

VYUŽÍVANIE UMELEJ INTELIGENCIE VO VÝCHOVNO-VZDELÁVACOM PROCESSE

1. Charakteristika

Základná škola Žalobín 36 v súlade s princípmi nového kurikula základného vzdelávania vytvára podmienky na primerané, bezpečné, zodpovedné a zmysluplné využívanie digitálnych technológií a nástrojov umelej inteligencie (ďalej len „AI“) vo výchovno-vzdelávacom procese.

Využívanie AI je súčasťou rozvoja digitálnej gramotnosti žiakov a prirodzene sa prepája s rozvojom jazykovej a komunikačnej, matematickej, informačnej, prírodovednej, sociálnej, emocionálnej a tvorivej gramotnosti.

Škola pristupuje k AI ako k nástroju podporujúcemu učenie, tvorivosť, komunikáciu, skúmanie a spätnú väzbu, nie ako k náhrade učiteľa, vlastného premýšľania, čítania, písania, počítania, pozorovania alebo praktickej činnosti.

2. Cieľ využívania AI v 1. cykle

- používať digitálne technológie primerane svojmu veku;
- chápať AI ako nástroj vytvorený človekom;
- rozlišovať medzi vlastným poznaním a informáciou získanou pomocou technológií;
- klásť otázky, formulovať jednoduché požiadavky a overovať získané informácie;
- kriticky premýšľať o správnosti a dôveryhodnosti informácií;
- využívať digitálne nástroje na učenie, tvorbu a riešenie problémov;
- chrániť svoje súkromie a osobné údaje;
- rešpektovať pravidlá bezpečného správania v digitálnom prostredí;
- rešpektovať autorstvo a pôvod vytvoreného obsahu;
- rozvíjať tvorivosť, spoluprácu a samostatnosť;
- uvedomovať si význam primeraného času stráveného s digitálnymi technológiami.

3. Zásady využívania AI v škole

1. Veková primeranosť – AI a digitálne nástroje sa využívajú spôsobom primeraným veku, psychickej a rozumovej úrovni žiakov.
2. Bezpečnosť – žiaci neposkytujú AI nástrojom citlivé osobné údaje, prihlasovacie údaje, fotografie alebo údaje o iných osobách bez oprávneného dôvodu a dohľadu dospeléj osoby.
3. Učiteľ je garantom vzdelávania – učiteľ rozhoduje o vhodnosti nástroja, účele jeho využitia a pedagogickom prínose.
4. AI nenahrádza vlastnú prácu žiaka – žiak má primerane svojmu veku najskôr premýšľať, pozorovať, čítať, hovoriť, písať, počítať a tvoriť vlastnými silami.
5. Kritické overovanie – žiak je vedený k pochopeniu, že odpoveď AI nemusí byť vždy správna.
6. Etika a rešpekt – AI sa nesmie využívať na zosmiešňovanie, klamanie, šikanovanie, vytváranie nevhodného obsahu alebo poškodzovanie iných osôb.
7. Ochrana autorských práv – žiaci sú vedení k rešpektovaniu autorstva a zdrojov digitálneho obsahu.

8. Digitálna pohoda – používanie AI a digitálnych technológií nesmie vytláčať pohyb, hru, osobnú komunikáciu, čítanie, tvorivé činnosti a pobyt v prírode.

4. Oblasti využitia AI v 1. cykle

- príprava primeraných vzdelávacích aktivít;
- diferenciacia úloh podľa potrieb žiakov;
- tvorba pracovných listov a didaktických materiálov;
- tvorba obrázkov, príbehov, hádaniek, básní a modelových situácií;
- podpora rozvoja čitateľskej a matematickej gramotnosti;
- tvorba otázok na opakovanie a reflexiu;
- príprava rôznych variantov úloh;
- podpora inkluzívneho a individualizovaného vzdelávania;
- tvorba námetov na projekty, tematické dni a zážitkové učenie;
- podpora sebahodnotenia a reflexie;
- príprava názorných a vizuálnych pomôcok.

5. AI vo vzdelávacích oblastiach

Jazyk a komunikácia

AI môže podporovať tvorbu jednoduchých príbehov, rozvoj slovnej zásoby, prácu s významom slov, otázky k textu, dramatizáciu, tvorivé písanie a rozprávanie podľa obrázka. Žiak je vedený k tomu, aby si vytvorený text prečítal, porozumel mu a podľa svojich možností ho upravil alebo doplnil vlastnými slovami.

Matematika a práca s informáciami

AI môže byť využívaná na tvorbu matematických problémov, hádaniek, logických úloh, opakovanie učiva a názorné situácie z každodenného života. Prioritou zostáva vlastné riešenie žiaka, manipulácia s predmetmi, kreslenie, odhadovanie, počítanie a vysvetlenie postupu.

Človek a príroda

AI môže slúžiť ako podnet na kladenie otázok o prírode, tvorbu hypotéz, porovnávanie informácií, pozorovanie a následné overovanie informácií.

Človek a spoločnosť

Žiaci môžu prostredníctvom modelových situácií rozpoznávať pravdivé a nepravdivé informácie, reklamu a manipuláciu, vhodné a nevhodné správanie na internete a význam ochrany osobných údajov.

Človek a svet práce

AI môže byť využívaná na plánovanie jednoduchého postupu, hľadanie nápadov, tvorbu návrhov a hodnotenie a zlepšovanie vlastného výrobku. Dôraz zostáva na manuálnej práci a vlastnej tvorivej činnosti.

Umenie a kultúra

AI môže byť využitá ako podnet na tvorbu výtvarných námetov, porovnávanie spôsobov vyjadrenia, tvorbu príbehov a scénok a hudobné či rytmické aktivity. AI slúži ako inšpirácia, nie ako náhrada vlastnej tvorby.

Zdravie a pohyb

AI sa využíva iba doplnkovo, napríklad pri tvorbe pohybových hier a námetov na pohybové aktivity. Digitálne technológie nemajú nahrádzať pohybovú aktivitu.

6. Rozvoj AI gramotnosti žiakov

Žiak postupne dokáže:

- povedať jednoduchými slovami, čo je AI;
- rozpoznať, že odpoveď vytvorená AI nemusí byť správna;
- položiť jednoduchú otázku;
- rozlíšiť vlastnú odpoveď od odpovede vytvorenej technológiou;
- overiť jednoduchú informáciu;
- dodržiavať pravidlá bezpečného používania digitálnych technológií;
- chrániť svoje osobné údaje;
- rešpektovať druhých v digitálnom prostredí;
- používať digitálne nástroje tvorivo a účelne.

7. Úloha učiteľa

- vyberá vhodné AI nástroje;
- overuje primeranosť a správnosť obsahu;
- chráni osobné údaje žiakov;
- nastavuje pravidlá používania AI;
- vedie žiakov ku kritickému mysleniu;
- učí žiakov overovať informácie;
- využíva AI na diferenciáciu vzdelávania;
- zachováva pedagogickú a odbornú zodpovednosť za obsah vyučovania a hodnotenie žiaka.

8. AI a hodnotenie žiakov

AI sa nepoužíva ako jediný nástroj na hodnotenie žiaka. Pri hodnotení učiteľ posudzuje najmä vlastné porozumenie žiaka, schopnosť samostatne premýšľať, postup riešenia, schopnosť vysvetliť vlastnú odpoveď, tvorivosť, spoluprácu a zodpovedné používanie digitálnych nástrojov.

Ak žiak použil AI pri úlohe, primerane veku a charakteru úlohy môže uviesť, že mu digitálny nástroj pomohol.

9. AI v projektoch a tematických dňoch

- projektové vyučovanie;
- tematické dni;
- environmentálne aktivity;
- čitateľské aktivity;
- matematické dni;
- tvorivé dielne;
- aktivity zamerané na digitálnu gramotnosť;
- školský časopis a prezentácie školy.

10. Spolupráca s rodičmi

Škola informuje rodičov o pravidlách bezpečného a zodpovedného používania AI. Rodičia sú vedení k tomu, aby AI používali ako pomocníka pri učení dieťaťa, nie ako náhradu jeho vlastnej práce. Škola odporúča spoločné

nastavovanie pravidiel používania digitálnych technológií doma, primeraný čas pri obrazovkách a otvorenú komunikáciu o rizikách online prostredia.

11. Hodnotenie účinnosti využívania AI

- pedagogický prínos využívania AI;
- primeranosť nástrojov veku žiakov;
- rozvoj digitálnej gramotnosti;
- rozvoj kritického a tvorivého myslenia;
- bezpečnosť žiakov;
- dodržiavanie pravidiel ochrany súkromia;
- spätná väzba žiakov a rodičov;
- potreby ďalšieho vzdelávania pedagogických zamestnancov.

12. Záverečné ustanovenie

Využívanie umelej inteligencie v Základnej škole Žalobín 36 je súčasťou postupného rozvoja digitálnej a ďalších gramotností v rámci nového kurikula základného vzdelávania.

Škola využíva AI tak, aby podporovala svoje motto:

„KAŽDÝ DEŇ O KROK MÚDREJŠÍ.“

AI má žiakovi pomáhať objavovať, pýtať sa, tvoriť a premýšľať – nie premýšľať namiesto neho.

VYUŽÍVANIE UMELEJ INTELIGENCIE V 1. ROČNÍKU

Samostatná časť k realizácii AI gramotnosti v 1. ročníku

1. Charakteristika

V 1. ročníku Základná škola Žalobín 36 pristupuje k umelej inteligencii primerane veku a vývinovým potrebám žiakov.

Hlavným cieľom nie je naučiť žiaka používať konkrétny nástroj umelej inteligencie, ale vytvárať základy digitálnej, informačnej a AI gramotnosti.

AI je využívaná prednostne prostredníctvom učiteľa, spoločnej práce celej triedy a riadených aktivít.

2. Ciele pre žiaka 1. ročníka

- vie, že existujú technológie, ktoré dokážu vytvoriť text, obrázok alebo odpoveď;
- chápe jednoduchou formou pojem „umelá inteligencia“;
- rozlišuje medzi tým, čo vytvoril človek, a tým, čo vytvorila technológia;
- vie, že počítač alebo AI sa môže pomýliť;
- učí sa klásť otázky a porovnávať odpovede s vlastnou skúsenosťou;
- učí sa hovoriť vlastnými slovami;
- rešpektuje pravidlá bezpečného používania digitálnych zariadení;
- vie, že svoje osobné údaje poskytuje iba s vedomím a pomocou dospeléj osoby;
- rozvíja tvorivosť a fantáziu;
- používa digitálne technológie primerane a účelne.

3. Zásada „najprv človek, potom technológia“

V 1. ročníku sa uplatňuje zásada:

POZORUJEM – PREMÝŠĽAM – POVIEM – VYSKÚŠAM – AŽ POTOM POUŽIJEM TECHNOLOGIU.

Žiak má dostať priestor na vlastnú odpoveď, vlastný obrázok, vlastné riešenie, vlastný nápad, vlastné rozprávanie a vlastnú skúsenosť. AI môže následne slúžiť ako podnet na porovnávanie, doplnenie alebo rozšírenie aktivity.

4. Konkrétne využitie AI v 1. ročníku

Slovenský jazyk a literatúra

Učiteľ môže pomocou AI pripraviť jednoduchý príbeh, obrázkový príbeh, hádanky, riekanky, otázky k rozprávke, situácie na rozvoj slovnej zásoby a obrázky na rozprávanie.

Aktivita „Kto vymyslel príbeh?“. Učiteľ pripraví krátky príbeh pomocou AI. Žiaci ho vypočujú, určia postavy, povedia, čo sa im páčilo, nájdu, čo by zmenili, a vymyslia vlastný koniec. Cieľom je rozvíjať porozumenie, rozprávanie a tvorivosť.

Matematika

AI môže učiteľovi pomôcť pripraviť matematické hádanky, slovné úlohy z prostredia dieťaťa, obrázkové úlohy, úlohy na porovnávanie a logické myslenie.

Aktivita „Môže sa počítač pomýliť?“. Učiteľ zobrazí jednoduchú matematickú úlohu a dve odpovede, z ktorých jedna je nesprávna. Žiaci určia správnu odpoveď a vysvetlia svoj postup.

Človek a príroda

Učiteľ môže vytvoriť obrázky zvierat, rastlín alebo prírodných javov. Žiaci pozorujú, pomenúvajú, porovnávajú obrázok so skutočnosťou a hľadajú rozdiely. Obrázok vytvorený AI nie je automaticky skutočným obrazom reality.

Človek a spoločnosť

AI možno využiť na modelové situácie: Ako sa správam k spolužiakovi? Čo urobím, keď dostanem správu od neznámeho človeka? Komu môžem povedať svoje heslo? Čo je moje súkromie?

Umenie a kultúra

AI môže byť využitá učiteľom na vytvorenie obrázkových podnetov. Žiak následne nakreslí vlastný obrázok, doplní príbeh, porovná svoju tvorbu s digitálnym výstupom a vysvetlí rozdiely. AI nemá nahrádzať kreslenie, maľovanie, spev a vlastnú tvorbu prváka.

Človek a svet práce

Žiaci môžu pomocou učiteľa vytvárať návrhy jednoduchých výrobkov a obrázkové pracovné postupy. Následne výrobok vytvoria vlastnými rukami.

5. Bezpečné pravidlá pre prváka

- Moje heslo je tajné.
- Svoje osobné údaje chránim.
- Fotografiu neposielam cudzím ľuďom.
- Keď niečomu nerozumiem, opýtam sa dospelého.
- Nie všetko, čo vidím na obrazovke, musí byť pravda.
- K druhým sa správam slušne aj na internete.
- Technológia mi pomáha, ale premýšľať musím ja.

6. Úloha učiteľa v 1. ročníku

- používa AI iba v pedagogicky odôvodnených situáciách;
- vyberá vekovo primeraný obsah;
- kontroluje správnosť AI výstupov;
- nepoužíva osobné údaje žiakov v AI nástrojoch;
- zabezpečuje spoločnú a riadenú prácu;
- podporuje vlastnú tvorbu žiaka;
- učí žiaka overovať informácie;
- rešpektuje potrebu pohybu, hry, komunikácie a praktických činností;
- sleduje digitálnu pohodu žiakov.

7. AI a hodnotenie prváka

V 1. ročníku sa hodnotí predovšetkým porozumenie, vlastné premýšľanie, schopnosť vyjadriť vlastný názor, schopnosť vysvetliť riešenie, tvorivosť, komunikácia, spolupráca a dodržiavanie bezpečnostných pravidiel.

Použitie AI samo osebe nie je dôvodom na pozitívne ani negatívne hodnotenie.

8. Očakávané výstupy na konci 1. ročníka

- vie jednoduchými slovami vysvetliť, že AI je technológia vytvorená človekom;
- vie, že AI sa môže pomýliť;
- dokáže porovnať jednoduchý digitálny výstup so skutočnosťou;
- dokáže povedať vlastný názor;
- vie vytvoriť vlastné riešenie bez pomoci AI;
- pozná základné pravidlá ochrany súkromia;
- vie požiadať dospelého o pomoc pri nebezpečnej alebo neznámej situácii;
- používa digitálne technológie primerane a bezpečne.

9. Príklady tematických aktivít

„AI alebo človek?“

Žiaci hádajú, či obrázok, príbeh alebo nápad vytvoril človek alebo technológia.

„Nájdí chybu“

Učiteľ pripraví odpoveď AI s úmyselnou chybou. Žiaci ju hľadajú.

„Ja to viem lepšie“

AI vytvorí jednoduchý príbeh. Žiaci ho doplnia vlastnými nápadmi.

„Nakresli podľa príbehu“

Učiteľ pomocou AI vytvorí príbeh. Žiaci podľa neho kreslia.

„Čo by si urobil ty?“

AI poskytne modelovú situáciu. Žiaci hovoria vlastné riešenia.

„Môžeme tomu veriť?“

Žiaci porovnávajú tvrdenie vytvorené technológiou so skutočnosťou.

10. Záverečné ustanovenie

V 1. ročníku je umelá inteligencia predovšetkým nástrojom učiteľa a prostriedkom na rozvoj detskej zvedavosti, tvorivosti, kritického myslenia a digitálnej gramotnosti.

Základným princípom je:

„AI môže byť pomocníkom, ale prvák zostáva objaviteľom, tvorcom a mysliteľom.“

Využívanie AI sa realizuje v súlade s cieľmi Školského vzdelávacieho programu Základnej školy Žalobín 36 a podporuje školské motto:

KAŽDÝ DEŇ O KROK MÚDREJŠÍ.