



TEASER

Teacher as Avatar

Scenarij poučevanja in učenja

Teaser AI asistent

Vsebina

I. Glavni podatki in kontekst	3
II. Izobraževalno oblikovanje	4
III. Tehnološka implementacija.....	5
IV. Podroben učni načrt.....	6
1. Uvod in uvod	6
2. Izvedba naloge	6
3. Ocena / Pregled	7
4. Zaključek seje	7
V. Viri in zavarovanje	8
1. Videi	8
2. Interaktivne komponente	8
3. Medijski portfelj.....	8

I. Glavni podatki in kontekst

- **Naslov scenarija in povzetek:** Scenarij nosi naslov "**Teaser AI asistent**" (v celoti: *Teaser AI-podprta evalvacija učnih načrtov z uporabo GPT kot pedagoškega asistenta*). Uvaja inteligentnega, na osnovi GPT pomočnika, ki pomaga učiteljem in inštruktorjem oceniti njihove učne načrte. Asistent izvede strukturiran pregled osnutkov v skladu z najboljšimi pedagoškimi praksami in okvirom digitalnih kompetenc **DigComp 2.2**. Sistem prepozna manjkajoče elemente, predlaga izboljšave, analizira pedagoško skladnost in simulira tehnične utemeljitve. Cilj je omogočiti hitrejše, bolj dosledno in kakovostnejše načrtovanje učnih ur, zlasti za nove učitelje ali kot del projektov digitalne preobrazbe.
- **Poklicno področje in ciljna skupina:** Scenarij se nahaja v **sektorju izobraževanja in usposabljanja**.
 - **Poklicno področje:** poklicno izobraževanje in usposabljanje (VET), srednje šole, tehnične šole in izobraževanje odraslih.
 - **Ciljna skupina (učenci):** Ker gre predvsem za koncept "usposabljanja trenerja", so tukaj učenci **izobraževalno osebje**. Te vključujejo:
 - **Novi učitelji**, ki potrebujejo strukturirano podporo pri pripravi ali pregledu učnih načrtov, ter **izkušeni učitelji**, ki želijo izboljšati kakovost in jasnost svojih obstoječih načrtov.
 - **mentorje, koordinatorje in trenerje učiteljev**, ki tradicionalno prevzamejo ročno ocenjevanje oblikovanja učnih ur, in
- **Učni cilji:** Želene kompetence za izobraževalno osebje so razdeljene takole:
 - **Znanje:** Udeleženci razumejo strukturo in bistvene sestavine kakovostnih učnih načrtov. Pridobili boste znanje o digitalnih kompetencah, opredeljenih v okviru **DigComp 2.2**, ki so pomembne za načrtovanje učnih dejavnosti. Poleg tega razvijajo zavedanje o možnih aplikacijah UI pri izobraževalni evalvaciji.
 - **Veščine:** Učenci pridobijo sposobnost kritične analize učnih načrtov z uporabo strukturiranih povratnih informacij umetne inteligence. Svoje zasnove lahko spreminjajo in optimizirajo na podlagi vpogledov, ki jih generira umetna inteligenca. Ključna veščina je tudi prepoznavanje neskladij (neusklajenosti) med učnimi cilji, dejavnostmi, metodami ocenjevanja in refleksijskimi komponentami.
 - **Kompetence:** Udeleženci razvijejo kompetence za samozavestno in reflektivno uporabo orodij UI za izboljšanje lastnega učnega načrta. Krepijo svojo splošno digitalno kompetenco (glede na področja DigComp 1–5). Na splošno ta scenarij vodi k profesionalizaciji načrtovanja lekcij in bolj utemeljeni reflektivni učni praksi.

II. Izobraževalno oblikovanje

- **"Izobraževalno vprašanje":** Učitelji se danes soočajo z izzivom nenehno naraščajoče obremenitve, hkrati pa imajo visoka pričakovanja glede kakovosti poučevanja in integracije digitalnih tehnologij. Zlasti novi ali manj izkušeni učitelji pogosto težko ustvarjajo učne načrte, ki so koherentni, merljivi in prilagojeni sodobnim pedagoškim standardom ter okvirom digitalnih kompetenc. Mentorji in koordinatorji pa veliko časa porabijo za ponavljajoče se povratne informacije o teh zasnovah. Osrednje **"izobraževalno vprašanje"** za ta scenarij je torej: **"Kako lahko inteligentni AI asistent podpira proces načrtovanja in vrednotenja učnih ur tako, da se čas za načrtovanje bistveno skrajša, pedagoška kakovost poveča s strokovnimi povratnimi informacijami in da je učiteljsko osebje razbremenjeno administrativnih nalog?"**. UI rešuje problem pomanjkanja časovnih virov in zagotavlja dosleden, tehnično zanesljiv pregled kakovosti.
- **Didaktično okolje:** Scenarij je predvsem zasidran v evropskem okviru kompetenc **DigComp 2.2**. Služi krepitvi digitalne kompetence izobraževalnega osebja na področjih načrtovanja, oblikovanja in vrednotenja učnih procesov. V teoretičnem okviru **modela SAMR** ta pristop doseže raven **"redefinicije" (prerazporeditve)**, saj simulacija strokovnih verig sklepanja in takojšnja, strukturirana analiza kompleksnih pedagoških kontekstov pri tej hitrosti brez podpore umetne inteligence ne bi bila mogoča. Kot učni način je izbran **iterativni, na dialog usmerjen proces**. Postopek je razdeljen na štiri faze:
 1. **Uvod in uvajanje:** Spoznavanje evalvacijskega modela in prvi stik z asistentom.
 2. **Izvajanje naloge:** Nalaganje ali vnos orisa lekcije, ki ga umetna inteligenca analizira in optimizira v več ciklih.
 3. **Ocena:** Izvedite revizijo na podlagi scenarijev, v kateri uporabniki primerjajo svojo oceno z informacijami umetne inteligence.
 4. **Zaključek:** Razmislek o pridobljenih lekcijah in načrtovanje za dolgoročno vključitev orodja v vsakodnevno delo.
- **Vloga trenerja/učitelja:** V tem scenariju "usposabljanja trenerja" nadzorni učitelj (npr. mentor ali koordinator) doživi preobrazbo iz tradicionalnega ocenjevalca v **trenerja, facilitatorja in strokovnjaka za vsebine**. Medtem ko umetna inteligenca prevzame strukturirano analizo načrtov, se človeški trener osredotoča na naslednje naloge:
 - **Demonstrator:** Uvaja uporabo AI asistenta in prikazuje, kako doseči visokokakovostne rezultate s ciljno usmerjanjem navodil.
 - **Pedagoški svetovalec:** Nudi tehnične pojasnila tam, kjer povratne informacije UI zahtevajo človeško interpretacijo ali dosežejo svoje meje.
 - **Quality Guard:** Spremlja kvalitativne rezultate interakcij z umetno inteligenco in zagotavlja, da so predlagane optimizacije praktične in znanstveno pravilne.
 - **Kurator:** Ponuja modelne učne načrte in primere najboljših praks, ki jih lahko AI sistem uporabi kot referenco.

III. Tehnološka implementacija

Tehnološka izvedba scenarija "**Teaser AI asistent**" se osredotoča na zagotavljanje inteligentnega podpornega okolja za učiteljsko osebje za izboljšanje kakovosti načrtovanja učnih ur s pomočjo evalvacije, podprte z umetno inteligenco.

- **Rešitev za umetno inteligenco in avatar:** V tem primeru se uporablja interaktivni, **besedilni AI asistent (GPT Persona)**. Za razliko od povsem vizualnih avatarjev v drugih primerih ta pomočnik deluje kot **glavni strokovni ocenjevalec**. Njena specifična funkcija v učnem procesu je povratna usmerjevalka, ki strukturirano pregleduje učne načrte, prepozna manjkajoče elemente in simulira tehnične utemeljitve za predloge optimizacije. Prav tako služi kot motivacijski element, ki naredi interakcijo s pedagoškimi okviri, kot je **DigComp 2.2**, bolj privlačno in človeško.
- **Tehnična orodja:** Tehnološki ekosistem obsega integracijo standardne programske opreme in specializiranih UI vmesnikov:
 - **AI modeli:** Jedro je **ChatGPT** in dostop prek GPT API-ja, da zagotovimo dosledno in tehnično zanesljivo analizo.
 - **Učne platforme:** Gostiteljsko okolje za gradivo in komunikacijo poteka prek **LMS Moodle** ali **Microsoft Teams**.
 - **Strojna oprema:** Za uporabo so **potrebni komercialno dostopni prenosniki ali namizni računalniki** s stabilno internetno povezavo; Spletne kamere so opsijske.
 - **Formati datotek:** Učni načrti se obdelujejo v strukturiranih **DOCX predlogah**.
- **Pristop preskakovanja programske opreme:** Implementacija sledi **nizkopragovnemu pristopu celotnega projekta**, da omogoči kompleksne pedagoške evalvacije brez velikega programerskega napora. Različna orodja in platforme so medsebojno povezane:
 1. **Ustvarjanje dokumentov:** Učitelji ustvarjajo osnutke v urejevalnikih besedil na podlagi zagotovljenih repozitorijev in predlog.
 2. **Analiza umetne inteligence:** Dokumenti se oddajajo prek **SharePoint ali Teams kanalov ali pa** se neposredno kopirajo **v GPT evaluator**.
 3. **Integracija s platformo:** Integracija poteka bodisi preko specifičnih **LMS GPT vtičnikov** ali neposrednih API klicev, ki vključujejo povratne informacije pomočnika neposredno v znano delovno okolje učitelja.
 4. **Povratni cikel:** Asistent vodi uporabnika skozi iterativne zanke izboljšav, pri čemer UI preverja pedagoško skladnost med učnimi cilji, dejavnostmi in metodami ocenjevanja.

IV. Podroben učni načrt

Scenarij je zasnovan kot iterativen, pogovorni proces, ki učiteljem omogoča izboljšanje kakovosti oblikovanja lekcij s pomočjo inteligentnega GPT asistenta.

1. Uvod in uvod

- **Trajanje:** 15–20 minut.
- **Vsebina:** Predstaviti namen **ocenjevanja učnega načrta** in predstaviti ključne sestavine visokokakovostnih načrtov (učni cilji, dejavnosti, ocenjevanje). Uvod v ustrezne digitalne kompetence okvira **DigComp 2.2**.
- **Dejavnosti:**
 - **Učenci (učitelji):** V prvem pogovoru raziščite GPT evalcev, preglejte primere popolnih in nepopolnih načrtov ter odgovarjajte na scenarijska vprašanja iz chatbota.
 - **Učitelji (mentorji/koordinatorji):** Pokažite **živo oceno** z GPT in pojasnite, kako sistem prepozna vrzeli ali neskladnosti v didaktični zasni.
- **Mediji:** ocenjevalec učnih načrtov GPT, repozitorij z vzorci predlog, platforme za sodelovanje, kot sta MS Teams ali Moodle.

2. Izvedba naloge

- **Trajanje:** Ni izrecno določeno (osrednja faza procesa).
- **Vsebina:** Praktična uporaba ocenjevalnih kriterijev na lastne ali zagotovljene učne načrte. Osredotočite se na usklajenost med učnimi cilji, dejavnostmi in metodami izpita.
- **Dejavnosti:**
 - **Učenci:** Naložite učni načrt v GPT čarovnika ali vanj kopirajte besedilo. Izvedejo dvostopenjski **cikel**: najprej splošni pregled, nato ciljno optimizacijsko izvedbo na podlagi povratnih informacij UI.
 - **Učitelji:** Delujejo kot **trenerji**, pojasnjujejo pedagoška načela, ki jih asistent uporablja, in nudijo podporo pri zapletenih vprašanjih, ki presegajo zmogljivosti umetne inteligence.
- **Mediji:** Konfiguriran GPT evaluator, predloge načrtov lekcij DOCX, baza znanja DigComp 2.2.

3. Ocena / Pregled

- **Trajanje:** Ni izrecno določeno.
- **Vsebina:** Pregled kakovosti načrtovanja z uporabo merljivih kazalnikov in sposobnost kritičnega razmisleka o predlogih za izboljšave, ki jih generira umetna inteligenca.
- **Dejavnosti:**
 - **Učenci:** Izvedite **mini-oceno** s predhodno določenim (pomanjkljivim) načrtom, rešite izzive (npr. izboljšajte refleksijski del) in pripravite optimizacijski predlog na podlagi GPT komentarjev.
 - **Inštruktorji:** Pregledajte rezultate, podajte osebne povratne informacije in vodite konsolidacijsko sejo o pogostih napakah pri načrtovanju.
- **Mediji:** GPT ocenjevalec, obrazci za povratne informacije za spremljanje napredka, platforma za ankete za oddajo rezultatov.

4. Zaključek seje

- **Trajanje:** Ni izrecno določeno (končni odsev).
- **Vsebina:** Razmišljanje o doseženi učinkovitosti in načrtovanje dolgoročne integracije orodij UI v vsakdanje poklicno življenje.
- **Dejavnosti:**
 - **Udeleženci:** Sodelujejo v zaključnem **razmisleku z umetno inteligenco** in izpolnijo anketo o povratnih informacijah uporabnikov. Zastavijo si individualne cilje za prihodnjo zasnovo lekcij.
 - **Predavatelji:** Ponudite vpogled v dodatne vire za strokovni razvoj in pripravite napredne modelne načrte.
- **Mediji:** Orodja za refleksijo, podprta s klepetalnimi roboti, ankete o povratnih informacijah, zbirka primerov najboljših praks.

V. Viri in zavarovanje

1. Videi

Ker je "Teaser AI asistent" predvsem osnovan na besedilni **GPT osebnosti**, prepisi služijo kot neposredna delovna osnova za interakcijo in profesionalno usmeritev asistenta.

- **Uvodni pogovorni skript:** Popoln prepis uvodnega pogovora ocenjevalca GPT. Ta učbenik pedagoškemu osebju predstavi namen ocenjevanja, pojasni ključne sestavine kakovostnega učnega načrta in ponuja pregled relevantnih **kompetenc DigComp 2.2**.
- **Simulacije strokovnega sklepanja:** Besedila, ki simulirajo tehnične utemeljitve in verige argumentacije. Ti služijo učiteljem, zakaj umetna inteligenca daje določene predloge za optimizacijo, s čimer spodbujajo globoko razumevanje didaktičnega oblikovanja.

2. Interaktivne komponente

Interaktivnost tega scenarija se uresničuje skozi dialog med učiteljem in umetno inteligenco ter skozi strukturirane mehanizme testiranja:

- **Interaktivni asistent na osnovi GPT:** Centralna povezava za simulacijo vodi do interaktivnega asistenta (GPT evaluatorja), ki v realnem času izvaja strukturirane analize učnih ciljev, pedagoške koherence in strategij ocenjevanja.
- **Mini-ocenjevanja:** Integrirano orodje za izvajanje kratkih ocen. Učenci prejmejo vnaprej določen, namerno nepopoln učni načrt in morajo pod vodstvom klepetalnega robota oblikovati predloge za optimizacijo (npr. izboljšanje refleksijskega dela).
- **Avtomatizirane povratne zanke:** Po analizi naloženega načrta sistem takoj ustvari strokovne povratne informacije, ki prepoznajo manjkajoče elemente in podajo konkretne predloge za izboljšave.
- **Obrazci za povratne informacije:** Digitalne platforme (npr. Microsoft Forms) za dokumentiranje napredka učenja in oddajo končnih, optimiziranih učnih načrtov.

3. Medijski portfelj

Portfelj ponuja vizualna in strukturirana orodja za podporo procesu načrtovanja:

- **Vizualizacije GPT osebnosti:** Posnetki zaslona uporabniškega vmesnika in zasnove interakcij GPT asistenta, ki uporabnikom nudijo smernice za strukturiran vnos (pozive).
- **Strukturirane DOCX predloge:** Repozitoriji s standardiziranimi predlogami učnih načrtov, optimiziranimi za obdelavo z umetno inteligenco.
- **DigComp 2.2 Knowledge Base:** Medijski paket z infografikami in kratkimi razlagami Evropskega okvira kompetenc, neposredno vgrajenih v učno okolje (Moodle ali MS Teams).
- **Repozitorij najboljših praks:** Zbirka vzornih, celovitih učnih načrtov, ki služijo kot referenčni modeli za umetno inteligenco in učitelje.