



Best AI

НАСОКИ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ ЗА ДОСТАВЧИЦИТЕ НА ПРОФЕСИОНАЛНО ОБРАЗОВАНИЕ И ОБУЧЕНИЕ

Проектът BestAI е посветен на създаването на пакет за обучение, базиран на предизвикателства, който проучва потенциала на технологиите с изкуствен интелект за социално предприемачество. Нашата цел е да подобрим социалните иновации в цяла Европа и да подкрепим учителите и обучителите в професионалното образование и обучение при развиването на високоценни цифрови и трансверсални умения.



Co-funded by
the European Union

Съдържание



Глава 1: Въведение, обосновка и структура	3
1.1 Цел на насоките	3
1.2 Целева аудитория и очаквано въздействие	3
1.3 Защо WebQuest?	3
1.4 Стандартната структура на WebQuest	3
1.5 Най-добрите веб-задачи за изкуствен интелект	5
Глава 2: Обосновка за интегрирането на ИИ в WebQuests (вебкуестове)	18
2.1 Защо да използваме изкуствен интелект за създаване на WebQuests?	18
Глава 3: Съществената роля на учителя по професионално образование и обучение	20
3.1 От инструктор към фасилитатор на ученето	20
3.2 Учителят като дизайнер на WebQuest	21
3.3 Учителят като посредник в областта на ИИ и етичен водач	21
3.4 Учителят като фасилитатор на групата и ментор	22
3.5 Рефлексивен практик и учещ се през целия живот	22
Глава 4: Необходими компетенции за учителите	23
Глава 5: Пътят на обучение на учителя (общ преглед)	25
5.1 Подробно описание на модулите (теми, които ще бъдат обхванати)	25
Глава 6: Раздел за учители	43
6.1 Оперативни стъпки на учителя в клас	43
6.2 Практически съвети	44
Глава 7: Принос на партньорите	69
Глава 8: Обучителни материали и ресурси	72
8.1 Необходими материали за обучение	72
8.2 Ресурси за WebQuest	75
8.3 Основни шаблони	75
Библиографски източници	77
ПРИЛОЖЕНИЯ	78
Шаблон за изготвяне на промпт	78
Шаблон за WebQuest с интегриран ИИ: Стандартизиран шаблон, включващ специфични за ИИ стъпки в разделите „Процес“ и „Оценка“	82
Шаблон за рубрика. Отговорно и етично използване на изкуствен интелект	83



Глава 1: Въведение, обосновка и структура

1.1 Цел на насоките

Настоящите насоки са предназначени за обучители в областта на професионалното образование и обучение (ПОО), които ще обучават свои колеги за отговорното и ефективно интегриране на изкуствения интелект (AI) в обучение базирано на проекти. Конкретно, рамката се фокусира върху подобряване на предоставянето на ПОО чрез използване на съществуващи WebQuests (като тези, които се намират на уебсайта на проекта BEST AI) и съвременни AI инструменти.

Целта е да се надхвърли основното запознаване с ИИ и да се създаде група от обучители, които могат уверено да проектират, управляват и етично оценяват подкрепени от ИИ дейности за съвместно учене.

1.2 Целева аудитория и очаквано въздействие



Обучители в професионалното образование и обучение (учители и инструктори)



Професионални обучители/консултанти



Разработчици на учебни програми и педагогически координатори

След завършване на обучението, проведено съгласно тези насоки, учителите и обучителите в професионалното образование и обучение ще могат:



Стратегически да въвеждат инструменти за изкуствен интелект пред учениците по безопасен и структуриран начин.



Усъвършенстват съществуващите професионални учебни програми и WebQuests, като използват подход за създаване на промптове.



Ефективно управляват груповата динамика, когато учениците използват инструменти за изкуствен интелект в сътрудничество.



Гарантират, че етичните съображения и справедливостта са в центъра на всички проекти, интегриращи изкуствен интелект.

1.3 Защо WebQuest?

Методологията WebQuest (уебквест) е ключово средство за интегриране на ИИ в професионалното образование и обучение, тъй като по своята същност е **базирана на изследване, сътрудничество и ресурси**. Тя позволява на учениците да прилагат професионалните си знания за решаване на сложни, реални проблеми, като по този начин стимулира уменията за критично мислене, необходими за проверка и усъвършенстване на информацията, генерирана от ИИ.

1.4 Стандартната структура на WebQuest

Рамката за разработване на ефективен WebQuest често се основава на модела ARCS на Келер за мотивационен дизайн (1979), който подчертава четири основни стълба: внимание, релевантност, увереност и удовлетворение.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

За да мотивира учащите успешно, WebQuest трябва да бъде структуриран както следва:



Внимание: трябва да привлича интереса чрез ангажиращо съдържание.



Релевантност: задачите трябва да съответстват на личните цели, интереси и мотиви на учениците.



Увереност: като предоставя ясни указания и подкрепа от страна на учителя през целия процес, уебкуестовете насърчават чувството за самоефективност у учениците.



Удовлетворение: опитът трябва да предлага удовлетворяващ резултат, както по отношение на крайния продукт, така и по отношение на съвместните усилия, които са били вложени.

Въпреки че уменията в уеб дизайна са предимство, те по никакъв начин не са задължително изискване. Учителите могат лесно да създадат WebQuest, използвайки основен софтуер; най-достъпният метод включва създаването на прост текстови документ (като Word), обогатен с хипервръзки.

Следвайки принципите, изложени в „*Интернетът и езиковия клас*“ (Dudeney, 2000), процесът на разработване трябва да включва:

1. Определяне на основната тема и крайната цел.
2. Подбор на онлайн ресурси, които са подходящи от езикова и образователна гледна точка.
3. Организиране на тези ресурси според конкретните фази на задачата.
4. Структуриране на работния процес, включително лексика, граматика и дейности.
5. Разработване на ясна рамка за оценяване.

След като тези стъпки бъдат финализирани, WebQuest може да бъде съставен в документ, съдържащ изображения, връзки и всички необходими дигитални инструменти, за да успеят учениците.

WebQuest осигурява подкрепяща среда за учене, като изисква от учениците да взаимодействат с предварително подбрани ресурси, за да изпълнят определена задача. Тази рамка е от съществено значение за безопасното интегриране на ИИ, тъй като осигурява ясни граници за използването му в рамките на съществуващите шест основни компонента, базирани на влиятелния модел на Берни Додж. Ето и шестте основни градивни елемента. Не забравяйте: макар тези стъпки да осигуряват солидна структура, винаги давайте приоритет на нуждите на учениците си при проектирането на крайния резултат.

- **Въведение** (заинтригуването): поставя сцената и контекста на предизвикателството. Започнете с представяне на обстановката. Дайте на учениците си „защо“ зад урока, възползвайте се от това, което вече знаят, и използвайте симулация или увлекателен проблем, за да привлечете вниманието им. Използвайте тази фаза, за да дефинирате ключовите термини, от които ще се нуждаят за своето дигитално търсене.
- **Задача (мисията):** ясно дефинираният, смислен проблем или продукт, който учениците трябва да създадат. Създайте предизвикателство, което да изглежда реално и вълнуващо. Вместо прости въпроси, се стремете към „големи“ проблеми, които изискват анализ и критично мислене. Съвет от професионалист: разпределете роли или сценарий за ролева игра, за да направите задачата по-потапяща.



CC creative commons

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- **Процес (пътната карта):** стъпка по стъпка инструкции, включително кога и как да се използват AI инструменти. Определете ясно „как се прави“. Като фасилитатор вашата задача е да насочвате учениците през стъпките, да управлявате времевата рамка и да им помагате да се справят с груповата динамика и препятствията при изследването.
- **Ресурси (наборът от инструменти):** подобреният списък с одобрени уеб и AI инструменти. Не позволявайте на учениците да се изгубят в дълбините на интернет. Предоставете списък с предварително подбрани, висококачествени линкове или ги научете на конкретните стратегии, от които се нуждаят, за да намерят сами надеждни източници.
- **Оценяване (оценката):** рубриката, подробно описваща критериите за оценяване. Независимо дали резултатът е видео, реч или доклад, използвайте рубрика, за да измерите успеха. Уверете се, че оценявате работата в екип и процеса на изследване, а не само крайния продукт. Завършете с кратък въпросник, за да получите обратна връзка от учениците за сесията.
- **Заклучение (обобщение):** обобщение на наученото и въпроси за размисъл. Завършете силно, като обобщите ключовите изводи. Насърчете учениците си да размислят върху това, което са постигнали, и как тези умения биха могли да им помогнат в други предмети или в ситуации от реалния живот.

1.5 Най-добрите уеб-задачи за изкуствен интелект

Въведение в социалното предприемачество и изкуствения интелект за обществено благо

Рестартиране на икономиката: човекът е на първо място!

Този уебкуест се застъпва за промяна на парадигмата от традиционните бизнес модели към социалното предприемачество – иновативен подход, който дава приоритет на благосъстоянието на обществото и околната среда, наред с финансовата жизнеспособност. Социалните предприемачи се характеризират като агенти на промяната, които превръщат системните предизвикателства в възможности за иновации, стремейки се да постигнат „троен резултат“ – баланс между социална, екологична и икономическа устойчивост.

Освен това уебкуестът се фокусира върху разглеждането на изкуствения интелект като критичен катализатор за мащабиране на тези инициативи. Чрез използването на усъвършенствани анализи на данни и прогнозно моделиране, изкуственият интелект позволява на социалните предприятия да оптимизират дейността си и да максимизират въздействието си. Уебкуестът изследва синергията между ценностите, ориентирани към човека, и технологичния напредък, за да насърчи по-справедлива и устойчива глобална икономика.



Герои със социално въздействие: направете своята общност по-добро място!

Този уебкуест въвежда концепцията за социалната икономика – икономически модел, който поставя колективното благоденствие, екологичната устойчивост и социалното приобщаване пред традиционната финансова печалба. В този уебкуест участниците влизат в ролята на технологични експерти, които си сътрудничат с система за изкуствен интелект, предназначена да подкрепя социалните „агенти на промяната“.

Основната цел на мисията е да се използват анализи, базирани на изкуствен интелект, критично мислене и мултидисциплинарна работа в екип, за да се оцени оперативната динамика на местните социални предприятия. Чрез сравняване на тези организации, ръководени от мисия, с традиционните бизнес модели, участниците се стремят да идентифицират стратегически възможности за растеж и засилено въздействие върху общността. Проектът подчертава синергията между човешката креативност и напредналите технологии, като възлага на учениците задачата да разработват иновативни, научно обосновани решения на реални предизвикателства. В крайна сметка инициативата се стреми да вдъхнови ново поколение лидери да преосмислят икономическите рамки, за да станат по-справедливи и устойчиви за глобалната общност.



Ролята на изкуствения интелект в социалното предприемачество

Този уебкуест представя професионална симулация, в която участниците поемат ролята на служител по етика и съответствие в компанията MindBalance, бързоразвиващ се стартап, специализиран в решения за психично здраве, задвижвани от изкуствен интелект. Основната технология на компанията използва машинно обучение, за да предоставя персонализирани прозрения за поведението и инструменти за управление на стреса. С разрастването на организацията основното предизвикателство се измества от чисто техническото развитие към отговорното внедряване на тези системи.



Уебкуестът се фокусира върху критични етични дилеми, присъщи на изкуствения интелект, като конкретно разглежда алгоритмичната справедливост, прозрачността на автоматизираното вземане на решения и напрежението между събирането на клинични данни и поверителността на потребителите. Участниците имат за задача да надхвърлят основното спазване на нормативните изисквания и да приложат строга аналитична преценка към жизнения цикъл на продукта. В крайна сметка целта е да се проучи как етичните рамки могат да бъдат практически интегрирани в технологията, за да се гарантира, че инструментите за дигитално благополучие – които потенциално достигат до милиони хора – се разработват с прозрачност, отчетност и ценности, ориентирани към човека, в основата си.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Дигитални умения за социални предприемачи (AI като инструмент за растеж)

Изкуственият интелект все повече се признава като катализатор на промяната в социалното предприемачество, предоставящ иновативни рамки за справяне със системните социални неравенства. Този уебкуест се фокусира върху критична демографска група: населението NEET (лица, които не учат, не работят и не се обучават). Въпреки че тези млади хора често притежават висока степен на запознатост с ИИ чрез ежедневните си цифрови взаимодействия, остава значителна пропаст между тяхното неформално използване и признаването на технологията като професионален или предприемачески актив.

Участниците поемат ролята на социален работник в общността, натоварен със задачата да преодолее това разминаване. В съответствие с Програмата за умения на ЕС, основната цел е да се формализират съществуващите цифрови компетенции на NEET, превръщайки ги в търсени на пазара умения за зеления и цифровия икономически преход. До края на този модул участниците трябва да разработят структуриран стратегически план, който интегрира инструменти на ИИ за насърчаване на социалната мобилност. В крайна сметка проектът се стреми да препозиционира изкуствения интелект като критичен инструмент за икономическа интеграция, давайки възможност на маргинализираната младеж да премине от потребление към създаване на стойност и професионална самостоятелност.



Надежден изкуствен интелект: Етично и устойчиво формулиране на заявки (prompting).

AI детективи - по следите на надеждния и етичен изкуствен интелект

Изкуственият интелект се превърна в неразделна част от съвременното общество, като влияе върху критични решения в сектори, вариращи от човешките ресурси до финансовите услуги. Въпреки възприемането на техническа неутралност обаче, системите за изкуствен интелект често рискуват да затвърдят системната дискриминация и да засилят социалните неравенства. Този уебкуест кани участниците да проведат строг анализ на етичните последствия от автоматизираното вземане на решения, като разгледат документирані случаи на полова предразсъдъчност при набирането на персонал, социално-икономически неравенства в прогнозната аналитика и липсата на прозрачност при модерацията на съдържание.

Програмата подчертава принципа, че етичният интегритет не е присъщ на технологията, а по-скоро пряко следствие от човешкия

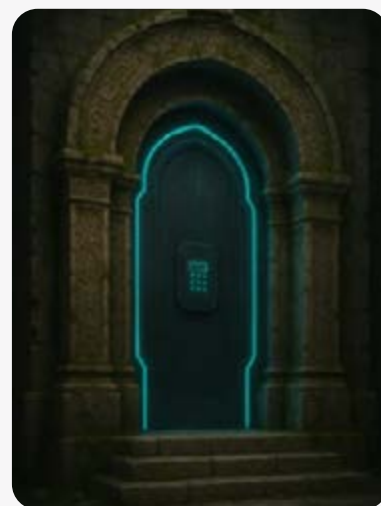


дизайн и надзор. Чрез прилагането на критична рамка учениците получават задачата да идентифицират алгоритмични пристрастия и да предложат стратегии за разработването на по-прозрачни и справедливи системи за изкуствен интелект. Целта е да се култивира подход към технологичния напредък, ориентиран към човека, като се гарантира, че бъдещите иновации са в съответствие с фундаменталните ценности на социалната справедливост, отчетността и етичната отговорност.

Отключи силата на AI: Предизвикателството да формулираш правилно заявки към AI

Ефективността на изкуствения интелект зависи основно от качеството на взаимодействието между човека и ИИ, дисциплина, официално призната като инженеринг на промпта. Тази компетентност включва формулирането на ясни, прецизни и структурирани инструкции за получаване на оптимални резултати от системите за ИИ. Вместо просто обмен на информация, промпта се представя като стратегическо изкуство, което изисква целенасоченост и прецизност, за да се оползотвори пълният аналитичен и творчески потенциал на технологията.

Този уебкуест предоставя цялостна рамка за овладяване на тези комуникационни техники през призмата на етиката и устойчивостта. Участниците ще изследват различни методологии за проектиране на промптове, които са не само ефективни, но и съобразени със социалната отговорност. Чрез развиването на тези напреднали дигитални умения, хората могат да използват ИИ за реализиране на проекти със значително социално въздействие и насърчаване на иновациите. Всъщност, програмата постулира, че способността да се води сложен диалог с ИИ е критично важно професионално предимство, което е от съществено значение за ориентиране в бъдещите икономически възможности и за гарантиране, че технологичните постижения служат на по-широките интереси както на обществото, така и на околната среда.



Дефиниция на социална кауза, мисия, визия. Техники за изследване и анализ, задвижвани от ИИ. Оценка на жизнеспособността на социалните идеи.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Социалното семе - решения от извора!

Този уебкуест се фокусира върху развитието на общността и диагностичните социални изследвания, като предизвиква участниците да проучат системните основни причини за местните социално-икономически проблеми. Вместо да се занимава с повърхностни симптоми, програмата набляга на строг аналитичен подход за идентифициране на основните фактори, които пречат на регионалния просперитет. Използвайки методологии като събиране на данни, вторични изследвания и качествени интервюта, участниците провеждат цялостно „сканиране на средата“, за да диагностицират конкретните нужди на своя регион.



Основната цел е да се премине от събирането на сурова информация към формирането на стратегическа осведоменост. Чрез разбирането на сложната социална динамика, която действа, студентите са по-добре подготвени да предлагат устойчиви, дългосрочни решения, които насърчават социалните иновации. Тази инициатива поставя участниците в ролята на проактивни носители на промяна, като им възлага задачата да изградят солидна база от факти за бъдещи интервенции в общността. В крайна сметка проектът се стреми да даде възможност на хората да допринесат за по-справедлива и устойчива местна икономика чрез застъпничество, основано на факти, и критичен анализ.

Ловци на проблеми: Разпознай проблема, наруши правилата (в името на доброто)!

Този уебкуест предоставя изчерпателно въведение в социалното предприемачество, с конкретен акцент върху методологията на анализа на основните причини. Той постулира, че ефективната социална интервенция изисква преход от справяне с повърхностни симптоми към идентифициране на структурните източници на устойчиви обществени предизвикателства, като системна бедност и неравенство. Участниците имат задачата да проведат задълбочени проучвания на конкретни социални проблеми, използвайки мултидисциплинарен подход, за да разкрият основните фактори, които пречат на напредъка.



Централно място в тази мисия заема прилагането на изкуствен интелект за обществено благо – рамка, в която се използват съвременни технологии за разработване на иновативни и мащабируеми решения. Чрез съвместни изследвания и използване на цифрови инструменти студентите придобиват дълбоко разбиране за това как предприятията, ръководени от мисия, се различават от традиционните бизнес модели. Куеста има за цел да даде възможност на участниците да преминат от теоретично наблюдение към проактивно гражданско участие. Насърчавайки критичното мислене и творческото решаване на проблеми, инициативата подготвя ново поколение лидери, които да допринесат значително за напредъка на по-справедлива и устойчива социална икономика.



CC creative commons

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Превръщане на аналитични данни в цел с помощта на ИИ

Експоненциалният растеж на цифровите следи – обхващащ стотици милиони ежедневни взаимодействия в социалните медии и милиарди заявки в търсачките – представлява значителна възможност за систематичен анализ на обществените нужди. Този уебкуест изследва как изкуственият интелект може да се използва като диагностичен инструмент за интерпретиране на тези сложни данни, като идентифицира скрити модели в тенденциите на бедността, изискванията за обществено здраве и настроенията в общността. Използвайки усъвършенствани аналитични инструменти, участниците преминават от пасивно наблюдение към проактивно идентифициране на системни предизвикателства, които често остават скрити зад огромния обем необработена цифрова информация.



Учебната програма подчертава ролята на социалния предприемач в превръщането на аналитичните прозрения в приложими социални стратегии. Участниците имат за задача да използват ИИ, за да разкрият скрити корелации и да предложат решения, основани на данни, с висок потенциал за трансформация. Тази симулация служи за преодоляване на пропастта между техническата компетентност и иновациите, основани на емпатия, като развива критичното мислене и комуникационните умения, които са от съществено значение за съвременното лидерство. Куестът се стреми да демонстрира как синергията между изчислителната мощ и социалната цел може да се справи с наболелите глобални проблеми чрез строг, основан на доказателства подход.

Реализируема ли е вашата социална идея?

Този WebQuest улеснява прехода от концептуална социална иновация към разработването на оперативни жизнеспособни и устойчиви предприятия. Макар че визионерските идеи са фундаментални, техният успех зависи от оценката на тяхната осъществимост, измеримото социално въздействие и финансовата устойчивост.



Участниците са предизвикани да преодолеят първоначалния ентузиазъм и да възприемат професионалното мислене на „стратег по въздействието“, като използват съвременни цифрови инструменти за усъвършенстване на своите предложения.

Учебната програма интегрира изкуствен интелект и платформи за сътрудничество – по-специално ChatGPT, Lucidchart и Miro – за да улесни тестването и моделирането на социални начинания. Чрез съчетаване на емпатичен дизайн с валидиране, основано на данни, студентите се научават да изграждат организации, които са не само социално трансформиращи, но и структурно стабилни. Основната



creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

цел е да се гарантира, че тези инициативи могат да привлекат необходимите институционални партньорства и финансиране, изисквани за дългосрочна мащабируемост. Това демонстрира как синергията между иновациите, ориентирани към човека, и технологичния анализ може да насърчи създаването на трайни решения на сложни обществени предизвикателства.

Бизнес модели за социални предприятия, задвижвани от изкуствен интелект

От идеята до действието: създайте своя стартап със социално въздействие

Според Световната федерация на глухите приблизително 70 милиона души по света се сблъскват със системни комуникационни бариери, които възпрепятстват тяхната автономност в критични сектори като образованието, здравеопазването и търговията. Този WebQuest представя професионална симулация, в която участниците създават технологично ориентирано социално предприятие, насочено към насърчаване на приобщаващото участие. Предложената интервенция използва изкуствен интелект, за да улесни двупосочния превод в реално време между жестомимичния език и устния или писмения текст, като по този начин преодолява различията между глухите и чуващите хора.



Проектът предизвиква студентите да проектират жизнеспособен и мащабируем бизнес модел, който да дава приоритет на социалното въздействие наред с оперативната устойчивост. Чрез използването на компютърно зрение и машинно обучение за интерпретиране на сложни жестове, предприятието има за цел да премахне препятствията, които понастоящем ограничават пълната интеграция на глухите хора в общността. В крайна сметка целта е да се демонстрира как иновативните технологични приложения могат да бъдат използвани като мощни катализатори за социална промяна, като се гарантира, че комуникацията се превръща в достъпно право, а не в пречка за независимостта и равенството.

Това не е магия, това е AI! Преобразувайте социалното си предприятие с помощта на технологиите

Изкуственият интелект все повече се признава като усъвършенстван катализатор за иновации в сектора на социалните предприятия, предлагащ разширени възможности за справяне със сложни обществени и екологични предизвикателства. Преодолявайки конвенционалните модели, фокусирани върху печалбата, тези организации използват ИИ, за да подобрят оперативната си ефективност и да максимизират положителното си въздействие чрез вземане на решения, базирано на данни.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Настоящите приложения в реалния свят включват използването на прогнозно моделиране за разпределяне на ресурсите на НПО, алгоритмична оптимизация в веригите за справедлива търговия и внедряване на интелигентна логистика за намаляване на въглеродните емисии при управлението на отпадъците.

В този WebQuest участниците поемат ролята на стратегии по иновации, натоварени с оценяването и усъвършенстването на бизнес моделите на организации, ръководени от мисия. Основната цел е да се идентифицират възможности, при които ИИ може да оптимизира вътрешните процеси и да улесни създаването на персонализирани преживявания, ориентирани към човека, както за бенефициентите, така и за заинтересованите страни. Чрез проучването на тези технологични синергии програмата има за цел да демонстрира как стратегическото приложение на ИИ може да разшири социалните инициативи и да гарантира тяхната дългосрочна жизнеспособност в бързо развиващата се дигитална икономика.

Използване на AI за разработване предложения за финансиране

Този WebQuest представя казус, включващ социално предприятие със седалище във Виена, фокусирано върху подпомагането на финансови институции при спазването на ESG (Екологични, социални и управленски) изисквания и регулациите на ЕС за устойчивост. Въпреки високия потенциал на начинанието за системно въздействие, то се сблъсква с често срещаната предприемаческа пречка за осигуряване на капитал. Учебната програма се фокусира върху ориентирането в сложността на рамките за финансиране на Европейския съюз – като Erasmus+, Horizon Europe и програмата LIFE – които често се характеризират с плътни регулаторни изисквания и строги стандарти за документация.



Участниците имат за задача да подпомагат предприемача при използването на инструменти за генеративна изкуствена интелигентност (например ChatGPT и Notion AI) с цел оптимизиране на процеса по изготвяне на заявления за финансиране. Програмата подчертава факта, че значителна част от заявленията за финансиране се отхвърлят поради структурни недостатъци, а не поради концептуални слабости. Използвайки изкуствената интелигентност като партньор в сътрудничеството, студентите се научават да подобряват яснотата, последователността и техническото съответствие на своите предложения с институционалните очаквания. В крайна сметка целта е да се демонстрира как ИИ може да служи като мултипликатор на силите в социалното финансиране, позволявайки на инициаторите на промени да изразят своята визия по-ефективно, като същевременно запазят своята уникална човешка перспектива и стратегически глас.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Проектиране на стойностни предложения със социален ефект, подкрепени от AI

Като консултанти за Impact Drive, неправителствена организация, фокусирана върху институционалното укрепване, участниците имат за задача да предоставят стратегически консултантски услуги на Silver-Connections, социално предприятие, което се занимава с изолацията на възрастните хора.



Макар мисията на стартапа – насърчаване на ангажираността на общността за възрастни над 50 години чрез мобилно приложение – да е социално значима, тя не разполага с оперативната яснота, необходима за мащабируемост. Основното предизвикателство е свързано с неспособността на предприятието да формулира ясно предложение за стойност към потребителите и потенциалните финансиращи организации, което води до ограничен обхват и недостатъчна институционална подкрепа.

Консултантската мисия се фокусира върху прехода на организацията от инициатива, движена от ентузиазъм, към структурирано и устойчиво начинание. Използвайки Value Proposition Canvas в съчетание с инструменти за изкуствен интелект, участниците ще анализират нуждите на потребителите и ще оптимизират комуникационните стратегии. Целта е да се заменят абстрактните мисии с подкрепени от данни доказателства и убедителни разкази, които да резонират с различни заинтересовани страни. В крайна сметка, този WebQuest демонстрира как консултантските услуги, интегриращи изкуствен интелект, могат да подобрят институционалния капацитет на социалните предприятия, като гарантират, че иновативните решения за социално включване притежават необходимата стратегическа яснота, за да привлекат финансиране и да максимизират въздействието върху общността.

Aldea предизвикателство: Създаване на социални решения с AI

Този WebQuest разглежда професионалния преход на социален работник, работещ в общността, който се стреми да се справи със системни предизвикателства чрез технологична интеграция. Въпреки че притежава значителен практически опит и качествени данни за общността, главният герой се сблъсква с трудности при структурния анализ и концептуализацията на мащабируеми решения. Тази ситуация подчертава по-широко секторно неравенство: докато над 55% от търговските предприятия са внедрили изкуствен интелект за оптимизиране на операциите си, секторът на социалните предприятия отчита процент на внедряване от едва 10%, което представлява значителна пропусната възможност за социална иновация.



Участниците са поканени да преодолеят тази технологична пропаст, като приемат ролята на социален иноватор, който използва ИИ като партньор за съвместен анализ. Учебната програма се фокусира върху използването на инструменти за изкуствен интелект за синтезиране на разпръснати сигнали от общността в структурирани формулировки на проблеми и конкретни проекти за услуги. Чрез прилагане на възможностите на машинно обучение за мозъчна атака и валидиране на идеи, студентите се научават да превръщат наблюденията на ниво общност в социални продукти с въздействие. В крайна сметка целта е да се демонстрира как синергията между общностната работа, ориентирана към човека, и усъвършенстваната обработка на данни може да ускори социалните интервенции, като се гарантира, че следващото поколение променители е оборудвано с необходимите за съвременното решаване на проблеми цифрови компетенции.

Измерване и оценка на социалното въздействие чрез изкуствен интелект

Въведение в измерването на социалното въздействие с помощта на AI

В сектора на социалното предприемачество строгото измерване на социалното въздействие е от съществено значение за осигуряване на институционално финансиране, установяване на организационна надеждност и привеждане в съответствие с глобалните цели за устойчивост. Този WebQuest разглежда как изкуственият интелект значително подобрява този процес, като предоставя усъвършенствани възможности за анализ на данни, които оптимизират прогнозирането на тенденции и вземането на решения, основани на доказателства. Чрез автоматизиране на събирането на данни и идентифициране на сложни модели изкуственият интелект повишава както ефективността, така и прозрачността на отчитането на резултатите, което позволява на организациите да преминат от теоретични модели към реалности, основани на данни.



Участниците имат за задача да използват инструменти, задвижвани от ИИ, за да събират и интерпретират реални или симулирани данни за социална инициатива, като например програма за дигитално образование за маргинализирани младежи. Основната цел е разработването на интерактивно табло за измерване на въздействието, което проследява ключови показатели за ефективността, включително процента на завършилите и последващите резултати по отношение на заетостта. Уебкуестът демонстрира как интегрирането на ИИ позволява на социалните предприемачи да предоставят на заинтересованите страни количествено измерими данни за социалната си ефективност, като гарантират, че разпределението на ресурсите е оптимизирано, за да се максимизира трансформационният потенциал на начинанието.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Автоматизиране на отчетите за социално въздействие с AI

Отчитането на социалното въздействие служи като критичен комуникационен инструмент, позволяващ на организациите да демонстрират своя принос към обществото пред донори, институционални партньори и обществеността. Въпреки своето значение, процесът на синтезиране на сложни набори от данни в последователна и убедителна история често се характеризира със значителна административна тежест. Уебкуестът отговаря на тези предизвикателства чрез интегриране на изкуствен интелект в цикъла на отчитане, демонстрирайки как ИИ може да ускори обработката на данни, да идентифицира възникващи модели и да улесни изготвянето на структурирано съдържание.



Учебната програма се фокусира върху разработването на професионален шаблон за доклад за въздействието, съобразен с конкретните изисквания на заинтересованите страни. Участниците ще използват усъвършенствани цифрови инструменти, като електронни таблици с изкуствен интелект и големи езикови модели, за да превърнат необработените данни от проучвания в сложни визуализации и готови за доклад секции. До края на този модул студентите ще са придобили техническите компетенции, необходими за управление на целия процес на отчитане – от анализа на данните до крайната цифрова презентация. Разработката подчертава как технологичната автоматизация може да подобри прозрачността и ефективността на организацията, като дава възможност на социалните предприятия да комуникират своята мисия с по-голяма яснота и стратегическо въздействие.

Включване на общността и заинтересованите страни. Социален маркетинг и комуникационни стратегии, базирани на изкуствен интелект

Алгоритъм на въздействието: проектиране на стратегии за социален маркетинг, базирани на изкуствен интелект

Изкуственият интелект се превърна в крайъгълен камък на съвременната комуникация, като над 80% от маркетинг специалистите използват ИИ за оптимизиране на обхвата на кампаниите. В сектора на социалните предприятия тези инструменти предлагат значителен потенциал, като персонализацията, базирана на данни, може да увеличи степента на ангажираност с до 40%. Този WebQuest изследва стратегическото пресичане на ИИ и социалния маркетинг, като поставя пред участниците задачата да проектират цялостна комуникационна рамка, която усилва видимостта на организацията, като същевременно поддържа етичната отговорност и автентичните ценности на марката.



CC creative commons

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Учебната програма води участниците през процеса на разработване на практична комуникационна стратегия, като използва изкуствен интелект за анализ на заинтересованите страни, генериране на идеи за съдържание и оптимизация на платформата. В края на модула студентите ще създадат структуриран професионален продукт, включващ мисия, карта на заинтересованите страни и цели, съобразени с принципа SMART. Освен това разработката изисква създаването на календар със съдържание, специфично за платформата, и дефиниране на ключови показатели за ефективност (KPI) за проследяване на въздействието. Инициативата демонстрира как социалните предприемачи могат да използват силата на алгоритмите, за да изграждат общност и да разширяват социалното си влияние чрез усъвършенстван, основан на данни подход към връзките с обществеността.

Разказване на въздействащи истории за социална промяна с помощта на AI

В съвременния дигитален пейзаж разказването на истории служи като критичен механизъм за мобилизиране на социални действия, като проучванията сочат, че съдържанието, задвижвано от наратив, е значително по-запомнящо се от изолирани точки данни. Този WebQuest изследва интеграцията на изкуствения интелект в творческото разказване на истории, като разглежда как усъвършенстваните инструменти могат да подпомогнат писането на сценарии, визуалния дизайн и мултимедийното производство. Участниците имат за задача да съчетаят технологичните възможности с емпатична комуникация, за да изразят мисията на социални инициативи, като стартиращи компании, ръководени от бежанци, или екологични движения, по начин, който да резонира с разнообразна аудитория.

Основната цел на този модул е да се създаде солидна наративна основа за дигитална кампания с голямо въздействие. Участниците трябва да използват комбинация от мозъчна атака, подпомагана от ИИ, и творческа преценка, за да създадат структуриран професионален резултат, включващ кратък сценарий и подробно разпределение на сцените. Освен това проектът изисква разработването на шестпанелен визуален сториборд, който да очертае емоционалната траектория и естетическия тон на разказа. В крайна сметка програмата демонстрира как изкуственият интелект може да улесни превръщането на сложни социални проблеми в завладяващи човешки истории, служейки като мощен инструмент за институционална осведоменост и гражданска ангажираност.



CC BY NC

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Ангажиране на общностите със съдържание, генерирано с AI

Този WebQuest улеснява прехода от концептуализацията на разказа към техническото производство на дигитални медии с голямо въздействие. Участниците действат едновременно като разказвачи и дигитални творци, натоварени със задачата да синтезират предварителните си планове за разказа в готови за платформата ресурси. Модулът набляга на практическото приложение на генеративния ИИ за създаване на сложен визуален и аудио съдържание, включително превръщането на текстови промптове в емоционално резониращи изображения и интегрирането на автоматизирани гласови коментари или синхронизирани надписи.



Учебната програма се фокусира върху целия цикъл на производството, като изисква от студентите да използват достъпни инструменти за редактиране, за да съставят кохерентно кратко видео или слайдшоу. Критичен компонент на проекта е оптимизацията за платформата, при която съдържанието се адаптира, за да отговаря на специфичните технически формати и поведението на аудиторията в социални мрежи като TikTok, Instagram или Facebook. До края на тази мисия участниците ще са създали серия от визуализации, генерирани от ИИ, и усъвършенстван мултимедияен разказ. В крайна сметка програмата има за цел да развие напреднали цифрови компетенции в областта на инженеринга на промптове и сглобяването на медии, като дава възможност на социалните предприемачи да използват най-новите технологични тенденции за ефективно ангажиране и застъпничество на общността.



Този публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Глава 2: Обосновка за интегрирането на ИИ в WebQuests (уебкуестове)



AI не е просто инструмент, а катализатор за модернизиране на професионалната педагогика. Неговото използване ускорява процеса на проектиране и обогатява учебното съдържание, което го прави изключително подходящо за бъдещите випускници на професионалното образование и обучение.

2.1 Защо да използваме изкуствен интелект за създаване на WebQuests?



1. По-бързо проектиране: от часове до минути

Автоматизирано структуриране:

инструментите за изкуствен интелект могат незабавно да генерират структурирани планове на курсове, статии с информация и планове за уроци, съобразени с конкретни теми и времеви рамки.

Незабавно генериране на ресурси:

преподавателите могат бързо да създават подкрепящи материали като рубрики, тестове и първоначални настройки на проекти, елиминирайки „рутинната работа“ по ръчното изготвяне.

Съответствие със стандартите: ИИ може автоматично да съобрази целите на уроците с държавните или националните стандарти, като гарантира съответствие и същевременно разкрива потенциални пропуски в уменията в учебната програма.



2. По-богато съдържание: дълбочина и приложимост в реалния свят

Симулирани сценарии от реалния свят:

учителите могат да използват ИИ за генериране на сложни казуси или професионални симулации (например, в ролята на ментор в социално предприятие), които предоставят на учениците автентични професионални предизвикателства.

Многоезични възможности: ИИ поддържа безпроблемна локализация, което позволява ресурсите на WebQuest да бъдат превеждани и адаптирани за различни езикови среди с висока точност.

Визуални и интерактивни помощни средства:

генеративните инструменти могат да създават персонализирани инфографики, професионални обяснителни видеоклипове и интерактивни 3D графики, които преди отнемаха много време да се намерят или изработят.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.



3. Развитие на умения: изграждане на нагласи, подготвени за бъдещето

Инженерингът на промптове като вид грамотност: учениците излизат извън рамките на пасивното потребление, като се научават да създават прецизни, итеративни промптове – умение, което е от съществено значение за съвременната работна среда, задвижвана от изкуствен интелект.

Обучение за критична оценка: чрез взаимодействието с ИИ учениците са принудени да проверяват фактите в резултатите, да идентифицират алгоритмични пристрастия и да синтезират информация от множество противоречащи си гледни точки.

Подкрепа при вземането на решения: в симулациите изкуственият интелект действа като „мислещ партньор“, който помага на учениците да оценяват бизнес идеи или интервенции в общността чрез обратна връзка в реално време и анализ на данни.



4. Включване и персонализация: прецизно образование

Адаптивни пътеки за учене: ИИ анализира данните за индивидуалните резултати, за да предложи персонализирани задачи или корекции на нивото на трудност, като по този начин гарантира, че всички ученици са подложени на подходящо предизвикателство.

Подкрепа за достъпност: инструментите могат автоматично да предоставят преобразуване на текст в реч, опростени нива на четене или съдържание, съвместимо с екранни четци, което прави уебкуестовете по-приобщаващи за учащи с разнообразни образователни потребности.

Формативна обратна връзка: интелигентните системи за наставничество предоставят незабавни промптове и насоки по време на процеса на учене, което позволява индивидуална подкрепа 24 часа в денонощието, 7 дни в седмицата.



5. Социално въздействие: ИИ за добро

Овластяване на социалните иноватори: ИИ помага на учениците да идентифицират преди това незабелязани социални тенденции и да оптимизират разпределението на ресурсите за социални предприятия.

Иновации, насочени към мисията: чрез автоматизиране на административните задачи учениците могат да се фокусират повече върху стратегическо, „емпатично“ предприемачество за решаване на системни проблеми като неравенство или изключване.



Глава 3: Съществената роля на учителя по професионално образование и обучение

Въвеждането на ИИ променя ролята на учителя от предавател на съдържание към фасилитатор, ментор и етичен водач.

Ролята на учителя/обучителя

1. **Бъдете фасилитатор**, а не просто предаващ знания.
2. **Ръководете** създаването и управлението на групи, като разпределяте балансиранни роли и отговорности.
3. Действайте като ментор по отношение на етичното използване на ИИ, повишавайки осведомеността относно пристрастността и приобщаването.
4. **Стимулирайте** критичното задаване на въпроси и размисъл, като давате приоритет на прозрението и проверката пред предоставянето на готови отговори.



Интегрирането на изкуствения интелект в професионалното образование и обучение (ПОО), особено чрез методологии, основани на предизвикателства, като WebQuests, коренно променя ролята на учителя/обучителя. В учебни среди, подкрепени от ИИ, обучителят вече не е предимно предавател на предварително определено съдържание, а по-скоро фасилитатор на учебни процеси, дизайнер на смислени образователни преживявания и посредник за етично и отговорно използване на технологиите.

Тази промяна изисква от обучителите в професионалното образование и обучение да развият нови професионални нагласи, съчетаващи педагогическа експертиза, дигитална компетентност и етично съзнание, за да насочват ефективно учащите се през сложни, подсилени от ИИ учебни задачи.

3.1 От инструктор към фасилитатор на ученето



В традиционните среди за професионално образование и обучение ролята на учителя често се е фокусирала върху предоставянето на технически знания и оценяването на придобиването на предварително определени умения от учащите. При ученето, базирано на уебкуестове и интегрирано с изкуствен интелект, тази роля еволюира към тази на фасилитатор на ученето.

Обучителят подпомага учащите при:

- справянето със сложни, отворени предизвикателства;
- формулирането на подходящи въпроси;
- интерпретирането и критичния анализ на информацията, генерирана от инструменти за изкуствен интелект;
- свързването на цифровите резултати с реални професионални контексти.



CC creative commons

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

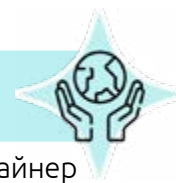


Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Вместо да предоставя готови отговори, учителят насърчава изследването, размисъла и решаването на проблеми, като по този начин подпомага автономността и отговорността на учащите. Тази фасилитативна роля е особено важна в професионалния контекст, където резултатите от обучението трябва да бъдат приложими в реални професионални ситуации.

3.2 Учителят като дизайнер на WebQuest



В рамките на BestAI учителят в професионалното образование и обучение действа и като дизайнер на учебни среди. WebQuests не са статични учебни материали, а гъвкави педагогически структури, които трябва да бъдат адаптирани към конкретни професионални сектори, профили на учащите и учебни цели.

Като дизайнер на уебкуестове учителят:

- избира автентични предизвикателства, свързани с теми за социално предприемачество и социално въздействие;
- структурира задачите, процесите и критериите за оценяване по съгласуван начин;
- интегрира инструменти за изкуствен интелект на конкретни етапи от учебния процес, като определя ясни граници за тяхното използване;
- подбира надеждни цифрови и базирани на ИИ ресурси, за да насочва изследванията на учащите.

Тази ориентирана към проектирането роля изисква педагогическа целенасоченост: ИИ не се въвежда като допълнение, а като функционален елемент, който подкрепя анализа, творчеството, сътрудничеството и критичното мислене в рамките на уебкуеста.

3.3 Учителят като посредник в областта на ИИ и етичен водач



Интегрирането на ИИ в професионалното образование и обучение неизбежно повдига етични, социални и правни въпроси. Поради тази причина учителят поема ключова роля като посредник на ИИ и етичен водач.

На практика това означава:

- помагане на учащите да разберат ограниченията на генерираните от ИИ резултати;
- повишаване на осведомеността по въпроси като пристрастност, надеждност на данните, прозрачност и приобщаване;
- насърчаване на отговорни практики за задаване на промпт и проверка на източниците;
- насърчаване на размисъл върху социалните и екологичните последици от използването на ИИ.

Вместо да разубеждава от използването на ИИ, учителят представя ИИ като професионален инструмент, който трябва да се използва критично и отговорно, особено в контексти, свързани със социалното предприемачество и общественото благо. Това етично ръководство подпомага учащите в развитието на професионална преценка и дигитална отговорност – две съществени компетенции за бъдещите професионални профили.



CC creative commons

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

3.4 Учителят като фасилитатор на групата и ментор



Ученето, базирано на WebQuest, е по своята същност сътрудническо. Следователно учителят в професионалното образование и обучение играе ключова роля в улесняването на груповата работа и наставничеството на учащите през целия процес. Това включва:

- създаване на балансирани работни групи
- разпределяне на ясни и допълващи се роли (напр. експерт по ИИ, изследовател, дизайнер, презентатор);
- подкрепа на конструктивното сътрудничество и комуникация;
- управление на конфликти и осигуряване на равностойно участие.

Обучителят наставлява учащите, като наблюдава динамиката в групата, предоставя формативна обратна връзка и насочва екипите към ефективно сътрудничество. Тази наставническа функция отразява реалните професионални среди, където работата в екип, разпределението на ролите и споделяната отговорност са от основно значение за успеха.



3.5 Рефлексивен практик и учещ се през целия живот

Накрая, учителят по професионално образование и обучение, работещ с ИИ, е рефлексивен практик и учещ се през целия живот. Бързото развитие на технологиите за ИИ изисква непрекъснато професионално развитие, експериментиране и критична рефлексия.

Обучителите се насърчават да:

- тестват и усъвършенстват проектите на WebQuest постепенно;
- размишляват върху ефективността на интегрирането на ИИ за постигане на учебни резултати;
- обменят практики и опит с колеги;
- останат отворени към иновациите, като същевременно поддържат педагогическа и етична последователност.

Тази рефлексивна позиция подкрепя култура на непрекъснато усъвършенстване и гарантира, че обучението, подпомогнато от ИИ, остава смислено, приобщаващо и съобразено с професионалните и социалните цели.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Глава 4: Необходими компетенции за обучителите



В този раздел е обобщено цялостното професионално развитие, постигнато в рамките на всички шест модула, групирани по умения (това, което обучителите могат да правят), знания (това, което обучителите знаят) и нагласи (професионалната нагласа).

Умения: практическо приложение и проектиране

Обучителят ще бъде подготвен да извършва следните дейности, като по този начин пряко подобрява проектирането и провеждането на професионалното обучение:

УМЕНИЕ	ОПИСАНИЕ
Дизайн на обучението с интеграция на ИИ	Проектиране, адаптиране и усъвършенстване на дейности, базирани на проекти (WebQuests), които включват инструменти за изкуствен интелект, като се гарантира, че те съответстват на специфичните за работата умения и резултатите от професионалното обучение.
Експертно създаване на промптове	Прилагане на усъвършенствани техники (роли, ограничения, формати на изхода) за разработване на прецизно съдържание за изкуствен интелект (например генериране на реалистични сценарии на работното място, сложни технически инструкции или персонализирани въпроси за оценяване) за различни професионални дисциплини.
Внедряване и улесняване на ИИ	Внедряване и отстраняване на проблеми при уроци, интегриращи изкуствен интелект, в различни условия (в клас, онлайн, смесени), демонстрирайки умения в използването на изкуствен интелект като помощник в преподаването и изследванията
Управление на групи и разпределение на роли	Прилагане на стратегии за ефективно групово сътрудничество и управление на конфликти, определяне на специализирани роли в екипа (например експерт по ИИ, дизайнер), които отразяват професионалните екипи в реалния свят
Проектиране на обективна оценка	Разработване и използване на изчерпателни критерии за оценка, които оценяват техническите резултати, индивидуалния принос и отговорното/ефективно използване на инструменти за изкуствен интелект в проектите.

Знания: Основи и контекст

Обучителят ще разбере основните концепции, принципи и рамки, необходими за информирано интегриране на ИИ:



CC creative commons

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

ЗНАНИЯ	ОПИСАНИЕ
Основи на ИИ и образователен контекст	Разбиране на основното определение и механизмите на ИИ, като се признават конкретните възможности и ограничения в рамките на практическото професионално обучение (Модул 1).
Етични и правни рамки	Разбиране на източниците на пристрастност в ИИ, ключовите рискове (напр. поверителност на данните, справедливост) и методите за насърчаване на приобщаването и справедливостта в професионалните учебни среди, подкрепени от ИИ (Модул 3).
Принципи на инженеринга на промптове	Познаване на разликата между основни (яснота, контекст, итерация) и напреднали (роли, ограничения, формати на изхода) техники за контрол на качеството на изхода на ИИ (Модул 2).
Структура и адаптиране на WebQuest	Овластяване на целта и компонентите на шестте ключови елемента на дизайна на уебкуест и начините за тяхното адаптиране към различни форми на обучение (Модул 4).
Модели за оценяване и сътрудничество	Разберете ефективните модели за групов динамича, разрешаване на конфликти и обективните критерии, необходими за надеждна оценка на проектите (Модул 5).

Нагласи: професионално и етично мислене

Обучителят ще възприеме професионално мислене, което е от съществено значение за воденето на иновации и етична практика в професионалното училище:

НАГЛАСА	ОПИСАНИЕ
Етична отговорност	Силна ангажираност към критичен анализ и етична бдителност, като се дава приоритет на равнопоставеността и справедливостта във всички дейности, подкрепени от ИИ, за да се гарантира отговорно използване на технологиите от бъдещите професионалисти.
Рефлексивна и експериментална практика	Проактивно, гъвкаво и итеративно мислене – готовност да се тества, да се допускат грешки, да се получава конструктивна обратна връзка и непрекъснато да се усъвършенстват учебните проекти и ефективността на промптовете (Модули 2 и 6).
Отвореност към иновациите	Ентусиазиран и ориентиран към растеж подход към приемането и проучването на нови ИИ инструменти за повишаване на актуалността и ангажираността на професионалните учебни програми.
Организационна старателност	Фокус върху яснотата, прозрачността и прецизността при разработването на инструкции, разпределянето на роли и създаването на инструменти за оценяване, като се действа като ясен и организиран фасилитатор.
Подход, ориентиран към учащия:	Ангажираност към разработването на автентични, ангажиращи и насърчаващи мислене от по-висок ред задачи, вместо просто автоматизиране на създаването на съдържание.



Глава 5: Пътят на обучение на учителя (общ преглед)



Това обучение е структурирано в шест модула, съчетаващи теоретични знания с интензивно практическо приложение в рамките на 22 часа.

НАИМЕНОВАНИЕ НА МОДУЛА	ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ	ОСНОВЕН ФОКУС
Модул 1: Въведение в изкуствения интелект за образованието	3 часа	Разбиране на обхвата, ограниченията и практическите примери на изкуствения интелект в учебкуестове.
Модул 2: Проектиране на промптове	3 часа	Овластяване на основни и напреднали техники за създаване на промптове за генериране на образователно съдържание.
Модул 3: Етично и отговорно използване на изкуствения интелект	4 часа	Разпознаване на пристрастност, насърчаване на приобщаването и справяне с етични дилеми в класната стая.
Модул 4: Дизайн на WebQuest	4 часа	Деконструкция и адаптиране на шестте основни компонента на WebQuest за контекста на професионалното образование и обучение.
Модул 5: Управление на групи и оценяване	4 часа	Стратегии за сътрудничество, определяне на роли (напр. експерт по ИИ) и проектиране на обективна рубрика.
Модул 6: Практическа симулация	4 часа	Проектиране, пилотно тестване и усъвършенстване на цялостен WebQuest, интегриран с ИИ.

5.1 Подробно описание на модулите (теми, които ще бъдат обхванати)

Подробните теми за всеки модул съответстват на общата схема на „Пътя на обучението“, представена в Глава 5. Обучителите трябва да се позовават на конкретните теми, изброени там, при провеждането на модулите.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Модул 1 – въведение в изкуствения интелект за образованието.

(3 часа)

Заглавие: ИИ като практичен инструмент за подкрепа в контекста на професионалното образование и обучение

1) Описание на модула

Този модул представя ИИ като практичен инструмент за подкрепа в контекста на професионалното образование и обучение, като набляга на реалистични очаквания и ясни граници. Той позиционира грамотността в областта на ИИ не само като техническо умение, но и като трансверсална компетентност, която е от съществено значение както за преподавателите, така и за учащите в съвременната работна среда.

Участниците ще проучат как ИИ вече променя професионалното образование и обучение – от изготвянето на съдържание до административните задачи – и защо „професионалната преценка“ винаги трябва да има предимство пред „автоматизирания резултат“. Използвайки структурираната среда на WebQuest (Въведение, Задача, Процес, Ресурси, Оценка), учителите ще експериментират с ИИ, за да диференцират обучението и да създадат автентични сценарии, като същевременно моделират критичните умения за проверка, от които учащите се нуждаят за дигитално гражданство и пригодност за заетост.

2) Учебни цели (за обучители)

В тази секция се определя какво трябва да могат да правят обучителите след завършване на модула, като акцентът е върху незабавното приложение:

1. Да обяснят основите на ИИ с прости думи. Да опишат какво е генеративна ИИ, как се различава от търсачките и защо може да генерира невярна информация.
2. Да идентифицират силните страни и ограниченията на ИИ за преподаването. Да разпознават къде ИИ подпомага подготовката на уроците и подпомагането, и къде не трябва да се използва (факти без проверка, чувствителни данни, автоматизирано оценяване).
3. Да избират безопасни примери за използване на ИИ в WebQuests. Да решават кои компоненти на WebQuests могат да се възползват от ИИ (уловки, диференциация, чернови рубрики, промптове за размисъл) и да поставят граници.
4. Да прилагат основни проверки за достоверност и качество. Използване на прости процедури (сравнителна проверка, изискване на доказателства, проверка за пристрастност/уместност) преди използване в клас.
5. Да определят правила за учениците за отговорно използване на ИИ. Изготвяне на ясни указания за учениците (прозрачност, цитиране/посочване на източници, липса на лични данни, правила за почтеност при оценяваните работи).

3) Основно послание към участниците

„AI е мощен стажант, а не заместващ учител. Той е невероятно бърз в изготвянето на чернови, мозъчни атаки и организиране, но няма „здрав разум“ и може уверено да греши. В този модул не само се учим да използваме AI; ние се учим да го проверяваме.

Чрез вграждането на ИИ в WebQuests вие предоставяте на учениците си безопасна среда,



в която да упражняват критичното мислене, от което ще се нуждаят в бъдещите си кариери – където трябва да знаят как да използват ИИ, без да бъдат използвани от него.”

4) Знания

Знанието се фокусира върху теоретичното разбиране на това как функционира ИИ в контекста на професионалното образование и обучение. Учителите трябва да разберат, че генеративният ИИ не „знае“ факти, а предсказва последователности от текст въз основа на модели. Това включва разпознаване на причините, поради които резултатите от ИИ са правдоподобни, но потенциално неверни – феномен, известен като халюцинация. Освен това учителите трябва да разберат архитектурата на WebQuest като „безопасен контейнер“ за тези инструменти. Те трябва също така да са запознати с етичния контекст, включително рисковете за поверителността на данните, алгоритмичната пристрастност и въздействието на ИИ върху пригодността за заетост на учащите и тяхното дигитално гражданство.

Умения

Уменията включват практическото приложение на ИИ за подобряване на педагогическия дизайн, като същевременно се поддържа контрол на качеството. Обучителите ще се научат да подтикват ИИ да създава диференцирани подпори, като например стъпка по стъпка списъци за проверка на работни срещи или локализирани казуси за уебкустовете. Критично важно умение е одитът „human-in-the-loop“ – проверка на генерираните от ИИ ресурси спрямо надеждни индустриални стандарти и кръстосана проверка на цитатите. Освен това учителите ще развият способността да изготвят ясни политики за използване на ИИ и да моделират рутинни процедури за „проверка и сравнение“ за учениците, като гарантират, че работата остава прозрачна и основана на доказателства.

Нагласи

Нагласите се фокусират върху култивирането на нагласа на „критичен скептицизъм“, а не на страх или сляпо доверие. Учителите трябва да разглеждат ИИ като усъвършенстван стажант, който изисква постоянен надзор, засилвайки ролята им като върховен педагогически авторитет. Това включва приемане на култура на прозрачност, при която използването на ИИ се документира открито. Обучителите трябва да се чувстват уверени в използването на „грешките на ИИ“ като моменти за обучение, като създават устойчива среда, в която учениците се насърчават да поставят под въпрос автоматизирания резултат. В крайна сметка целта е професионална инициативност, гарантираща, че технологията служи на експертния опит на учителя.

5) Учебни дейности

- „Лов на халюцинации“: Участниците създават план за урок, специфичен за професионалното образование и обучение, като използват ИИ, и трябва да намерят три фактически или педагогически „грешки“ в резултата.
- Лаборатория за компоненти на WebQuest: * Въведение: Използвайте ИИ, за да създадете три различни „кукички“ на проблема, специфичен за дадена професия.
- Процес: Използвайте ИИ, за да създадете списък за проверка за сложна задача в работилницата.
- Оценка: Изгответе рубрика за практически умения, след което я усъвършенствайте ръчно за по-голяма точност.
- Работилница за политики: Работа в малки групи за изготвяне на „Конституция за ИИ в



класната стая“, която определя кога учениците трябва да разкриват използването на ИИ.

- Предизвикателство за проверка на източници: Вземете списък с ресурси, генериран от ИИ, и проверете кои линкове са истински и кои са „халюцинирани“.

6) Очаквани резултати

- „Хибриден“ уебкуест: Пълен проект на уебкуест, в който изкуственият интелект е бил използван за конкретни компоненти, придружен от „Бележка за учителя“, обясняваща как резултатът от изкуствения интелект е бил проверен/променен.
- Насоки за използване на ИИ в класната стая: Едностраничен документ за учениците, очертаващ правилата за използване на ИИ, изискванията за цитиране и защитата на личните данни.
- Процедура за проверка: Прост списък за проверка от 3 стъпки, който учителят ще използва всеки път, когато създава съдържание за клас.

7) Подход към оценяването

Оценяването е формативно и ориентирано към процеса. Обучителите ще бъдат оценявани по:

- „Одитната следа“: способността им да покажат къде са редактирали или отхвърлили предложенията на ИИ в своя WebQuest.
- Педагогическа съгласуваност: дали задачите, генерирани от ИИ, действително отговарят на резултатите от обучението в професионалното образование и обучение или са просто „запълвачи“.
- Критична рефлексия: Кратко устно или писмено обосноваване на това как ще се справят с „грешките на ИИ“ като поучителни моменти в конкретната им професия или предмет.

Модул 2 – Инженеринг на промптове

(3 часа)

Заглавие: Инженеринг на промптове: овладяване на основни и напреднали техники за създаване на образователно съдържание

1) Описание на модула

Модул 2 подготвя преподавателите в професионалното образование и обучение да преминат от „опитване на промптове“ към целенасочено инженерство на промптове, така че ИИ да може надеждно да подпомага: планиране на уроци, създаване на WebQuest, създаване на сценарии/случаи, диференциация и изготвяне на оценки – особено в контекста на социалното предприемачество и социалните предприятия. Рамката изрично разграничава основните техники (яснота, контекст, итерация) от напредналите контроли (роли, ограничения, формати на изхода) като основни знания за този модул.

2) Резултати от обучението (за обучители)

До края на 3-часовата сесия участниците ще могат да:



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

1. Диагностицират и коригират слаби промптове, като използват основните принципи на промптответе: яснота, контекст, итерация.
2. Прилагат напреднали техники за задаване на задачи – роли, ограничения, формати на резултатите – за да генерират последователно използваемо образователно съдържание.
3. Използват структуриран шаблон за инженеринг на промптове (роля / задача / ограничения / формат на изхода + бележки за итерация), за да създадат повтаряем работен процес.
4. Създават малък „пакет с промптове“, който подпомага разработването и предоставянето на WebQuest (например въведение, задача, стъпки на процеса, ресурси, елементи за оценяване).
5. Демонстрират нагласата на преподавателя за рефлексивно и експериментално повторение (тестване > оценяване > усъвършенстване), като същевременно запазват контрол върху учебния процес.

3) Основно послание към участниците (опорна точка за сценария на учителя)

„Промпта не е въпрос; той е инструмент за проектиране на обучението. Ние проектираме входни данни, които генерират резултати, на които можем да се доверим, да проверим и да адаптираме.“

„Вашата задача не е да изнесете мисленето навън – тя е да координирате ИИ, за да ускорите времето за подготовка, като същевременно запазите качеството на обучението.“ (В съответствие с ролята на учителя като фасилитатор/ръководител в рамката.)

4) Знания

Участниците ще придобият структурно разбиране за взаимодействието с ИИ, като преминат от прости въпроси към разглеждане на промптовете като артефакти на инструкционния дизайн. Те ще овладеят „граматиката“ на инженерството – по-специално взаимодействието между роли, ограничения и формати на резултатите – и ще разберат как тези елементи трябва да бъдат адаптирани към специфичните нюанси на социалното предприемачество и контекста на професионалното образование и обучение.

Умения

Обучителите ще развият техническите умения да диагностицират и „отстраняват грешки“ в неефективните резултати от ИИ, използвайки итеративни принципи. Те ще придобият уменията да изграждат повтаряем работен процес, използвайки структуриран шаблон, което ще им позволи бързо да генерират висококачествени, диференцирани образователни материали – като WebQuests, казуси и рубрики за оценяване – които са готови за незабавна употреба в класната стая.

Нагласи

Модулът насърчава промяна в професионалната идентичност от пасивен потребител към целенасочен координатор на технологиите. Обучителите ще възприемат нагласата на „главен редактор“, характеризираща се с рефлексивно експериментиране и ангажимент за поддържане на контрол върху обучението, като гарантират, че ИИ служи за ускоряване на времето за подготовка, без да се компрометира дълбочината или етичната цялост на учебния опит.



5) Учебни дейности

Цел: Да се изведат на повърхността настоящите навици; да се установи общоприета дефиниция за „добър резултат“.

Бърза задача: Участниците изготвят обичайната си задача за урок по социално предприемачество, след което я разменят с партньор, за да извършат „анализ на пропуските“ относно липсващия контекст, ограниченията и критериите за успех.

От неясно към преподавано: Ръководен спринт за усъвършенстване, при който обучителите вземат общата задача „Създайте урок по ИИ“ и постепенно внасят яснота, профили на учащите, специфични за професионалното образование и обучение, и измерими резултати като „презентация на въздействието“.

Лаборатория за напреднали: Сравнителна демонстрация, при която участниците тестват три версии на задания (основно, ролево и напълно ограничено), за да видят коя от тях води до „готов за клас“ резултат, а коя – до общоприето запълване.

Спринтът „Пакет с промптове“: Използвайки структуриран шаблон, обучителите създават кохерентен набор от промптове за WebQuest – генерирайки въведение, стъпки на процеса и рубрики за оценка – като гарантират, че всеки вход е ограничен от конкретни ограничения за обучение.

Разходка из галерията с резултати: Сесия за партньорска оценка, в която участниците представят едно „проектирано“ задание и неговия резултат, като използват списък за проверка „Tighten or Toss“, за да идентифицират оставаща двусмисленост или потенциални халюцинации на ИИ.

Основаване на сценарий за социално предприятие: Практическо приложение, при което участниците прилагат своите промптове към реални дилеми на социални предприятия, като например разширяване на кетъринг услуга, ръководена от бежанци, или създаване на показатели за въздействието на кръговата мода.

6) Очаквани резултати

Предоставено от учителя

- Шаблон за инженеринг на промптове (роля/задача/ограничения/резултат + дневник на итерациите)
- Чеклист за QA на промптовете (1 страница)
- Примери за промптове „преди/след“ (основни > напреднали)

Създадени от участниците

- „Пакет“ от 3-4 промпта за създаване на образователно съдържание (съобразено с WebQuest)
- Един готов за използване в клас материал (работен лист, казус, тест), създаден чрез техния работен процес за създаване на промптове

7) Подход за оценяване

- Наблюдение: участниците прилагат поне два напреднали контрола (роля + формат или ограничения + формат)
- Преглед на материала: резултатът е структуриран, подходящ за нивото и включва промптове за проверка/критично мислене (не само генериране на съдържание)



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Модул 3 – Етично и отговорно използване на ИИ.

(4 часа)

Заглавие: Разпознаване на пристрастия, насърчаване на приобщаването и справяне с етични дилеми в класната стая.

1) Описание на модула

- Ролята на ИИ в днешното професионално образование и обучение. Кратък преглед на нарастващото използване на ИИ инструменти в учебните процеси, оценяването и подготовката за заетост.
- Отговорността на учителите като ключови участници. Инструкторите в професионалното образование и обучение не само преподават технически умения, но и подготвят учащите за професионално, критично и отговорно използване на технологиите.
- Класната стая като безопасно място за научаване как да се използва ИИ. Центърът за професионално образование и обучение като контролирана среда, в която учащите могат да експериментират, да анализират грешки, да идентифицират рискове и да размишляват върху реални етични проблеми.
- Връзка с пригодността за заетост и дигиталното гражданство. Етичното използване на ИИ като ключова трансверсална компетентност за бъдещите професионалисти, които са отговорни, приобщаващи и осъзнават своето социално въздействие.

2) Учебни цели (за преподаватели)

Компетенциите и уменията, които преподавателите трябва да придобият в този модул, са:

- Идентифициране на етични рискове и пристрастност в инструментите за ИИ. Разпознаване на ситуации, в които ИИ може да доведе до несправедливи, дискриминационни или непрозрачни резултати.
- Разбиране на ключовите етични принципи и референтни рамки. Запознаване с основните етични и правни основи, които ръководят отговорното използване на ИИ в образованието.
- Прилагане на критерии за отговорно използване на ИИ в класната стая. Вземане на информирани решения относно кога, как и за каква цел инструментите за ИИ трябва да се използват в учебните дейности.
- Насърчаване на приобщаването и справедливостта в дейностите, подкрепени от ИИ. Проектиране и адаптиране на учебни дейности, които отчитат разнообразието на учащите и избягват засилването на стереотипите или изключването.
- Управление на етични дилеми в реални ситуации на преподаване. Анализ на практически случаи, свързани с използването на ИИ, и насочване на учащите през процеси на критично размишление и етично вземане на решения.
- Насърчаване на критично и отговорно отношение у учащите. Помагане на учениците да разберат ограниченията на ИИ, да поставят под въпрос резултатите от него и да възприемат съзнателен и отговорен подход в бъдещата си професионална практика.



3) Основно послание към участниците (основа на сценария на учителя)

„ИИ е инструментът, но учителят е компасът. Никога не делегирайте педагогическата преценка на алгоритъм. Водете с човешки надзор, за да гарантирате прозрачност и отчетност в класната стая за професионално образование и обучение.“

„Използвайте класната стая, за да деконструирате пристрастията на ИИ. Дайте възможност на учащите да бъдат критични и етични потребители. Ние обучаваме бъдещи професионалисти, които ще работят в среда на приобщаване, а не просто пасивни технически оператори.“

4) Знания

Участниците ще придобият дълбоко разбиране за етичните и правните рамки, регулиращи ИИ в образованието, като надхвърлят техническото използване, за да разберат отговорното внедряване. Те ще придобият теоретична основа за идентифициране на алгоритмични предубеждения, непрозрачни резултати и дигитално гражданство, специално в контекста на професионалното образование и обучение. Това включва знание за това как ИИ влияе върху социалното приобщаване и конкретните трансверсални компетенции, необходими за бъдещата заетост на учениците.

Умения

Преподавателите ще развият практически умения за диагностициране и намаляване на етичните рискове в реални учебни ситуации. Те ще придобият умения за разработване на приобщаващи, подкрепени от изкуствен интелект дейности, които активно противодействат на стереотипите и осигуряват достъпност за разнообразна група учащи. Освен това те ще усвоят изкуството на педагогическата координация, като конкретно ще се научат как да водят сесии за „критично размишление“, в които учениците се обучават да проверяват резултатите от изкуствения интелект и да се справят с етични дилеми.

Нагласи

Модулът насърчава нагласа за етично управление, при която учителят се възприема като пазител на „безопасното пространство за учене“. Участниците ще възприемат проактивна, критична позиция спрямо технологиите – преминавайки от пасивно приемане към съзнателно, отговорно лидерство. Те ще приемат ролята на фасилитатори, които ценят човешката преценка повече от автоматизираната ефективност, ангажирани с подготовката на учащите не само като технически потребители, но и като приобщаващи и социално осъзнати дигитални граждани.

5) Учебни дейности

- Одит на пристрастията: Участниците генерират изображения или казуси, създадени от ИИ, за конкретна професия (например „ръководител на строителна площадка“ или „ръководител на социално предприятие“) и трябва да идентифицират скрити стереотипи или недостатъчно представени профили в резултатите.
- Ремастериране на приобщаването: Използвайки стандартизиран изход от ИИ, учителите работят за „локализиране“ на съдържанието – вмъкване на приобщаващ език и разнообразни културни препратки, за да гарантират, че материалът зачита различните темпове на учене и контексти на професионалното образование и обучение.
- „Границата на поверителността“: Практическо упражнение, при което участниците преглеждат общите условия за ползване на инструменти, базирани на изкуствен



интелект, за да идентифицират „капани за данни“ и да изготвят набор от основни правила за минимизиране на излагането на данните на учащите в класната стая.

- Дебатът „Етично срещу позволено“: Лабораторно упражнение, базирано на сценарий, при което на групите се дава технически възможен случай на използване на ИИ (например автоматизирано оценяване) и те трябва да аргументират за или против неговата педагогическа и етична уместност.
- Демонстрация на прозрачния учител: Участниците се упражняват да „мислят на глас“, докато използват ИИ пред клас, изразявайки вербално своя процес на критично мислене и обяснявайки защо приемат, отхвърлят или усъвършенстват конкретни предложения на ИИ.
- Валидаторът на тенденции: Сесия за бърза оценка, в която учителите използват етичен контролен списък, за да проверят нов „популярен“ инструмент за ИИ, като определят дали той предоставя реална образователна стойност или е просто непрозрачно разсейване.

6) Очаквани резултати

Предоставено от учителя

- Рубрика за откриване на пристрастия: Ръководство, базирано на критерии, за откриване на стереотипи, свързани с пола, културата и професията, в резултатите от ИИ.
- Списък за „безопасност на данните“: Резюме на етичните/правните граници, фокусирано върху минимизиране на данните и неприкосновеността на личния живот на учащите.
- Сценарии за казуси: Набор от карти с „етични дилеми“, представящи често срещани конфликти в класната стая при професионалното образование и обучение (напр. подозрение за плагиатство срещу помощ от ИИ).

Създадени от участниците

- Конституцията на ИИ в класната стая: съвместно изготвен документ, определящ „правилата за участие“ на учениците, които използват ИИ в своите проекти.
- Учебен ресурс, „проверен за включване“: Професионално-образователен материал (казус или работни листове), който е бил ръчно усъвършенстван, за да се гарантира разнообразно представяне и включващ език.
- Сценарий за „прозрачна демонстрация“: Кратък план или набор от теми за обсъждане, който показва как да се изразяват критичното мислене и стъпките за проверка на ИИ пред учащите.
- Доклад за „валидиране на тенденции“: Кратка оценка на конкретен инструмент за изкуствен интелект, документираща неговата педагогическа стойност в сравнение с етичните рискове.

7) Подход за оценяване

- Наблюдение: участниците прилагат поне два усъвършенствани контрола (роля + формат или ограничения + формат)
- Преглед на артефакти: резултатът е структуриран, подходящ за нивото и включва промптове за проверка/критично мислене (не само генериране на съдържание)

Модул 4 – Дизайн на WebQuest.

(4 часа)

Заглавие: Проектиране на WebQuests, подсилени с изкуствен интелект, за професионално обучение

1) Описание на модула

Този модул се фокусира върху предоставянето на преподавателите в професионалното образование и обучение на компетенциите, необходими за проектиране, адаптиране и внедряване на WebQuests, подсилени с изкуствен интелект, в контекста на професионалното образование. Проектирането на WebQuests се представя като структуриран, но гъвкав педагогически процес, който подкрепя ученето, базирано на изследване и насочено към предизвикателства, като същевременно осигурява отговорна и смислена интеграция на изкуствения интелект.

Модулът подчертава ролята на учителя като дизайнер на обучението, способен да съгласува резултатите от професионалното обучение с автентични задачи, процеси на сътрудничество и етично използване на инструменти за изкуствен интелект.

2) Учебни цели

До края на този модул участниците ще могат да:

- разбират основните компоненти на методологията WebQuest;
- проектират или адаптират WebQuests, съобразени с конкретния контекст на професионалното образование и обучение и профилите на учащите;
- интегрират стратегически инструменти за изкуствен интелект в структурата на WebQuest;
- определят ясни задачи, процеси, ресурси и критерии за оценяване;
- осигурят съгласуваност между учебните цели, дейностите и оценяването.

3) Основно послание към участниците (основа на сценария на учителя)

„WebQuest не е работен лист с линкове. Той е архитектура на ученето. ИИ може да укрепи тази архитектура - но само ако дизайнът е целенасочен.“

„Когато проектирате WebQuest, вие не добавяте технология към обучението; вие проектирате мисленето. Изкуственият интелект принадлежи към процеса, а не го замества.“

4) Знания

Участниците ще придобият фундаментални и приложни знания, свързани с:

- педагогическите принципи на методологията WebQuest.
- обучението, базирано на предизвикателства и изследвания, в професионалното образование и обучение.
- шестте основни компонента на WebQuest (Въведение, Задача, Процес, Ресурси, Оценка, Заключение).
- принципите за интегриране на изкуствения интелект в проектирането на обучението, без да се замества човешкото мислене.



- етични и практически съображения при избора на цифрови и базирани на изкуствен интелект ресурси.

Тези знания позволяват на учителите да разберат не само какво е WebQuest, но и защо и как той може да бъде ефективно използван в професионалното образование, подпомагано от изкуствен интелект.

Умения

Чрез практическо обучение с ръководство участниците ще развият способността да:

- проектират пълни WebQuests, съобразени с резултатите от професионалното обучение.
- адаптират съществуващи WebQuests към различни професионални сектори или нива.
- вграждат инструменти за изкуствен интелект в конкретни етапи от процеса на обучение (например проучване, анализ, генериране на идеи).
- формулират ясни инструкции, които насочват учащите към отговорно използване на ИИ.
- изготвят критерии за оценка, които оценяват както резултатите от обучението, така и самите процеси на обучение.

Тези умения позволяват на учителите да преминат от теоретичното разбиране към практическото приложение, като гарантират, че WebQuests остават педагогически съгласувани и професионално релевантни.

Нагласи

Модулът насърчава ключови професионални нагласи, включително:

- отвореност към експериментиране и иновации в проектирането на обучението.
- рефлексивно осъзнаване на ролята на учителя в посредничеството при използването на ИИ
- отговорност към етични, приобщаващи и прозрачни практики на учене.
- ангажираност към педагогически подходи, ориентирани към учащия и основани на сътрудничество.

Тези нагласи подпомагат учителите да възприемат съзнателен и целенасочен подход към проектирането на WebQuest, подсилен с ИИ.

5) Учебни дейности

Учебните дейности в този модул съчетават анализ, практическо проектиране и рефлексия, за да подпомогнат учителите при разработването на WebQuests, подсилени с ИИ, за професионални контексти.

- **Деконструкция на WebQuest**
Участниците анализират избрани WebQuests на BestAI, като идентифицират шестте основни компонента (Въведение, Задача, Процес, Ресурси, Оценка, Заключение) и обсъждат тяхната педагогическа функция.



- **Съвпадение между целите и компонентите**
Обучителите съпоставят целите на професионалното обучение с конкретни компоненти на WebQuest, като проверяват съгласуваността между целите, дейностите и оценяването.
- **Картографиране на интеграцията на изкуствения интелект**
Участниците определят къде инструментите за изкуствен интелект могат да бъдат смислено интегрирани в структурата на WebQuest и дефинират ясни граници и стъпки за проверка на тяхното използване.
- **Спринт за преработване на WebQuest**
Обучителите адаптират съществуващ WebQuest към конкретен контекст на професионалното образование и обучение, като се фокусират върху автентичността на задачите, яснотата на инструкциите и отговорната интеграция на изкуствения интелект.
- **Дейност по проектиране на оценяване**
Участниците изготвят или усъвършенстват критерии за оценяване, като гарантират прозрачност, съответствие с учебните цели и включване на отговорно използване на ИИ.
- **Рецензиране от колеги и размисъл**
Черновите на WebQuest се споделят за структурирана обратна връзка от колеги, последвана от кратка дискусия за размисъл относно избора на дизайн и подобренията.

6) Очаквани резултати

До края на Модул 4 участниците ще са създали:

- чернова версия на WebQuest, подобрена с ИИ, съобразен с техния професионален контекст.
- структуриран план на задачите, процесите и критериите за оценка
- предварителен план за интегриране на изкуствен интелект, включващ определени граници и етични съображения.

Тези резултати формират основата за по-нататъшно усъвършенстване и тестване в следващия модул за практическа симулация.

7) Подход към оценяването

Оценяването в рамките на този модул е формативно и рефлексивно, като се фокусира върху:

- съгласуваност на дизайна на WebQuest.
- съгласуваност между учебните цели и дейностите
- яснота на насоките за интегриране на ИИ
- способността да се обосноват педагогическите и етичните избори.

Обратната връзка се осигурява чрез партньорска оценка и дискусия, модерирана от учителя, като се насърчава непрекъснатото усъвършенстване и споделянето на знания между участниците.



Модул 5 – Управление на групи и оценяване.

(4 часа)

Заглавие: Какво трябва да разбира и да може да прави учителят в професионалното образование и обучение, когато насочва учащите при груповата работа и оценяване в WebQuests, подкрепени от ИИ?

1) Описание на модула

Този модул разглежда пресечната точка между кооперативното учене и изкуствения интелект. В среда на WebQuest предизвикателството не е само в намирането на информация, а в нейното синтезиране. Тази глава предоставя на учителите педагогическа рамка за управление на груповата динамика при въвеждането на „цифров съотборник“ (AI). Фокусираме се върху преминаването от пасивното използване на AI към активно и критично управление на технологията чрез структурирано сътрудничество, конкретни ролеви игри и прозрачна оценка.

2) Учебни цели (за учители)

- Рамки за проектиране: Създаване на пътна карта за груповата работа, която предотвратява „социалното мързелуване“ и гарантира, че инструментите на ИИ се използват за подпомагане, а не за заместване на усилията на учениците.
- Решаване на конфликти: Разработване на техники за намеса в групи, в които генерираното от ИИ съдържание създава несъгласие или фактически неточности.
- Грамотност в оценяването: Изграждане на многоизмерни рубрики, които количествено измерват „меките умения“ като дигитална етика, работа в екип и критична проверка.
- Скеле: Научаване да се разбиват сложни запитвания в WebQuest на управляеми етапи.

3) Основно послание към участниците (основа на сценария на учителя)

„В този WebQuest вашият екип е най-голямото ви предимство, а ИИ е най-сложният ви инструмент. Успехът не се измерва с това колко бързо получавате отговор на зададен въпрос, а с това колко добре проверявате този отговор, обсъждате неговите предимства и го интегрирате в решение. Вие сте мениджърите; ИИ е асистентът. Нека се уверим, че човешкият фактор остава крайната инстанция.“

4) Знания

- Груповата динамика в WebQuests: Разбиране на „петте елемента“ на кооперативното учене (положителна взаимозависимост, индивидуална отговорност, лице в лице взаимодействие, междуличностни умения и груповата обработка) специфично в рамките на модела WebQuest, базиран на изследване.
- Когнитивно разтоварване срещу когнитивно разширяване: Разграничаване между използването на ИИ за „прескачане на мисленето“ (разтоварване) и използването му за „разширяване на мисленето“ (разширяване).



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Умения

- Балансирано проектиране на роли: изготвяне на длъжностни характеристики, които са „взаимосвързани“. Ако експертът по ИИ генерира данни, мениджърът по изследвания трябва да ги провери, преди творческият комуникатор да може да ги използва. Това предотвратява всеки един ученик да работи в изолация.
- Изграждане на многоаспектна рубрика: излизане извън рамките на „правилно срещу грешно“, за да се създадат нива на оценяване за логика на проверка (как са проверили ИИ) и съвместна итерация (как са подобрили първия проект на ИИ).
- Бърза координация: наставничество на студентите как да предоставят по-качествен контекст, ограничения и персонажи на ИИ, по-релевантни резултати за конкретната им задача в WebQuest.

Нагласи

„Скритата учебна програма“, която влияе върху това как учениците възприемат стойността на собствената си работа.

- Ангажираност към справедливост и прозрачност: вярвайки, че всички членове на екипа могат да допринесат равностойно, „AI-ghostwriting“ е в ущърб на собственото развитие.
- Култура на колективна отговорност: Преминаване от „Това не е моя работа“ към „Групата е отговорна за точността на всяка дума, независимо дали е написана от човек или от ИИ“.
- Етичен скептицизъм: Поддържане на здравословно, проактивно съмнение към автоматизираните резултати, насърчаване на студентите да питат: „Това полезно ли е или просто удобно?“

5) Учебни дейности

- Семинари за очаквания: Преди да започнат, екипите изготвят „Екипен договор“, в който подробно описват как ще гласуват по предложенията на ИИ и как ще цитират помощта, генерирана от ИИ.
- Спринт „Проверка на фактите от ИИ“: Дейност с ограничено време, при която групите трябва да намерят три „халюцинации“ или грешки в генерирано от ИИ резюме, свързано с темата на тяхното WebQuest.
- Ротация на ролите: По време на целия процес учащите сменят ролите си (например, експертът по ИИ става мениджър по проучвания), за да се гарантира цялостно разбиране на проекта.
- Посреднически сократически семинари: Обучителят се движи между групите, задавайки въпроси като „Какво е пропуснала ИИ?“ или „Защо вашият отбор реши да отхвърли точно това предложение на ИИ?“

6) Очаквани резултати

Матрицата на ролите, подобрена с изкуствен интелект: за да се поддържа баланс в работата, ролите трябва да са взаимозависими. Никоя роля не може да изпълни задачата си без приноса на друга.



РОЛЯ	РАЗШИРЕНИ ОТГОВОРНОСТИ
Експерт по ИИ	Изготвя промптове; поддържа „Дневник на промптовете“, за да покаже еволюцията на запитванията на групата; гарантира, че екипът не разчита прекалено много на един инструмент.
Мениджър по проучвания	„Вътрешен одитор“. Трябва да намери поне два първични източника, които не са свързани с изкуствен интелект, за да подкрепи всяко твърдение, направено от инструментите на експерта по изкуствен интелект.
Координатор на проекта	„Строител на мостове“. Той гарантира, че мениджърът по проучвания и експертът по ИИ комуникират помежду си и че графикът предвижда „време за проверка“.
Креативен комуникатор	Превръща суровите данни в разказ. Той гарантира, че „човешкият глас“ е последователен и че крайният резултат не изглежда като „копи-пейст“.
Оценител на въздействието	Задава въпросите „Трябва ли?“. Анализира дали решението на екипа е етично, устойчиво и съобразено с културните особености.

7) Подход към оценяването

Оценяването трябва да се отдалечи от просто „крайната работа“ и да се насочи към доказателствата за процеса на мислене.

- „Дневникът на процеса“: 20% от оценката се основава на дневник, показващ как екипът е решил кои резултати от ИИ да запази и кои да отхвърли.
- Взаимна оценка: използвайте формуляр за 360-градусова обратна връзка, в който студентите оценяват своите съотборници по „Дух на сътрудничество“ и „Принос към дискусията“.
- Приписване на ИИ: конкретен критерий за това колко добре екипът е документирал използването на ИИ (например „Всички текстове, генерирани от ИИ, са ясно цитирани и критикувани“).
- Устна защита: кратка 5-минутна сесия с въпроси и отговори, в която учителят моли отделните членове да обяснят логиката зад конкретна част от проекта си, за да се гарантира индивидуалната отговорност.



Модул 6 – Практическа симулация.

(4 часа)

Заглавие: Въвеждане и усъвършенстване на уебкуестове, подпомогнати от ИИ, чрез симулация

1) Описание на модула

Този модул представлява приложната и опитна същност на обучителния път. Той е предназначен да предостави на учителите в професионалното образование и обучение възможност да симулират, тестват и усъвършенстват WebQuest, подсилен с ИИ, в реалистичен обучителен сценарий. Въз основа на компетенциите, развити в предишните модули, по-специално проектирането на WebQuest и етичната интеграция на ИИ, участниците се включват в симулация на пълен цикъл, която отразява автентични контексти на професионалното обучение.

Модулът набляга на ученето чрез практика, рефлексия и обратна връзка от колеги, което позволява на учителите да укрепят своите умения и професионални нагласи в безопасна, структурирана среда.

2) Учебни цели

До края на този модул участниците ще могат:

- да приложат цялостен WebQuest, подсилен с ИИ, в симулиран контекст на обучение;
- да улесняват дейности за съвместно учене, подкрепени от инструменти за изкуствен интелект;
- критично да оценяват ефективността на интегрирането на ИИ за постигане на учебни резултати;
- да адаптират стратегии за обучение въз основа на наблюдение, обратна връзка и размисъл;
- демонстрират етично и отговорно управление на учебните процеси, подкрепени от изкуствен интелект.

3) Основно послание към участниците (основа на сценария на учителя)

„Дизайнът е само първата стъпка. Важното е как работи с реални учаци, реални ограничения и реална динамика.“

„Тази симулация не е за постигане на съвършенство – тя е за тестване, размисъл и подобряване на вашата професионална практика с ИИ в цикъла.“

4) Знания

Участниците ще затвърдят и приложат знания, свързани с:

- управление на класната стая и групата в учебни среди, основани на предизвикателства;
- стратегии за формативно и сумативно оценяване в професионалното образование и обучение;
- рефлексивна практика и итеративен дизайн на обучението;



- етични, социални и професионални последици от използването на изкуствен интелект в образованието.

Тези приложни знания позволяват на учителите да интерпретират сложната динамика в класната стая и да вземат информирани педагогически решения по време на симулацията.

Умения

По време на практическата симулация участниците развиват и демонстрират способността да:

- улесняват изпълнението на WebQuest от началото до края;
- насочват учащите към ефективно и критично използване на инструменти за изкуствен интелект;
- управляват груповата динамика, разпределението на ролите и сътрудничеството;
- наблюдават и документируют процесите на учене и взаимодействията между учащите;
- предоставят навременна и конструктивна обратна връзка, насочена към подобряване.

Тези умения позволяват на учителите да превърнат теоретичното разбиране в уверена и адаптивна професионална практика.

Нагласи

Модулът насърчава професионални нагласи, които са от съществено значение за професионалното обучение, подпомагано от ИИ, включително:

- етична отговорност при посредничеството в използването на ИИ;
- откритост към обратна връзка и непрекъснато усъвършенстване;
- увереност в експериментирането и иновациите;
- ангажираност към рефлексивна и ориентирана към учащия педагогика.

Тези нагласи засилват ролята на учителя като ментор и фасилитатор, а не като контролер на резултатите от обучението.

5) Учебни дейности

Модулът е организиран около структуриран процес на симулация, включващ:

- подготовка на пълен WebQuest, проектиран в Модул 4
- ролеви игри, при които се редуват перспективите на учителя и на учащия.
- изпълнение на WebQuest в групи, като се използват AI инструменти, както е определено в проекта.
- наблюдение и документиране на груповите процеси и взаимодействията с ИИ.
- сесии за структурирана обратна връзка между колеги и насочено самоанализиране.



Този потапящ подход позволява на обучителите да изпитат от първа ръка възможностите и предизвикателствата при внедряването на WebQuest с подкрепата на изкуствен интелект.

6) Очаквани резултати

До края на Модул 6 участниците ще са създали:

- преработен и валидиран WebQuest, подобрен с изкуствен интелект.
- рефлексивен доклад, документиращ дизайнерските решения, наблюдаваните предизвикателства и приетите решения
- план за оценяване, включващ критерии за оценка и стратегии за обратна връзка
- познания за най-добрите практики за бъдещо прилагане в реални контексти на професионалното образование и обучение.

Тези резултати подпомагат пренасянето на знанията от обучителната среда към реалните професионални класни стаи.

7) Подход към оценяването

Оценяването в този модул се фокусира както върху процеса, така и върху резултатите, включително:

- способността на учителя да улеснява ефективното учене
- качеството и съгласуваността на интегрирането на ИИ;
- отзивчивост към обратната връзка и способност за адаптация;
- дълбочина на рефлексивния анализ.

Оценяването е предимно формативно и развиващо, като насърчава участниците да идентифицират силните си страни и областите за подобрене в професионалната си практика.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Глава 6: Раздел за учители



Тази поредица предоставя на преподавателите в професионалното образование и обучение надежден, структуриран подход за успешно провеждане на WebQuest с интегриран ИИ.

Това ръководство обобщава педагогическите инструкции, за да се получи цялостна рамка за преподавателите. То преминава от модел на „лектор“ към модел на фасилитатор и ментор, като подчертава синергията между социалната емпатия и технологичните иновации.

В заключение, като примери са представени секциите за обучители от 12-те най-добри WebQuest-a с ИИ.

6.1 Оперативни стъпки на учителя в клас

1. **Подготовка:** изберете тема, подредете структурата на уебкуеста и определете необходимите ресурси (както цифрови, така и AI инструменти).
2. **Стартиране:** представяне на ясни цели, определяне на стратегическите роли в групата и запознаване с допустимите случаи на употреба на AI инструменти.
3. **Формиране на групи:** разпределяне на балансирани роли с ясни отговорности, включително ключовата роля на експерт по ИИ за проверка и управление на промптовете.
4. **Разработване с AI:** насочване на учениците при писането на промптове и критичния анализ на резултатите, генерирани от AI, с фокус върху проверката на професионалния контекст.
5. **Създаване на крайния продукт:** супервизирайте създаването на доклада, презентацията или прототипа, като се уверите, че крайният резултат е синтезирана и проверена човешка работа.
6. **Презентация и обратна връзка:** улесняване на оценяването от съученици и учители чрез прозрачни критерии, които оценяват както съдържанието, така и процеса.
7. **Рефлексия:** провеждайте индивидуални и групови сесии за рефлексия, за да консолидирате знанията, етичното съзнание и ефективността на използването на ИИ.



6.2 Практически съвети

Тези съвети, събрани от обучители с опит в провеждането на семинари, са предназначени да улеснят процеса на интеграция и да насърчат положителна среда за учене.

- Не демонизирайте ИИ: Обучавайте учениците/учащите се на критично и отговорно използване, представяйки го като незаменим професионален инструмент.
- Избирайте теми, свързани с живота на учениците/обучаващите се и местните общности, за да максимизирате ангажираността и релевантността.
- Интегрирайте както местни, така и глобални ресурси, за да разширите контекста на задачите на WebQuest.
- Използвайте прозрачни критерии за оценяване, които подробно описват как ще се оценява използването на ИИ.
- Ценете процеса толкова, колкото и крайния продукт, като награждавате критичната проверка и ефективното създаване на промптове..

6.3 Раздел „Обучители по WebQuest“ Примери

1. Рестартиране на икономиката: Човекът на първо място!

Този WebQuest, „Рестартиране на икономиката: Човекът на първо място!“, е създаден, за да запознае учениците с основните цели и ценности на социалното предприемачество, като подчертава потенциала на инструментите за изкуствен интелект в рамките на трите основни принципа. Вашата роля като обучител е от решаващо значение за улесняване на тяхното обучение, насърчаване на критичното мислене, сътрудничеството и практическото приложение на тези концепции.

Фаза 1: Подготовка и разбиране на основите (1-2 сесии)

Въведение и ангажиране:

- Започнете с представяне на концепцията за социално предприемачество чрез примери от реалния свят, които са свързани с контекста на учениците (Верона, Италия, или по-широки европейски примери). Можете да използвате кратки видеоклипове или казуси, за да предизвикате интереса им.
- Улеснете дискусия в класа по раздела „Въведение“ на уебкуеста. Попитайте учениците за тяхното разбиране за икономика, която дава приоритет на хората и планетата. Насърчете ги да споделят първоначалните си мисли относно обществените предизвикателства.
- Подчертайте „ЦЕЛИТЕ НА ОБУЧЕНИЕТО“ и обсъдете какво се очаква учениците да постигнат до края на уебкуеста. Наблегнете на взаимосвързаността между знания, умения и отговорност.

Разграждане на задачата:

- Обяснете ясно „ЗАДАЧАТА“ – разработване на концепция за социално предприятие. Разделете петте ключови компонента на задачата (Определете проблема, Приемете основните ценности, План за тройна отчетност, ИИ като ваш съюзник, Изработете презентацията си).
- Подчертайте, че това е дейност, базирана на екипна работа, като насърчавате сътрудничеството и споделяната отговорност.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Навигация в „ПРОЦЕСА“

- Насочете учениците към раздела „РЕСУРСИ“, по-специално към уебсайтовете и статиите, свързани със социалното предприемачество и тройния резултат.
- Проведете кратък урок или дискусия относно определението, целите и основните ценности на социалното предприемачество. Използвайте примери от предоставените ресурси.
- Обяснете концепцията за тройния резултат (Хора, Планета, Печалба) с ясни примери за това как един бизнес може да повлияе на всяко едно от тези измерения.
- Проведете сесия за мозъчна атака относно ключовите обществени предизвикателства, свързани с местния или глобалния контекст. Насърчете ги да мислят широко (околна среда, общество, икономика).

Фаза 2: Изследване на ИИ за обществено благо и разработване на концепция (2-3 сесии)

Навигация в „ПРОЦЕСА“

Представете концепцията за изкуствения интелект по достъпен начин, като се фокусирате върху потенциалните му приложения, а не върху сложни технически детайли.

Насочете учениците към „Инструментите за изкуствен интелект“, изброени в раздела „РЕСУРСИ“. Насърчете ги да проучат тези инструменти (напр. ChatGPT, Perplexity AI) чрез насочени дейности. Например, те биха могли да зададат на тези инструменти въпроса: „Как се използва изкуственият интелект за справяне с [дадено обществено предизвикателство]?“

Улеснете дискусията относно етичните съображения при използването на ИИ в социалните предприятия.

Разработване на концепция:

Подкрепете учениците при формирането на екипи въз основа на общи интереси към конкретни социални проблеми.

Действайте като фасилитатор, докато екипите преминават през стъпките на „Разработване на концепция“. Насърчете ги да:

- Дефинират ясно избора от тях социален проблем, като използват проучвания, за да разберат неговия обхват и въздействие.
- Изразят своите основни ценности, като се уверят, че те съответстват на принципите на социалното предприемачество (емпатия, иновации, приобщаване, устойчивост).
- Разработят своя „План за тройна отчетност“, в който подробно опишат желаното социално, екологично и икономическо въздействие. Подскажете им с въпроси като: „Как ще измервате социалното си въздействие?“, „Какви стъпки ще предприемете, за да бъдете екологично отговорни?“, „Как вашето предприятие ще бъде финансово устойчиво, докато изпълнява социалната си мисия?“

Обсъдете конкретни и практични приложения на инструменти за изкуствен интелект, които да подобрят дейността и въздействието на предприятието им. Насърчете ги да излязат извън рамките на общите твърдения. Например, вместо „Изкуственият интелект ще помогне в маркетинга“, те биха могли да предложат „Чатботове, задвижвани от изкуствен интелект, ще предоставят персонализирана информация и подкрепа на нашите бенефициенти“.



Фаза 3: Подготовка и представяне на презентацията (2 сесии)

Подготовка на презентацията:

- Насочете учащите как да създадат убедителна презентация. Обсъдете ключовите елементи на една успешна презентация (ясно послание, увлекателно разказване, визуални помощни средства).
- Представете ресурсите за „Медии и дизайн“ (Canva, Unsplash, Pexels), за да им помогнете да създадат визуално привлекателни презентации.
- Дайте обратна връзка по черновите на презентациите, като се фокусирате върху яснотата, последователността и интегрирането на социални ценности, тройния резултат и приложенията на ИИ.
- Насърчавайте сесии за обратна връзка между съученици, където екипите могат да репетираат презентациите си и да получат конструктивна критика от съучениците си.
- Улесняване на презентациите:
- Създайте подкрепяща и насърчаваща среда за презентациите.
- Дайте ясни указания за времето, отредено за всяка презентация.
- Насърчавайте активно слушане и конструктивни въпроси от страна на аудиторията.
- Използвайте критерии за оценяване (може да се наложи да разработите такива въз основа на учебните цели), за да оцените презентациите, като се фокусирате върху яснотата на социалния проблем, изразяването на ценностите, осъществимостта на подхода „троен резултат“, иновативното използване на ИИ и цялостното качество на презентацията.

Фаза 4: Заключение и размисъл (Приблизително време: 1 сесия)

Преглед на раздела „ЗАКЛЮЧЕНИЕ“:

Прочетете и обсъдете „ЗАКЛЮЧЕНИЕТО“ на уебкуеста с учениците. Насърчете ги да размишляват върху своя път на учене.

Водете дискусия в класа за това, което са научили за социалното предприемачество и ролята на изкуствения интелект.

Помолете ги да споделят мислите си относно предизвикателствата и възможностите за „презареждане на икономиката“ с подход, при който „човекът е на първо място“.

Индивидуална рефлексия:

- Насърчете учениците да напишат кратко размишление за своя опит, като се фокусират върху:
- Какво са научили за целите и ценностите на социалното предприемачество.
- Разбирането им за това как изкуственият интелект може да допринесе за общественото благо.
- Предизвикателствата и успехите при работата в екип.
- Как този уебкуест е повлиял на тяхната гледна точка за бизнеса и социалното въздействие.



Съвети за успех на учителя:

- Бъдете фасилитатор, а не лектор: Насърчавайте ученето и откриването, водени от учениците. Вашата роля е да насочвате и подкрепяте, а не да давате всички отговори.
- Насърчавайте сътрудничеството: Подчертавайте важността на екипната работа и комуникацията. Структурирайте дейностите така, че да насърчавате активното участие на всички членове на екипа.
- Давайте навременна обратна връзка: Давайте конструктивна обратна връзка през целия процес, а не само при крайната презентация. Това помага на учениците да се учат и да се усъвършенстват.
- Свържете с примери от реалния свят: Непрекъснато свързвайте концепциите и задачите с реални социални предприятия и приложения на изкуствения интелект. Използвайте местни примери, когато е възможно.
- Насърчавайте критичното мислене: Подтиквайте учениците да анализират, оценяват и синтезират информацията, вместо просто пасивно да я приемат. Задавайте отворени въпроси, които насърчават по-задълбочено мислене.
- Насърчавайте дигиталната грамотност: Подкрепяйте учениците в ефективното използване на предоставените онлайн ресурси и инструменти за изкуствен интелект. Давайте насоки за оценяване на достоверността на онлайн информацията.
- Управление на времето: Помогнете на учениците да се придържат към плана, като определите ясни срокове за всеки етап от уебкуеста.
- Отпразнувайте ученето: Признайте и отпразнувайте усилията и наученото от всички ученици, независимо от крайния резултат на тяхната концепция за социално предприятие.

Следвайки това ръководство и адаптирайки го към конкретния контекст на вашия клас, можете ефективно да подкрепите вашите ученици от професионалното образование и обучение в тяхното пътуване през уебкуеста „Рестартиране на икономиката: Човекът на първо място!“, като насърчите тяхното разбиране за социалното предприемачество и трансформативния потенциал на изкуствения интелект.

Герои със социално въздействие - Направете своята общност по-добро място!

Вашата роля като учител в този уебкуест е да насочвате и подкрепяте процеса на учене, да мотивирате участниците и да се уверите, че те напълно разбират съдържанието и задачите.

По-долу са дадени някои основни насоки за всеки етап от процеса, включително инструкции и въпроси за размисъл, които да помогнат на учениците да завършат успешно дейността.

• **Стартирайте предизвикателството и сформирайте екипи**

Представете мисията на доктор Брейсън и Кинг. Помогнете на учениците да сформират балансирани екипи (4–5 членове) с определени роли (лидер, изследовател, презентатор) и насърчавайте сътрудничеството от самото начало.

Насочващи въпроси: Как ще организирате работата? Какви силни страни притежава всеки член на екипа?

• **Проучете територията и изберете социално предприятие**



CC creative commons

Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Насочете учениците да идентифицират истинско местно социално предприятие (да не се бърка с корпоративната социална отговорност). Насърчете ги да свържат проекта си с реалните нужди на общността.

- **Анализирайте предприятието**

Подкрепете проучването на мисията, модела и предизвикателствата на предприятието.

Използвайте реални казуси, за да помогнете на учениците да разберат как да анализират предоставените случаи и да идентифицират съществуващите модели на социални предприятия, подготвяйки ги за фазата „оценка с ИИ“.

Насочващи въпроси: Какво прави това предприятие социално значимо? Какви са неговите силни страни и предизвикателства?

- **Представете инструменти и методи за ИИ**

Предоставете насоки за използването на инструменти за ИИ (напр. ChatGPT, Canva AI, Google Bard). Не се очаква от вас да сте технически експерт – просто помогнете на учениците да проучат потенциала им и да размислят върху етичното им използване.

Насочващи въпроси: Какви данни или подкрепа може да предостави ИИ в този случай? Какви са рисковете или ограниченията?

- **Улеснете симулацията на взаимодействието с „Краля“**

Задавайте насочващи въпроси, които помагат на учениците да мислят критично, сякаш Кинг оценява техните идеи. Насърчавайте по-задълбочен анализ на нуждите и възможностите.

- **Стимулирайте генерирането на иновативни идеи, задвижвани от изкуствен интелект**

Насърчаване на творчеството и нестандартното мислене за разработване на идеи, които имат реално и положително въздействие върху територията, в съответствие с искането „да направим света по-добро място“.

- **Подкрепете оценката с критерии за устойчивос**

Насочвайте учениците да обмислят икономическата, социалната и екологичната устойчивост на своите предложения – това е ключов аспект за анализ, който симулира оценка с изкуствен интелект.

- **Наставничество при финалните презентации**

Предоставяне на обратна връзка и предложения за подготовката на ефективни мултимедийни презентации, които ясно представят анализа, иновативните идеи и потенциалното им приложение.

- **Размишлявайте върху ИИ и общественото благо**

Поканете учениците да размишляват върху това как изкуственият интелект може да бъде мощен инструмент за анализ и генериране на идеи в контекста на социалната икономика, но също така и върху неговите ограничения и етични съображения.

Насочващи въпроси: Има ли примери за подобни компании, които успешно са използвали ИИ? Как са го приложили?



3. Ролята на изкуствения интелект в социалното предприемачество

Като обучител в този WebQuest вашата роля е да насочвате участниците през сложния и често нюансиран процес на одит на ИИ за етично съответствие в чувствителни области като психичното благополучие. Вие не просто улеснявате техническа задача, а помагате на учащите да изградят нагласата, аналитичните умения и етичното мислене, необходими за отговорно влияние върху решенията за продукти в реалния свят.

Става въпрос за това да се научат как да задават по-добри въпроси и да структурират информирани, ориентирани към човека критики в разработването на ИИ. По-долу е разбивка на това как можете да подкрепите учащите през всяка фаза на WebQuest:

Задаване на тон и формулиране на задачата

Цел: Създайте пространство, в което етичното размишление се взема на сериозно и учащите се чувстват овластени да оспорват предположенията.

Инструкции:

- Започнете с представяне на залога на задачата не от гледна точка на съответствието на продукта, а от гледна точка на доверието на потребителите, неприкосновеността на личния живот и социалната роля на технологията.
- Използвайте въвеждащия сценарий, за да предизвикате дискусия: Какви отговорности произтичат от създаването на ИИ за благополучие?
- Помолете учащите да размислят върху личните си преживявания (ако има такива) с ИИ в контекста на здравето или благосъстоянието. Това създава релевантност и емоционална ангажираност.

Водещи въпроси:

- Защо етиката е нещо различно от просто „проверка на правилата“?
- Каква роля играят ценностите при вземането на решения за дизайна на продуктите?

Работа с казусите

Цел: Подпомагане на етичното разсъждение и структурирания анализ, докато учащите изследват всеки сценарий.

Инструкции:

- Насърчавайте екипите да не бързат и да обсъждат, а не да вземат решения. Етичното вземане на решения не е бинарно.
- Насърчете ги да проучат противоречията: полза за потребителя срещу неприкосновеност на личния живот; автоматизация срещу грижа; персонализация срещу контрол.
- Помогнете им да прилагат петте предоставени етични принципа (напр. справедливост, прозрачност, автономност) като призми, а не като отметки в списък.

Водещи въпроси:

- Къде добрите намерения се сблъскват с етичните граници?
- Как тази функция помага на едни, но потенциално изключва други?



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Липсват ли гласове в процеса на проектиране?

Подкрепа за анализ и синтез

Цел: Да се помогне на учащите да преминат от разпръснати наблюдения към структурирани, приложими в практиката прозрения.

Инструкции:

- Насочвайте учащите, докато попълват таблицата за одит. Наблягайте на яснотата и обосновката.
- Напомнете им да дават реалистични, но смели препоръки – фокусирайте се върху практическото подобрение.
- Насърчавайте сравняването между случаите: Има ли модели на риск или етични „слепи точки“, които се очертават?

Водещи въпроси:

- Кои етични принципи се появяват най-често в различните случаи?
- Може ли една и съща характеристика да бъде „да“ и „не“ в различни контексти?
- Как би изглеждало това, ако беше проектирано съвместно с потребителите?

Създаване на визуални и писмени резултати

Цел: Да се подпомогнат учащите при избора и създаването на ефективен формат за представяне на одита им.

Инструкции:

- Предложете подкрепа въз основа на предпочитаните стилове на работа: някои може да изберат писмен доклад, други – визуална презентация.
- За визуалните материали, запознайте ги с инструменти като Canva, Miro или Uizard за бързо създаване на прототипи и слайдове.
- Насърчавайте те да тестват презентацията си с колега: ясно, убедително и уместно ли е посланието?

Водещи въпроси:

- Коя е вашата аудитория и какво е най-важно за нея?
- Подчертават ли рисковете или се фокусирате прекалено много върху детайлите?
- Какво е основното ви послание: какво трябва да се промени и защо?

Заклучителни размисли и обмен между съученици

ЦЕЛ: да се създаде пространство, в което студентите да обмислят своето етично мислене, а не само резултатите от одита

Инструкции:

След презентациите организирайте кратка сесия за обратна връзка. Използвайте структура от типа: Какво се получи добре? Какво може да се подобри?



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Насърчете учениците да размислят върху това как се е развило мисленето им – какво ги е изненадало или е променило гледната им точка.

Водещи въпроси:

Какво разкри този процес за това как се създава ИИ?

Как бихте подхождали по различен начин към бъдещи етични дилеми?

Каква роля трябва да играят специалистите по етика в продуктите екипи?

В крайна сметка вашата цел е да представите инструментите за ИИ като партньори в размисъла, а не само като генератори – настоявайте за способността да се спирате, да анализирате и да реагирате, когато технологията се сблъсква с човешките ценности. Нека този WebQuest бъде отправна точка за това!

4. Дигитални умения за социални предприемачи (AI като инструмент за растеж)

Имаме нужда от вашата помощ в подкрепата на учащите, докато те отключват ИИ за цифрово овластяване и приобщаващо предприемачество. Като учител в този WebQuest вашата роля е да улесните едно насочено пътуване в ученето, където учащите изследват как ИИ може да овласти социалните предприемачи да превърнат цифровата си грамотност в активи за изграждане на кариера.

Тази секция предоставя структура за улесняване на учебния опит, предлага ключови точки за размисъл и ви помага да подкрепите учащите, докато те работят в екипи, се справят със сложни задачи и критично се ангажират с технологиите за обществено благо. Вие ще действате като ментор, треньор и етичен компас, помагайки на учащите да изградят решения, подкрепени от ИИ, за обществено благо. Вашето ръководство ще бъде от решаващо значение за насърчаване на сътрудничеството, критичното мислене, размисъла и етичната иновация.

Създаване на екип и яснота относно ролите

Цел: Да се подпомогнат учениците при сформирането на балансирани екипи и разпределянето на неформални роли за съвместна работа.

Инструкции:

- Разделете учащите на екипи от 3–4 души.
- Поканете ги да разпределят ролите въз основа на интересите или нивото на увереност (например ръководител на изследвания в областта на изкуствения интелект, визуален дизайнер, презентатор, критичен рецензент).
- Насърчавайте екипите да постигнат съгласие относно комуникацията и съвместното вземане на решения.
- Уверете се, че всеки екип разбира структурата на задачата и графика.

Насочващи въпроси:

- Кой от вашия екип се чувства комфортно да изследва инструменти за изкуствен интелект?
- Какви силни страни вече притежава вашият екип?
- Какви умения искате да развиете чрез този проект?
- Как ще се уверите, че гласът на всеки е включен в ключовите решения?



Избор на профил на NEET и идентифициране на силни страни

Цел: Да се улесни обсъждането и анализа на избрания NEET профил, като се обърне внимание както на предизвикателствата, така и на скрития потенциал.

Инструкции:

- Помолете всеки екип да избере един профил (Лео, Виктор или Ая).
- Подкрепете отворена дискусия относно миналото, интересите и препятствията на този профил.
- Насърчете учащите да избягват стереотипите и да търсят пренебрегнати предимства (напр. неформално учене, дигитални навици, лични интереси).
- Уверете се, че екипите документират своите наблюдения, за да ги използват при по-нататъшното си планиране.

Водещи въпроси:

- Какви умения или качества вече демонстрира този младеж, който не учи, не работи и не се обучава?
- Какво му пречи да напредне към заетост или предприемачество?
- Как ежедневно му използване на технологии вече може да включва основни цифрови умения или умения за работа с изкуствен интелект?

Анализ на уменията и пазарните тенденции с помощта на изкуствен интелект

Цел: Да насочи екипите да използват инструменти за изкуствен интелект, за да извлекат информация и да създадат карта на основните умения и пазара.

Инструкции:

- Насърчавайте учащите да пробват различни стилове на промптове, когато използват ChatGPT, Le Chat или Claude.
- Сравнете резултатите и подкрепете екипите в усъвършенстването на техниките им за задаване на команди.
- Подпомагайте учащите да идентифицират 3 ключови категории: умения, върху които да се надгражда, пазарни възможности и скрити или недооценени таланти.

Водещи въпроси:

- Какви нови прозрения ви предостави ИИ, които не бяхте взели под внимание?
- Трябваше ли да коригирате или усъвършенствате предположенията на ИИ?
- Как тези данни променят мнението ви за потенциала на вашия NEET?

Проучване и подбор на инструменти за изкуствен интелект

Цел: Да се помогне на екипите да идентифицират 2–3 инструмента, задвижвани от ИИ или интегрирани с ИИ, които отговарят на контекста и нуждите на техните NEET.



Инструкции:

- Насочете учащите в проучването на инструменти, като използвате предложените платформи (Coursera, Canva, HubSpot Academy, LinkedIn Learning и др.).
- Насърчете ги да обмислят използваемостта, достъпността и съответствието с интересите и препятствията на NEET.
- Подкрепете разработването на прост „План за действие с инструмента“ за всеки избран инструмент.

Насочващи въпроси:

- Какъв вид подкрепа предлага този инструмент, която NEET може реалистично да използва?
- Предлага ли начин за изграждане на дългосрочна увереност, а не само бързо решение?
- Инструментът интуитивен и достъпен ли е?

Изготвяне на персонализиран план за подкрепа (PSP)

Цел: Подпомагане на екипите при създаването на структуриран, практичен план, който съпоставя съществуващите умения с нови възможности, като използва инструменти за изкуствен интелект.

Инструкции:

- Проверете дали PSP е ясно свързан с уменията, интересите и предизвикателствата на профила на NEET.
- Насърчете екипите да съчетаят данните и личните елементи в плана си.
- Предложете подкрепа за превръщането на плана им в презентация от 7–10 слайда.

Водещи въпроси:

- Реалистичен и съпричастен ли е планът?
- Включили ли сте комбинация от силни страни, пречки и решения?
- Може ли аудиторията ви да разбере защо тези инструменти и стратегии са важни?

Презентация и обратна връзка от колеги

Цел: Да модерирате сесия, в която учащите представят своите планове и обсъждат взаимно работата си

Инструкции:

- Помолете всеки екип да представи своя PSP пред групата.
- Използвайте структура за обратна връзка (напр. „Какво се получи добре?“ и „Какво може да се подобри?“)
- Насърчете размисъл както върху използването на ИИ, така и върху процеса на подкрепа на профил на NEET.

Водещи въпроси:

- Беше ли планът за подкрепа убедителен и ориентиран към човека?



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Какво бихте направили по различен начин, ако това се прилагаше в реалния свят?
- Беше ли полезно използването на различни ИИ инструменти?

5. Социалното семе - Решения от извора!

Като учител в този уебкуест вашата роля е да насочвате и подкрепяте процеса на учене, като се уверявате, че участниците разбират как да концептуализират социални услуги и продукти, задвижвани от ИИ. Ще им помагате да се ориентират в инструментите за ИИ, да развиват идеите си и да представят решения, които съответстват на реалните нужди на общността.

Ръководство за учителя: Култивиране на промяната

Това уебкуест е създаден за да насочи учениците към активно проучване на социалните причини за проблемите в тяхната територия и да разработи конкретни решения. Ролята на учителя е от решаващо значение за улесняване на този процес на учене, стимулиране на критичното мислене и подкрепа на учениците в различните фази на проучването и проектирането.

Ето подробно ръководство за ролята на учителя във всяка фаза на уебкуеста:

Въведение – Подготовка на почвата

1. Представяне на уебкуеста: Представете общата тема на уебкуеста, като обясните на учениците колко е важно да разберат социалните причини за проблемите в тяхната област. Използвайте метафората за „земеделския производител“, за да ги включите активно в процеса на „култивиране“ на решения.
2. Формиране на групи: Организирайте учениците в малки, хетерогенни групи (3-4 ученици), за да насърчите сътрудничеството и обмена на идеи.
3. Първоначален брейнсторминг (по избор): Ако сметнете за полезно, започнете кратка сесия за мозъчен штурм в клас, за да изведете на преден план социалните проблеми, които учениците възприемат в своя регион. Това може да помогне на учениците да изберат проблем, върху който да работят.
4. Предоставяне на въвеждащи материали: Представете на учениците въвеждащи материали (статии, видеоклипове, свидетелства), които представят някои от основните социални проблеми в региона и значението на анализа на техните причини.

Фаза 1: Анализ на почвата – Идентифициране и разбиране на социалните причини

- Подкрепа при избора на проблем: Помогнете на учениците да определят ясно и конкретно социалния проблем, върху който искат да работят. Уверете се, че проблемът е свързан с тяхната територия и че е достатъчно конкретен, за да позволи задълбочен анализ.
- Насоки за изследване: Представете на учениците точни инструкции къде да намерят надеждна информация (уебсайтове на местни организации, бази данни, научни статии). Учителят по земеделие може да предостави списък с подходящи местни организации.
- Наблюдение на директното наблюдение: Ако учениците извършват дейности по директно наблюдение, дайте им ясни инструкции как да го правят безопасно и етично. Установете правила за поведение и ги придружавайте, ако е възможно.



- Улесняване на интервютата: Ако са планирани интервюта, помогнете на учениците да подготвят целенасочени въпроси и се свържете с експерти или привилегировани свидетели. Придружавайте ги по време на интервютата, ако е необходимо.
- Подкрепа при очертаване на връзки: Насочвайте учениците при създаването на „карта на корените“, като им помагате да идентифицират връзките между различните социални причини. Предоставете им инструменти или модели за визуализиране на тези връзки.
- Наблюдение на груповата работа: Обикаляйте между групите, предлагайки подкрепа и обратна връзка. Уверете се, че вс активно и че работата протича ефективно.

Фаза 2: Посвяване на решения – Проектиране на ефективни интервенции

- Възобновяване на брейнсторминг: Насърчавайте учениците да генерират широк спектър от идеи за решаване на избрания проблем, като стимулирате творчеството и нестандартното мислене.
- Насоки за анализ на осъществимостта и въздействието: Предоставете на учениците критерии и инструменти за оценка на идеите им по отношение на осъществимост, въздействие, необходими ресурси и устойчивост.
- Подкрепа при разработването на решения: Помогнете на учениците да разработят идеите си по-подробно, като им предоставите насоки за това как да определят цели, да идентифицират конкретни стъпки и да оценят резултатите.
- Улесняване на представянето: Насочвайте учениците при подготовката на „плана за развитие“, като им предлагате предложения за това как да комуникират идеите си ефективно и да убедят другите в тяхната валидност.
- Обратна връзка и оценка: Дайте конструктивна обратна връзка за „плановите за развитие“ на учениците, като оцените способността им да анализират проблема, да идентифицират социалните причини, да изработват ефективни решения и да комуникират идеите си ясно и убедително.

Ресурси и инструменти:

- Осигурете на учениците достъп до онлайн ресурсите и инструментите за изкуствен интелект, споменати в предходния раздел.
- Предоставете подкрепящи материали (работни листове, модели, таблици за оценка), за да улесните работата на учениците.
- Организирайте срещи с експерти или привилегировани свидетели, за да задълбочите знанията на учениците за избрания проблем.

Общи съвети:

- Бъдете фасилитатор, а не „експерт“: Ролята на учителя е да насочва учениците в тяхното учене, а не да им дава всички отговори.
- Стимулирайте критичното мислене: Насърчавайте учениците да поставят под въпрос своите предположения, да разглеждат различни гледни точки и да оценяват критично информацията, която намират.
- Насърчавайте сътрудничеството: Създайте среда за съвместно учене, в която учениците се чувстват комфортно да споделят идеите си и да работят заедно за постигането на обща цел.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на технич(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Ценете процеса: Оценявай не само крайния продукт, но и процеса на проучване, анализ и проектиране, през който са преминали учениците.
- Празнувайте успехите: Признавайте и ценете резултатите, постигнати от учениците, като ги насърчавате да продължат да се ангажират с благо на своята общност.

6. Ловци на проблеми: Разпознай проблема, наруши правилата (в името на доброто)!

Като учител вие сте водещият изследовател, който ръководи следващото поколение „Cause Hunters“. Вашата роля е да събудите любопитството, да насочите откритията и да подкрепите учащите, докато те разкриват корените на реалните проблеми и създават прототипи на ефективни решения, използвайки изкуствен интелект за обществено благо.

Вашата роля

Вашата мисия е да улеснявате, мотивирате и насочвате. Учениците ще работят в екипи, за да:

- Проучат реален социален проблем;
- Разследват основните му причини;
- Предложат решение, използвайки инструменти за изкуствен интелект;
- Създадат визуален доклад или прототип.

Вие ще им помогнете да останат фокусирани, да си сътрудничат ефективно, да използват дигиталните инструменти отговорно и да разсъждават критично както върху съдържанието, така и върху процеса.

Как да подкрепите уебуеста – стъпка по стъпка

1. Сформиране на групи и разпределяне на роли

Цел: Насърчаване на сътрудничеството, равнопоставеността и отговорността в екипите.

Инструкции:

- Подкрепете учениците при формирането на балансирани екипи (3–5 членове).
- Уверете се, че всеки ученик има активна роля: лидер на екипа, изследовател, експерт по AI инструменти, визуален дизайнер, презентатор.
- Улеснете ранните дискусии относно очакванията и управлението на времето.

Водещи въпроси:

- Кой ще поеме отговорност за какво?
- Как ще се уверите, че всички участват равностойно?

2. Откриване на проблема и анализ на основните причини

Цел: Да насочите учениците към идентифициране на реални и значими социални проблеми и техните основни причини.

Инструкции:



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Насърчавайте използването на анкети, инструменти за изкуствен интелект, интервюта или местни статии за проучване на проблема.
- Помолете учениците да погледнат отвъд повърхностните симптоми и да се съсредоточат върху причините за съществуването на проблема.

Водещи въпроси:

- Какви доказателства подкрепят тезата, че това е реален и неотложен проблем?
- Проучихте ли основната причина, а не само последствията?

3. Използване на инструменти за изкуствен интелект за генериране на идеи

Цел: Да помогнете на учениците да овладеят силата на изкуствения интелект за творчество и яснота.

Инструкции:

- Демонстрирайте как да се използват инструменти като ChatGPT или Perplexity AI с добре формулирани промптове.
- Помогнете им да оценяват отговорите на ИИ, а не просто да ги приемат.
- Подкрепете етичното използване на изкуствения интелект (пристрастност, приобщаване, прозрачност).

Водещи въпроси:

- Как изкуственият интелект подобри вашата идея?
- Какви са потенциалните етични предизвикателства?

4. Проектиране на решението и неговата визуализация

Цел: Да се помогне на учениците да разработят и ясно да представят своето решение.

Инструкции:

- Насърчавайте използването на Canva, Miro или Uizard за визуализиране на идеите.
- Напомнете им да се съсредоточат върху яснотата, емпатията и осъществимостта.

Насочващи въпроси:

- Лесно ли се разбира вашето решение?
- На кого ще бъде от полза? Как ще им помогне?

5. Презентация и обратна връзка от съученици

Цел: Да насочите учениците да представят идеите си ефективно и да обмислят обратната връзка.

Инструкции:

- Организирайте кратки презентации (6–8 мин.).



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Използвайте критерии за оценка на комуникацията, креативността, яснотата и уместността.
- Улеснете провеждането на структурирани сесии за обратна връзка от съученици

Водещи въпроси:

- Какво се получи добре в презентацията ви?
- Какво би могло да направи презентацията ви по-силна?

6. Рефлексия и оценка

Цел: Да се насърчи самосъзнанието и метакогницията.

Инструкции:

Помолете всеки ученик да напише лични размисли за своя опит.

Дайте промптове за размисъл, като например:

- Какво открихте за социалното предприемачество?
- Как работата в екип повлия на твоето учене?
- Какво ще отнесете от този проект?

Заключителен съвет

Действайте като ментор, а не само като учител. Радвайте се на всяко прозрение, грешка и повторение - всички те са част от истинското пътуване на един социален иноватор. Вашият ентузиазъм е искрата, която ще запали техния.

7. Използване на AI за разработване на предложения за финансиране

Като учител в този WebQuest вашата роля е да насочвате и подкрепяте процеса на учене, като се уверявате, че участниците разбират как да концептуализират социални услуги и продукти задвижвани от ИИ. Ще им помогнете да се ориентират в инструментите за ИИ, да развият идеите си и да представят решения, които отговарят на реалните нужди на общността.

Този WebQuest е създаден, за да помогне на учащите да изготвят пълна, подпомагана от ИИ заявка за финансиране, базирана на проектна идея, която вече имат в ума си. Вашата роля е да ги насочвате през всяка стъпка, да улеснявате етичното и осмислено използване на ИИ инструменти и да се уверите, че те се съобразяват със структурата, съдържанието и тона, очаквани в реалните заявки за финансиране от ЕС.

Не е необходимо да сте експерт по изкуствен интелект - просто насърчавайте любознателността, структурирането и самооценката.

Стъпка 1: Разберете формата на заявлението

Цел: Учениците да се запознаят с реалните шаблони и структури на заявленията за финансиране от ЕС.

Инструкции: Предоставете на учащите линкове или PDF примери за актуални шаблони за Erasmus+, Horizon Europe или подобни програми.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Водещи въпроси:

- + Кои раздели са общи за заявленията за финансиране от ЕС?
- + Кои части от формуляра изглеждат най-трудни или непознати?
- + Какво ви подсказва този формат за това, което ценят финансиращите организации?

Стъпка 2: Търсене на потенциални партньори по проекта

Цел: Учениците да идентифицират и опишат идеалните партньори за своето предложение.

Инструкции: Покажете на учащите как да разгледат платформите за партньори или да симулират профили. Насърчете ги да изготвят кратко описание на партньора и план за сътрудничество.

Водещи въпроси:

- + Какъв вид експертиза или географски баланс носят вашите партньори?
- + Как ще се разпределят отговорностите?
- + Какви комуникационни инструменти или навици ще подпомогнат сътрудничеството?

Стъпка 3: Напишете резюме на проекта / изпълнителен обзор

Цел: Учениците да напишат кратко и убедително резюме на своя проект.

Инструкции: Подпомогнете ги да използват 5-частна структура и AI инструменти, за да усъвършенстват тона и ритъма.

Водещи въпроси:

- + Ясно ли е вашето резюме за човек, който не е запознат с проекта ви?
- + Отражава ли то приоритетите на поканата за финансиране?
- + Бихте ли финансирали тази идея, основавайки се само на това резюме?

Стъпка 4: Попълнете раздела „Партньорство и сътрудничество“

Цел: Участниците обясняват кои лица са включени в проекта и как ще работят заедно.

Инструкции: Помолете ги да опишат ролите, задачите, методите за координация и стратегиите за разрешаване на конфликти.

Насочващи въпроси:

- + Какво прави вашето партньорство балансирано и надеждно?
- + Обяснихте ли как ще поддържате съгласуваност и ще спазвате графика?
- + Какво може да се обърка в сътрудничеството ви — и как бихте се справили с това?

Стъпка 5: Определете обхвата и целите на проекта

Цел: Учениците да формулират ясни и уместни цели и да покажат съгласуваност с приоритетите на ЕС.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Инструкции: Помогнете на учащите да определят SMART цели и да ги свържат с политическия фокус на програмата.

Водещи въпроси:

- + Каква промяна се стреми да постигне вашият проект?
- + Кой ще има полза от него и как?
- + Как вашият проект отговаря пряко на целите на поканата?

Стъпка 6: Опишете работния план

Цел: Участниците изготвят реалистичен, структуриран работен план с ясни задачи и срокове.

Инструкции: Насочете ги да създадат 3–6 работни пакета и да ги съпоставят с партньори и месеци.

Насочващи въпроси:

- + Работните ви пакети управляеми и логични ли са?
- + Кой отговаря за какво — и кога?
- + Как графикът отразява реалния ход на проекта ви?

Стъпка 7: Начертайте въздействието и очакваните резултати

Цел: Участниците определят кой се възползва от проекта и как, в краткосрочен и дългосрочен план.

Инструкции: Насърчете обучаващите се да бъдат конкретни относно видовете въздействие и начина, по който те ще бъдат измерени.

Водещи въпроси:

- + Какви измерими резултати ще постигне вашият проект?
- + Как ще проследявате напредъка или успеха?
- + Как вашият проект допринася за нещо по-голямо — например, за целите на ЕС или глобалните цели?

Стъпка 8: Изготвяне на обяснението към бюджета (описателна част)

Цел: Учениците да напишат кратко и логично обосноваване на своя прогнозен бюджет.

Инструкции: Помогнете им да съпоставят всеки разход с дадена дейност и да обяснят накратко неговата необходимост.

Насочващи въпроси:

- + Реалистични ли са разходите ви и съответстват ли на работния ви план?
- + Можете ли да обясните защо всеки разход е необходим и разумен?
- + Има ли области, в които бихте могли да покажете ефективност на разходите?

Стъпка 9: Прегледайте предложението с помощта на ИИ



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Цел: Учениците използват инструменти за изкуствен интелект, за да подобрят яснотата, тона и структурата на своя проект.

Инструкции: Подкрепете етичното използване на ИИ за преглед, а не за писане от нулата. Насърчавайте рецензиране от колеги, подкрепено от предложения, генерирани от ИИ.

Водещи въпроси:

- + Какво ви помогна ИИ да откриете, което сами не сте забелязали?
- + Струва ли ви се, че предложението ви сега е по-кратко, ясно и последователно?
- + Как можете да балансирате подкрепата от ИИ с вашия собствен глас и преценка

8. Въведение в измерването на социалното въздействие с помощта на AI

Като учител ще помогнете на учащите да реализират WebQuest, като им предоставите необходимите ресурси за данни, инструменти за изкуствен интелект и инструменти за оценка на социалното въздействие. Вашата роля е да вдъхновите учащите, да им дадете възможност да работят заедно и да се уверите, че всички те – независимо от техния произход – разбират и преминават през всяка стъпка.

Съвети за стъпка 1: Помогнете на учащите да намерят идеи за реални или измислени социални предприятия, да създадат уникална мисия и да определят измерими показатели за въздействието.

Съвети за стъпка 2:

- Обяснете трите източника на данни: анкети, публични масиви от данни и данни, генерирани от ИИ.
- Обяснете важността на етичното събиране на данни.
- Помогнете на учащите с Google Forms или ChatGPT да генерират примерни данни.

Съвети за стъпка 3:

- Помогнете на учащите да организират и почистят данните си, като използват Google Sheets или OpenRefine.
- Покажете им как инструменти за изкуствен интелект, като ChatGPT, могат да им помогнат да обяснят своите заключения или да предложат модели в данните.

Съвети за стъпка 4:

- Помогнете на учащите да изберат подходящ инструмент за табло за управление в зависимост от нивото на уменията им.
- Напомнете им да използват прости и ясни визуализации.
- Дайте им обратна връзка относно оформлението, яснотата и посланията на техните табла.

Съвети за стъпка 5:

- Помогнете на учащите да създадат своите доклади и се уверете, че обясняват таблото си правилно.



- Насърчете ги да използват AI инструменти, като Grammarly и ChatGPT, за да подобрят яснотата на докладите си.

Съвети за стъпка 6:

- Улеснете екипните презентации и подкрепете учащите при представянето на тяхната история.
- Водете дискусия относно полезността, предизвикателствата и етиката на използването на изкуствен интелект в социални инициативи.
- Насърчавайте обратната връзка между колегите.

Общи съвети:

- Насърчавайте всички учащи да участват, независимо от техническите им познания.
- Насърчавайте любопитството и експериментирането.
- Насърчавайте отговорното използване на ИИ.

9. Автоматизиране на отчетите за социалното въздействие с AI

Като учител вашата роля е да мотивирате учащите, да ги насочвате през всеки етап, да им помагате при използването на инструменти и ресурси за ИИ и да насърчавате критичното им мислене.

По-долу са предложени насоки за всяка стъпка от процеса:

Стъпка 1

- Помогнете на обучаващите се да създадат балансиран екип въз основа на силните им страни и интересите им.
- Уверете се, че всеки обучаем разбира своята роля

Стъпка 2:

Ако учащите не са сигурни откъде да започнат, дайте им няколко прости примера за проекти (например инициатива за хранителна банка, кампания за осведомяване по въпросите на климата, серия от семинари за младежи).

Стъпка 3:

- Покажете примери за доклади за реално въздействие.
- Предложете инструменти като Google Slides или Canva за учениците, които не се чувстват уверени в дизайна.

Стъпка 4:

Направете кратка демонстрация на един или два инструмента (като ChatGPT или Google Sheets).

Стъпка 5:

- Проверете дали учащите комбинират съдържанието по ясен начин.
- Предложете помощ при редактирането, ако е необходимо, особено по отношение на граматиката или оформлението.

Стъпка 6: Насърчете екипите да репетираат и да отмерят времето за презентациите си предварително.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

10. Алгоритъмът на въздействието - Проектиране на стратегии за социален маркетинг, базирани на изкуствен интелект

As a trainer, focus on encouraging curiosity, structure, reflection, and critical thinking.

Като обучител, фокусирайте се върху насърчаването на любопитството, структурирането, рефлексията и критичното мислене.

Вашата задача е да:

- Помогнете на учащите да изследват и използват дигиталните и AI инструменти отговорно и творчески.
- Улеснявате груповите дискусии относно комуникационните стратегии и социалното въздействие.
- Насърчавате обучаващите се да съобразят посланията си с ценностите си и нуждите на аудиторията.
- Осигурявате структура, обратна връзка и пространство за итерация и самооценка.

Стъпка по стъпка: Ръководство за учителя

Стъпка 1: Определете мисията

Цел: Помогнете на обучаващите се да изяснят за какво се застъпват.

Инструкции: Насочете ги в брейнсторминг за тяхната цел, ценности и визия. Насърчавайте използването на ИИ (напр. ChatGPT) за усъвършенстване на тона и структурата.

Насочващи въпроси:

- Какво е по-дълбокото „защо“ зад вашето социално предприятие?
- Какви ценности искате да отразява вашата комуникация?
- Би ли някой, който не е запознат с вашия проект, бързо „разбрал“ вашата мисия?

Стъпка 2: Картографиране и разбиране на заинтересованите страни

Цел: Участниците да идентифицират ключовите аудитории и да адаптират посланията си.

Инструкции: Използвайте мисловни карти или таблици със заинтересовани страни. Помолете участниците да напишат адаптирани ключови послания за 2–3 различни групи.

Насочващи въпроси:

- Кой са вашите вътрешни и външни заинтересовани страни?
- Какво трябва да чуе всяка аудитория от вас?
- Какъв тон или формат биха имали най-голям отзвук

Стъпка 3: Поставете SMART цел за кампанията

Цел: Помогнете на обучаващите се да формулират конкретна, измерима цел за кампанията си.

Инструкции: Предоставете шаблон за SMART цел. Използвайте изкуствен интелект, за да проверите дали целта е ясна и убедителна.

Насочващи въпроси:

- Каква конкретна промяна искате да постигнете?
- Как ще разберете дали е проработило?



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Реалистична и значима ли е тази цел за вашата аудитория?

Стъпка 4: Изработете стратегия за разпространение на съдържанието

Цел: Учениците избират подходящи платформи за разпространение на съобщенията.

Инструкции: Насочете проучването на аналитични инструменти (напр. Instagram Insights, LinkedIn). Използвайте казуси или лични упражнения.

Насочващи въпроси:

- Къде е най-активна вашата целева аудитория?
- Какъв вид съдържание се представя най-добре на всяка платформа?
- Съобразявате ли формата на съдържанието със силните страни на платформата?

Стъпка 5: Създаване на календар за съдържание

Цел: Учениците разработват структуриран календар за 1 месец.

Инструкции: Насърчавайте баланс между промоционално, ценностно и общностно съдържание. Използвайте Google Sheets или шаблон.

Насочващи въпроси:

- Има ли разнообразие в типовете съдържание (видео, истории, публикации)?
- Призивите за действие съответстват ли на целта на кампанията?
- Съдържанието е разпределено равномерно или е концентрирано

Стъпка 6: Избор и дефиниране на KPI

Цел: Учениците да решат как да измерват въздействието и напредъка.

Инструкции: Прегледайте примери за цифрови и фокусирани върху въздействието KPI. Покажете как да се проследява с помощта на безплатни инструменти.

Водещи въпроси:

- Кои показатели наистина показват дали вашата комуникация работи?
- Как ще събирате и интерпретирате данните (количествени + качествени)?
- Вашите KPI съответстват ли на целта ви за социално въздействие?

Съвети за учителя

- Използвайте визуални шаблони (например, канва за мисията, календар за съдържанието, карти на заинтересованите страни).
- Насърчавайте итерацията - комуникационната стратегия е динамичен документ.
- Давайте пример за рефлексивно мислене, като задавате отворени въпроси.
- Отбелязвайте моментите на учене - особено творческите рискове и прозрения.
- Представете ИИ като партньор за творческо мислене, а не просто като пряк път.

Промптове за рефлексия:

- Кой беше най-големият ви момент на прозрение по време на този процес?



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Как ИИ оформи вашето мислене или подобри вашия работен процес?
- Какви етични съображения възникнаха по време на планирането?
- Ако имахте повече време или ресурси, какво бихте подобрили във вашата стратегия?

11. Разказване на въздействащи истории за социална промяна с помощта на AI

Фокус: Насърчаване на любопитството, структурирането, размисъла и критичното мислене.

Вашата задача е да:

- Подкрепяте учащите в проучването на AI инструменти за генериране на идеи, писане на сценарии и визуално планиране.
- Насърчавате любознателен и рефлексивен начин на мислене, който подтиква учащите да размишляват задълбочено върху въздействието на историята си и нейната аудитория.
- Улеснявате груповите дискусии и обратната връзка, които помагат на учащите да засилят своите послания.
- Предоставяте структурирани насоки за разбиване на сложните задачи по разказване на истории на управляеми стъпки.

Стъпка по стъпка: Насоки за учителя

Стъпка 1: Разберете какво прави една история въздействаща

Цел: Учениците изследват емоционалните и структурни елементи, които правят историите въздействащи.

Инструкции:

- Започнете с показване на примери за въздействащи дигитални истории (напр. „Embrace Life“ и „Introducing Upstanders“).
- Водете разбор на тези истории заедно с обучаващите се, за да идентифицирате основните елементи на разказването на истории.
- Обсъдете как емоцията, трансформацията и конфликтът създават резонанс с аудиторията.
- Използвайте AI инструменти, за да задълбочите тяхното разбиране, като накарате обучаващите се да анализират истории или видеоклипове чрез AI промптове.

Водещи въпроси:

- Защо някои истории ви карат да се чувствате дълбоко? Какво е емоционалното ядро?
- Каква роля играе главният герой в историята? Как неговото пътуване предизвиква съпричастност?
- Какви предизвикателства трябва да представят историите, за да създадат истинско напрежение?

Стъпка 2: Оформете своя разказ

Цел: Учениците създават собствена структура на историята, като идентифицират ключовите елементи (герой, конфликт, обстановка, емоция, трансформация).

Инструкции:

- Насочете учениците да обмислят своя собствена история, като използват 5-те основни елемента на една силна дигитална история.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Използвайте изкуствен интелект, за да им помогнете да обмислят и развият всеки елемент.
- Насърчете учениците да мислят за своята социална кауза като за пътешествие и им помогнете да използват промптове от изкуствения интелект, за да усъвършенстват идеите си за герои, конфликти и обстановка.

Водещи въпроси:

- Кой е централният герой във вашата история и защо публиката трябва да се интересува от него?
- Какъв е основният конфликт? Външен ли е (напр. обществени проблеми) или вътрешен (напр. лични борби)?
- Как обстановката ще засили емоционалното въздействие на историята ви? Може ли изкуственият интелект да помогне за създаването на по-живи описания?

Стъпка 3: Сценарий и визуален план

Цел: Учениците създават сценарий за своята дигитална история и планират визуалните елементи чрез сториборд.

Инструкции:

- Насочете учениците при написването на първия им чернови вариант, като използвате кратко задание, което ги насърчава да се фокусират върху емоционалния резонанс и трансформацията.
- След като имат сценария си, помогнете им да го разбият на сцени.
- Помолете ги да нарисуват или опишат подробно всяка сцена, като се уверите, че тя съответства на емоционалните и визуалните цели на историята.
- Използвайте AI инструменти като Google AutoDraw и MidJourney за генериране на визуални идеи.

Водещи въпроси:

- Сценарият ви развива ли се логично от началото до края? Емоцията последователна ли е през цялото време?
- Как можете да разделите историята си на отделни, емоционално въздействащи сцени?
- Какви визуални метафори или образи ще помогнат да усилят вашето послание?

Стъпка 4: Представете вашата дигитална история

Objective: Learners share their digital story to build confidence, receive feedback, and practice storytelling for Цел: Учениците споделят своята дигитална история, за да изградят увереност, да получат обратна връзка и да упражнят разказването на истории с цел въздействие.

Инструкции:

- Насочете учениците да репетира историята си на глас, като се фокусират върху темпото, тона и емоцията.
- Насърчете ги да представят историята си, като накратко обяснят социалния проблем и защо са го избрали.
- Подкрепете ги в подготовката на визуални помагала (слайдове, разпечатки или прожектирани панели), които да съпътстват презентацията им.
- Накрая, помолете учениците да завършат с размисъл върху това, което са научили, и промяната, която се надяват да вдъхновят.

Водещи въпроси:



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Как можете да представите ясно каузата си, така че аудиторията да разбере нейната важност?
- Какви емоции искате да предадете и как гласът и езикът на тялото ви могат да подпомогнат това?
- Как визуалните елементи могат да обогатят историята ви, без да отвличат вниманието от посланието ви?
- Какви прозрения или личностно израстване сте придобили чрез създаването на тази история?
- Какъв ефект или промяна се надявате историята ви да предизвика у другите?

12. Ангажиране на общностите със съдържание, генерирано с AI

- Подкрепете учащите, докато те изследват, експериментират и размишляват. Насърчавайте ги да се фокусират върху автентичността, въздействието и емоционалната връзка, а не само върху техническата изпипаност.
- Ще улесните вземането на решения относно платформата и формата: Помогнете на учащите да изберат подходящия формат на съдържанието и платформата за разпространение за тяхната аудитория и история.
- Подкрепете творческите промптове на ИИ: Насърчавайте учащите да описват сцените си ясно и живо, като ги подкрепяте в усъвършенстването на промптовете, за да генерират впечатляващи визуални и аудио ефекти.
- Насърчавайте етичното размишление: Водете дискусии за това как да се балансира творчеството с отговорността (например, достоверно представяне, съгласие, културна чувствителност).
- Насърчавайте итерацията: Мотивирайте учащите да преразглеждат и преработват съдържанието въз основа на обратната връзка – помогнете им да разглеждат итерацията като част от творческия процес.
- Насърчавайте взаимното учене: Създайте възможности за учащите да разглеждат съдържанието един на друг, да дават и получават обратна връзка и да се учат от стиловете на разказване на истории един на друг.

Стъпка по стъпка: Насоки за учителя

Стъпка 1: Създаване на визуални елементи с AI

Цел: обучаващите се ще създадат визуални елементи, създадени с ИИ, които отразяват емоционалния тон, посланието и обстановката на сцените от техните сценарии.

Инструкции:

- Представете формулата за писане на промптове и покажете примери за силни визуални промптове.
- Подпомогнете учащите при изготвянето и усъвършенстването на промптове за всяка сцена.
- Демонстрирайте как да се използва поне един генератор на изображения с изкуствен интелект (Craiyon, Canva, DALL-E).
- Насърчавайте итерацията – тествайте, коригирайте и сравнявайте резултатите.

Водещи въпроси:

- Каква емоция или послание трябва да предава тази сцена?



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Достатъчно конкретно ли е вашето задание? Можете ли да добавите подробности за обстановката, стила или действието?
- Отразява ли изображението посланието и тона на вашата кампания?

Стъпка 2: Създаване на глас или текстово наслагване

Цел: учащите ще създадат емоционално съобразени гласови коментари или надписи, за да подобрят разказа и да предадат историята ясно.

Инструкции:

- Помогнете на учащите да извлекат 5-7 силни реплики от сценария си.
- Обсъдете тона и темпото – как гласът влияе на настроението?
- Демонстрирайте как да се използва MuGF за гласови коментари или Karwing за надписи/текстови наслагвания.
- Уверете се, че съдържанието е ясно, кратко и съответства на визуалните елементи.

Водещи въпроси:

- Кои реплики носят емоционалната същност на вашата история?
- Гласът или текстът съответстват ли на визуалните елементи по тон и темпо?
- Разказът увлекателен ли е и лесен за следване?

Стъпка 3: Сглобете историята си в окончателно съдържание

Цел: учащите ще съберат визуалните елементи и разказа/текста в едно цялостно видео, като използват браузър-базиран редактор и добавят музика или преходи според нуждите.

Инструкции:

- Насочете учениците как да качват ресурси и подреждат сцени в Canva Video Editor, CapCut или Clipchamp.
- Покажете как да синхронизират аудио или надписи с визуалните елементи.
- Помогнете им при добавянето на музика, текстови анимации или преходи.
- Проверете експортираните файлове и се уверете, че видеото отговаря на стандартите на платформата (формат, продължителност, резолюция).

Водещи въпроси:

- Видеото ви преминава ли плавно от сцена към сцена?
- Достатъчно ли са увлекателни първите няколко секунди, за да привлечат вниманието на публиката?
- Ясно и последователно ли е вашето послание?

Стъпка 4: Проучване на други AI инструменти

Цел: учащите ще проучат допълнителни AI инструменти, свързани с целите на проекта им, и ще оценят как тези инструменти биха могли да разширят или подобрят съдържанието им.

Инструкции:

- Предоставете списък с опционални инструменти с линкове (например Synthesia, Lumen5, Descript).



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

- Позволете на учащите да изберат и проучат един инструмент.

Насочващи въпроси:

- Как този инструмент би могъл да подобри вашето съдържание или разказването на истории?
- Какви са неговите предимства и ограничения?
- Бихте ли използвали този инструмент отново в бъдещ проект?

Глава 7: Принос на партньорите



В тази глава се отдава признание на съвместните усилия и изследванията, които стоят в основата на тези насоки.



Клъстерът „Canarias Excelencia Tecnológica“ (CET) (Испания) е организация, която обединява компании, центрове за знания и ключови участници от иновационната екосистема на Канарските острови с цел да насърчава развитието на технологичния сектор, цифровата трансформация и бизнес иновациите в региона. CET действа като място за среща между технологичния, образователния и публично-административния сектор, като насърчава сътрудничеството, трансфера на знания и разработването на стратегически проекти, които допринасят за конкурентоспособността и устойчивостта на регионалната екосистема. Благодарение на своя богат опит в областта на иновациите, цифровата трансформация и участието в европейски проекти по програма Еразъм+, CET допринесе за проекта BestAI с практическа и приложна перспектива за използването на изкуствен интелект в образователни и професионални контексти. Неговата тясна връзка с пазара на труда, технологичните компании и центровете за професионално образование и обучение е от ключово значение за гарантиране, че разработеното съдържание е актуално, съвременно и съобразено с етичните и социалните предизвикателства, свързани с използването на ИИ.

Освен това Clúster Canarias Excelencia Tecnológica провежда непрекъснати дейности за разпространение на технологии и повишаване на осведомеността, насочени към обществото като цяло, като насърчава достъпно, критично и отговорно разбиране на нововъзникващите технологии като изкуствения интелект. Този опит в приближаването на ИИ към различни аудитории, компании, учители, ученици и широката общественост е допринесъл значително за проекта BEST AI, като е засилил важността на етиката, приобщаването и социалната отговорност в образованието на бъдещите професионалисти.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.



ETE FAROS (Гърция) превърна идеите на проекта в практически учебни преживявания, които преподавателите и учащите в професионалното образование и обучение могат лесно да използват. Приносът се съсредоточи върху проектирането и разработването на дигиталното представяне на WebQuests, обединявайки ги в ясно и достъпно онлайн пространство. Това споделено дигитално пространство гарантира, че учебните материали са лесни за навигация, тясно свързани с реални професионални контексти и готови за директно използване в ежедневната практика на обучението.



ENAIP VENETO (Италия) е водещо социално предприятие и един от основните доставчици на професионално образование и обучение (ПОО) в Италия, специализирано в професионално развитие, учене през целия живот и социална интеграция. С широка мрежа от центрове в региона Венето, ENAIP Veneto действа като стратегически мост между образователната система и пазара на труда, насърчавайки иновациите и цифровия преход в сектора на обучението. В рамките на проекта BestAI ENAIP Veneto изигра ключова роля в педагогическата валидация и практическото внедряване на резултатите от проекта. Използвайки своя богат опит в динамиката на класната стая и професионалното обучение, ENAIP Veneto гарантира, че насоките и инструментите за изкуствен интелект са не само теоретично обосновани, но и практически приложими както за учителите, така и за учениците. Приносът е от съществено значение за усъвършенстването на образователните методологии, използвани в рамките на проекта, като е гарантира, че интегрирането на изкуствения интелект остава фокусирано върху нуждите на учащите и реалните изисквания на съвременната работна сила.

Фондация АСТА (България) допринася за проекта BestAI като партньор с богат опит в



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.



обучението, базирано на WebQuest, и в проектирането на обучение, фокусирано върху учащия, в различни среди – професионално образование и обучение, висше образование, училища и младежко образование. Въз основа на своя богат опит в разработването и адаптирането на WebQuests за различни профили на учащи и обучителни цели, Acta подкрепя проекта, като превръща концепциите за изкуствен интелект за социално предприемачество в практични, ориентирани към изследване учебни пътеки (ясни задачи, структурирани стъпки на процеса, подбрани ресурси и критерии за оценка). Това гарантира, че материалите на BestAI са не само информативни, но и ангажиращи, приложими и лесни за преподавателите да ги използват в реални класни стаи и неформални учебни среди.

Освен това фондация „Acta“ укрепва проекта чрез способността си да свързва научните изследвания и разработването на съдържание с реалните нужди на заинтересованите страни. Чрез мрежите си от педагози, младежки организации, НПО и социални иноватори „Acta“ подкрепя пилотното внедряване и валидирането на ресурсите на BestAI, събира структурирана обратна връзка и допринася за подобряване на достъпността и използваемостта на набора от инструменти. Acta подкрепя също така разпространението и внедряването на национално ниво, като популяризира подхода WebQuest като мащабируем метод за вграждане на надеждно и устойчиво използване на ИИ в обучението по предприемачество и като дава възможност на учителите да възпроизвеждат сценариите за обучение на BestAI и след приключването на проекта.



TREE Agency (Естония) е иновативна агенция за дигитална комуникация, дълбоко вкоренена в убеждението, че ангажираността е крайъгълният камък на социалната иновация. Нейната цел е да работи с и за маргинализирани групи като съществена стъпка към подобряване на човешкото състояние, с крайната цел да се насърчи свят, в който всеки може да осъществи положителна промяна. Въз основа на солидната си основа в социалната иновация, стратегическото ангажиране и комуникацията, TREE притежава обширна експертиза и опит в проектирането и разработването на образователни, обучителни и дейности за изграждане на капацитет. Този аспект от работата им подчертава ангажимента им да подкрепят индивиди и организации, като им дават възможност да допринесат ефективно за своите общности и по-широката социална структура. В рамките на BestAI TREE е проектирала и разработила WebQuest, свързан с разпространението и комуникацията, както и този, свързан с разработването на предложения за набиране на средства. Освен това TREE ръководи цялата дейност по разпространение, комуникация и ангажираност, като създава всички комуникационни продукти на BestAI (визуална идентичност, уебсайт, инфографики и брошури, аудиовизуални материали, канали в социалните медии).



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Глава 8: Обучителни материали и ресурси



8.1 Необходими материали за обучение

Достъп до специфичен софтуер

Като обучители в професионалното образование и обучение може да се наложи да имате достъп до основни дигитални инструменти, които ви позволяват да разгледате примери за съвместна работа, разпределение на роли и оценяване в практиката. Тези инструменти могат да подпомогнат дискусията, размисъла и разбирането за това как функционират груповата работа и оценяването в рамките на WebQuests, подкрепени от ИИ.

Типични примери:

- **AI инструменти за генериране на текст и размисъл**, които могат да се използват за обсъждане на качеството на промптовете, проверка на надеждността на AI резултатите и проучване на това как изглежда отговорното използване на AI в груповата работа (напр. [ChatGPT](#), [Perplexity AI](#), [Google Gemini](#), [Microsoft Copilot](#)).
- **Инструменти за съвместна работа с документи**, които позволяват на множество потребители да работят заедно и да правят приносите си видими (например [Google Docs](#), [Trello](#), [OneDrive](#)).
- **Инструменти за презентации** за групово отчитане и обсъждане на резултатите (напр. [Google Slides](#), [PowerPoint Online](#), [Prezi](#), [Visme](#)).
- **Електронни таблици или онлайн формуляри**, за да се демонстрира как могат да се прилагат критерии за оценяване, партньорска оценка или самооценка (например [Google Sheets](#), [Excel Online](#), [Google Forms](#)).

Физически и цифрови материали за раздаване

Може да е полезно да имате кратки и прости принтирани материали, които изясняват очакванията и подпомагат разбирането.

Типични примери:

- Онлайн пространство за обучение или ресурси, където се съхраняват и могат да се редактират материалите за обучение (напр. система за управление на обучението, споделено онлайн работно пространство или папка в облака като Google Docs или OneDrive).
- Удостоверения за достъп на ниво потребител, които позволяват на обучителите да разглеждат материалите, да преглеждат и да следват структурата на модула от гледна точка на учителя (напр. акаунти за достъп на обучители или участници).



Физически и цифрови материали за раздаване

- Може да е полезно да имате кратки и прости принтирани материали, които изясняват очакванията и подпомагат разбирането.

Типични примери:

- **Материали с описание на ролите** за учащите, които ясно обясняват целта и отговорностите на всяка роля в групата (напр. експерт по ИИ, координатор, мениджър по научни изследвания). Те помагат на учащите да разберат как се разпределят задачите и как се организира сътрудничеството.
- **Насоки за сътрудничество за учащите**, очертаващи основните правила за работа в екип, участие и вземане на решения по време на групови дейности (напр. кратки списъци за проверка или инструкции с точки).
- **Рубрики или критерии за оценяване:** за прозрачност и справедливост при оценяването, покажете на учащите как ще се оценяват груповата работа, индивидуалният принос и отговорното използване на ИИ (напр. прости таблици с рубрики или списъци за проверка).
- **Въпроси за размисъл** за учащите, използвани в края на дейността, за да подпомогнат дискусията за работата в екип, резултатите от обучението и използването на ИИ (напр. кратки въпроси, обсъждани или отговаряни индивидуално или в групи)

Ресурс	За какво е най-подходящ	Как да го използвате в Модул 1
TeachingEnglish (Британски съвет): WebQuests	Ясно обяснение на структурата на WebQuest и ползата от него в класната стая	Използвайте го, за да представите основната структура на WebQuest (Въведение – Задача – Процес – Ресурси – Оценка) и да покажете къде изкуственият интелект може да се впише безопасно (главно в Процес/Оценка).
Том Марч: Стратегии за WebQuest	Практически подход към проектирането на WebQuest от съавтор на WebQuest	Използвайте го, за да обясните „какво прави един WebQuest добър“: изследване, роли, автентични задачи. Свържете го с причината, поради която изкуственият интелект трябва да подпомага изследването, а не да го замества.
Том Марч: Съвети за проектиране на WebQuest	Кратък списък със съвети за качество и капани при създаването на WebQuest	Използвайте като мини списък за проверка за учителите по време на сесията: „Насърчава ли моят WebQuest мисленето отвъд копиране/поставяне?“ Добавете правило за изкуствения интелект: резултатите трябва да бъдат проверени и адаптирани.
SERC (Карлтън Колидж): За WebQuest	Кратък, достъпен преглед на WebQuest + формулиране на изследването	Използвайте за кратка презентация: „Какво е WebQuest и защо развива мислене от по-висок ред?“ Свържете с ИИ: учениците трябва да обосновават решенията си с доказателства.
PPLI (Ирландия): Използване на WebQuests (PDF)	Стъпка по стъпка внедряване на WebQuest (удобно за учители)	Използвайте за частта „как да го проведете“: време, роли, фасилитиране. Добавете граници за ИИ: прозрачност, без лични данни, стъпки за проверка.



Ресурс	За какво е най-подходящ	Как да го използвате в Модул 1
ЮНЕСКО: Насоки за генеративна ИИ в образованието (страница)	Общи рискове/възможности и насоки за преподаватели, запознати с политиките	Използвайте за обобщение: ИИ е мощен инструмент, но не винаги е надежден; запознайте с основните рискове (халюцинации, пристрастност, поверителност) и преподаването с „човешко участие“.
ЮНЕСКО: Насоки PDF	По-задълбочено четене за училищната политика, защитата и управлението	Използвайте за подготовка на учителите и за една слайд за „неподлежащите на преговори“ (защита на личните данни, предпазни мерки, прозрачност). Незадължително предварително четене за обучители.
Европейска комисия: Етични насоки за преподаватели относно ИИ	Практически насоки за етично поведение в класната стая, съобразени с изискванията на ЕС	Използвайте ги за създаване на вашите правила в клас и „политика за използване на ИИ“: справедливост, прозрачност, поверителност, надзор от страна на учителя. Отлична основа за дейността по Модул 1: изготвяне на правила за учениците.
JRC: DigCompEdu (PDF)	Рамка за позициониране на ИИ в рамките на дигиталните компетенции на учителите	Използвайте като референтен слайд: уменията за работа с ИИ са част от дигиталната педагогика, оценяването и овластяването на учащите – помага да се обоснове защо това обучение е важно за преподавателите в професионалното образование и обучение.
ОИСП/ЕИ: Предпазни мерки за ИИ в образованието (PDF)	Насоки за прилагане, фокусирани върху справедливостта, и общи предпазни мерки	Използвайте като подкрепа за дискусия: избягване на изключването, подкрепа за ученици с различни нужди, насърчаване на критичното мислене. Добър източник за „правила и забрани“ при WebQuests, подпомагани от изкуствен интелект.
IJIET (2025): Случай с GenAI + WebQuest (PDF)	Пример за комбиниране на WebQuest проекти и GenAI при разработването на курсове	Използвайте като опционален слайд с „пример за доказателство“: как ИИ може да подпомогне създаването и итерацията на WebQuest – като същевременно запази прегледа и структурата на учителя.
European Schoolnet: Център за ИИ в училищата	Ресурси за грамотност в областта на ИИ, ориентирани към класната стая, и идеи за прилагане	Използвайте за кратки примери и дейности (викторини, задачи за осведомяване). Връзка към Модул 1: „Обхват и ограничения на ИИ“ + практическа интеграция в класната стая.
European Schoolnet Academy: Основи на изкуствения интелект за училища	Кратък курс за учители по основи на ИИ	Препоръчва се като продължение на обучението след Модул 1 или като опционална предварителна подготовка за обучители, които искат по-задълбочени основи.



8.2 Ресурси за WebQuest

Препоръчителният източник за примери и адаптация на WebQuest е уебсайтът на проекта BEST AI: https://bestaiproject.eu/_webquests_/. Обучителите трябва да изберат два или три подходящи WebQuest от тази колекция за практическа модификация по време на модули 2, 4 и 6.

В тази глава са представени основните материали и ресурси за обучение, подпомагащи разработването и прилагането на Модул 4 – Дизайн на WebQuest и Модул 6 – Практическа симулация. Избраните източници съчетават теоретични основи, методологически насоки и практически инструменти, за да се гарантира последователна, етична и ефективна интеграция на изкуствения интелект в професионалното обучение, базирано на уебкуестове.

8.3 Основни шаблони

- Шаблон за инженеринг на промптове: Структуриран документ за създаване и итерация на сложни промптове (например полета за роля, задача, ограничения, формат на изхода).
- Шаблон за WebQuest с интегриран ИИ: Стандартизиран шаблон, включващ специфични за ИИ стъпки в разделите „Процес“ и „Оценка“.
- Шаблон за рубрика, специфична за ИИ: Персонализирана рубрика с критерии, които измерват конкретно отговорното и ефективно използване на ИИ (например, посочване на източника, проверка, етично приложение).

Ресурси за уебкуест, използвани в модули 4 и 6

Следните WebQuests се използват като основни ресурси за обучение по време на дейностите по проектиране и симулация. Те предоставят конкретни примери за интеграция на ИИ, етични разсъждения и предизвикателства в областта на социалното предприемачество:

- **Отключи силата на AI: Предизвикателството да формулираш правилно заявки към AI**
Фокус: инженеринг на промптове, итеративно усъвършенстване, критично използване на резултатите от ИИ
- **AI детективи - по следите на надеждния и етичен изкуствен интелект**
Фокус: откриване на пристрастност, етична осведоменост, проверка на информацията, генерирана от ИИ.
- **Ролята на изкуствения интелект в социалното предприемачество**
Фокус: подкрепен от ИИ анализ на социалните нужди, разработване на мисия и визия
Герои със социално въздействие - Направете своята общност по-добро място! Фокус: ангажираност на общността, решаване на проблеми, дизайн на социално въздействие.
- **Рестартиране на икономиката – човекът на първо място**
Фокус: етични и ориентирани към човека икономически модели, подкрепени от ИИ.



Тези WebQuests се анализират в **Модул 4** и се тестват чрез симулирано прилагане в Модул 6, което позволява на учителите да се сблъскат с различни нива на сложност с педагогически фокус.

Софтуер, инструменти за изкуствен интелект и дигитални платформи

Следните инструменти подпомагат проектирането, фасилитирането и симулационните дейности на WebQuest. Учителите се насърчават да избират инструменти според педагогическите нужди, а не според технологичните новости.

Инструменти за изкуствен интелект

- ChatGPT (OpenAI) – генериране на текст, анализ, експериментиране с промптове
- Google Gemini – подкрепа за изследвания и мултимодално проучване
- Microsoft Copilot – производителност и структуриране на съдържание
- Claude (Anthropic) – анализ на дълги текстове и рефлексивно писане

Инструменти за сътрудничество и дизайн

- Canva – визуален дизайн и представяне на резултатите от WebQuest
- Miro – съвместен брейнсторминг и картиране на процеси
- Google Workspace / Microsoft 365 – споделени документи и работа в екип

Инструменти за рефлексия и оценка

- Инструменти за онлайн анкети (напр. Google Forms) – самооценка и обратна връзка
- Шаблони за рубрики (оценяване с интегрирана изкуствена интелигенция) – оценка на процеса и резултатите

Всички инструменти се използват в рамките на ясно определени педагогически граници, като се гарантира, че изкуственият интелект подпомага ученето, без да замества човешката преценка и професионалната отговорност.

Поддържащи шаблони и материали

За да се улесни последователното прилагане, се препоръчват следните шаблони:

- Шаблон за дизайн на WebQuest с интегриран ИИ
- Работен лист за разработване на задачи (роля, задача, ограничения, формат на резултата)
- Рубрика за оценяване на съвместни проекти, подкрепени от ИИ
- Шаблон за дневник за размисъл за учители и учаци

Тези материали подпомагат както фазата на проектиране (Модул 4), така и фазата на симулация и оценка (Модул 6).



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Библиографски източници

Следните библиографски източници предоставят теоретични и педагогически основи за проектиране на WebQuest обучение базирано на предизвикателства, и интегриране на ИИ в контекста на професионалното образование и обучение:

- Dodge, B. (1995). Някои мисли за WebQuests. Държавен университет в Сан Диего.
- Додж, Б. (2001). ФОКУС: Пет правила за създаване на отличен уебквест. „Учене и лидерство с технологии“.
- Бел, С. (2010). Проектно-базирано обучение за 21-ви век: Умения за бъдещето. The Clearing House.
- Европейска комисия (2022). Етични насоки за използването на изкуствен интелект и данни в преподаването и ученето.
- ОИСР (2021). Изкуствен интелект в образованието: обещания и последици за преподаването и ученето.
- Редекер, К. (2017). Европейска рамка за дигиталните компетенции на педагозите (Dig-CompEdu).
- ЮНЕСКО (2021). ИИ и образование: Насоки за политиците.

Тези източници подпомагат учителите да обосноват своите решения за проектиране на обучението въз основа на признати образователни изследвания и европейски политически рамки.

Библиография и онлайн референтни рамки

Следните онлайн ресурси предлагат методологически насоки и примери, свързани с проектирането и внедряването на WebQuest с използване на изкуствен интелект:

- **Проект BEST AI – Хранилище за WebQuests** https://bestaiproject.eu/_webquests_/
Официална колекция от WebQuests, разработени в рамките на проекта BestAI, служещи като основни примери за дейности по анализ, адаптация и симулация.
- **Проект T-CHALLENGE – Наръчник**
https://t-challenge.eu/uploaded/tiny/files/t_challenge-o2tot-manual-en.pdf
Референтна рамка за обучение, базирано на предизвикателства, и структура на WebQuest.
- **Проект SUSTAIN-ED** <https://sustain-ed.eu/sustainedm/>
Методология за структуриране на описанията на WebQuest и насоки за учителите.
- **Европейска комисия – План за действие за цифрово образование**
<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education>
Политически контекст за цифрово и подкрепено от изкуствен интелект образование в Европа.



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Шаблон за изготвяне на промпт

Части на промпта	Обяснение	Примери
Роля	Определете в ролята на кого трябва да действа ИИ (експертни познания + тон + отговорности).	- Описание на ролята: „Действа като ...“ - Необходима експертиза: (дизайнер на учебни програми, оценител в професионалното образование и обучение, ментор в социално предприятие и др.) - Тон/стил: (ясен, подкрепящ, кратък, академичен, прост език) - Да / Не: - Да: (напр. задавайте уточняващи въпроси; предлагайте варианти; давайте обосновка) - Не правете: (напр. измисляйте източници; използвайте жаргон; създавайте неструктуриран текст) Поле за роля (готово за копиране/поставяне): Действайте като [РОЛЯ]. Вие сте експерт в [ЕКСПЕРТИЗА]. Използвайте стил [ТОН]. Спазвайте точно ограниченията и формата на изхода.
Задача	Посочете точно какво искате да бъде създадено и защо.	- Основна задача: (едно изречение) - Учебна цел / педагогическа цел: (какво трябва да постигнат учащите) - Резултат(и): (какво трябва да създаде ИИ) - Критерии за успех: (как изглежда „добрият“ резултат) Област на задачата: Създайте [РЕЗУЛТАТ], който помага на учащите да [ЦЕЛ НА ОБУЧЕНИЕТО]. Резултатът ще се използва в [КОНТЕКСТ].
Контекст	Цел: създаване, тестване и усъвършенстване на сложни промптове за генериране на надеждно и използваемо образователно съдържание.	- Заглавие/ИД на промпта: - Автор / Обучител: - Дата / Версия: (v0.1, v0.2, v1.0...) - Предназначение: (напр. стъпки от „процеса“ на WebQuest, проект на рубрика, казус, тест) - Целева аудитория: (ниво на учащите, профил на професионалното образование и обучение, езиково ниво, нужди от достъпност) - Контекст / Област: (тема + сектор; например, изкуствен интелект за социални предприятия, измерване на въздействието, кръгова икономика) - Предоставете всяко съдържание, на което моделът трябва да се основава. Информация, която задължително трябва да се използва: ключови точки, кратко описание на проекта, местен контекст, литература, връзки Ограничения за учащите: налично време, инструменти, предварителни знания Предоставени справочни материали: поставете текста или обобщете ключовите точки Допустими предположения: какво може да предположи ИИ, ако не е посочено - Незадължително поле „Пакет с източници“: - Текст / бележки: - Ключови термини: - Пример(и) за желания стил:



Ограничения Ограничения	Границите трябва да бъдат измерими и приложими.	Ограничения, свързани с обучението • Ниво: ниво по ЕКР / начинаещи-средно напреднали-напреднали • Продължителност: например, 60-минутен урок, 2-седмичен проект • Форма: присъствено/онлайн/смесено • Диференциация: включете подпомагащи средства; алтернативни задачи; достъпност Ограничения по отношение на съдържанието • Местна релевантност: страна/регион, сектор, нужди на общността • Етика и безопасност: без лични данни; осъзнаване на пристрастността; прозрачност • Политика за точност: отбелязване на несигурност; предлагане на стъпки за проверка Ограничения за резултатите • Дължина: ограничение на броя думи, брой дейности, брой въпроси • Ниво на четене: прост език / цел по CEFR • Трябва да включва / трябва да избягва: списъци Ограничения: • Ниво: ... • Време: ... • Трябва да включва: ... • Трябва да се избягва: ... • Точност: ако не сте сигурни, посочете това и предложете стъпки за проверка. Не измисляйте източници.
Формат на изхода	Оформете структурата така, че резултатът да е „готов за използване“.	Изберете един и го посочете ясно: • Таблица със заглавия • Процедура стъпка по стъпка • Контролен списък • Рубрика с критерии + нива • Работен лист + ключ с отговори • JSON/YAML (за импортиране в инструменти) Спецификация на формата • Тип формат: • Задължителни раздели/заглавия: • Правила за подреждане: (например, винаги започвайте с резултатите от обучението) • Правила за обозначаване: (например, Дейност 1/2/3; включвайте приблизителна продължителност) Поле за формат на изхода (готово за копиране/поставяне): • Формат на изхода: посочете [ТИП ФОРМАТ]. Използвайте точно следните заглавия: • ... • ... • ... Не надвишавайте [ДЪЛЖИНА]. Използвайте точки, а не абзаци.
Формат на входните данни	Входни данни (това, което AI трябва да използва)	Предоставете всяко съдържание, на което моделът трябва да се основава. • Задължителна информация: ключови точки от биографията, кратко описание на проекта, местен контекст, литература, връзки • Ограничения за учащите: налично време, инструменти, предварителни знания • Предоставени справочни материали: поставете текст или обобщете ключовите точки • Допустими предположения: какво може да предположи ИИ, ако не е посочено Незадължително поле „Пакет с източници“: • Текст / бележки: • Ключови термини: • Пример(и) за желан стил:



Проверки за качество	(вградени в промпта)	Добавете вътрешен списък за проверка, който ИИ трябва да следва преди финализиране. - Проверка за пълнота: включени ли са всички изисквани раздели - Проверка за последователност: ниво/време/инструменти са съгласувани - Проверка за пристрастност/етика: включващ език; липса на чувствителни данни - Проверка за верификация: където са посочени факти, добавете стъпки „Как да се верифицира“ Поле за проверка на качеството: Преди финализиране проверете: (1) всички заглавия са включени, (2) съответства на ниво/време, (3) използва включващ език, (4) добавя стъпки за проверка, където е необходимо.
Пълен текст	(събрано)	Поставете тук окончателния комбиниран промпт. ПЪЛНО ПОДКАНА (v__): [Поставете промпта.]
Дневник на итерациите	(тест > оценка > усъвършенстване)	Използвайте това, за да подобрите надеждността при многократно изпълнение. Подробности за изпълнението Използван инструмент/модел: - Дата/час: - Версия на промпта - Настройки (ако е приложимо): (тон, креативност и др.) Преглед на резултата (бърза оценка) Оценка от 1 до 5: - Съответствие с задачата: - Съответствие със структурата/формата: - Педагогическа полезност: - Яснота/читаемост: - Точност/правдоподобност: - Етика/инклузивност: Наблюдавани проблеми - Халюцинации / неверни твърдения: - Липсващи части / отклонение от формата: - Твърде общо / липса на контекст: - Неправилно ниво / несъответствие във времето: - Други: Приложени корекции (какво се промени в промпта) - Добавена/променена роля: - Добавени ограничения: - По-стриктен формат: - Добавени са задължителни примери: - Добавена стъпка за проверка: Бележки за следващата версия - Цели на v__: (например, намаляване на общия изход, добавяне на локален контекст, налагане на нива на рубрики)
Многократно използвани „шаблони за промптове“	(опционална библиотека)	Запазете малки блокове, които можете да използвате повторно в различни промптове: А. Задавайте уточняващи въпроси (когато липсва информация) Ако липсват съществени подробности, задайте до 3 уточняващи въпроса, преди да генерирате окончателния резултат. Б. Предложете 2 варианта Предоставете две алтернативни версии (вариант А: по-опростен; вариант Б: по-сложен). В. Включете указания за цитиране/посочване на източници (за учащите) Добавете кратка бележка за това как учащите трябва да посочват помощта от ИИ и да проверяват твърденията.



**Чернова на
промпта
(Напишете
пълния
промпт,
както ще
бъде даден
на ИИ.)**

**Чернова на
промпта
(Беше ли
резултатът
полезен?
Какво
трябва да се
промени в
заданието?)**

**Окончателен
промпт**



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посетете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Шаблон за WebQuest с интегриран ИИ: Стандартизиран шаблон, включващ специфични за ИИ стъпки в разделите „Процес“ и „Оценка“

Раздел „Уебквест“	Какво да включите (стандартни полета)	Интеграция на ИИ (вградена)	Необходими резултати / доказателства
1) Заглавие и основни данни	Заглавие; Тема/ЦУР/Модул; Целева група: ППО; ППП; Ниво на учащите (ЕКР/клас); Продължителност; Формат на групата; Необходими инструменти	По избор: ИИ предлага 3 алтернативни заглавия + ключови думи (учителят избира)	Попълнени полета в заглавната част
2) Въведение (заглавие)	Сценарий/сюжет; връзка с реалния живот; Водещ въпрос	AI може да генерира 2–3 варианта на увод + 1 вариант на водещ въпрос; учителят потвърждава	Окончателен увод + 1 водещ въпрос
3) Задача (Резултати)	Окончателен(ни) резултат(и); роли (по избор); критерии за успех (3–5 точки)	AI изготвя критерии за успех и описания на ролите; учителят редактира	Описание на задачата + критерии за успех
4) Ресурси (подбрани)	Връзки/материали, одобрени от учителя; незадължителни местни/общностни ресурси; предоставени набори от данни/шаблони	AI може да предложи ключови думи за търсене или типове ресурси; не се допускат непроверени цитати	Списък с ресурси + бележка за това, което е одобрено от учителя
5) Стъпка 1 - Разбиране на проблема (човекът на първо място)	Изясняване на задачата; дефиниране на термини; изброяване на неизвестните	AI може да преформулира основния въпрос в 2–3 подвъпроса	Определяне на проблема (5–7 реда)
6) Стъпка 2 - Планиране на работата (Роли + график)	Разпределете ролите; етапите; плана за събиране на доказателства	AI предлага проста таблица с плана; екипът я адаптира	Мини план за действие (кой/какво/кога)
7) Стъпка 3 - Изследване и доказателства (необходима е проверка)	Събиране на информация от проверени източници + допълнителни източници	AI може да обобщи вашите бележки; да предложи гледни точки/ключови думи; не трябва да измисля източници	Бележки с коментари + мин. 3 източника
8) Стъпка 4 - Чернова v1 (допуска се изготвяне с помощта на ИИ)	Структура на черновата (заглавия + ключови точки)	AI изготвя раздели въз основа на точките с доказателства, предоставени от учащите	Чернова v1 + „опорни точки“ за всяко твърдение
9) Стъпка 5 -Проверка за качество и пристрастност	Яснота, приобщаващ характер, практичност, съответствие с местните условия	AI проверява нивото на четене, предлага инклузивна формулировка, предлага 2 алтернативи	Преработен проект v2 + кратки бележки за промените
10) Стъпка 6 Финализиране + представяне	Окончателна редакция/форматиране; подготовка на кратко представяне/демонстрация	AI помага със структурата на презентацията/сигналите за време	Краен резултат + 2–3-минутна презентация
11) Стъпка 7 Регистър за използване на ИИ (задължително)	Регистър за прозрачност (инструмент, цел, промптове, причини за приемане/отхвърляне, стъпки за проверка)	AI не е необходимо; учащите документирант използването	Приложен дневник за използване на ИИ



Шаблон за рубрика. Отговорно и етично използване на изкуствен интелект

Оценявана дейност:

Модул / програма за професионално образование и обучение:

Дата:

Учител:

Скала за оценяване:

4 – Отлично

3 – Задоволително

2 – Основно

1 – Незадоволително

Критерий	4 – Отлично	3 – Задоволително	2 – Основно	1 – Недостатъчно
Съзнателно използване на ИИ	Използва ИИ по ясен и обоснован начин, напълно съобразен с целите на дейността.	Използва ИИ по подходящ начин, с ограничена обосновка.	Използва ИИ без особено обмисляне или с ограничено съответствие със задачата.	Използва ИИ по неподходящ или необоснован начин.
Прозрачност и посочване на източника	Ясно декларира използването на ИИ, използваните инструменти и тяхната цел.	Декларира използването на ИИ, но с непълна информация.	Споменава използването на ИИ по неясен или неточен начин.	Не декларира или не признава използването на ИИ.
Проверка и критично мислене	Преглежда, проверява и коригира резултатите от ИИ критично.	Преглежда резултатите от ИИ, но с ограничена критична дълбочина.	Приема резултатите от ИИ с малко или без проверка.	Приема резултатите от ИИ без никаква проверка.
Етично приложение	Използва ИИ в съответствие с етичните принципи (справедливост, уважение, недискриминация).	Като цяло етично използване, с незначителни аспекти за подобряване.	Ограничено или слабо осъзнаване на етичните последствия.	Използва ИИ по начин, който поражда ясни етични опасения.
Защита на данните и поверителност	Избягва споделянето на лични данни и показва силна осведоменост по въпросите на неприкосновеността на личния живот.	Проявява отговорно отношение, с незначителни пропуски.	Има основно съзнание за неприкосновеността на личния живот, но го прилага непоследователно.	Неподходящо използване на лични данни или липса на осведоменост относно рисковете за неприкосновеността на личния живот.
Автономност и учене	AI подпомага ученето, без да замества личната работа.	AI подпомага задачата, с известна зависимост.	Ясна зависимост от ИИ за изпълнение на задачата.	AI явно замества собствената работа на учащия.





ПАРТНЬОРИ



Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие на лиценза, посочете: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Съфинансирано от Европейския съюз

Съфинансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.