

Mobilnosti v Berlinu (28.april – 4.maj. 2024)

Naslov seminarja je bil povezan z razvojnim ciljem t.j.digitalna pismenost. »**Integrating AI, AR, VR, and 3D Printing for Effective Learning**«



1. Uvod V sklopu programa Erasmus+ sem se udeležil izobraževanja v Berlinu, kjer smo obravnavali tematiko informacijsko-komunikacijskih tehnologij (IKT) in umetne inteligence (AI). Cilj mobilnosti je bil dvig digitalne kompetence učiteljev ter prenos pridobljenega znanja na sodelavce in učence, s poudarkom na kritičnem razmišljanju o verodostojnosti informacij.

2. Pridobljena znanja in veščine Na seminarju smo spoznali različne aplikacije umetne inteligence in njihove možnosti uporabe v izobraževanju. Poudarek je bil na praktični uporabi AI orodij za analizo podatkov, ustvarjanje vsebin ter personalizacijo učenja. Posebno pozornost smo namenili tudi etiki uporabe AI in kritičnemu vrednotenju informacij.

Aplikacije, ki smo jih obdelovali na seminarju so:

|| AI Voice Generator & Text to Speech | ElevenLabs

 Quest: Plot Points in 3D | Desmos

 Stable Audio - Generative AI for music & sound fx

 Audiobox

 Gemini

 Temp Mail – Začasna e-pošta za enkratno uporabo

|| Sign up | ElevenLabs

 Suno

 Lesson Plan Generator

 pesmi bak traki

 Križanke

 Miro

 gamma.app/create/generate

 Diffit

 Twee – Tweak your lessons with the power of AI

 Future Tools - Find The Exact AI Tool For Your Needs

 Poe

 Copilot

3. Vključevanje novega znanja v vsakodnevno delo Pridobljene izkušnje aktivno vključujem v pouk in projekte na naslednje načine:

- Uporaba AI orodij za pripravo interaktivnih učnih vsebin in preverjanje znanja.
- Spodbujanje učencev k razmisleku o zanesljivosti virov in prepoznavanju dezinformacij.
- Organizacija delavnic za sodelavce o uporabi digitalnih orodij in umetne inteligence pri pouku.
- Integracija AI pri vodenju in upravljanju šolskih projektov.
- Učitelji so pričeli uporabljati umetno inteligenco pri pouku za izboljšanje učnega procesa.



4. Prenos znanja in izkušenj Novo pridobljeno znanje sem že delil z drugimi učitelji in učenci preko:

- Predstavitve na aktivih učiteljev, kjer smo skupaj preizkusili nekatera AI orodja.
- Vodenja internih izobraževanj za krepitev digitalnih kompetenc kolegov.
- Razprav in delavnic z učenci o uporabi umetne inteligence ter njenem vplivu na družbo.
- Načrtovanja prihodnjih projektov, ki bodo vključevali sodelovanje z drugimi šolami in organizacijami na področju digitalnega izobraževanja.
- Predstavitve nekaterih AI aplikacij pred celotnim kolektivom, kar je spodbudilo širšo uporabo tehnologije v pouku.



5. Vpliv na delovanje šole Novo pridobljeno znanje prispeva k izboljšanju delovanja šole na več ravneh:

- **V razredu:** izboljšana interaktivnost pouka in večja vključenost učencev. Učenci so zdaj seznanjeni s področjem umetne inteligence in njenimi vplivi.
- **Med sodelavci:** krepitev digitalnih kompetenc in sodelovanja pri uvajanju sodobnih metod učenja.
- **V ožjšem šolskem kontekstu:** večja pripravljenost na izzive digitalizacije v izobraževanju.
- **V širšem pomenu:** izboljšanje ugleda šole s sodelovanjem v mednarodnih projektih ter krepitev povezav z drugimi šolami in institucijami.

6. Zaključek Erasmus+ mobilnost v Berlinu je bila izjemno koristna izkušnja, ki je prispevala k moji strokovni rasti in izboljšanju digitalnih kompetenc šole. Pridobljeno znanje bom še naprej vključeval v svoje delo ter spodbujal sodelavce in učence k kritičnemu in inovativnemu razmišljanju o uporabi umetne inteligence v izobraževanju.



Misel, ki mi je ostala v spominu in me motivira pri delu, je: "Tehnologija ni nadomestilo za učitelja, ampak orodje, ki ga naredi boljšega." Ta misel me spodbuja k premišljeni uporabi AI v izobraževanju.



Dve sliki narisani z istim promptom: CHAT GPT in COPILOT

Sodelovanje v Erasmus+ mobilnosti je pomembno prispevalo k moji osebni rasti in strokovni motivaciji. Razširil sem svoje razumevanje o vlogi umetne inteligence v izobraževanju in pridobil nova orodja za izboljšanje pouka. Poleg tega je izkušnja okrepila povezanost v kolektivu, saj smo skupaj iskali nove pristope za uvajanje tehnologije v učni proces.

Opis nekaterih aplikacij:

1. CHATGPT – jezikovni model (open AI)
2. COPILOT – jezikovni model (Microsoft)
3. GEMINI – jezikovni model (Google)
4. AUDIOBOX – sestavljanje glasovnih zgodb in dodajanje efektov
5. STABLEAUDIO – generiranje pesmi iz tekstovnega opisa
6. AI VOICEGENERATOR – tekst prebere v 26 jezikih in obratno
7. LESSON PLAN GENERATOR – v nekaj sekundah naredi učno pripravo po taksonomijah, z vprašanji in cilji, celotno artikulacijo učne ure (uporabno)

8. SUNO – z nekaj kliki dobiš svojo AI pesem, odigrano, zapeto s tvojim ali AI besedilom – vrhunsko.
 9. Izdelava križank – učitelj napiše besede in stavke, križanka je gotova za nekaj sekund.
 10. GAMMA APP – izdelava prezentacij v nekaj sekundah, spletnih strani,...
- ... in še mnogo tega.