MOKYMOSI VEIKLŲ BE KOMPIUTERIO RINKINYS

„Ką turėčiau rinktis?“ – protingi sprendimai naudojant DI įrankius

Šioje veikloje suaugusieji besimokantieji nagrinėja kasdienes situacijas, tokias kaip viešbučio kambario užsakymas ar prekės pasirinkimas. Suaugusieji besimokantieji naudoja spalvotas korteles, kad palygintų pasirinkimus, įvertintų informaciją ir priimtų sprendimus. Jie taip pat apmąsto, kaip rekomendacijos (įskaitant dirbtinio intelekto pateikiamas) gali paveikti jų pasirinkimus. Atlikę veiklą jie labiau pasitiki savo gebėjimu suprasti ir naudoti informaciją geresniems sprendimams priimti.

Tikslinė grupė

☑ Žemos kvalifikacijos suaugusieji, kurių skaitmeninės kompetencijos menkos
☑ Žemos kvalifikacijos suaugusieji, kurie yra įgiję ribotą formalųjį išsilavinimą ar kvalifikaciją
☑ Žemos kvalifikacijos suaugusieji, retai dalyvaujantys mokymosi visą gyvenimą veiklose ar mokymuose

Mokymosi tikslai

Šios veiklos metu suaugusieji besimokantieji ugdys gebėjimus:

- išmokti suskaidyti pirkimo ar užsakymo situaciją į aiškius ir lengvai valdomus žingsnius;
- išmokti nustatyti ir palyginti svarbiausią informaciją;
- ugdyti gebėjimą interpretuoti paprastą vaizdinę ir struktūruotą informaciją;
- išmokti atpažinti dirbtinio intelekto sugeneruotų rekomendacijų poveikį savo sprendimams;
- gebėti paaiškinti savo galutinio pasirinkimo priežastis.

Kompetencijų sritys

a) Inovacijų kompetencijos
☑ Kūrybiškumas

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Šis projektas bendrai finansuotas Europos Komisijos programos „ERASMUS+“ lėšomis. Šiame leidinyje pateikiama tik autorių nuomonė. Nei Europos Komisija, nei SEPIE negali būti laikomos atsakingomis už šiame leidinyje pateiktos informacijos naudojimą.

Tema

Inovacijų kompetencijos

Trukmė

60–90 minučių

Lygis

Vidutinio lygio

Taikomi informatinio mąstymo principai

☑ Dekompozicija

☑ Šablonų atpažinimas
☑ Abstrakcija
☑ Algoritminis mąstymas

Metodas

☑ Žaidybinimas
☑ Mokymasis sprendžiant iššūkius
☑ Bendradarbiavimu grįstas mokymasis
☐ Patirtinis mokymasis

☑ Kritinis mąstymas
☑ Problemų sprendimas
☑ Bendravimas
☑ Bendradarbiavimas

b) Informacinio raštingumo kompetencijos

☑ Gebėjimas rasti, suprasti ir kritiškai analizuoti informaciją
☑ Skaitmeninio ir vaizdinio turinio interpretavimas
☐ Žiniasklaidos įtakos ir šališkumo suvokimas

c) Gyvenimo ir karjeros kompetencijos

☑ Lankstumas ir gebėjimas prisitaikyti
☑ Iniciatyvumas ir savarankiškumas
☑ Socialumas ir tarpkultūrinė kompetencija
☐ Produktyvumas
☐ Lyderystė ir atsakomybė

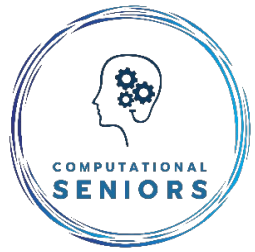
Mokymosi rezultatai

Atlikę veiklą suaugusieji besimokantieji geba:

- suskaidyti pirkimo ar užsakymo situaciją į žingsnius;
- nustatyti ir palyginti svarbiausią informaciją;
- interpretuoti paprastą vaizdinę ir struktūruotą informaciją;
- atpažinti, kaip dirbtinio intelekto rekomendacijos gali paveikti jų sprendimus.

Fasilitatoriaus užrašai

- Naudokite spalvotas korteles ir veiklos pradžioje paaiškinkite, ką reiškia kiekviena spalva.
- Rinkitės paprastus, pažįstamus pavyzdžius, atspindinčius suaugusiųjų besimokančiųjų kasdienę patirtį.
- Skatinkite suaugusiuosius besimokančiuosius paaiškinti, kodėl jie pasirinko būtent tą variantą.
- Naudokite paprastą ir suprantamą kalbą, venkite nereikalingų techninių terminų.
- Pateikite papildomų paaiškinimų ar pavyzdžių, kai suaugusiesiems besimokantiesiems reikia pagalbos.
- Skatinkite suaugusiuosius besimokančiuosius užduoti klausimus ir palyginti skirtingus požiūrius.



Co-funded by
the European Union

„Ką turėčiau rinktis?“ – protingi sprendimai naudojant DI įrankius

1 žingsnis. Dekompozicija

Fasilitatorius pateikia kasdienę sprendimo priėmimo situaciją, pavyzdžiui:

- „Norite nusipirkti prekę.“
- „Norite užsisakyti kambarį viešbutyje dviem naktims.“

Suaugusiųjų besimokančiųjų prašoma:

- suskaidyti sprendimą į smulkesnius žingsnius;
- nustatyti, kokios informacijos jiems reikia, pavyzdžiui, kainos, vietos, kokybės, prieinamumo, atsiliepimų ir pristatymo sąlygų;
- apibūdinti, ką jie darytų pirmiausia, toliau ir galiausiai.

Žaidybinimo elementas:

Suaugusieji besimokantieji naudoja skirtingų spalvų korteles atskiriems sprendimo priėmimo proceso žingsniams pažymėti (1 priedas). Jie sudėlioja korteles tokia tvarka, kokia žingsniai turėtų būti atliekami.

Fasilitatoriaus pagalba

Fasilitatorius gali klausti: „Ką jums reikia sužinoti pirmiausia?“, „Kokią informaciją turėtumėte surinkti?“

Šis žingsnis padeda suaugusiesiems besimokantiesiems suskaidyti sudėtingą vartotojo sprendimą į smulkesnes ir lengviau valdomas dalis. Jis taip pat padeda ugdyti struktūruotą ir nuoseklų mąstymą.

2 žingsnis. Šablonų atpažinimas

Fasilitatorius pateikia kelias panašias situacijas ar variantus, pavyzdžiui:

- tris viešbučius su skirtingomis kainomis, vietomis, įvertinimais ir paslaugomis;
- tris prekes su skirtingomis kainomis, savybėmis, prekių ženklais ir klientų atsiliepimais.

Suaugusiųjų besimokančiųjų prašoma:

- nustatyti dėsningumus, pasikartojančius visuose variantuose;
- atpažinti bendrus sprendimo kriterijus, tokius kaip kaina, kokybė, vieta ar klientų įvertinimai;

- aptarti, ar jie taikė panašius kriterijus anksčiau priimdami pirkimo sprendimus.

Šis žingsnis padeda suaugusiesiems besimokantiesiems sutelkti dėmesį į svarbią informaciją ir supaprastinti sprendimų priėmimą. Tai taip pat ugdo jų gebėjimą nustatyti pagrindines savybes, reikalingas pagrįstam sprendimui priimti.

4 žingsnis. Algoritminis mąstymas

Suaugusieji besimokantieji sukuria paprastą sprendimų priėmimo procesą (algoritmą).

Jie turėtų apibrėžti paprastas taisykles, pavyzdžiui: „Jei kaina per didelė, rinkitės kitą variantą“ ir „Jei vieta tinkama, apsvarstykite šį variantą“.

Jie taip pat turėtų sudaryti nuoseklų veiksmų planą:

1. peržiūrėti informaciją;
2. pasirinkti tai, kas svarbiausia;
3. palyginti variantus;
4. apsispręsti.

Fasilitatorius pateikia papildomą teiginį:

„Dirbtinio intelekto sistema rekomenduoja šį variantą.“

Suaugusiųjų besimokančiųjų prašoma:

- palyginti dirbtinio intelekto rekomendaciją su savo pačių sprendimu;
- nuspręsti, ar jie sutinka su rekomendacija;
- nustatyti informaciją, kuri galėjo paveikti dirbtinio intelekto pasirinkimą;
- paaiškinti, kodėl jie priimtų ar atmestų dirbtinio intelekto rekomendaciją.

Žaidybinimo elementas:

Suaugusieji besimokantieji naudoja spalvotas korteles savo galutiniam sprendimui nurodyti:

- Žalia: „Sutinku su dirbtinio intelekto rekomendacija.“
- Raudona: „Renkuosi kitą variantą.“
- Geltona: „Man reikia daugiau informacijos prieš

apsisprendžiant.“

-

Fasilitatoriaus pagalba

- Fasilitatorius gali klausti: „Ar sutinkate su dirbtiniu intelektu? Kodėl?“
- Skatinkite kritinį mąstymą.

Šis žingsnis padeda suaugusiesiems besimokantiesiems susikurti aiškią sprendimų priėmimo strategiją ir taikyti logines taisykles nuosekliai. Jis taip pat stiprina kritinį mąstymą, skatindamas suaugusiuosius besimokančiuosius įvertinti dirbtinio intelekto sugeneruotas rekomendacijas, o ne priimti jas automatiškai.

1 priedas



PRISTATYMO SĄLYGOS

PRIEINAMUMAS

KOKYBĖ