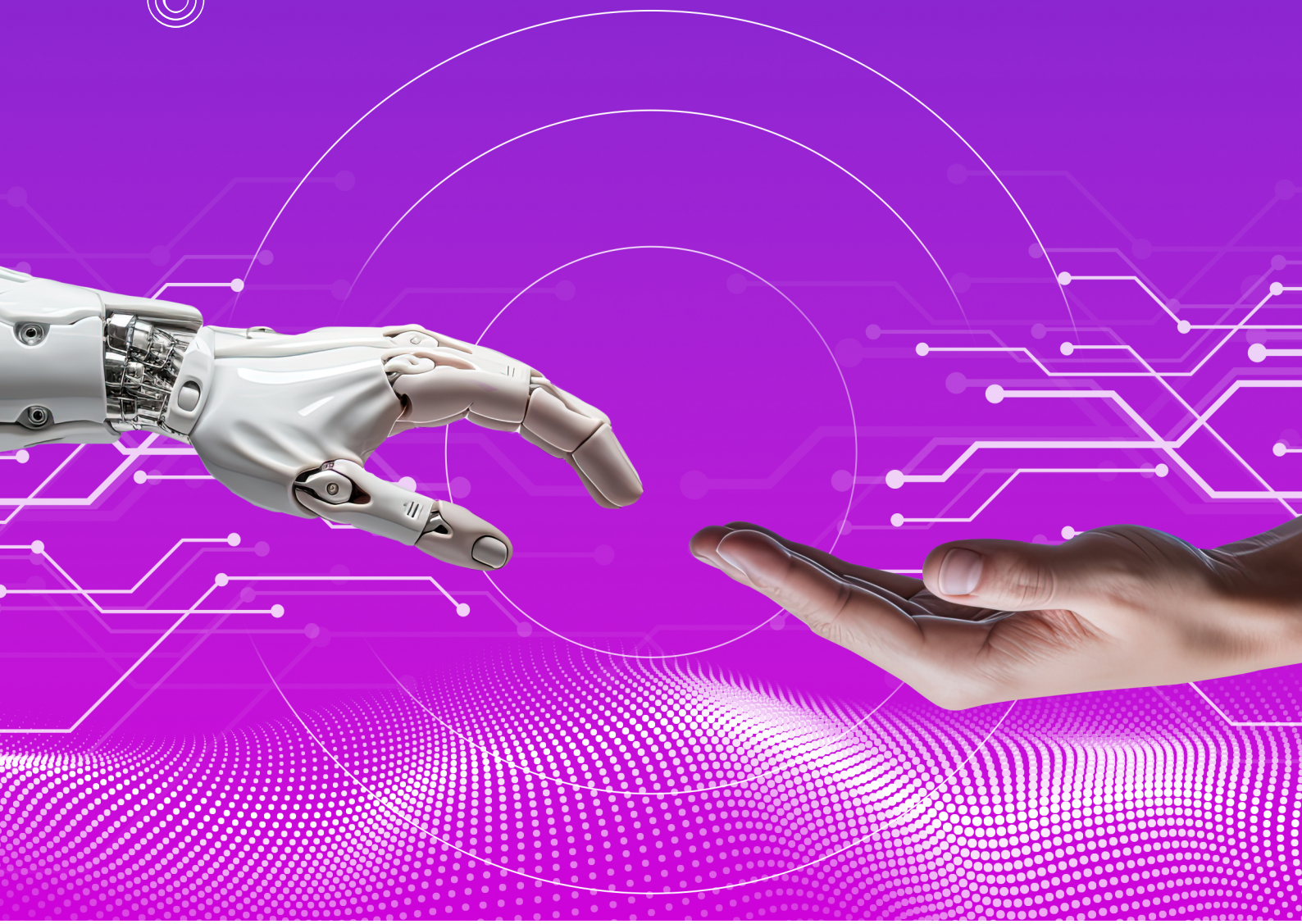
CDT

AI W EDUKACJI



PFR Fundacja

KOMITET DO SPRAW POŻYTKU PUBLICZNEGO

NIW Narodowy Instytut Wolności

PROO

Wojciech Wątor Edukacja Jutra

Partner ścieżki edukacyjnej Cyfrowa Przedsiębiorczość: allegro

Partner medialny: pap POLSKA AGENCJA PRASOWA

SPIS TRESCI

1 NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA

2 CHATBOTY

3 APLIKACJE AI

4 RYZYKA

CHATBOTY

SKUTECZNA KOMUNIKACJA Z CHATBOTEM

1. Bądź konkretny w swoich pytaniach.

Wskazówka: Precyzuj, czego dokładnie szukasz w odpowiedzi.
Przykład: "Proszę, wyjaśnij w krokach proces konwersji energii w komórce roślinnej."

2. Wyjaśniaj kontekst zastosowania informacji.

Wskazówka: Określ, w jakim celu potrzebujesz informacji.
Przykład: "Szukam eksperymentów chemicznych, które mogę przeprowadzić z uczniami klasy szóstej."

3. Zachęcaj do szczegółowości, zadając pytania otwarte.

Wskazówka: Unikaj pytania zamkniętych, które ograniczają odpowiedź do 'tak' lub 'nie'.
Przykład: "Jakie strategie mogę zastosować, aby ulepszyć zrozumienie czytania u uczniów z dysleksją?"

4. Ustal ramy czasowe dla odpowiedzi.

Wskazówka: Podaj, ile czasu masz na omówienie tematu lub ile czasu uczniowie mogą poświęcić na zadanie.
Przykład: "Jaka jest najlepsza pięciominutowa aktywność na rozpoczęcie lekcji historii?"

5. Podaj formę odpowiedzi, której oczekujesz.

Wskazówka: Decyduj, czy wolisz odpowiedź w postaci narracji, listy, diagramu, itp.
Przykład: "Czy możesz zaproponować diagram cyklu wody dla moich uczniów?"

6. Określ poziom złożoności odpowiedzi.

Wskazówka: Dostosuj złożoność odpowiedzi do wieku i umiejętności Twoich uczniów.
Przykład: "Potrzebuję prostej definicji siły tarcia dla uczniów w wieku 10 lat."

7. Zaproponuj styl lub ton odpowiedzi

Wskazówka: Poproś o odpowiedź napisaną w określonym tonie, np. przyjaznym, profesjonalnym lub motywującym.
Przykład: "Jak mogę motywująco wyjaśnić znaczenie nauki matematyki?"

8. Wyjaśnij cel lekcji lub zadania.

Wskazówka: Poinformuj o celu lekcji, aby uzyskać bardziej trafne sugestie.
Przykład: "Przygotowuję lekcję o adaptacjach zwierząt, masz jakieś pomysły na interaktywne zadanie dla uczniów?"

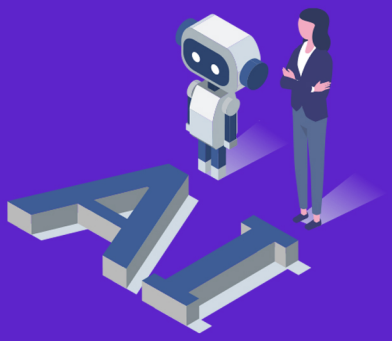
9. Wykorzystuj odpowiedzi jako punkt wyjścia do dalszej dyskusji.

Wskazówka: Traktuj odpowiedzi jako inspirację, a nie jako gotowe rozwiązanie.
Przykład: "Czy możesz podać przykładowe pytania, które mogę zadać uczniom na temat 'Romea i Julii'?"

10. Zachowaj otwartość na różnorodność odpowiedzi.

Wskazówka: Pozwól na różnorodność w odpowiedziach, aby uwzględnić różne perspektywy i metody nauczania.
Przykład: "Jakie są różne metody oceny umiejętności pisania?"

NAJWAŻNIEJSZE POJĘCIA



Sztuczna Inteligencja

Dziedzina informatyki i nauk kognitywnych, której celem jest opracowanie algorytmów i systemów komputerowych, które są w stanie wykonywać zadania, wymagające inteligencji ludzkiej. Może ona obejmować zdolność do uczenia się, rozumienia języka, rozwiązywania problemów, wnioskowania i podejmowania decyzji, jak również wiele innych zadań, które wcześniej były domeną człowieka. AI jest już używany w wielu różnych dziedzinach, takich jak medycyna, finanse, transport i rozrywka, i jest uważany za jeden z najbardziej ekscytujących i przyszłościowych obszarów badań naukowych.



Uczenie maszynowe

Nauka o tym jak komputery mogą uczyć się z doświadczenia i dostosowywać się do nowych danych. Uczenie maszynowe polega na analizie danych i identyfikacji wzorców. Kluczowym celem jest automatyczne rozwijanie modeli na podstawie dostępnych danych. Przykłady zastosowań UM to rozpoznawanie mowy, systemy rekomendacyjne (jak te używane w serwisach streamingowych lub sklepach internetowych) czy prognozowanie cen na rynkach finansowych.



Uczenie Głębokie

Podzbiór uczenia maszynowego, który skupia się na algorytmach inspirowanych strukturą i funkcją mózgu, nazywanych sztucznymi sieciami neuronowymi. "Głębokie" w nazwie odnosi się do głębokich architektur sieci, które składają się z wielu warstw. Dzięki ich głębokości sieci neuronowe mogą uczyć się bardzo skomplikowanych wzorców w dużych zestawach danych. Uczenie głębokie odniosło szczególne sukcesy w dziedzinach takich jak rozpoznawanie obrazów i mowy.

PROMPTY

PRZYGOTOWANIE KONSPEKTU

Polecenie: Stwórz plan pełnej lekcji na temat [wpisz temat] dla uczniów z klasy [wpisz poziom].

Rola: Jesteś nauczycielem/nauczycielką [wpisz przedmiot].

Instrukcje: Stwórz plan pełnej lekcji wraz z tematem i jej przebiegiem. Podaj cele lekcji napisane językiem zrozumiałym dla ucznia. Stwórz listę wszystkich słów kluczowych dla danego tematu, z krótkimi definicjami. Napisz 3 pytania na podsumowanie lekcji. Stwórz jedno zadanie grupowe oparte o temat lekcji. Stwórz jedno zadanie z pytaniem rozszerzającym oparte na temacie lekcji.

Parametry: Lekcja trwa [wpisz czas] minut. Pisz językiem formalnym.

UZUPEŁNIENIE KONSPEKTU

Polecenie: Dodaj do scenariusza [wpisz aktywność]

Rola: Nauczyciel [wpisz przedmiot]

Instrukcja: Stwórz plan [wpisz aktywność], podaj jego cele, szczegółową instrukcję oraz listę potrzebnych materiałów.

Parametry: Czas aktywność: [wpisz czas], liczba uczniów: [wpisz liczbę uczniów], cele edukacyjne: [wpisz cele]

TWORZENIE TESTÓW

Polecenie: Stwórz formę oceniania dla klasy [wstaw poziom] z [wstaw przedmiot] .

Rola: Jesteś nauczycielem/nauczycielką [wstaw przedmiot].

Instrukcja: Stwórz formę oceniania: [wstaw, czy jest to test, kartkówka, czy praca domowa] na temat: [wstaw temat lekcji, który będzie pokrywać ocena], uwzględniając następujące cele dydaktyczne: [wstaw cele nauczania, które chcesz sprawdzić tą formą oceniania]

Parametry: Czas trwania: [wstaw przewidywany czas, jaki powinien zająć uczniom], Typy pytań: [wielokrotnego wyboru, krótkie odpowiedzi, referat, itp.], liczba pytań [wstaw liczbę], podaj klucz odpowiedzi.

PROMPTY

GENEROWANIE TEKSTU

Polecenie: Napisz [wpisz rodzaj tekstu np. esej, rozprawkę, opowiadanie] na temat [wpisz temat] odpowiedni dla uczniów klasy [wpisz klasę].

Rola: Jesteś ekspertem w dziedzinie [wpisz dziedzinę]

Instrukcja: Napisz rozprawkę na podany temat, uwzględnij strukturę tekstu odpowiednią dla jego rodzaju oraz dobierz język odpowiedni do wieku uczniów.

Parametry: Liczba słów [wpisz liczbę słów], styl [formalny, nieformalny]

TWORZENIE STRESZCZEŃ

Polecenie: Napisz streszczenie tekstu.

Rola: Jesteś ekspertem w dziedzinie [wpisz dziedzinę]

Instrukcja: Napisz streszczenie tekstu tak aby zawierało najważniejsze informacje.

Parametry: Liczba słów: [wpisz liczbę słów], styl: [formalny, nieformalny], forma: [podpunkty, tekst ciągły],

Tekst: [Tu wklej tekst]

TWORZENIE PYTAŃ I ZADAŃ DO TEKSTU

Polecenie: Stwórz pytania do tekst.

Rola: Jesteś ekspertem [wpisz dziedzinę].

Instrukcja: Przeanalizuj tekst, znajdź najważniejsze informacje i na ich podstawie stwórz pytania odpowiednie dla podanej grupy wiekowej. Podaj odpowiedzi.

Parametry: Liczba pytań: [wpisz liczbę], grupa wiekowa: [wpisz wiek odbiorców pytań]

Tekst: [Tu wklej tekst]

PROMPTY

SŁOWA KLUCZOWE I DEFINICJE

Polecenie: W „Tekst" znajdź słowa kluczowe i podaj ich definicje.

Rola: Jesteś ekspertem w dziedzinie [wpisz dziedzinę]

Instrukcja: Zapoznaj się z „Tekst", zidentyfikuj kluczowe słowa i napisz ich definicje dla każdego z nich.

Parametry: Podaj definicje językiem zrozumiałym dla klasy [wpisz klasę].

Tekst: [Tu wklej tekst]

WYSZUKIWANIE POMYSŁÓW

Polecenie: Wypisz pomysły na [wpisz okazję] odpowiedni dla uczniów klasy [wpisz klasę].

Rola: Jesteś kreatywnym i pełnym pomysłów nauczycielem [wpisz przedmiot].

Instrukcja: Stwórz listę wraz z opisem pomysłów. Zaproponuj [wpisz dodatkowe elementy wydarzenia np. konkurs, grę etc.]

Parametry: Liczba inspiracji: [wpisz liczbę], Czas trwania wydarzenia [wpisz czas].

SCENARIUSZE WYDARZEŃ

Polecenie: Napisz scenariusz obchodów [wpisz okazję] odpowiedni dla uczniów klasy [wpisz klasę].

Rola: Jesteś ekspertem w tworzeniu scenariuszy wydarzeń szkolnych.

Instrukcja: Napisz scenariusz obchodów wydarzenia w szkole na podaną okazję. Uwzględnij czas, miejsce, przebieg wydarzenia. Zaproponuj [wpisz dodatkowe elementy wydarzenia np. konkurs, grę etc.]

Parametry: Czas trwania wydarzenia [wpisz czas].

PROMPTY

KRYTERIA SUKCESU

Polecenie: Wygeneruj kryteria sukcesu.

Rola: Jesteś ekspertem w generowaniu kryteriów sukcesu.

Instrukcja: Wygeneruj kryteria sukcesu z przedmiotu [wpisz przedmiot] do tematu [wpisz temat] odpowiednich dla uczniów klasy [wpisz klasę]. Zapisz je językiem zrozumiałym dla ucznia.

Parametry: Liczba kryteriów sukcesu [wpisz liczbę], Forma: [podaj formę np. tabela, podpunkty],

TWORZENIE PREZENTACJI

Polecenie: Wygeneruj treść poszczególnych slajdów prezentacji na podany temat.

Rola: Jesteś ekspertem w tworzeniu prezentacji edukacyjnych.

Instrukcja: Wygeneruj treści kolejnych slajdów prezentacji (wraz z opisem i zawartością) z przedmiotu [wpisz przedmiot] na temat [wpisz temat] odpowiednich dla uczniów klasy [wpisz klasę].

Parametry: Liczba slajdów [wpisz liczbę].

PYTANIA NA PODSUMOWANIE LEKCJI

Polecenie: Stwórz zestaw zadań podsumowujących lekcje do tematu: [wpisz temat].

Rola: Jesteś nauczycielem klasy [wpisz klasę], który uczy [wpisz przedmiot].

Instrukcja: Stwórz [wpisz liczbę] zadań dla uczniów. Wykorzystaj Taksonomię Blooma do ich opracowania.

Parametry: Napisz je z uwzględnieniem wieku ucznia wynoszącego [wpisz wiek] lat.

PROMPTY

PLAN PRACY SAMORZĄDU

Polecenie: Stwórz roczny plan pracy samorządu uczniowskiego

Rola: Jesteś doświadocznym opiekunek samorządu uczniowskiego.

Instrukcja: Stwórz plan pracy rocznej samorządu uczniowskiego z podziałem na miesiące z uwzględnieniem najważniejszych wydarzeń takich jak [wpisz najważniejsze wydarzenia]. Uwzględnij tematykę taką jak [wpisz tematykę]. Podaj kreatywne i zabawne pomysły, anagażujące społeczność szkolną.

DOSTOSOWYWANIE TREŚCI ZADAŃ

Polecenie: Wymyś zadania podobne do podanego na wskazany temat.

Rola: Jesteś doświadocznym nauczycielem [wpisz przedmiot]

Instrukcja: Stwórz [wpisz liczbę] zadań podobnych do podanego ale zmień ich tematykę na [wpisz temat]. Zadanie: [wpisz zadanie]

TWORZENIE GIER EDUKACYJNYCH

Polecenie: Stwórz grę [wpisz rodzaj gry np. kahoot, dooble, kto ma ja mam, bingo] na temat [wpisz temat] odpowiednią dla uczniów klasy [wpisz klasę].

Rola: Jesteś doświadczonym projektantem gier edukacyjnych.

Instrukcja: Używając wybranego przez siebie rodzaju gry, stwórz zestaw pytań/aktywności/obiektów do gry związanych z wybranym tematem. Uwzględnij poziom trudności odpowiedni dla wieku uczniów oraz dbaj o różnorodność pytań.

Parametry: Liczba pytań/aktywności/obiektów [wpisz liczbę], poziom trudności [łatwy, średni, trudny], czas trwania [wpisz czas trwania gry np. 15 minut].

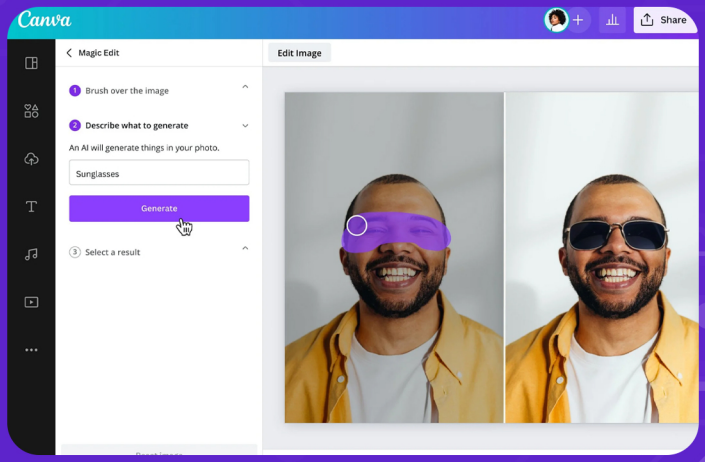
APLIKACJE AI

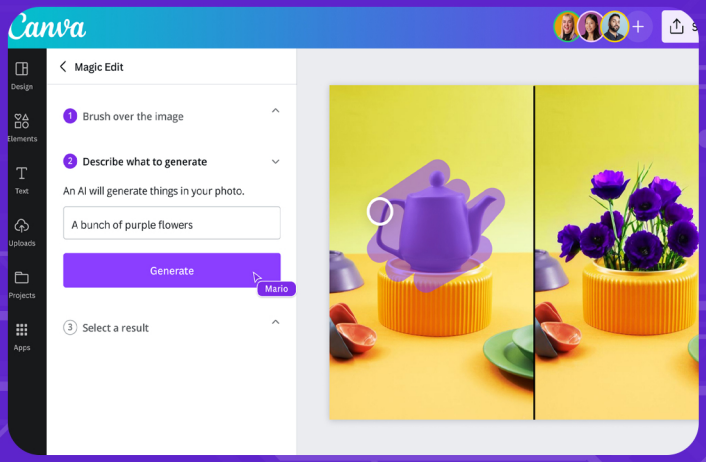
APLIKACJE GRAFICZNE

ADOBE FIREFLY

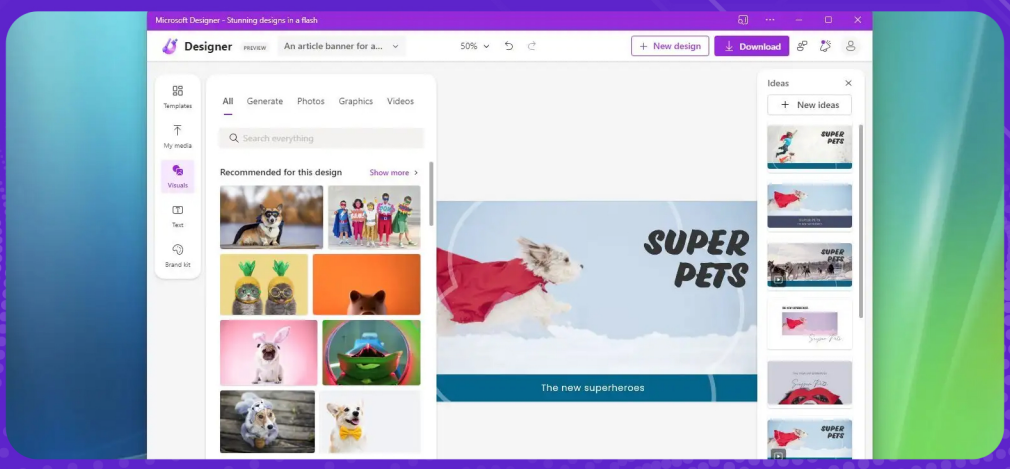


CANVA



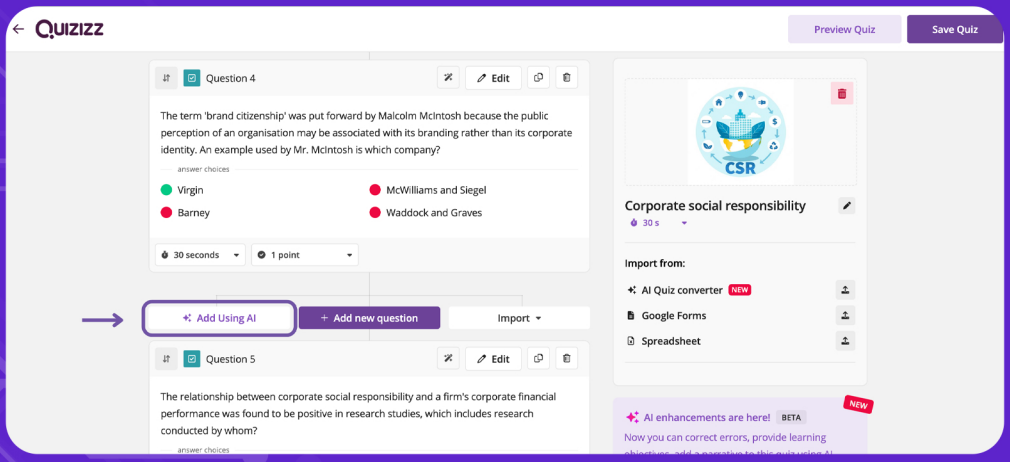


DESIGNER

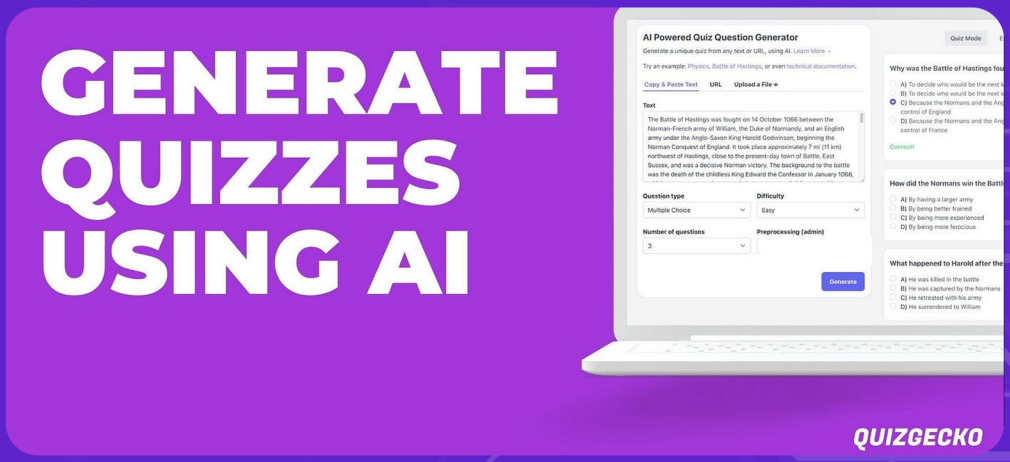


APLIKACJE QUIZOWE

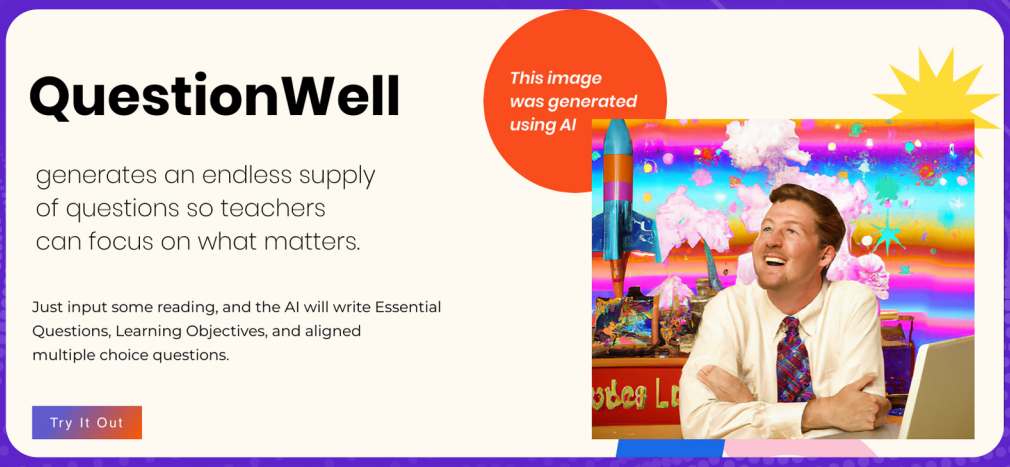
QUIZIZZ



QUIZGECKO

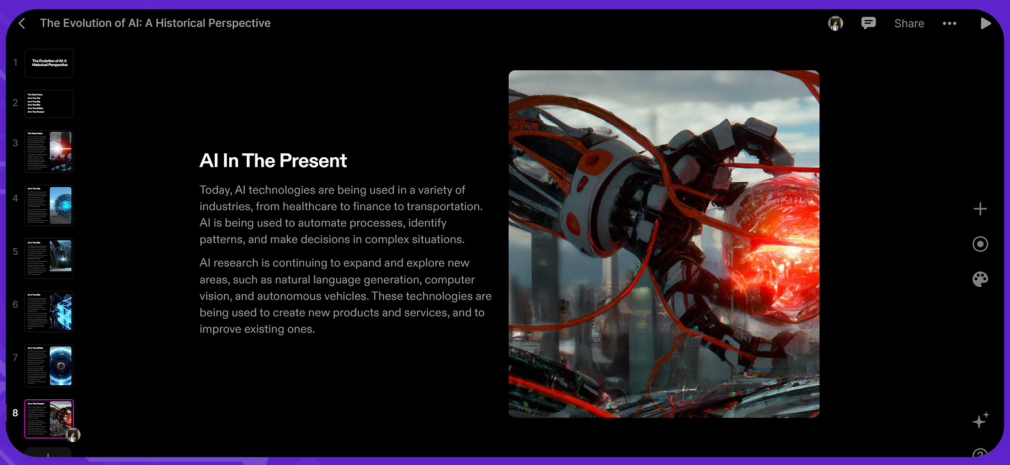


QUESTIONWELL

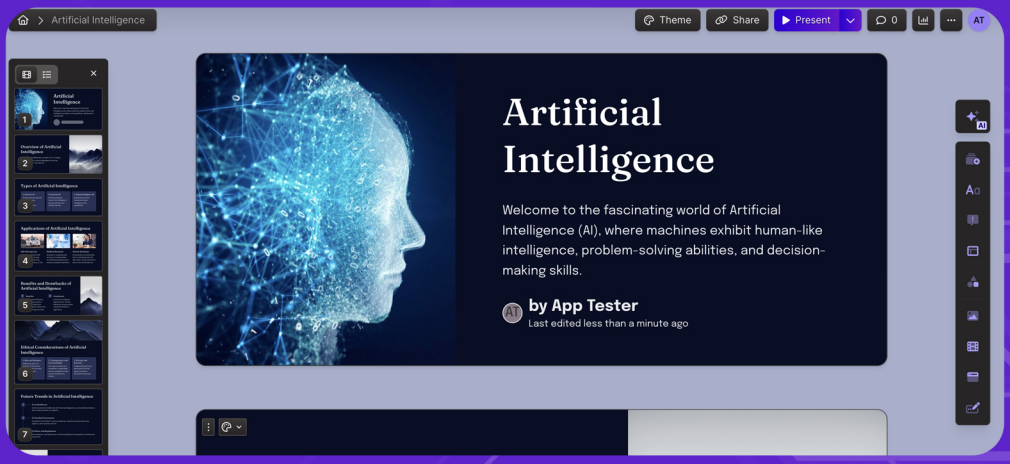


PREZENTACJE

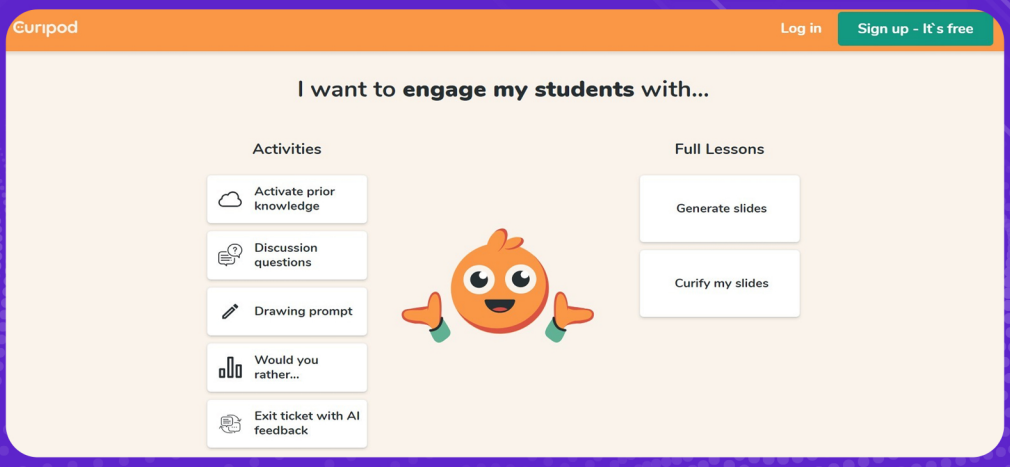
TOME



GAMMA

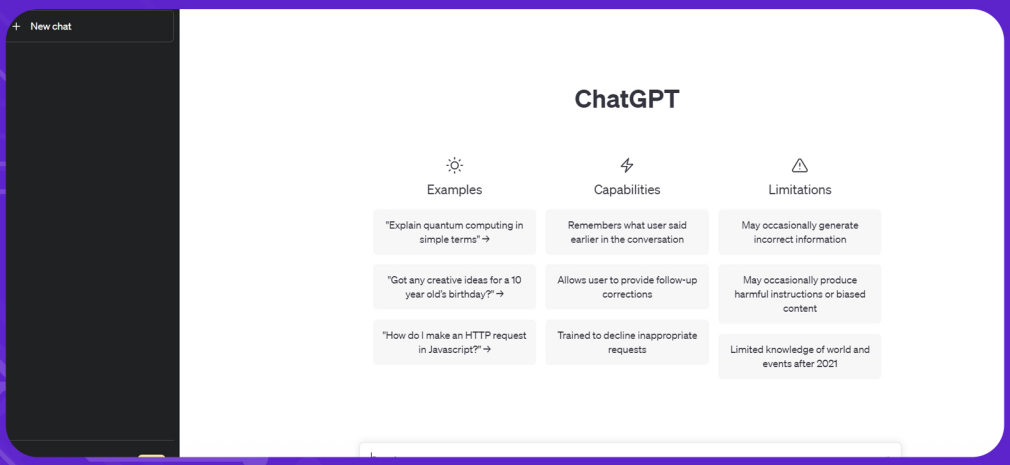


CURIPOD

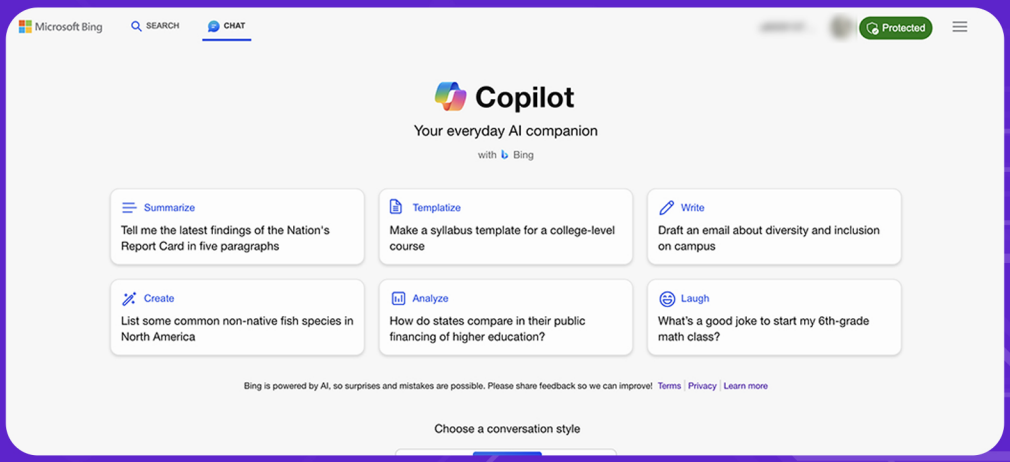


CHATBOTY

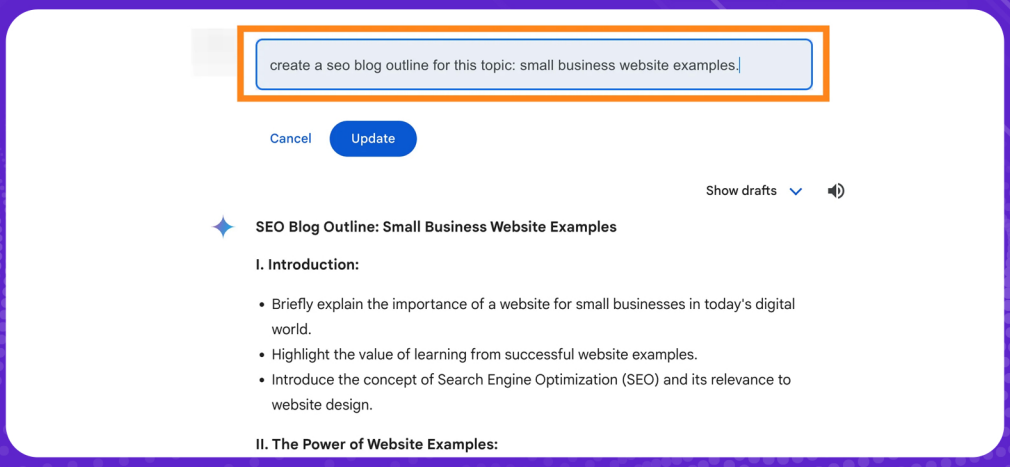
CHAT GPT



COPILOT

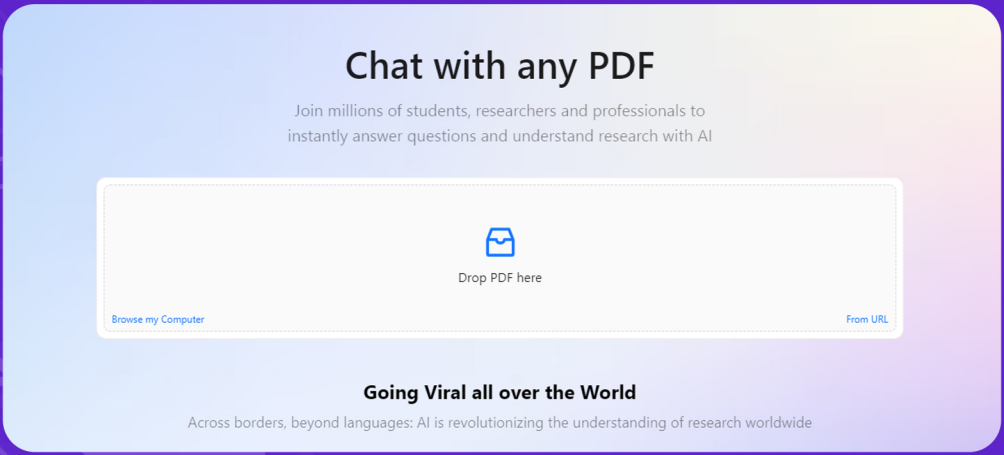


GEMINI

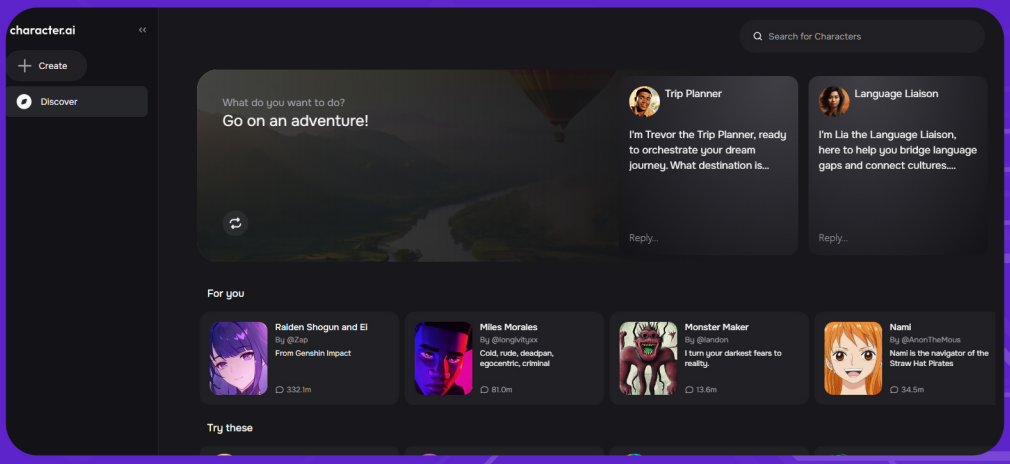


INNE

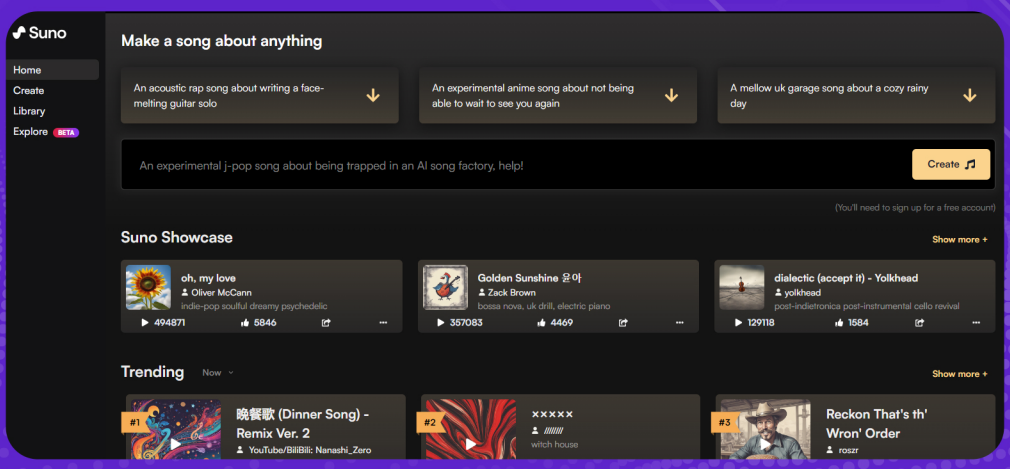
CHAT PDF



CHARACTER.AI



SUNO



RYZYKA

1. NIEPEŁNA DOKŁADNOŚĆ INFORMACJI:

MIMO ŻE CHATGPT BAZUJE NA OGROMNEJ BAZIE DANYCH, MOŻE DOSTARCZAĆ INFORMACJE, KTÓRE SĄ NIEAKTUALNE, NIEPEŁNE LUB PO PROSTU BŁĘDNE.

2. ZALEŻNOŚĆ OD TECHNOLOGII:

UCZNIOWIE MOGĄ STAĆ SIĘ ZBYT ZALEŻNI OD CHATGPT, ZAMIAST ROZWIJAĆ UMIEJĘTNOŚCI KRYTYCZNEGO MYŚLENIA I SAMODZIELNEGO POSZUKIWANIA INFORMACJI.

3. BRAK UMIEJĘTNOŚCI INTERPERSONALNYCH:

KORZYSTANIE Z MODELI JĘZYKOWYCH ZAMIAST TRADYCYJNYCH METOD NAUCZANIA MOŻE PROWADZIĆ DO ZANIEDBYWANIA UMIEJĘTNOŚCI INTERPERSONALNYCH, TAKICH JAK KOMUNIKACJA TWARZĄ W TWARZ CZY PRACE ZESPOŁOWE.

4. NIEODPOWIEDNIE TREŚCI:

ISTNIEJE RYZYKO, ŻE MODEL MOŻE GENEROWAĆ TREŚCI NIEODPOWIEDNIE DLA UCZNIÓW, ZWŁASZCZA DLA MŁODSZYCH GRUP WIEKOWYCH.

5. AUTORYTET INFORMACJI:

UCZNIOWIE MOGĄ TRAKTOWAĆ CHATGPT JAKO NIEOMYLNE ŹRÓDŁO WIEDZY, NIE ZDAJĄC SOBIE SPRAWY Z JEGO OGRANICZEŃ I POTENCJALNYCH BŁĘDÓW.

6. KWESTIE PRYWATNOŚCI:

UCZNIOWIE MOGĄ NIEŚWIADOMIE DZIELIĆ SIĘ WRAŻLIWYMI INFORMACJAMI LUB DANYMI, KTÓRE MOGĄ BYĆ PRZECHOWYWANE LUB PRZETWARZANE PRZEZ DOSTAWCÓW TECHNOLOGII.

7. BRAK ZDOLNOŚCI DO OCENY KONTEKSTU:

CHATGPT MOŻE NIE ZAWSZE ROZUMIEĆ KONTEKSTU PYTANIA UCZNIA I DOSTARCZAĆ ODPOWIEDZI, KTÓRE NIE SĄ W PEŁNI ADEKWATNE DO SYTUACJI EDUKACYJNEJ.

8. ZMNIEJSZENIE MOTYWACJI:

ŁATWY DOSTĘP DO ODPOWIEDZI MOŻE ZNIECHĘCIĆ UCZNIÓW DO DOKŁADNEGO PRZYSWAJANIA MATERIAŁU I PROWADZIĆ DO POWIERZCHOWNEGO UCZENIA SIĘ.

9. RYZYKO PLAGIATU:

UCZNIOWIE MOGĄ KORZYSTAĆ Z CHATGPT DO GENEROWANIA TREŚCI, KTÓRE NASTĘPNIE PRZEDSTAWIAJĄ JAKO WŁASNE PRACE, CO MOŻE PROWADZIĆ DO NARUSZEŃ AKADEMICKIEJ UCZCIWOŚCI.

10. ZASTĘPOWANIE NAUCZYCIELI:

ISTNIEJE OBAWA, ŻE TAKIE NARZĘDZIA MOGĄ BYĆ POSTRZEGANE JAKO ZAMIENNIK DLA PRAWDZIWYCH NAUCZYCIELI, CO MOŻE PROWADZIĆ DO DEPRECJONOWANIA ROLI NAUCZYCIELA W PROCESIE EDUKACYJNYM.

Copyright 2024 Fundacja Polskiego Funduszu Rozwoju

Ten plik jest objęty licencją Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe.
Aby zapoznać się z treścią licencji, odwiedź: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/



PFR Fundacja

KOMITET DO SPRAW POŻYTKU PUBLICZNEGO

NIW Narodowy Instytut Wolności

PROO

Wojciech Wątor Edukacja Jutra

Partner ścieżki edukacyjnej Cyfrowa Przedsiębiorczość: allegro

Partner medialny: pap POLSKA AGENCJA PRASOWA