

## ICT in the Classroom Lisbon 13-18.01.2025 - sprawozdanie ze szkolenia

**Nazwa szkolenia:** *ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students' Learning, Collaboration and Creativity*

*(Technologie Informacyjno - Komunikacyjne: Innowacyjne Narzędzia dla Usprawnienia Uczenia się, Współpracy i Kreatywności )*

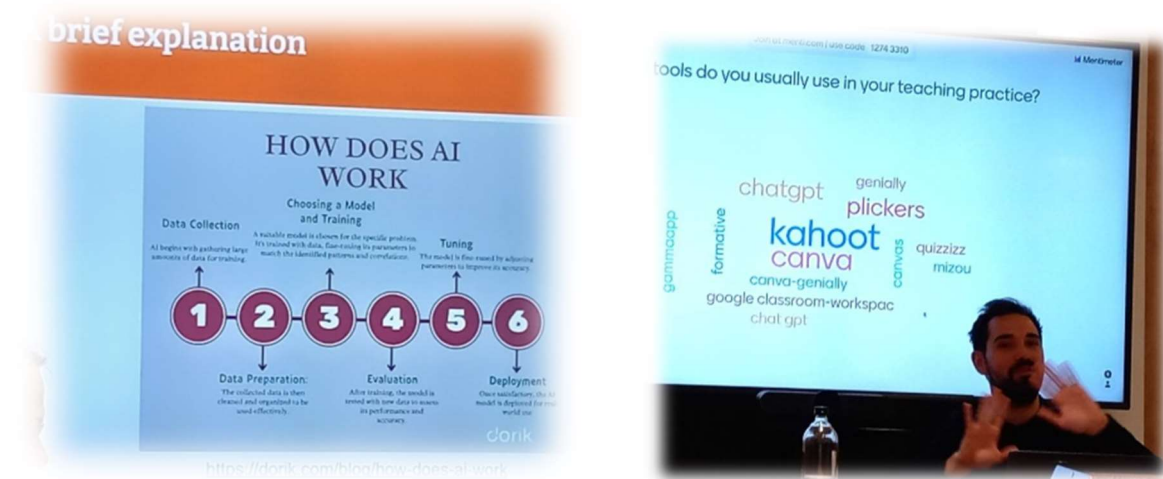
**Program:** *Teacher Academy Erasmus+*

**Miejsce:** Lizbona

**Termin:** 13-18.01.2025

**Uczestnik:** Tadeusz Jaworski

Kurs ICT in the Classroom: Innovative Tools to Facilitate Students' Learning, Collaboration and Creativity w 13/01/2025 - 18/01/2025. organizowany przez Europass Teacher Academy w Lizbonie w ramach projektu Erasmus + miał na celu przybliżenie nauczycielom języków obcych nowoczesnych narzędzi sztucznej inteligencji, które wspomagają proces nauczania i nauki języków.



Kurs koncentrował się zasadniczo na praktycznych aplikacjach w edukacji językowej. Ponadto uwagę poświęcono możliwościom, jakie AI daje w personalizacji edukacji, interaktywności i usprawnieniu pracy nauczycieli.

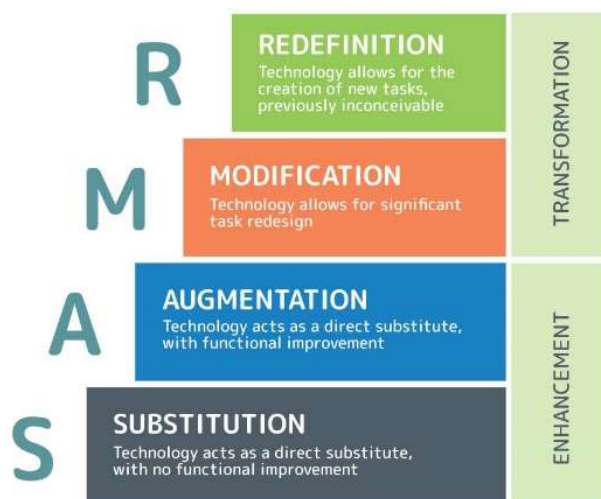
## 1 Program kursu

Kurs obejmował:

- wprowadzenie do zajęć, krótkie omówienie dziedzin wchodzących w skład szkoleń organizowanych przez Teacher Academy, prezentacje własnych szkół przez uczestników, przedstawienie oczekiwań kursantów.
- omówienie mechanizmu działania AI
- przedstawienie wirtualnych narzędzi usprawniających wzajemną współpracę uczniów oraz efektywne przekazywanie wiedzy przez nauczyciela
- prezentację zastosowania quizów i gier jako elementu procesu nauczania
- tworzenie zajęć video , obsługę programów, przygotowanie uczniów do zajęć (flipped lessons), tworzenie opowiadań sprzężonych z grafiką AI - story telling
- dyskusję nad rolą kreatywności, inspirowaniem uczniów, krytycznego myślenia, zagrożenia i ograniczenia związane ze stosowaniem AI w procesie edukacyjnym w tym weryfikowanie samodzielności pracy uczniów

## 2 Założenia teoretyczne stosowania AI w edukacji i obsługa narzędzi AI w praktyce

Teoria - model SAMR



Podczas kursu przedstawiony został tzw. Model SAMR - struktura stworzona przez dr Rubena Puentedurę, która definiuje kilka poziomów integracji technologii w procesie edukacji.

SAMR to skrót od pierwszych liter czterech wyrazów w języku angielskim:

**Substitution (podstawienie)**

**Augmentation (powiększenie, rozszerzenie)**

**Modification (modyfikowanie)**

**Redefinition (redefinicja)**

**Substitution / Podstawienie:** urządzenia komputerowe stosuje się do tradycyjnych działań jak drukowanie, wyświetlanie materiału lekcyjnego, pisanie na tablicy interaktywnej operacje: kopiuj -wklej -wyślij , korzystanie z przeglądarki itd., robienie zdjęć telefonem lub tabletem

**Augmentation / Rozszerzenie:** stosowanie technologii technologia komputerowa do rozwiązywania podstawowych problemów (zadań). Np.: testy przygotowane w (Google Forms), odpowiedzi przesyłane programem Kahoot.

**Modification / Modyfikowanie:** większy często niezbędny udział technologii. Przykład: np. przygotowywanie wypowiedzi na zadany temat połączone z nagrywaniem go kamerą, edytowaniem, montażem, dodawaniem efektów – z możliwością późniejszej prezentacji. Pozwala oprócz komunikacji rozwijać umiejętności cyfrowe. Pozwala na szybką informację zwrotną, konfigurowanie i różnicowanie zadań stojących przed uczniami (w tym grupowych), i bardziej angażuje uczestnika.

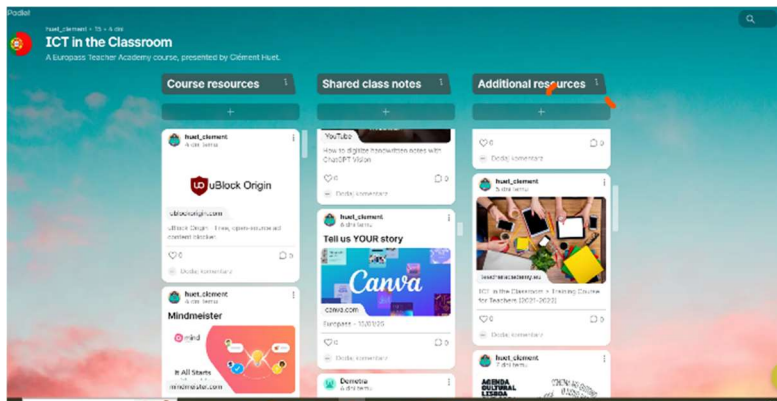
**Redefinition / Redefinicja:** realizowanie złożonych działań uczniów, w tym zadań, niekiedy nieprzewidywalnych a wymagających zastosowania technologii. Np projekt edukacyjny, w którym zadaniem całej klasy jest przygotowanie filmu dokumentalnego dotyczącego określonego tematu z podstawy programowej. (podział na zespoły, określenie różnych zakresów odpowiedzialności, planowania i współpracy w grupie, samodzielność zdobywania potrzebne danych i informacji przez zespoły, rola nauczyciela ograniczona zasadniczo do nadzoru i moderacji). Pytania i dyskusja są inicjowane przez uczniów głęboko zaangażowanych w proces uczenia się.

### 3 Praktyka czyli wybrane aplikacje AI

Podczas kursu zaprezentowane zostały aplikacje AI tworzone z myślą o usprawnieniu edukacji językowej z przykładowym zastosowaniem i ewaluacją. Dla uczestników zajęć była to okazja do wypróbowania ich w typowych sytuacjach praktyki szkolnej.

#### Padlet

wirtualna tablica korkowa, która stała się podstawowym narzędziem organizowania, zajęć, przedstawiania treści oraz indywidualnych i grupowych projektów, tworzonych przez uczestników



#### Goosechase



platforma internetowa, która umożliwia organizacjom i szkołom angażowanie się, aktywizowanie i edukowanie swoich społeczności poprzez interaktywne doświadczenia. Dzięki temu może np. każdą wycieczkę szkolną uczynić wyjściem interaktywnym.

### **Quiz creator/quizmaker**

aplikacja do tworzenia codziennych zestawów pytań (quizu/kwestionariusza) jednej aplikacji dla wszystkich uczniów i nauczycieli, a każdy użytkownik może jej używać do powtórek egzaminów i innych celów.

### **Plickers**

proste narzędzie do przeprowadzania quizów w mniejszych grupach

### **Canva**

narzędzie do projektowania graficznego online. Może służyć do tworzenia postów do mediów społecznościowych, prezentacje, plakaty CV infografiki czy kart pracy

### **Ideogram AI**

kanadyjska aplikacja bazująca na sztucznej inteligencji, która pozwala na generowanie projektów graficznych za pomocą komend. Aplikacja jest niezwykle prosta w obsłudze, co sprawia, że jest znakomita dla początkujących.

### **Slido**

łatwa w użyciu platforma pytań i odpowiedzi oraz ankiet

### **Chat GPT**

zaawansowany chatbot generujący tekst, który może być wykorzystywany do symulacji rozmów w języku obcym, sprawdzania prac pisemnych czy generowania scenariuszy lekcji na określony temat

### **Gemini**

zaawansowany system AI wspomagający generowanie treści edukacyjnych, który pomaga nauczycielom w przygotowywaniu materiałów dostosowanych do poziomu i stylu nauczania.

### **La Digitale**

platforma , oferująca bezpłatne i tzw. odpowiedzialne narzędzia cyfrowe, które wspomagają procesy nauczania i uczenia się w trybie stacjonarnym i zdalnym.



### **Magic School AI**

wszechstronne narzędzie oparte na sztucznej inteligencji, które asystuje nauczycielom w różnych aspektach procesu edukacyjnego, takich jak planowanie lekcji, indywidualizacja nauczania, formułowanie ocen i indywidualnych planów edukacyjnych (IEP), a także ułatwia komunikację

### **CapCut**

darmowy i wszechstronny edytor filmów umożliwiający m.in. tworzenie filmów, reklam z montażem

### **Gamma AI**

aplikacja do prezentacji AI, umożliwiająca tworzenie prezentacji, dokumentów i stron internetowych

### **Google Classroom**

platforma z nową funkcją dodawania pytań do treści filmów na youtube w celach edukacyjnych

### **Diffit**

aplikacja AI do generowania interaktywnych lekcji, pozwalająca nauczycielom na korzystanie z gotowych materiałów lub tworzyć własne treści przy wsparciu modeli sztucznej inteligencji

## **4 Technologiczne drobiazgi ułatwiające pracę edukacyjną**

Podczas kursu uczestnicy poznali także pewne technologiczne ułatwienia usprawniające korzystanie z poznanych technologii:

### **Pixabay**

internetowy bank zdjęć i filmów stockowych. Posiada bazę obrazów na własnej, zmodyfikowanej wersji licencji Creative Commons Zero (CC0) w wielkości około 2,3 miliona obrazów. Jest uznawany za największy na świecie darmowy bank zdjęć.

### **GPTZero**



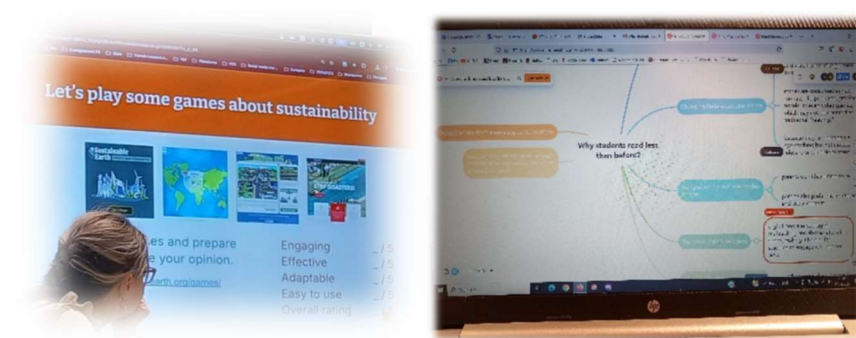
oprogramowanie do wykrywania sztucznie generowanego tekstu np. przez duże modele językowe.

### Code generator

Generator kodów QR służy np. do otwarcia strony internetowej, wyświetlenia plików PDF, słuchania muzyki, oglądania filmów z YouTube, przechowywania plików graficznych, połączenia się z siecią WiFi i wiele więcej.

### 10 minute mail

darmowa usługa tworząca jednorazowe adresy e-mail, które wygasają po dziesięciu minutach z możliwością wydłużenia dostępności adresu. Używana do ochrony danych osobowych



### 5 GBL i gamifikacja

Innym doświadczeniem było zastosowanie **Game Based Learning** które w odróżnieniu od gamifikacji stanowiło istotny element nauczania danej treści programowej -poprzez gry sytuacyjne wymagające wiedzy z różnych dziedzin

### 6 Wyzwania związane z technologią AI



Ważną część kursu stanowiły zagadnienia etyki korzystania z AI (rozwijanie krytycznego myślenia a zagrożenia AI , prawa autorskie, prywatność, uzależnienie od cyfryzacji , problem minimalizmu i powierzchowności w przygotowaniu do zajęć do którego mogą przyczynić się nowoczesne technologie, samodzielność pracy uczniów i weryfikacja ich realnych postępów)

Równie istotna była dyskusja i refleksja nad niewątpliwymi ograniczeniami AI, technologii która nigdy nie zastąpi czynnika ludzkiego i winna być traktowana z należącej jej rolą -jako narzędzie wspierające którego stosowanie nie powinno wpływać na redukcję kreatywności i krytycznego myślenia ze strony użytkownika.

### **Podsumowanie**

Kurs z pewnością pozwolił uzyskać głębszy wgląd w wykorzystanie sztucznej inteligencji w nauczaniu przedmiotów szkolnych w tym języków obcych. Uczestnicy otrzymali szeroki wybór narzędzi które mogą znaleźć zastosowanie w organizacji zajęć dydaktycznych, wychowawczych . Poruszane zagadnienia stały się także okazją do refleksji nad wyzwaniami natury etycznej stojącymi przed użytkownikami zaawansowanych technologii.



