



SAINT

1ο Ενημερωτικό Δελτίο
Δεκεμβριος 2022

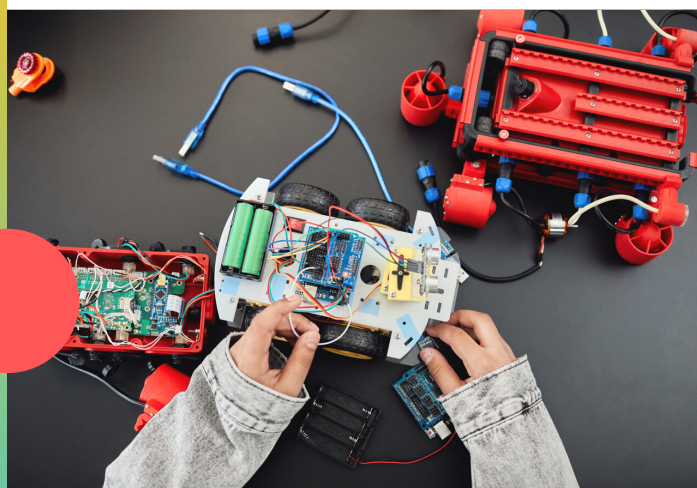
Κωδικός έργου: 2022-1-FR01-KA220-SCH-
000087794

Εισαγωγή στην Τεχνητή Νοημοσύνη στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση με τη χρήση του Minecraft.

Συντονιστής



Οι συνεργάτες



Κράτησε την επαφή!

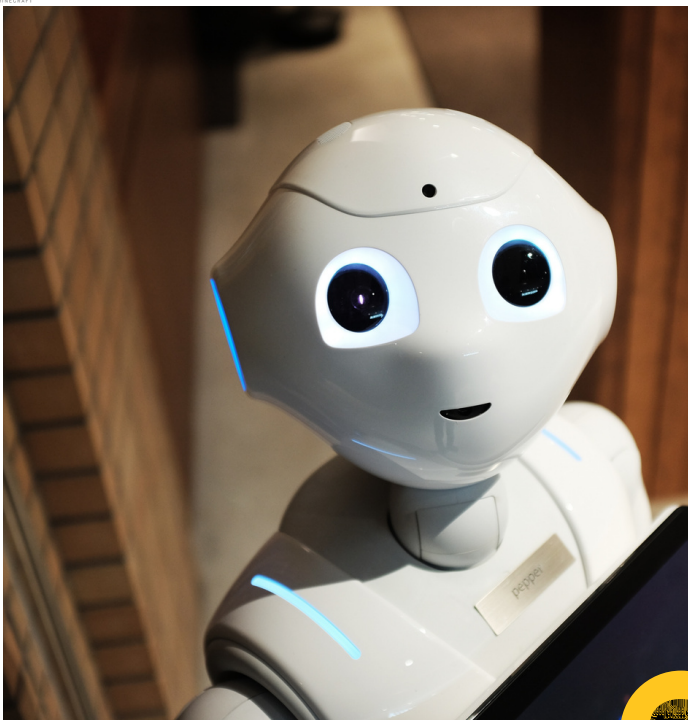
 www.saintproject.eu





SAINT

HANDS ON INTRODUCTION TO ARTIFICIAL
INTELLIGENCE IN PRIMARY EDUCATION
USING MINECRAFT



Σχετικά με το έργο

Σε αυτή την εποχή των ραγδαίων τεχνολογικών αλλαγών, οι συζητήσεις γύρω από την ιδέα της Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ), καθώς και τους κινδύνους και τις ευκαιρίες που αυτή συνεπάγεται, πληθαίνουν. Ο λόγος για τον οποίο γίνεται τόσος λόγος για την Τεχνητή Νοημοσύνη και το πώς θα μπορούσε να αλλάξει το μέλλον μας είναι επειδή λύσεις που βασίζονται στην Τεχνητή Νοημοσύνη εφαρμόζονται ήδη σε διάφορα προϊόντα και τεχνολογίες σε διάφορους τομείς. Στις 19 Μαΐου 2021, στο ψήφισμα σχετικά με την "τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαίδευση, τον πολιτισμό και τον οπτικοακουστικό τομέα", το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο υπογράμμισε την αυξανόμενη σημασία της ΤΝ στις καθημερινές μας δραστηριότητες, αναγνωρίζοντας την ανάγκη να επενδύσουμε περαιτέρω στην "ψηφιακή εκπαίδευση και την κατάρτιση στα μέσα ενημέρωσης".



Η πρώτη συνάντηση

Η εναρκτήρια συνάντηση του προγράμματος Erasmus+ KA2 School project SAINT: hands on introduction to Artificial Intelligence in primary education using minecraft, πραγματοποιήθηκε στις 15 Δεκεμβρίου 2022, στη Λιλ της Γαλλίας. Κατά τη διάρκεια της συνάντησης, παρουσιάστηκε η επισκόπηση του έργου, καθώς και τα πρώτα βήματα των αποτελεσμάτων του έργου που πρόκειται να υλοποιηθούν. Επιπλέον, τα σχέδια διάδοσης και διασφάλισης ποιότητας παρουσιάστηκαν από τους επικεφαλής. Στο τέλος της συνάντησης, συζητήθηκαν θέματα διαχείρισης και ορίστηκαν προθεσμίες για τις επερχόμενες εργασίες της κοινοπραξίας.



Ποια είναι η συνέχεια;

Τα επόμενα βήματα επικεντρώνονται κυρίως στα αποτελέσματα του έργου 1. Τα πέντε θέματα που θα αναπτυχθούν περαιτέρω θα είναι: 1. Εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στη μηχανική μάθηση, 2. Εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στα ρομπότ, 3. Εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στην ομιλία και την όραση, 4. Εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στα παιχνίδια και τους γρίφους και 5. Εφαρμογή της ΤΝ στην καθημερινή ζωή.

