

AI Uitvinders | Groep 7 - 8 | Lesbrief les 1



Deze lessenserie leert de klas op een leuke en praktische manier hoe AI gebruikt kan worden door met behulp van AI-toepassingen een fictieve uitvinding te bedenken, ontwerpen en presenteren. Spelenderwijs leren de leerlingen wat er mogelijk is met AI en wat de invloed van deze technologie op onze maatschappij is. Deze lesbrief hoort bij de introductieles (les 1), die de leerkracht zelf uitvoert. De basis van AI wordt blootgelegd door een afwisseling van stukjes theorie, vragen aan de klas en een AI bordspel dat ze in groepjes spelen.

In de vervolgles gaan ze met de vakdocent van het Medialab aan de slag. Ze duiken dieper in de materie (ondersteund door veel visuele voorbeelden), spelen een AI memoryspel en werken vervolgens in groepjes aan een 'fantasie uitvinding' die alledaagse en/of grote problemen op gaat lossen. Door te sparren met ChatGPT en andere programma's werken ze aan een (technische) beschrijving, een korte tekst, een slagzin, een afbeelding en een bouwtekening. Deze eindresultaten worden 'gepitch't' voor de rest van de groep.

Samenvatting lesopbouw les 1

Les uit te voeren door leerkracht op school (tijdsduur 60 à 70 min.)

Introductie	'Wat is AI?' en presentatie samen doornemen	(20 min.)
Doen	In groepjes het AI bordspel spelen ("Prompt Pioniers")	(30 à 40 min.)
Afronding	Nabespreken	(5 min.)



Vorbereidingen en benodigdheden

- Lees deze lesbrief
- Zorg voor een digibord met internetverbinding
- Zet de **presentatie** klaar op het digibord
- Neem de presentatie alvast een keer door
- Verdeel de klas in groepjes van 3 à 4 leerlingen
- Print en knip de opdrachtenkaartjes uit de bijlage (1 set van 24 kaartjes per groepje)
- Print het spelbord uit de bijlage (1 per groepje)
- Print het spiekbriefje uit de bijlage (1x voor leerkracht)
- Klaarleggen: kladpapier, alle geprinte/geknipte bijlagen, 1 dobbelsteen per groepje

Introductie

Start de presentatie en neem de slides samen door. Vandaag starten jullie met de lessenserie 'AI Uitvinders'. Binnenkort gaat de klas samen met een Medialab vakdocent van de Bibliotheek leren hoe je verschillende 'AI-tools' kan gebruiken om je te helpen bij het uitwerken en ontwerpen van een nieuw idee. Maar voordat ze zelf met AI aan de slag kunnen, is het belangrijk dat ze eerst begrijpen wat AI nu eigenlijk precies is, hoe het werkt en wat het wel (en niet) kan!

Besprek samen de vragen en informatie op de slides van de presentatie, totdat je bij de slide bent waar 'Prompt Pioniers' op staat.

Doen

'Prompt Pioniers' bordspel

Een 'prompt' is een opdracht die je aan AI geeft om iets te gaan maken, zoals een tekst of een afbeelding. Het is ontzettend belangrijk dat je AI heel precies uitlegt wat je graag wil, zodat hij maakt wat jij wil. Dat gaan we oefenen.

De klas wordt in groepjes van 3 à 4 leerlingen verdeeld. Ieder groepje krijgt een stapeltje geprinte kaarten (24 in totaal) met opdrachten erop; dit stapeltje wordt blind op tafel gelegd. De stapel hoeft niet op volgorde te liggen. Ook krijgt ieder groepje een geprint spelbord, een blaadje, een pen, een dobbelsteen en een pion (of iets anders dat kan dienen als pion).

De pion wordt op het startvakje gezet en er mag gedobbeld worden. De pion wordt verplaatst naar het juiste vakje en het groepje voert uit wat daarop staat. Soms is dit een opdrachtenkaart (er staat dan 'tijd om te prompten!' op het vakje). Er mag dan één kaart van de stapel gepakt worden. Het groepje zal een 'prompt' moeten opschrijven om een juist en zo volledig mogelijk antwoord van AI te krijgen, die voldoet aan de opdracht.



Het is aan de leerkracht de taak om te controleren of hun prompt goed genoeg is. Hiervoor is ook een spiekbriefje beschikbaar; hierop kan een goede suggestie voor de juiste prompt teruggevonden worden bij hetzelfde nummer als op hun opdrachtenkaart staat. Zodra een groepje klaar is voor controle, steken ze hun hand op. Er wordt doorgespeeld totdat alle groepjes zijn gefinist, of totdat de leerkracht zegt dat de tijd voorbij is.

Afronding

Tijd om de les kort na te bespreken.

Terugblikken

Wanneer alle groepjes klaar zijn met het spel, is het tijd om de les kort na te bespreken.

- Hebben ze een goed idee gekregen van hoe ze moeten 'prompten' om AI goed aan het werk te zetten?
- Waar liggen de grootste uitdagingen?
- Waar moet je op letten bij het gebruiken van AI?

Vooruitblikken

Leg uit wat er de volgende keer gaat gebeuren; de Medialab docent van de Bibliotheek komt langs om ze te leren hoe ze gebruik kunnen maken van echte AI-tools om een 'fantasie uitvinding' te ontwerpen die alledaagse en/of grote problemen op gaat lossen.

Veel plezier met de introductieles!

m.geluk@bibliotheekeemland.nl | 033 - 463 19 14



Blijf op de hoogte!
bibliotheekeemland.nl/volg

