smart AInnovators

MakerSpace Proceduralna detoteka

smartAInnovators: PROMOVISANJE DIGITALNE TRANSFORMACIJE I INOVACIJE ZASNOVANE NA AI U SREDNJIM STRUČNIM ŠKOLAMA RADI DRUŠTVENIH PROMENA I BOLJE USKLAĐIVANJE VEŠTINA SA TRŽIŠTEM RADA

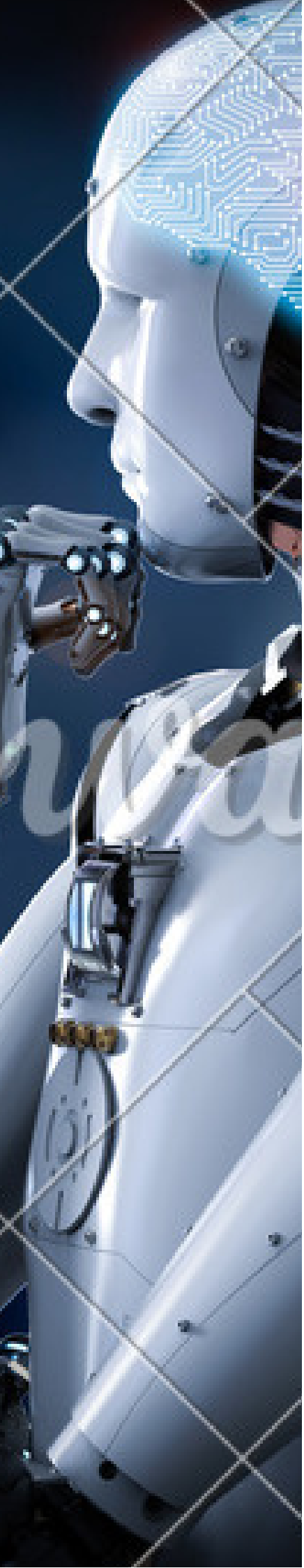
Broj projekta: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

Co-funded by the European Union

Ovaj projekta je finansiran uz podršku Evropske komisije. Ova publikacija reflektuje samo stavove autora, te se Komisija ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu infromacija sadržanih u njoj.

Ovaj dokument se ne može kopirati, reprodukovati ili izmeniti u skladu sa gore navedenim pravilima. Pored toga, priznanje autora dokumenta i svih primenljivih delova obaveštenja o autorskim pravima mora biti jasno navedeno. Sva prava zadržana.
© Copyright 2021 smartAInnovators

CC BY NC SA



INFORMACIJE O PROJEKTU

Akronim projekta

smartAInnovators

Naziv projekta:

Promovisanje AI-vođene digitalne transformacije i inovacije u srednjim stručnim školama za društvene promene i bolje usaglašavanje veština sa tržištem rada

Broj projekta

2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

Ostanite povezani!

https://smartainnovators.eu/

smartAInnovators

@Smartainnovators

@smartainnovators

smartAInnovators svrha

SmartAInnovators projekat ima za cilj da dizajnira, razvije i pilot-testira kompletan i spreman za primenu TOOLKIT. Ovi alati pomažu nastavnicima srednjih stručnih škola uvođenje ekosistema AI tehnologija (podržanih naprednim digitalnim veštinama kao što su kodiranje i razvoj igara), koristeći nastavne planove i programe zasnovane na multidisciplinarnom STEAM-orijentisanom pristupu u kombinaciji sa scenarijima zasnovanim na svakodnevnim životnim pitanjima, koji se fokusiraju na korišćenje DIGITALNIH INOVACIJA za DRUŠTVENE PROMENE.

Ako ste zainteresovani da isprobate našu platformu, kliknite ovde!

Glavni rezultati

01 BLUEPRINT IZVEŠTAJ

Analizirati upotrebu i uticaj veštačke inteligencije na obrazovanje, građane, biznis i javni interes na čemu se zasnivaju rezultati projekta.

02 smartAInnovators TOOLKIT

Kreiranje praktičnog priručnika koji uvodi AI tehnologiju i razvoj video igara u srednjim stručnim školama (namenjen nastavnicima i menadžerima).

03 smartAIinnovators virtualna E-UČENJE AKADEMIJA

Ovaj deo se sastoji od kreiranja besplatne platforme, izložbe ili konkursa u kojem učestvuje grupa odabranih studenata i mobilne aplikacije namenjene studentima.

04 smartAInnovator MAKERSPACE PACK

Mesto (stvarno i virtuelno) stvoreno sa ciljem da se učenici edukuju o implikacijama veštačke inteligencije, posebno u nastojanju da iza nas ostanu nepovoljna ponašanja kao što je patološko kockanje. Drugim rečima, digitalne inovacije za društvene promene na delu.

Cilj akademije

OBUČI TRENERA - KURSEVI

Cilj treninga je da se učesnici upoznaju sa glavnim principima i resursima projekta smartAInovators i da polaznici razviju svoje kompetencije kako bi postali smartAInnovators AMBASADORI.

Njihova uloga je da usmeravaju druge nastavnike/učenike u obezbeđivanju efikasnog i visokokvalitetnog obrazovanja zasnovanog na veštačkoj inteligenciji pomoću kodiranja (preko Python-a) kako bi stvorili i razumeli pretpostavke iza “Igara na sreću”.

OBUČI UČENIKA - KURS

Cilj obuke je da se učesnici upoznaju sa glavnim principima i resursima projekta smartAInovators i da polaznici razviju svoje kompetencije kako bi postali smartAInnovators AMBASADORI.

Njihova krajnja uloga je da usmeravaju druge učenike na stvarnost koja stoji iza igara na sreću i porasta kockanja u društvu. Ovo znanje će doći sa razvojem „Igre na sreću“ korak po korak i generisanjem IT rešenja koje se bavi pomenutom materijom.

smartAInnovators Ambasadori

Nastavnici i treneri iz različitih srednjih stručnih škola postaće ambasadori projekta. Ovi pojedinci će kasnije podučavati druge nastavnike i učenike da postanu vešti korisnici kurseva smartAInovators.

Uloga smartAInnovators Ambasadora

01 Podsticanje partnerskih organizacija da dele najbolje prakse i sarađivanje na uspostavljanju EU MakerSpaces-a fokusiranih na potrebe ciljne publike. Naglasite naklonjenost EU digitalu.

02 Plan akcije 2021–2027 i 2020 “Beli papir” o AI kako bi se promovisalo razumevanje i etička upotreba novih tehnologija.

03 Iskoristite znanje i iskustvo partnera da unapredite nastavne planove i programe stručnog obrazovanja, obezbedite inkluzivnost, i integrišite inovativne prakse i digitalne alate.

04 Rešite se neusklađenosti veština, promovišite nove veštine za rastuće sektore i iskoristite dostupne alate i resurse kako biste bolje pripremili diplomce stručnog obrazovanja za digitalna zanimanja u STEM, AI i proizvodnji video igara.

Kurs obuke

OSNOVE VEŠTAČKE INTELIGENCIJE

Cilj ovog modula je da pruži osnovni pregled veštačke inteligencije. Do kraja ovog modula, student će znati osnove veštačke inteligencije, biće u stanju da razume robote i mašine veštačke inteligencije i biće u stanju da koristi onlajn alate veštačke inteligencije.

OSNOVE UNITY OBUKE

Glavno pitanje je upoznavanje učenika sa programom. Važno je da učenik upozna osnovne funkcije programa. Učenik treba da bude u stanju da kreira jednostavan svet igre i da napiše jednostavan script.

.

UNITY RAZVOJ IGRE: "LUCKY GAME" "

Cilj ovog modula je da pruži pregled kako je dizajnirana „igra na sreću“ u Unity-u. Do kraja ovog modula, student će moći da dizajnira i testira od nule potpuno funkcionalan model „igre na sreću“.

NAPREDNI NIVO VEŠTAČKE INTELIGENCIJE

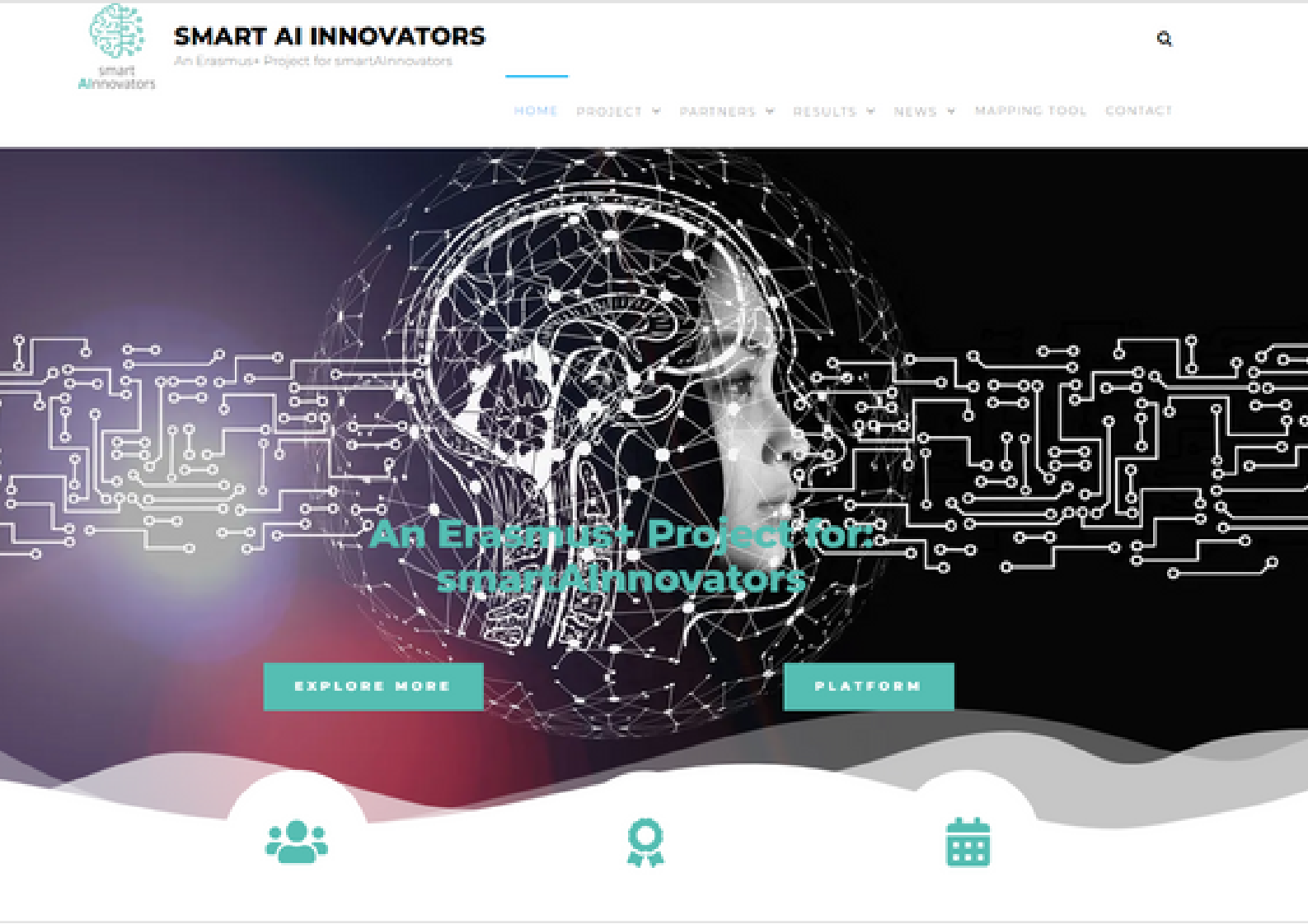
Cilj ovog modula je da pruži pregled načina na koji je dizajnirana veštačka inteligencija. Do kraja ovog modula, student će moći da dizajnira od nule potpuno funkcionalan model za prepoznavanje lica.

NAPREDNA UNITY OBUKA

Kao naslednik prethodnog modula “UNITY Training - (Osnove)” ovaj modul se fokusira na napredne karakteristike razvojne platforme Unity. Cilj ovog modula je da pruži napredna znanja i stekne iskustvo u razvojnoj platformi Unity. Kao rezultat, studenti bi trebalo da budu u stanju da efikasnije i efektivnije rade sa Unity platformom.

Isprobajte naš kurs otvorenog pristupa!

https://academy.smartainnovators.eu/



Upoznajte smartAInnovators konzorcijum

smartAInnovators koordinator

Społeczna Akademia Nauk
University of Social Sciences

smartAInnovators partneri

PCG POLSKA
A PUBLIC CONSULTING GROUP, INC. COMPANY

POLITEKNIKA TXORIERRI

ITHS INFORMATION TECHNOLOGY HIGH SCHOOL
SREDNJA ŠKOLA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE
POWERED BY COMTRADE | linkgroup

Emphasys CENTRE

ATLANTIS ENGINEERING

ATERMON EDUCATIONAL PLAY

Co-funded by the European Union

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije. Ova publikacija reflektuje samo stavove autora, te se Komisija ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj. “smartAInnovators - promovisanje ai-vođene digitalne transformacije i inovacija u srednjim stručnim školama za društvene promene i bolje usaglašavanje veština sa tržištem rada” broj projekta: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

www.smartainnovators.eu