

Machine Learning III

O *Machine learning* será em breve adotado como um tipo de ferramenta de tecnologia educacional. Professores e educadores irão usar cada vez mais as aplicações (APPs) desenvolvendo tarefas para os alunos usando metodologias pedagógicas completamente diferentes e inovadoras. O *Machine learning* e outras estratégias de *big data* estão a mudar e melhorar a educação formal e informal de várias formas.

Este módulo formativo pretende ser mais do que apenas um acesso generalizado aos conteúdos de inteligência artificial e *machine learning*, como tal, esta ação de formação, seguindo a lógica das ações *Machine Learning I* e *Machine Learning II* continuará a dar sequência à exploração, em termos pedagógicos, do software de apoio ao *machine learning*, com especial enfoque na inteligência artificial, explorando-a em contexto de programação e utilização em ambiente Python e MIT App Inventor.

Modalidade:

Ação de curta duração *online*

Destinatários:

Professores dos grupos de recrutamento 110, 240, 510, 520, 530 e 550.

Estrutura:

A ação de curta duração tem uma duração de 6 horas.

Calendarização:

30 de outubro de 2021 | das 10h00 às 13h00 e das 14h30 às 17h30

Número máximo de formandos: 30 | Número mínimo de formandos: 10

Local de formação:

Plataforma Zoom (formação *online*)

Objetivos:

- Dotar os professores de competências tecnológicas para estimular os alunos a trabalharem e alargarem as suas competências informáticas;
- Capacitar os professores de estratégias de ensino/aprendizagem utilizando a tecnologia e o *machine learning*;
- Habilitar os formandos através de estratégias que visem um incremento da autonomia dos alunos na procura e resolução de problemas com recurso às novas tecnologias de informação.
- Explorar diferentes plataformas de programação em *machine learning*.

Metodologia:

- 1.ª parte: Enquadramento teórico e curricular de suporte à ação
- 2.ª parte: Exploração de atividades de machine learning, recorrendo a diferentes softwares informáticos e com o desenvolvimento de atividades IBM

As atividades propostas foram construídas usando a metodologia *inquiry based science learning* e versam a exploração de aplicativos informáticos de *machine learning* em contexto educativo, pretendendo capacitar os formandos a por em prática atividades práticas com os seus alunos.

Pré-requisitos:

Recomenda-se, para a boa fluência da ação, que os formandos tenham alguns conhecimentos na área da programação, sobretudo em plataformas digitais, nomeadamente Scratch, Python e/ou outras.

Formadores:

César Marques | Ciência Viva

Avaliação:

O processo de avaliação irá incidir sobre a produção de uma reflexão crítica (máximo uma página A4) acerca da forma como o conteúdo da formação contribuiu para o seu desenvolvimento profissional. Adicionalmente será requerido o preenchimento de um questionário de avaliação da ação de formação.