

Dirbtinis intelektas ir EdTech švietime - kokia yra pridėtinė vertė?



VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCMXXII

Prof. dr. Airina Volungevičienė

Švietimo akademijos profesorė

Inovatyvių studijų instituto direktorė

EDEN Digital Learning Europe steigėja

DELTA - Digital Education, Learning, Teaching and
Assessment narė

EdTech = education technology

should be technology for education, not vice versa to be of interest to education
its mission is to enhance/ support learning, teaching and assessment

EdTech - tai švietimo technologija, kurios paskirtis praturtinti, sukurti pridėtinę vertę mokymo, mokymosi ir vertinimo procese.

DI sprendimai yra EdTech sprendimai

Trūksta mokslo žinių, kad konkrečiai DI sprendimai prisideda ir pagerina mokymo ir mokymosi procesą

Girdime daug apie potencialą, transformaciją, bet esmė slypi detalėse:-)

DI ir EdTech sąvokos švietime yra jau kuris laikas, bet kam DI kuria didžiausią **pridėtinę vertę** švietime - ar turime atsakymus?

Edukologijos vs IT tyrimai ir praktika

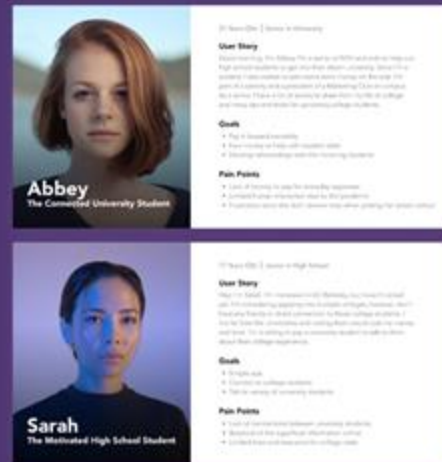


shutterstock.com · 147788414

VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCMXXII

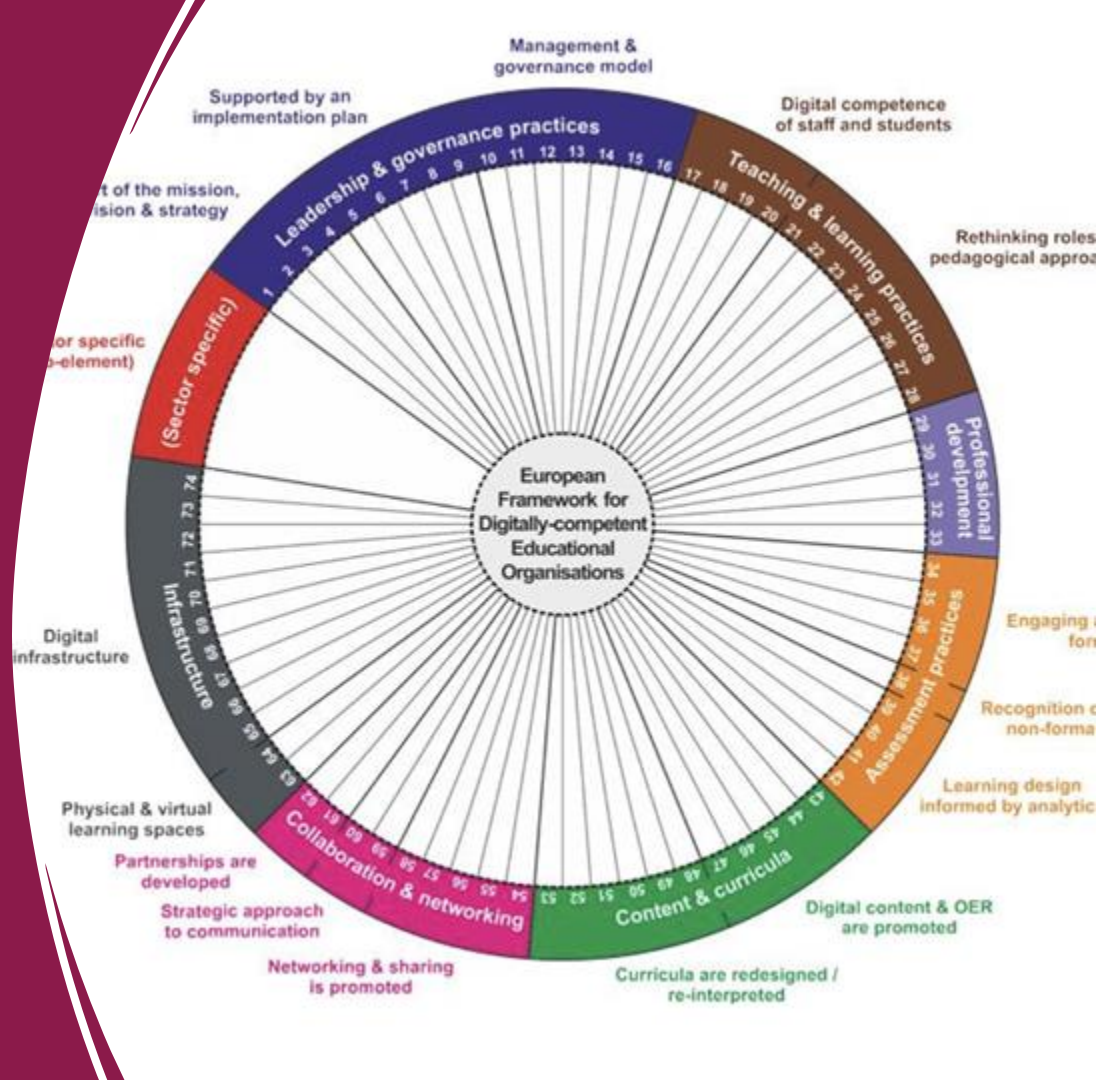
User Persona

A helpful persona builder



Technologijų (EdTech, DI) integracijos į švietimo organizaciją modelis

SELFIE
DigCompOrg



Special report

EU support for the digitalisation of schools

Significant investments, but a lack of strategic focus in the use of EU financing by member states



EUROPEAN
COURT
OF AUDITORS

Figure 2 – Priorities of the updated Digital Education Action Plan (2021-2027)

PRIORITY 1 – Fostering the development of a high-performing digital education ecosystem



Launch a **strategic dialogue with member states** to facilitate successful digital education



Make recommendations for **online/distance learning** in primary and secondary education



Develop a **European Digital Education Content Framework** and check the feasibility of a **European exchange platform** to share certified online resources and link existing platforms



Launch a **Connectivity4Schools** initiative and encourage **member states'** uptake of EU support for broadband, internet access and digital tools such as **SELFIE for Teachers**



Develop **ethical guidelines on artificial intelligence (AI) and data usage** in teaching and learning

PRIORITY 2 – Enhancing digital skills and competences for the digital transformation



Develop **common guidelines to foster digital literacy** and **fight disinformation**



Include AI and digital skills in the **European Digital Competence Framework**; support the development of **artificial intelligence learning resources** for education and training providers



Develop a **European Digital Skills Certificate** recognised by governments, employers and other stakeholders across Europe



Make recommendations on **improving digital skills provision** and introduce an **EU target for student digital competence**

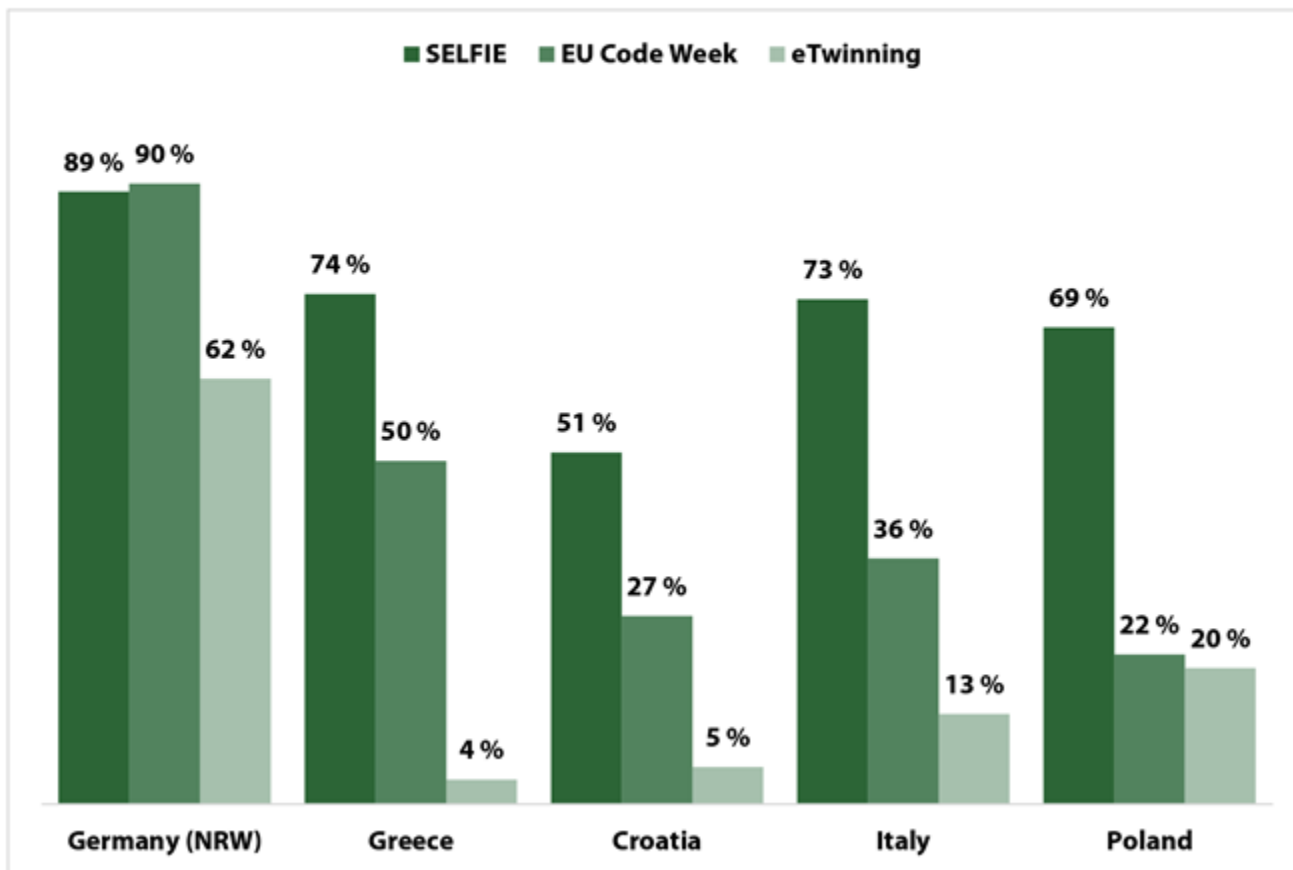


Promote advanced digital skills development; scale up **Digital Opportunity traineeships** and encourage **female participation in science, technology, engineering and mathematics**



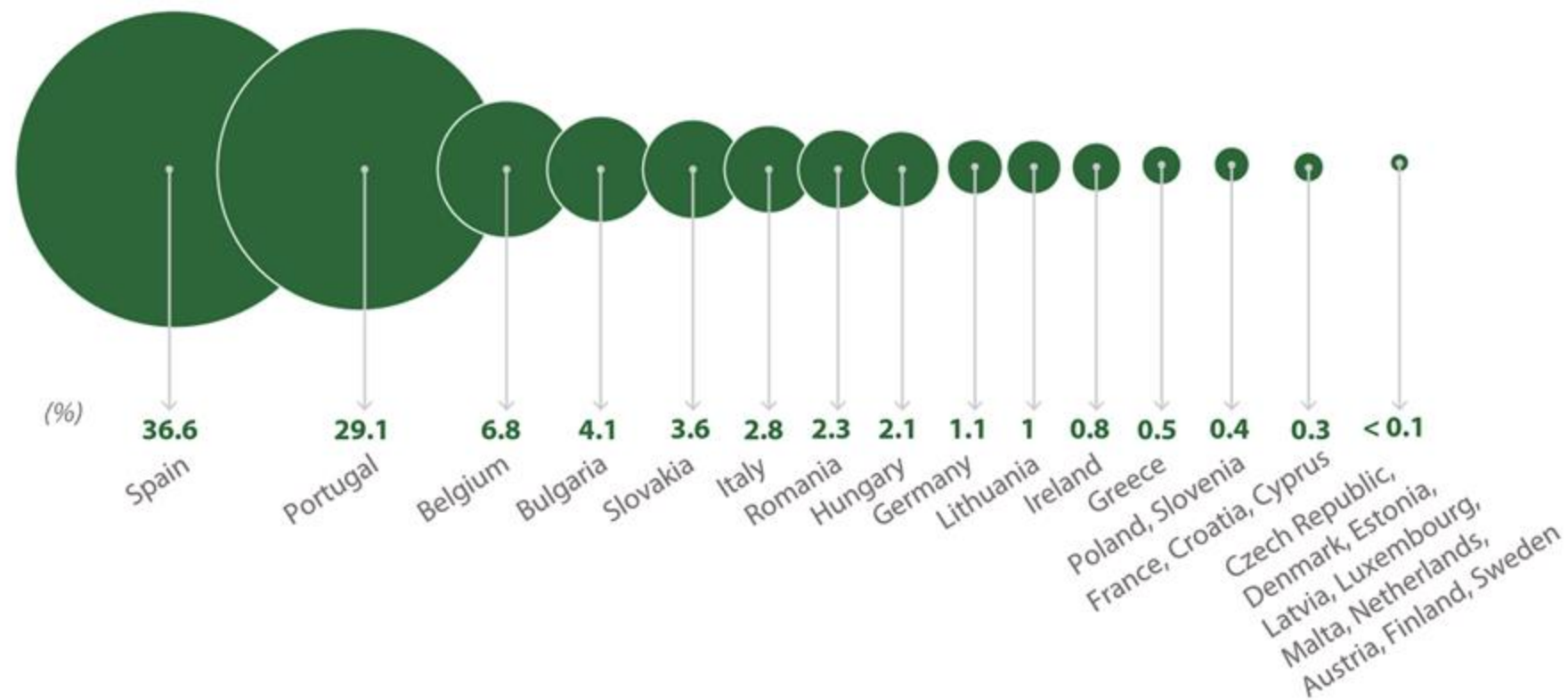
Create a new **European Digital Education Hub** to link national and regional digital education initiatives and stakeholders

Figure 5 – Share of surveyed schools not aware of selected Commission actions supporting the digitalisation of schools



Source: ECA survey.

Figure 6 – Share of students and teachers using SELFIE in member states



Source: ECA based on Commission and Eurostat data.

European Education Area

Quality education and training for all

[Home](#) [About EEA](#) [Focus topics](#) [Education levels](#) [What's new?](#) [Resources and tools](#) [Funding](#) [Testimonials](#)

You are here: [Home](#) / [Focus topics](#) / [Digital education](#)

Digital education

The EU is promoting the development of a high-performing European digital education ecosystem and is seeking to enhance citizens' competences and skills for the digital transition.



What is the EU doing on digital education?



Digital Education Action Plan

The 2021-2027 Digital Education Action Plan is the Commission's flagship digital education policy initiative.

[Explore the Action Plan](#) →



European Digital Education Hub

The open online collaborative community for digital education stakeholders in Europe and beyond.

[Join the community of the Hub](#) →



Free self-reflection tools

Self-reflection tools on digital competences in education: SELFIE, SELFIE for TEACHERS and SELFIE for work-based learning.

[Learn about the self-reflection tools](#) →

Enhancing digital skills and competences for the digital transformation



Guidelines to foster digital literacy and tackle disinformation

Hand-on guidance for primary and secondary teachers



Updating the European Digital Competence Framework

The inclusion of skills related to AI and use of data



Digital Skills Certificate

A path towards certified digital skills across Europe



Improving the provision of digital skills

Empowering Europeans to develop the digital competences they need



Measuring student digital skills

Compare, analyse and set competence targets to strengthen evidence-based policy development across the EU



Digital Opportunity Traineeships

Boost ICT talent in the EU



Women in STEM

Empowering young women to develop digital and entrepreneurial skills



European Digital Education Hub

The online community for digital education enthusiasts



**DIRBTINIO INTELEKTO (DI)
IR DUOMENŲ NAUDOJIMO
MOKYMO IR MOKYMOSI SRITYJE
ETIKOS GAIRĖS PEDAGOGAMS**



**Kovos su dezinformacija ir
skaitmeninio raštingumo skatinimo
per švietimą ir mokymą gairės
mokytojams ir ugdytojams**

Mokymosi analitika - DI senelis



© [Holainsemar](#)
| [Dreamstime.com](#)



© [Bekir Ugur](#)
| [Dreamstime.com](#)

Mokymosi analitika - DI senelis



AI generated

<https://iconscout.com/illustrations/horse-game>



2024/1689

2024 7 12

EUROPOS PARLAMENTO IR TARYBOS REGLAMENTAS (ES) 2024/1689

2024 m. birželio 13 d.

kuriuo nustatomos suderintos dirbtinio intelekto taisyklės ir iš dalies keičiami reglamentai (EB) Nr. 300/2008, (ES) Nr. 167/2013, (ES) Nr. 168/2013, (ES) 2018/858, (ES) 2018/1139 ir (ES) 2019/2144 ir direktyvos 2014/90/ES, (ES) 2016/797 ir (ES) 2020/1828 (Dirbtinio intelekto aktas)

(Tekstas svarbus EEE)



EU Member States EU AI Act: Tasks in 2024-2025

Tasks, powers, and responsibilities of the EU Member States (MS)

Timeline for Establishing the AI Governance System



AI Act Explorer

Browse the full AI Act text online. Search within the Act for parts which are relevant to you.



Compliance Checker

Discover how the AI Act will affect you in 10 minutes by answering a series of straightforward questions.



High-Level Summary

Everything you need to know about the AI Act in ten

Small Business Guide

Everything you need to know about the AI Act for small and

EdTech (t.p. DI) sprendimai - kaip juos pasirinkti

EdTech gali pasirūpinti, kad organizacija atitiktų ES DI reglamentavimą

Kaip juos pasirinkti?

- Turėti skaitmeniškai kompetentingus specialistus organizacijoje
- Kviesti skaitmeniškai kompetentingus partnerius
- Ieškoti EdTech kokybės užtikrinimo kriterijų ir jais vadovautis (EdTech asociacija, deja, nepasiūlo tokių kriterijų ir veikia komerciniu požiūriu)
- Nesižavėti *lobistiniais* pasirinkimais ir “užpirkti” licencijas mokyklai - geriau vienas, bet stiprus liudijimas apie EdTech pridėtinę vertę ugdymui(si), nei 1000 išdalintų licencijų be pridėtinės vertės didaktikai (mokykla tampa tiesiog smėlio dėže EdTech kompanijoms)

EdTech sprendimų analizė organizacijoje

faktinė info - nespalv					Didaktiniai kriterijai		Tikslinė grupė				Teisiniai kriterijai	
Pavadinimas	Tinklapis	Kompanija (kas autorius)	Šalis	Kokiu pagrindu/sprendin (pvz. Open AI) veikia įrankis	Didaktinė paskirtis	Sąsaja/integracija su Moodle	Mokytojas/dėstytojas, Mokinys/studentas	Organizacija (universitetas, mokykla)	Medžiagos pateikimo formatas (skaidrės, vaizdo įrašas ir kt.)	Kalba	Suderinta su Europos sąjungos reguliavimu ir duomenys talpinami	Autentiškumas
Gradescope	https://www.gradescope.com/	Turnitin	JAV	Turnitin sąsaja	Įvertinimui	Galima integracija su Moodle	pedagogas, studentas	universitetas	Testų ir egzaminų vertinimo sąsaja	anglų	ES duomenų apsauga (duomenys neperduodami už EU ribų), BDAR (sąsaja su Turnitin politika)	Turi priklauso institucijai
CoGrader	https://cograder.com/	CoGrader	JAV		Įvertinimui	?	pedagogas	universitetas, mokykla	Esė vertinimo ataskaitos	anglų	Duomenų saugojimo politikos (FERPA, COPPA) Nuasmenintais duomenimis dalinasi su OpenAI	Turi priklauso naujai
EssayGrader AI	https://essaygrader.ai/	EssayGrader	JAV		Įvertinimui	nėra	pedagogas	mokykla	Esė analizės ataskaitos	anglų	Nuasmenintais duomenimis dalinasi su OpenAI vertinimo tikslais (ne AI apmokymo tikslais)	Turi priklauso naujai, AI gali etini klausimai
Redmenta	https://redmenta.com/	Redmenta Edutech Kft.	Vengrija		Įvertinimui	nėra	pedagogas	mokykla	Testai, ataskaitos, personalizuotos veiklos	anglų, vengrų, kt.	Taikomi Europos Sąjungos (ES) arba Jungtinės Karalystės (JK) duomenų apsaugos įstatymai Hungarian Privacy Act ir BDAR	Turi priklauso naujai

Product Design

- Draws on existing evidence and learning sciences research
- Underpinned by best practices in digital pedagogy
- Considers user experience (teacher and learner) and orchestration needs
- Aligns with curriculum and wider learning goals
- Enables accessibility and inclusion

Meets Users' Needs

Enables Digital Pedagogy

Quality EdTech

Adopts evidence informed approach

Develops Digital Competencies

Evaluation and Evidence

- Adopts a research mindset
- Shares underpinning research and evidence
- Values user evaluation and facilitates evidence informed decision making
- Iterates design through feedback, data and collaboration
- Draws on a portfolio of evidence to demonstrate impact or potential

For Teachers

- Supports innovative technology
- Leverages digital assessment
- Facilitates the creation and adaption of resources

For Learners

- Enables innovative learning
- Engages and motivates
- Provides agency and empowerment

For Teachers

- Supports professional development
- Generates data and insights
- Aids digital safeguarding

For Learners

- Develops digital citizenship
- Develops digital literacy
- Develops work-ready skills

EdTech Quality Frameworks and Standards Review

DfE Quality Characteristics Project

(ref: PQFFSR)

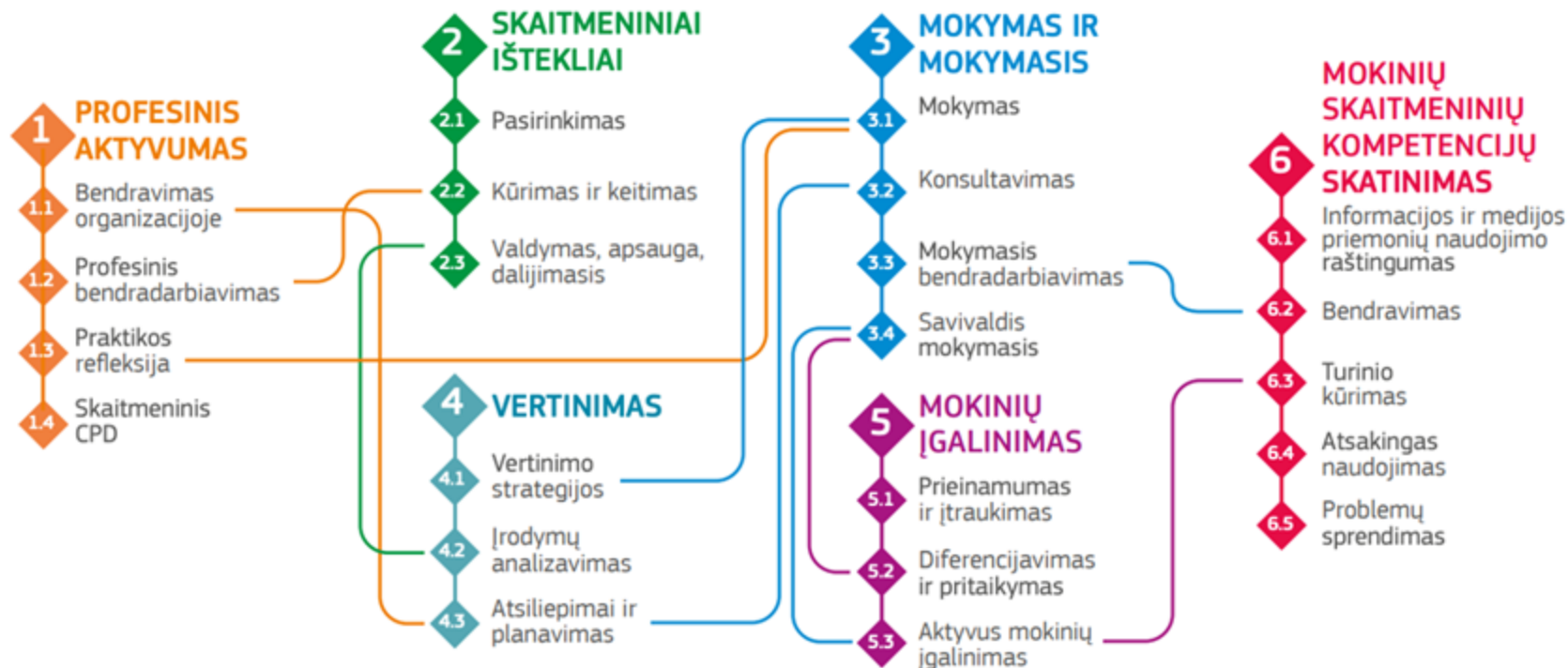
December 2023

Authors: Dina Foster, Caitlin McLemore, Brandon Olszewski, Ali Chaudhry, Ekaterina Cooper, Laurie Forcier and Rose Luckin

Profesinės pedagogų kompetencijos

Pedagoginės pedagogų kompetencijos

Mokinių kompetencijos



Digital Competence: Empowering teachers and students

Teachers' digital competence framework

The Estonian teachers' digital competence framework is adapted from DigCompEdu 2019 and it has six dimensions:

1. professional development and engagement



2. digital resources



3. teaching and learning



4. assessment



5. empowering learners



6. facilitating learners' digital competence



Students' digital competence framework

The students' digital competence framework is adapted from DigComp 2.1 and it has five dimensions:

1. **information and data literacy** (e.g. articulating needs, judging the relevance of sources, organising digital data);
2. **communication and collaboration**;
3. **digital content creation** (e.g. creating, improving and editing, understanding copyright, giving understandable instructions to computer systems);
4. **safety**;
5. **problem-solving**.

www.educationestonia.org/innovation/digital-competence/

Skaitmeninės mokytojo / dėstytojo kompetencijos (DigCompEdu)

	Žinios	Gebėjimai	Požiūris (nuostatos, vertybės, atsakomybė)
2.SKAITMENINIAI IŠTEKLIAI IR TURINYS			
2.1 Skaitmeninių išteklių ir turinio pasirinkimas.			
Skaitmeniškai kompetentingas mokytojas geba naudoti skaitmenines technologijas renkantis skaitmeninius išteklius ir turinį bei jų pagalba: - formuluoti tinkamus skaitmeninių išteklių ir turinio paieškos užklausas, - pasirinkti tinkamus skaitmeninius išteklius mokymo ir mokymosi procesuose arba naudojantis atsšveigiant specifinį mokymosi kontekstą ir mokymosi tikslus, - kritiškai įvertinti skaitmeninių išteklių ir šaltinių patikimumą bei tinkamumą, - įvertinti galimus skaitmeninių išteklių panaudos apribojimus (tokius kaip autorinės teisės, failo tipas, techniniai reikalavimai, teisinės nuostatos ir prielaidos), - įvertinti skaitmeninių išteklių naudą siekiant mokymosi tikslų, konkrečios mokinių grupės kompetencijų lygį ir pasirinktą pedagoginį scenarijų.			
Naujokas (A1 lygis) Tyrinėtojas (A2 lygis)	A1 – įvardija ir apibūdina pagrindines skaitmenines technologijas, naudojamas ieškoti skaitmeninių išteklių ir turinio; A2 – paaiškina, kaip formuluoti tinkamus skaitmeninių išteklių ir turinio paieškos užklausas, kaip pasirinkti tinkamus skaitmeninius išteklius mokymo ir mokymosi procesuose, tyrinėja skaitmeninius mokymo ir mokymosi išteklius internete bei pagrindines platformas, kuriose tokie ištekliai yra talpinami.	A1 – geba naudoti pagal instrukciją pagrindines paieškos sistemas apdoroti informaciją internete ir kartais tvarkyti skaitmeninius mokymo ir mokymosi išteklius; A2 – geba kompiuterinio raštingumo lygmenyje naudoti žinomų platformų paieškos sistemas, formuluoti tinkamus skaitmeninių išteklių ir turinio paieškos užklausas ir pasirinkti tinkamus skaitmeninius išteklius priklausomai nuo specifinio mokymosi konteksto ir mokymosi tikslų; tyrinėja technologijų funkcijas ir kitas galimybes.	A1 – taiko siaurą išteklių asortimentą mokymo ir mokymosi procesuose arba naudojasi programoje pasiūlytais ir nerodo iniciatyvos plėtoti skaitmeninių išteklių asortimento vadovaudamasis bendra tvarka ar siekdamas pritarimo; A2 – domisi skaitmeninių išteklių paieška, tačiau ribotai naudojasi paieškos galimybėmis, skaitmeninių technologijų taikymą mokymo ir mokymosi procesuose prima kaip tvarką ir organizacijos įdiegtą priemonę.
Diegėjas (B1 lygis) Ekspertas (B2 lygis)	B1 – pasirenka keletą skirtingų skaitmeninių technologijų, skirtų ieškoti skaitmeninių išteklių ir turinio pagal bazinius kriterijus ir technologijų paskirtį, kritiškai vertina skaitmeninių išteklių ir turinio patikimumą ir tinkamumą; B2 – vadovaudamasis kompleksiniais atrankos kriterijais ir argumentais, pasirenka tinkamiausią technologiją, skirtą ieškoti ir pasirinkti išteklius, įvertina skaitmeninių išteklių ir turinio panaudos apribojimus ir prielaidas.	B1 – geba tinkamai pasirinkti ir naudoti skirtingas skaitmenines technologijas, skirtas paieškai ir naudoti skaitmeninius išteklius ir turinį naudodamasis baziniais kriterijais; filtruoja paiešką, taiko atrankos kriterijus siekdamas gauti tikslingus rezultatus; B2 – pritaiko skaitmeninių technologijų kompleksinius pasirinkimo kriterijus ir naudoja tinkamiausią technologiją adaptuodamas paieškos parametrus, pasirenka redaguojamus išteklius pagal licencijos tipą, failo formatą, išteklių kokybę ir panaudojamumą, įvertina patikimumą ir tinkamumą mokiniams, pritaiko išteklius pagal mokymosi tikslus, integruoja technologijas savo praktikoje ir nuolat ją tobulina.	B1 – atsakingai pasirenka, naudoja ir pakartotinai panaudoja išteklius pagal bazinius atrankos kriterijus, demonstruoja atsakingą požiūrį, laikosi etiketo, privatumo nuostatų ir pagarbos; B2 – integruoja naujas vertybines nuostatas savo praktikoje, atsakingai renka, adaptuoja, pakartotinai panaudoja išteklius ir turinį, vertina jų panaudojamumą teikiant grįžtamąjį ryšį ir rekomendacijas.
Lyderis (C1 lygis) Iniciatorius (C2 lygis)	C1 – analizuoja skirtingų skaitmeninių technologijų taikymą skirtingose skaitmeninių išteklių ir turinio paieškos sistemose, įvardija išsamius kriterijus, reikalingus išskirti vykdančias visų išteklių ir turinio paiešką, atranką ir pritaikant mokymo ir mokymosi procesuose. C2 – įvertinęs skirtingų skaitmeninių technologijų taikymą, aiškina ir argumentuoja išteklių pasirinkimo išsamius kriterijus, kokybės reikalavimus ir panaudojamumo vertę siekiant mokymosi tikslų pagal konkrečios mokinių grupės kompetencijų lygį.	C1 – meistriškai naudoja skirtingas skaitmenines technologijas, skirtingus šaltinius ir išsamius kriterijus vertindamas ir pasirinkdamas išteklius visais įmanomais aspektais, pritaiko pagal kontekstą išteklius mokymo ir mokymosi procese, tikrina išteklių patikimumą; C2 – meistriškai taiko technologijas pagal pasirinktą konsultuoja kolegas dėl išteklių paieškos šaltinių, saugyklių ir strategijų, kuria savo paties išteklių saugyklą, tinkamai adaptuoja ir užtikrina kolegoms prieigą prie saugyklos, strategiškai taiko meistriškus	C1 – skleidžia naujas vertybines nuostatas, taiko platų požiūrį į skaitmeninių išteklių pritaikomumą užtikrindamas ir laikydamasis kokybės ir etikos panaudos principų; C2 – įgalina kolegas pasirinkti ir naudoti skaitmeninius išteklius ir plėtoja jų panaudojamumo kultūrą, nuosekaliai veikia ir kuria naujas praktikas naujų vertybių kontekste.

MOKINIŲ SKAITMENINIŲ KOMPETENCIJŲ SKATINIMAS

6

6.1

Informacijos ir medijos
priemonių naudojimo
raštingumas

6.2

Bendravimas

6.3

Turinio
kūrimas

6.4

Atsakingas
naudojimas

6.5

Problemų
sprendimas

6

FACILITATING LEARNERS' DIGITAL COMPETENCE

6.1

Information &
media literacy

6.2

Communication

6.3

Content creation

6.4

Responsible use

6.5

Problem solving

Mokinių skaitmeninių kompetencijų gerinimas



Informacijos ir medijos priemonių naudojimo raštingumas

Mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, iš mokinių reikalaujantys perteikti informaciją, surasti informaciją ir išteklius skaitmeninėje aplinkoje, sutvarkyti, apdoroti, išanalizuoti bei interpretuoti informaciją ir palyginti bei kritiškai įvertinti informacijos ir jos šaltinių tinkamumą bei patikimumą.



Bendravimas ir bendradarbiavimas skaitmeninėje aplinkoje

Įtraukiama mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, kurių metu mokiniai turi efektyviai ir atsakingai naudoti skaitmenines technologijas, kad galėtų bendrauti, bendradarbiauti ir būti pilietiški.



Skaitmeninio turinio kūrimas

Įtraukiama mokymosi veikla, užduotys ir vertinimai, kurių metu mokiniai save turi išreikšti skaitmeninėmis priemonėmis bei keisti ir skirtingais formatais kurti skaitmeninį turinį. Mokiniai mokomi apie skaitmeninio turinio autorių teises ir licencijas, kaip nurodyti šaltinius bei priskirti licencijas.



Atsakingas naudojimas

Imamasi priemonių fizinei, psichologinei ir socialinei mokinių gerovei užtikrinti, naudojant skaitmenines technologijas. Mokiniais suteikiama galimybė valdyti rizikas bei saugiai ir atsakingai naudoti skaitmenines technologijas.



Skaitmeninių problemų sprendimas

Įtraukiamos mokymosi veiklos, užduotys ir vertinimai, kai mokiniai privalo atpažinti ir išspręsti technines problemas arba kūrybingai perkelti technologines žinias, priimdami naujus sprendimus.

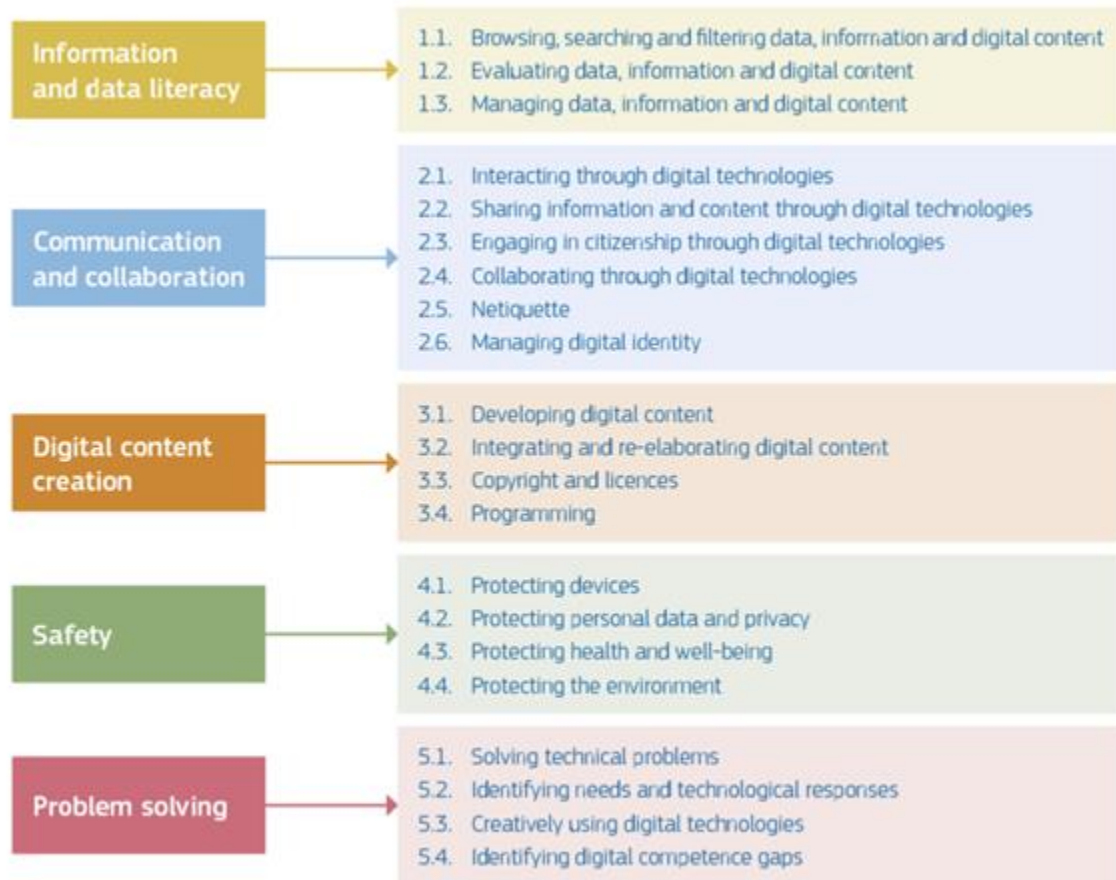


FIG.1 The DigComp conceptual reference model



DIMENSION 3 • PROFICIENCY LEVEL

FOUNDATION	1	At basic level and with guidance, I can:	- identify ways to create and edit simple content in simple formats, - choose how I express myself through the creation of simple digital means.
	2	At basic level and with autonomy and appropriate guidance where needed, I can:	- identify ways to create and edit simple content in simple formats, - choose how I express myself through the creation of simple digital means.
INTERMEDIATE	3	On my own and solving straightforward problems, I can:	- indicate ways to create and edit well-defined and routine content in well-defined and routine formats, - express myself through the creation of well-defined and routine digital means.
	4	Independently, according to my own needs, and solving well-defined and non-routine problems, I can:	- indicate ways to create and edit content in different formats, - express myself through the creation of digital means.
ADVANCED	5	As well as guiding others, I can:	- apply ways to create and edit content in different formats, - show ways to express myself through the creation of digital means.
	6	At advanced level, according to my own needs and those of others, and in complex contexts, I can:	- change content using the most appropriate formats, - adapt the expression of myself through the creation of the most appropriate digital means.
HIGHLY SPECIALISED	7	At highly specialised level, I can:	- create solutions to complex problems with limited definition that are related to content creation and edition in different formats, and self-expression through digital means, - integrate my knowledge to contribute to professional practice and knowledge and guide others in developing content.
	8	At the most advanced and specialised level, I can:	- create solutions to solve complex problems with many interacting factors that are related to content creation and edition in different formats, and self-expression through digital means, - propose new ideas and processes to the field.

DIMENSION 4 • EXAMPLES OF KNOWLEDGE, SKILLS AND ATTITUDES

NEW
EN 2.2

KNOWLEDGE

118. Knows that digital content exists in a digital form and that there are many different types of digital content (e.g. audio, image, text, video, applications) that are stored in various digital file formats.
119. Knows that AI systems can be used to automatically create digital content (e.g. texts, news, essays, tweets, music, images) using existing digital content as its source. Such content may be difficult to distinguish from human creations. (AI)
120. Aware that "digital accessibility" means ensuring that everyone, including people with disabilities, can use and navigate the internet. Digital accessibility includes accessible websites, digital files and documents, and other web-based applications (e.g. for online banking, accessing public services, and messaging and video-calling services). (DA)
121. Aware that virtual reality (VR) and augmented reality (AR) allow new ways to explore simulated environments and interactions within the digital and physical worlds.



SKILLS

122. Can use tools and techniques to create accessible digital content (e.g. add ALT text to images, tables and graphs; create a proper and well-labelled document structure; use accessible fonts, colours, links) following official standards and guidelines (e.g. WCAG 2.1 and EN 301 549). (DA)
123. Knows how to select the appropriate format for digital content according to its purpose (e.g. saving a document in an editable format vs one that cannot be modified but is easily printed).
124. Knows how to create digital content to support one's own ideas and opinions (e.g. to produce data representations such as interactive visualisations using basic datasets such as open government data).
125. Knows how to create digital content on open platforms (e.g. create and modify text in a wiki environment).
126. Knows how to use Internet of Things (IoT) and mobile devices to create digital content (e.g. use embedded cameras and microphones to produce photos or videos).



ATTITUDES

127. Inclined to combine various types of digital content and data to better express facts or opinions for personal and professional use.
128. Open to explore alternative pathways to find solutions to produce digital content.
129. Inclined to follow official standards and guidelines (e.g. WCAG 2.1 and EN 301 549) to test the accessibility of a website, digital files, documents, e-mails or other web-based applications that one has created. (DA)



VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCMXXII



Competences for teaching *with* AI

Area 1: Professional Engagement

Area 2: Digital resources

Area 3: Teaching and Learning

Area 4: Assessment

Area 5: Empowering Learners

Area 6: Facilitating learners' digital

6



Competence areas in DigComp

Competences for teaching *for* AI

1. Information and data literacy

2. Communication and collaboration

3. Digital content creation

4. Safety

5. Problem solving

Competences for teaching *about* AI

Basic digital skills

- Content creation
- Cloud usage
- Data analysis and representation
- Collaboration and communication tools

Computational thinking

- Design thinking
- Problem-solving
- Block-based programming
- Text-based programming

Mathematics

- Fundamentals of statistics
- Fundamentals of probability

Existing applications of AI

- To provide a realistic view of AI
- To be updated on the real usage of AI
- Ethics behind real cases
- Legal issues and data privacy

Specific AI topics

- Perception and actuation
- Representation and reasoning
- Machine learning

Welcome to the European Digital Education Hub!

Upcoming events



Onboarding Call
Wed, 8 Oct, 09:30



Onboarding Call
Wed, 15 Oct, 09:30



Onboarding Call
Tue, 21 Oct, 09:30



Hub showcase event
Wed, 22 Oct, 12:00

[See all](#)



ing in in-between spac...
mber 15, 2024

INTRODUCTION

You have entered **EDEH** - European Digital Education Hub, the open online collaborative community for digital education stakeholders in Europe and beyond. **Have fun browsing the community homepage!**

Hub Animation Video_EDEH 2024_Final

Education and Youth
Hub
19 October 2024



Hub
reports



Join
conversat...



Reading
corner



AI in Edu
discussions



Community
workshops



Knowledge
building



Projects
and...



Sharing is
caring



Support



Name
A Place For Knowledge Buildin...

Modified By
 Carlos Madrid Gari



Name
AI and student assessment - 2...

Modified By
 KOCH Leon (EACEA-EXT)



Name
AI For Inclusive Education - 20...

Modified By
 Rimantė Čepauskienė



Skaitmeninės didaktikos tyrimai: Dirbtinio intelekto elementų taikymas bendrajame ugdyme (DI-daktika)

Projekto metu bus įgyvendintos šios pagrindinės veiklos:

1. Nustatyta kaip DI elementai ir MA, naudojami ugdymo turinyje gali prisidėti sprendžiant mokymo, mokymosi ir vertinimo iššūkius;
2. Sukurta DI kompetencijos taksonomija mokytojams ir metodinės gairės DI kompetencijos tobulinimui;
3. Parengtas ir įvertintas skaitmeninės didaktikos scenarijus kaip naudoti DI ir MA elementus, siekiant praturtinti mokymą, mokymąsi ir vertinimą;
4. Tyrimų duomenų pagrindu, parengtos rekomendacijos valstybės institucijoms, kaip pagerinti klasės didaktikos ir bendrojo ugdymo kokybę ir tvarią pažangą naudojant DI elementus ir MA.

Projekto „Edukacinių tyrimų proveržis“ koordinatorių: LIETUVOS MOKSLO TARYBA

Projekto „Edukacinių tyrimų proveržis“ partneriai: Vilniaus universitetas, Kauno technologijos universitetas, Vytauto Didžiojo universitetas, Vilniaus Gedimino technikos universitetas, Lietuvos sveikatos mokslų universitetas, Mykolo Romerio universitetas, Klaipėdos universitetas.



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

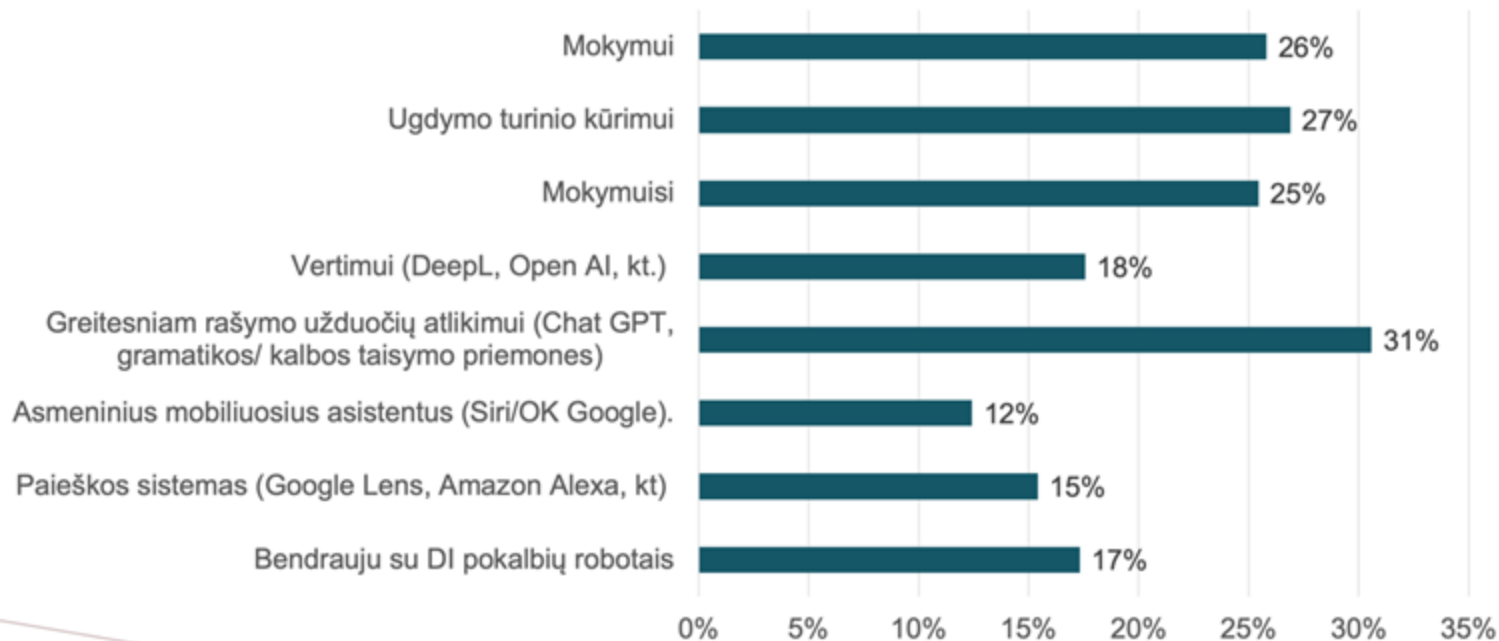


LMT

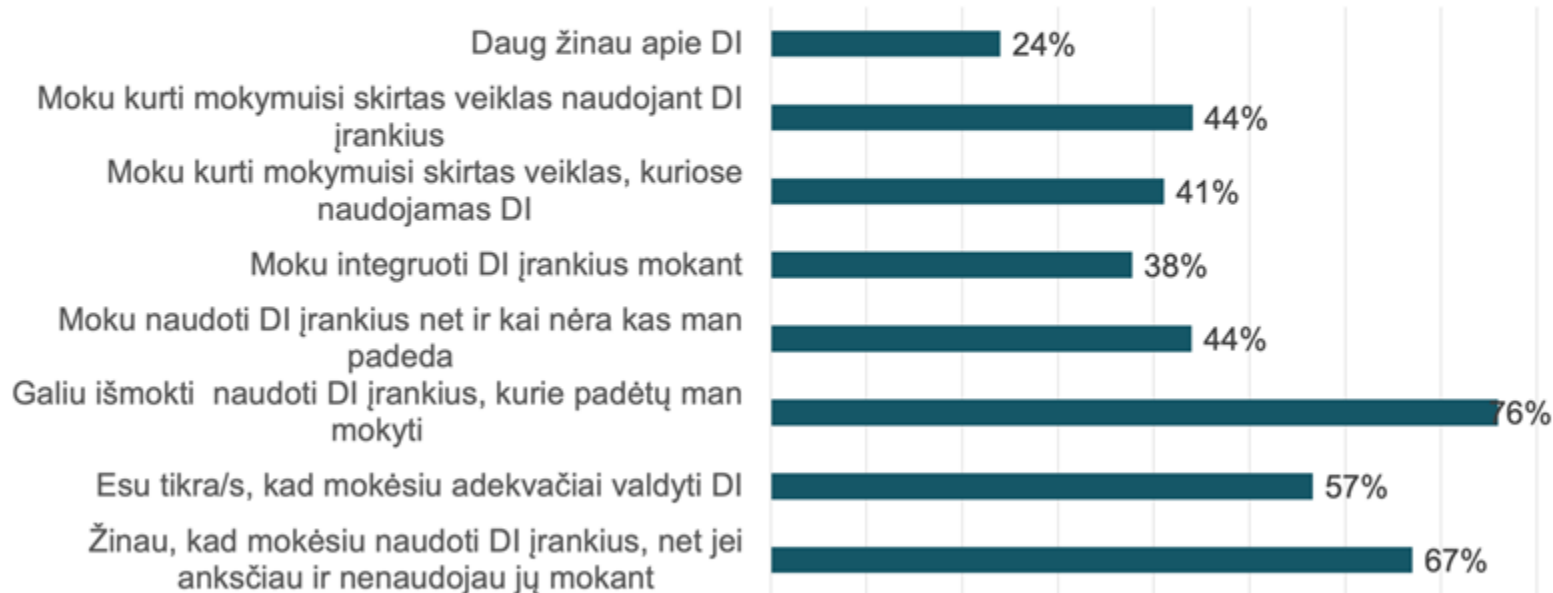
Lietuvos mokslo taryba

*PIRMINĖS
KIEKYBINIO
TYRIMO
REZULTATŲ
IŽVALGOS*

MOKYTOJAI NUOLAT AR DAŽNAI NAUDOJA DI ĮRANKIUS



MOKYTOJŲ ŽINIOS IR GEBĖJIMAI



MOKYMOSI IR VERTINIMO METODŲ KEITIMAS IŠPOPULIARĖJUS DI ĮRANKIAMS



■ Nuolat/dažnai ■ Kartais



ERASMUS-EDU-2024-POL-EXP-DIGITAL
Well-being in Digital Education Ecosystem
<https://windee.eu/>

Defining Well-being in Digital Education Ecosystem

Prof. dr. Airina Volungevičienė
Vytautas Magnus University, Lithuania



Co-funded by
the European Union



Dirbtinis intelektas ir EdTech švietime - kokia yra pridėtinė vertė?



VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCMXXII

Prof. dr. Airina Volungevičienė
Švietimo akademijos profesorė
Inovatyvių studijų instituto direktorė
EDEN Digital Learning Europe steigėja