



PROXECTO ERASMUS+ “DEVELOPING AN ARTIFICIAL INTELLIGENCE CURRICULUM ADAPTED TO EUROPEAN HIGH SCHOOL”

O CPI A Xunqueira participa nun proxecto europeo KA2, encadrado dentro dos proxectos Erasmus+, chamado “Developing an Artificial Intelligence Curriculum adapted to European High School”. Este proxecto ten unha duración de tres anos e comeza neste curso 2019/20. O obxectivo principal deste proxecto é o desenvolvemento dun plan de estudos de Intelixencia Artificial adaptado á educación secundaria en Europa. Implicará ao Equipo Directivo, ao profesorado, alumnado e ás familias.

1. OBXECTIVOS XERAIS

- Crear un currículo de Intelixencia Artificial adaptado á ensinanza secundaria europea.
- Lograr o recoñecemento internacional dos centros participantes como centros de referencia tecnolóxica.
- Mellorar as posibilidades de acceso do alumnado a os estudos sobre intelixencia artificial no ensino postobrigatorio.
- Incrementar as oportunidades do alumnado para entrar no mercado laboral do futuro.

2. PARTICIPANTES

- Coordinación: Universidade da Coruña.
- IES David Buján (Cambre)
- CPI A Xunqueira.
- 2IIS ARuiz (Catania, Sicilia, Italia).
- Viesoji istaiga Panevezio profesinio rengimo centras (Panevezio, Lituania).
- Solski center Velenje (Velenje, Eslovenia).
- Joensuun yhteiskoulun lukio (Joensuu, Finlandia).

2.1 Criterios de selección do nivel educativo a involucrar.

O criterio máis importante de selección do nivel de secundaria a involucrar neste proxecto, foi a duración do mesmo, que son 3 anos. Un dos obxectivos é coñecer a



evolución do alumnado durante o tempo que dura o proxecto, analizar os resultados da súa implementación na aula e retroalimentar o avance do mesmo cos resultados do noso alumnado.

Por tanto, ao non dispoñer no noso centro do Bacharelato e, como o alumnado debe partir dun nivel básico de programación (que só se ensina en 2º ESO) e Matemáticas, considérase este nivel, 2º ESO, o máis adecuado para levar a cabo este Erasmus+.

2.2 Equipo de traballo.

O equipo de traballo do CPI A Xunqueira, está formado por:

- M^a Isabel Hermida Rodríguez, directora e profesora de Matemáticas.
- Blanca López Moreno, coordinadora do proxecto e profesora de Tecnoloxía.
- Montserrat Iglesias Rivera, profesora de Física e Química.
- Un equipo de 5 alumnos/as.

2.3 Criterios de selección do alumnado.

Coa intención de lograr unha igualdade de oportunidades entre alumnos e alumnas e cumprindo cun dos obxectivos deste proxecto que é fomentar o estudo e as saídas profesionais STEAM entre as alumnas, decidimos tentar lograr paridade no noso equipo. Con este fin, comezase a traballar no devandito proxecto con 6 alumnos/ as, 3 mozos e 3 mozas de 2º ESO que se atopen matriculados na materia de Programación no curso académico 2019/2020.

Para a correcta elección do alumnado máis apto para comezar a traballar, pedíronse os seguintes informes individualizados, a todo o alumnado de Programación.

- Informe da Xefa de Estudos de Primaria, Dolores Yáñez Casal.
- Informe da titora de 1º ESO, M^a Pilar Vázquez Castro.
- Informe da profesora de Matemáticas M^a Concepción Rodríguez Cotos.
- Avaliación inicial da materia de Programación 2º ESO.

Tendo en conta que aínda estamos a comezo de curso, descoñecemos a resposta do alumnado que inicialmente se seleccione para o E+. Por tanto, considérase este un grupo aberto e flexible, que irá evolucionando durante este curso, de maneira que cabe a posibilidade de que haxa alumnado que entre e salga deste grupo en función de diversas razóns, xa sexa porque non lles gusta, parézalles complexo ou non se adapten ao ritmo de traballo que require.



3. METODOLOXÍA DE TRABALLO

Cóntase con orzamento a cargo da Comisión Europea para celebrar as seguintes actividades:

- Reunións Transnacionais de xestión de proxectos.
- “Workshops” para poñer en común o traballo nas distintas etapas.
- Eventos multiplicadores.
- Publicación dos produtos, compartir ideas.

Traballarán profesoras dos departamentos de Tecnoloxía, Física e Química e Matemáticas cun grupo de 6 alumnos, que se comprometerán a participar na totalidade do proxecto. As principais liñas de traballo son:

- Programación de dispositivos do mundo real que interactúan co entorno real.
- Usar o teléfono móbil (teléfono intelixente) do estudante como elemento tecnolóxico central para desenvolver todo o material educativo.
- “Test point” para o alumnado, a desenvolver baixo a supervisión do profesorado da UDC.

4. TEMPORALIZACIÓN

Durante os tres anos o grupo de traballo do CPI A Xunqueira desenvolverá o traballo durante 2 horas semanais fóra do horario lectivo. O profesor encargado da UDC fará 3 “Test point” por curso, nos que se medirá a evolución do alumnado e a adecuación do material elaborado. Realizaranse 5 workshops, 1 no primeiro curso e 2 en cada un dos seguintes, nos que se porá en común o traballo feito nos distintos países. Neste curso está previsto que se realice en España a final de curso. Nos dous cursos seguintes, haberá un ao principio e outro ao final, e serán cada un deles nos distintos países: Italia, Lituania, Eslovenia e Finlandia.