinte.
- Împărtășiți exemple despre modul în care Mentimeter poate oferi informații în timp real despre înțelegerea elevilor în timpul unei lecții.

Execuția activității (40 min):

Pasul 1: Conectați-vă la Mentimeter și creați o nouă prezentare.

Pasul 2: Proiectați întrebări de evaluare formativă pentru un subiect, încorporând caracteristici precum:

- **Chestionare** pentru a verifica înțelegerea faptelor.
- **Sondaje** pentru a aduna opinii sau pentru a măsura nivelurile de încredere.
- **Nori de cuvinte** pentru a vizualiza principalele concluzii sau ideile principale ale elevilor.

Pasul 3: Lansați evaluarea și cereți participanților să o ia ca și cum ar fi studenți.

Pasul 4: Analizați rezultatele în timp real pentru a identifica lacunele de învățare sau concepțiile greșite.

Pasul 5: Discutați despre modul în care datele pot informa următorii pași în predare.

Reflecție și discuție (10 min):

- Reflecțați asupra modului în care caracteristicile Mentimeter îmbunătățesc evaluarea formativă și implicarea elevilor.
- Discutați strategii pentru integrarea Mentimeter în lecții, asigurând în același timp accesibilitatea pentru toți elevii.

1. Ce caracteristici specifice ale Mentimeter (de exemplu, sondaje, nori de cuvinte, chestionare) credeți că sunt cele mai eficiente pentru evaluarea formativă și de ce?
2. Cum ajută designul interactiv al Mentimeter la menținerea elevilor implicați în timpul lecțiilor? Poți da un exemplu din experiența ta sau un scenariu imaginat?
3. Care sunt câteva modalități creative prin care ați putea integra Mentimeter în diferite etape ale unei lecții (de exemplu, introducere, practică sau revizuire)?
4. Ce provocări ar putea apărea în asigurarea accesibilității pentru toți elevii atunci când folosesc Mentimeter și cum ar putea fi abordate?
5. Cum vă poate ghida feedback-ul instantaneu de la răspunsurile Mentimeter în timp real pentru a satisface nevoile elevilor dvs.?



5. Evaluare:

Participanții vor

depune:

O evaluare formativă bazată pe Mentimeter pe care au creat-o, inclusiv capturi de ecran ale întrebărilor și rezultate ale probelor.

O scurtă reflecție care abordează:

- Cum pot influența datele în timp real de la Mentimeter strategiile de predare.
- Cum intenționează să folosească Mentimeter în propriile săli de clasă.

Feedback-ul se va concentra pe relevanța și claritatea întrebărilor, nivelul de implicare al activității și profunzimea reflecțiilor lor.

ACTIVITATEA 10: Utilizarea Diffit pentru evaluarea sumativă diferențiată

1. Descriere: Această activitate prezintă educatorilor Diffit, un instrument care creează resurse diferențiate, pentru a proiecta evaluări sumative adaptate diferitelor abilități și nevoi ale elevilor. Profesorii vor învăța cum să folosească Diffit pentru a genera mai multe versiuni ale unei evaluări cu diferite niveluri de complexitate, asigurând accesibilitatea și incluziunea pentru toți elevii.

2. Materiale didactice:

Notițe:

- Ghid: "Proiectarea evaluărilor sumative cu Diffit".
- Exemple de evaluări diferențiate folosind Diffit.
- Listă de verificare pentru evaluarea alinierii și corectitudinii evaluărilor diferențiate.
- Chestionar de evaluare

Videoclipuri:

- "Stăpânirea evaluărilor sumative diferențiate cu Diffit" (5.53 min)
- "Revoluează-ți evaluările cu Diffit! (1.29 min)

Resurse online:

- Acces la Diffit (<https://diffit.me>).
- Exemple de șabloane pentru evaluări diferențiate.

3. Durată:

Timp total: 60 min

- Introducere: 10 min
- Desfășurarea activității: 40 min
- Reflecție și discuție: 10 min

4. Instrucțiuni:

Introducere (10 min):

- Definirea evaluării sumative și a rolului acesteia în evaluarea rezultatelor generale ale învățării.
- Explicați necesitatea unor evaluări diferențiate pentru a răspunde diverselor nevoi ale elevilor.
- Introduceți Diffit ca instrument pentru crearea de evaluări personalizate cu diferite niveluri de dificultate.

Execuția activității (40 min):

Pasul 1: Conectați-vă la Diffit și selectați un subiect sau un subiect pentru evaluare.

Pasul 2: Utilizați Diffit pentru a crea versiuni diferențiate ale evaluării prin:

- Ajustarea complexității întrebărilor.
- Adăugarea de schele sau opțiuni deschise pentru cursanții avansați.

Pasul 3: Revizuiți evaluările pentru a asigura alinierea cu obiectivele de învățare și standardele curriculare.

Pasul 4: Împărtășiți evaluările diferențiate cu colegii din sesiune pentru feedback.

Pasul 5: Discutați scenarii în care aceste evaluări diferențiate ar putea fi aplicate eficient în clasă.

Reflecție și discuție (10 min):

- Reflecțați asupra beneficiilor și provocărilor utilizării Diffit pentru evaluarea sumativă diferențiată.
- Discutați despre cum să mențineți consecvența și corectitudinea atunci când utilizați versiuni diferențiate ale aceleiași evaluări.

1. Ce beneficii specifice ați observat atunci când utilizați Diffit pentru crearea de evaluări sumative diferențiate și cum se aliniază acestea cu nevoile diverșilor cursanți din clasa dvs.?
2. Ce provocări ar putea apărea atunci când ne asigurăm că evaluările diferențiate create cu Diffit mențin același nivel de rigoare și măsoară aceleași rezultate ale învățării? Cum pot fi abordate acestea?
3. Cum determinați nivelul adecvat de diferențiere pentru elevii individuali, menținând în același timp corectitudinea în procesul de evaluare?
4. Ce strategii pot folosi educatorii pentru a se asigura că evaluările diferențiate rămân consistente în notare și feedback, mai ales atunci când sunt implicate mai multe versiuni?
5. Cum poate fi integrată utilizarea instrumentelor precum Diffit în politicile mai largi ale școlilor sau districtelor pentru a sprijini practicile de evaluare echitabile?



5. Evaluare:

Participanții vor

depune:

Evaluări diferențiate create folosind Diffit, care prezintă două sau mai multe niveluri de complexitate. O scurtă reflecție care abordează:

- Cum abordează evaluările diferențiate nevoile diverse ale cursanților.
- Cum intenționează să folosească Diffit pentru a crea evaluări în propriile săli de clasă.

Feedback-ul se va concentra pe adecvarea diferențierii, alinierea la obiectivele de învățare și reflecția educatorului asupra incluziunii și corectitudinii.