

TIK W SZKOLE

Sztuczna inteligencja w pracy nauczyciela, cz. II

Katarzyna Drausal

Sztuczna inteligencja zagościła w naszym życiu na dobre, a jej wpływ na edukację jest coraz bardziej zauważalny. Po rozpoczęciu rewolucji przez program ChatGPT, stale pojawiają się nowe rozwiązania. W poprzednim artykule, opublikowanym w nr 127 „Edukacji Pomorskiej” (https://tiny.pl/jpn_ycgx), przedstawiłam dziesięć narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, które z powodzeniem można wykorzystać w szkole. Lista możliwości jest jednak znacznie dłuższa i wciąż rośnie – stąd pomysł na kolejną odświeżoną zestawienie. Poniżej następną dziesiątkę inspirowanych aplikacji oraz stron, które mogą wesprzeć nauczyciela w procesie dydaktycznym, a uczniom pomóc w skuteczniejszym przyswajaniu wiedzy.

Podobnie jak przy zapoznawaniu się z wcześniejszymi propozycjami, pamiętajmy o głównej zasadzie: nowe technologie zawsze powinny być wykorzystywane w zgodzie z metodyką nauczania danego przedmiotu. Kluczowe jest świadome planowanie, jasny cel edukacyjny oraz regularna refleksja nad tym, co rzeczywiście pomaga w procesie uczenia (się). Wierzę, że przy odpowiednim podejściu, sztuczna inteligencja może stać się naszym sojusznikiem, oszczędzając cenny czas i dając mnóstwo inspiracji do wprowadzania nowatorskich rozwiązań w klasie.

Logo aplikacji	Link do strony	Krótki opis
 Copilot	Copilot https://copilot.microsoft.com 	Copilot to model językowy, który generuje treści i obrazy na podstawie promptów (krótkich komunikatów tekstowych). To narzędzie może być cennym wsparciem w codziennej pracy. Jako nauczyciele możemy go wykorzystać np. do szybkiego tworzenia konspektów lekcji, zestawów ćwiczeń czy propozycji pytań kontrolnych – wystarczy odpowiednio sformułować polecenie. Dzięki temu zyskujemy inspirację do dalszej pracy. Należy pamiętać, aby zawsze krytycznie oceniać wygenerowane materiały i dostosowywać je do potrzeb konkretnych uczniów oraz realizowanego programu nauczania.
 Vidnoz	Vidnoz https://www.vidnoz.com 	Strona do generowania filmów lub animacji na podstawie krótkich instrukcji czy scenariuszy. Dzięki niej możemy łatwo tworzyć angażujące projekty edukacyjne – na przykład interaktywne escape roomy. Wyobraźmy sobie Mikołaja, który wita uczniów i informuje, że zgubił okulary. W kolejnych etapach uczniowie mają za zadanie odnaleźć je, przemierzając wirtualną szkołę i przy okazji powtarzając nazwy pomieszczeń. Dzięki tej stronie w kreatywny sposób wprowadzimy elementy zabawy do lekcji.
 dream by WOMBO	Dream.AI https://dream.ai 	Strona, na której wygenerujemy grafikę bez konieczności logowania się. Jest to ogromne ułatwienie w warunkach szkolnych, gdy często brakuje czasu i możliwości na rejestrowanie się uczniów w bardziej rozbudowanych serwisach. Jeśli na zajęciach omawialiśmy różne produkty spożywcze, możemy zaproponować uczniom, aby na zakończenie lekcji stworzyli grafikę zawierającą jak najwięcej produktów. Dzięki temu utrwala słownictwo w ciekawy i kreatywny sposób.
	Vocal Remover https://vocalremover.org 	Strona, na której usuniemy ścieżkę wokálną z piosenki, pozostawiając samą muzykę. Dzięki temu możemy zorganizować lekcję karaoke ze śpiewaniem piosenki w danym języku albo podłożyć własne słowa do znanej melodii. Zastępując oryginalny tekst autorskimi wersami, uczniowie łatwiej zapamiętają nawet najbardziej skomplikowane definicje czy nowe słowa.

Logo aplikacji	Link do strony	Krótki opis
	Gamma https://gamma.app 	Strona umożliwiająca tworzenie prezentacji w błyskawiczny sposób – zarówno na podstawie krótkich promptów, jak i własnych notatek czy dokumentów (PDF, Word). Wystarczy wgrać pliki lub wpisać polecenie, a aplikacja automatycznie zaproponuje szablon i układ slajdów. Dzięki temu nauczyciel może przygotować atrakcyjną wizualnie prezentację podsumowującą materiał z lekcji lub wprowadzającą nowy temat. Wygenerowaną prezentację możemy edytować.
	Canva https://www.canva.com 	Canva to niezwykle popularna platforma umożliwiająca tworzenie różnego rodzaju materiałów graficznych, w tym prezentacji, plakatów czy postów w mediach społecznościowych. Znajdziemy tu sporo aplikacji opartych na sztucznej inteligencji, wystarczy wejść w zakładkę <i>aplikacje</i> . Możliwa jest także edycja zdjęć – możemy usunąć niechciane elementy lub wymienić je na inne. Tę funkcję można wykorzystać przy tworzeniu ćwiczeń polegających na wyszukiwaniu różnic. Nauczyciel może przygotować dwie niemal identyczne ilustracje – w jednej z nich, za pomocą Canvy, zmienić kilka przedmiotów lub usunąć je. Zadaniem uczniów może być opisanie znalezionych różnic w obcym języku (np. „piłka jest na łóżku” vs. „piłka jest pod łóżkiem”).
	QuestionWell https://app.questionwell.org/en/quiz-game/create 	Strona, dzięki której w łatwy sposób wygenerujemy quizy dla uczniów, bazujące na dowolnym artykule, krótkim tekście czy nawet nagraniu z portalu YouTube. Jest tu też możliwość wygenerowania gotowych szablonów w formacie Excel, które następnie możemy zaimportować do stron z quizami, takich jak: Blooket, Kahoot czy Quizziz. Pozwala to na szybkie przygotowanie ulubionych przez uczniów ćwiczeń interaktywnych.
	NaturalReader https://www.naturalreaders.com 	Strona, na której możemy odsłuchać wpisany przez nas tekst. Do wyboru mamy różne głosy, dzięki czemu w trakcie lekcji można zwrócić uwagę na rozmaite akcenty w języku angielskim, np. brytyjski czy amerykański. Narzędzie świetnie sprawdzi się również w domu, gdy uczniowie chcą ćwiczyć czytanie w języku obcym, a nikt z domowników nie może pomóc.
	Curipod https://curipod.com 	Strona do tworzenia interaktywnych prezentacji, które angażują uczniów poprzez konieczność aktywnego udziału w przygotowanych zadaniach. Strona generuje szkielet prezentacji z zadaniami na wybrany temat, a każdy slajd można dowolnie dostosować do potrzeb danej lekcji. Uczniowie dołączają do udziału w lekcji za pomocą swoich telefonów. Zadania mogą być różne, np. <i>narysuj obraz zgodnie z opisem, dopisz skojarzenie czy wybierz odpowiedź</i> . Nauczyciel określa czas, a następnie może pokazać odpowiedzi uczniów na tablicy, przekazując od razu informację zwrotną.
	Animated Drawings https://sketch.metademolab.com/canvas 	Strona stworzona z myślą o najmłodszych, pozwalająca ożywić własnoręcznie narysowaną postać. Wystarczy załadować rysunek, a narzędzie rozpozna kształty i umożliwi nadanie im prostych ruchów. Dzięki temu uczniowie mogą tworzyć krótkie dialogi, idealnie nadające się do utrwalania ważnych wyrażen bądź słownictwa w dowolnym języku.



Katarzyna Drausal – nauczycielka j. angielskiego i niemieckiego; doradca metodyczny w Gdynskim Ośrodku Doskonalenia Nauczycieli; wykładowca m. in. w Akademii Nauk Stosowanych w Gdańsku; trener wspomagania pracy szkoły; właścicielka firmy Inspirownia Edukacyjna; prezeska Polskiego Stowarzyszenia Nauczycieli Języka Niemieckiego o. Trójmiasto; autorka materiałów edukacyjnych; entuzjastka innowacyjnych metod pracy na lekcji, pasjonatka wykorzystania nowoczesnych technologii oraz sztucznej inteligencji w nauczaniu; laureatka nagrody Edukator Roku 2020: edycja online; uhonorowana medalem KEN; wpisana na listę 100 osób przyczyniających się do rozwoju kompetencji cyfrowych w Polsce.