

KUNSTMATIGE INTELLIGENTIE MET BEHULP VAN INTERNET DER DINGEN IN BÈTA/TECHNISCH ONDERWIJS

Het AI4STEM-project maakt gebruik van de Vijf Grote Ideeën in AI-concept en een reeks IoT-projecten om een educatief kader te ontwikkelen waarin leerlingen (8-16 jaar) kennismaken met kunstmatige intelligentie via praktische lessen, waarbij de principes van het internet der dingen, programmeren en bèta/technische leerresultaten worden gecombineerd.

Door gebruik te maken van de projectresultaten kunnen docenten de interesse van hun leerlingen wekken en hen bewuster maken van hoe AI hun dagelijks leven positief kan beïnvloeden. Leerlingen zullen met de hulp van hun docenten een reeks IoT-projecten ontwikkelen, zoals een slim landbouwsysteem, een weerberichtensysteem, een domoticasysteem, een slimme garagedeur, enz. aan de hand waarvan de **Vijf Grote Ideeën in AI** worden uitgelegd, namelijk Perceptie, Representatie & Redeneren, Leren, Natuurlijke Interactie en Maatschappelijke Impact om te begrijpen wat AI is, hoe het processen kan vereenvoudigen, welke impact AI kan hebben in dagelijkse interacties en welke implicaties en uitdagingen de samenleving moet overwinnen.

Specifieke doelstellingen van het project:

- Leerkrachten een praktische onderwijsaanpak bieden om leerlingen kennis te laten maken met de principes van kunstmatige intelligentie aan de hand van de vijf grote AI-ideeën en een reeks IoT-projecten.
- Het ontwikkelen van een effectief onderwijspakket dat **AI integreert in bèta/technische vakken en dat kan worden gebruikt in een klaslokaal of via leren op afstand.**
- Het creëren van een praktijkgemeenschap voor docenten en lerenden door middel van een virtuele academie, die zorgt voor continuïteit en verdere ontwikkeling van de projectresultaten en die samenwerking en constructieve discussies bevordert.

Doelgroepen

Rechtstreeks:

- Docenten/leerkrachten bèta/techniek in de bovenbouw van het basis- en voortgezet onderwijs.
- Leerlingen (8-16 jaar)

Indirect:

- Ouders, de onderwijsgemeenschap (trainers/academisch personeel).
- Beleidsmakers, ministeries van Onderwijs en academische instellingen.
- Andere doelgroepen zijn diverse gemeenschappen en autoriteiten in: de E&T-, EdTech- en STEM-sectoren, aangezien via het project een specifieke strategie zal worden ontwikkeld voor het bevorderen van de door de Europese Commissie gestelde doelen en het betrekken van deze doelgroepen bij constructieve discussies en leerinitiatieven.

Het consortium