



SAINT

1. Newsletter

Dezember 2022

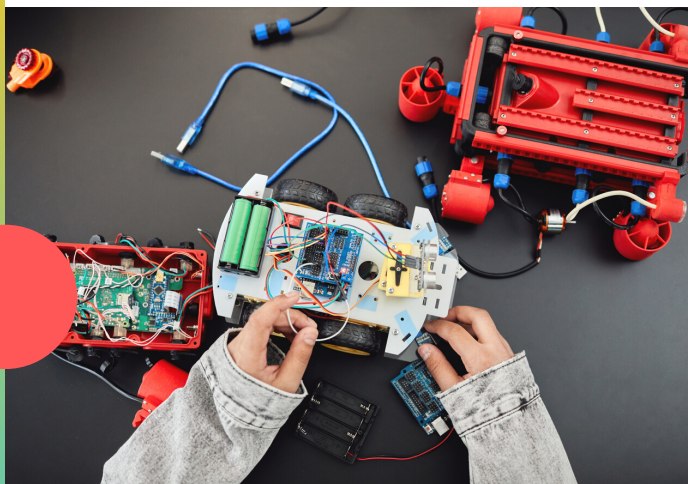
Pr.no: 2022-1-FR01-KA220-SCH-000087794

handreichungen zur einföhrung in die künstliche intelligenz im grundschulunterricht mit minecraft

Koordinator



Die Partner



Nehmen Sie Kontakt auf!

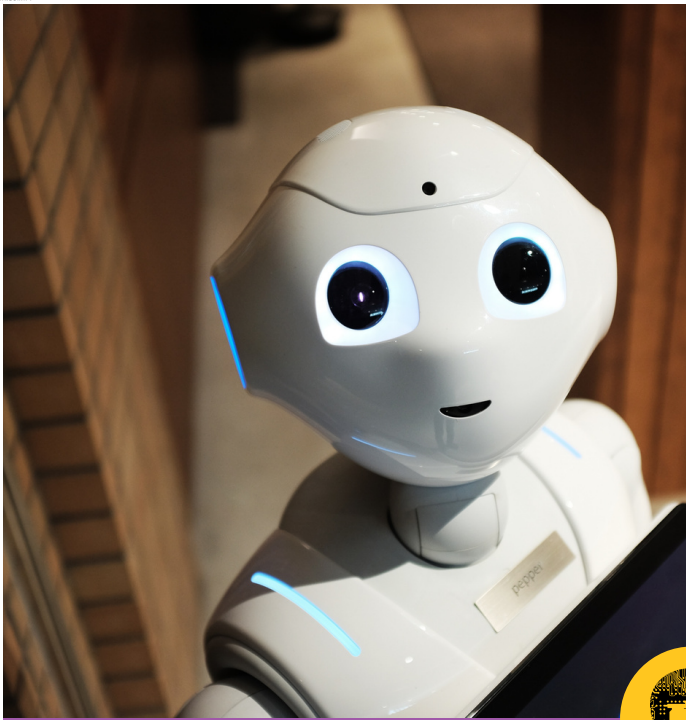
 www.saintproject.eu





SAINT

HANDS ON INTRODUCTION TO ARTIFICIAL
INTELLIGENCE IN PRIMARY EDUCATION
USING MINECRAFT



Über das Projekt

Im Zeitalter des rasanten technologischen Wandels gibt es immer mehr Debatten über die Idee der künstlichen Intelligenz (KI) und die damit verbundenen Gefahren und Chancen. Der Grund, warum so viel über KI und darüber, wie sie unsere Zukunft verändern könnte, gesprochen wird, ist, dass KI-basierte Lösungen bereits in verschiedenen Produkten und Technologien in unterschiedlichen Sektoren eingesetzt werden. Am 19. Mai 2021 hob das Europäische Parlament in der Entschließung über "Künstliche Intelligenz in den Bereichen Bildung, Kultur und audiovisuelle Medien" die wachsende Bedeutung von KI in unseren täglichen Aktivitäten hervor und erkannte die Notwendigkeit an, weiter in "digitale Bildung und Medienausbildung" zu investieren.



Das Kick-off-Meeting

Das Kick-off Meeting des Erasmus+ KA2 Schulprojekts SAINT: hands on introduction to Artificial Intelligence in primary education using minecraft, fand am 15. Dezember 2022 in Lille Frankreich statt. Während des Treffens wurde ein Überblick über das Projekt und die ersten Schritte zur Umsetzung der Projektergebnisse gegeben. Darüber hinaus wurden die Pläne zur Verbreitung und Qualitätssicherung von den Projektleitern vorgestellt. Am Ende des Treffens wurden Verwaltungsfragen erörtert und Fristen für die anstehenden Aufgaben des Konsortiums festgelegt.



Was kommt als Nächstes?

Die nächsten Schritte konzentrieren sich hauptsächlich auf die Projektergebnisse 1. Die fünf Themen, die weiter entwickelt werden sollen, sind: 1. Anwendung von KI im Bereich des maschinellen Lernens, 2. Anwendung von KI in Robotern, 3. Anwendung von KI in Sprache und Sehen, 4. Anwendung von KI in Spielen und Puzzles und 5. Anwendung von KI im täglichen Leben.

