



FOSSBOT4AI - UCZYMY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI PRZEZ OTWARTOŹRÓDŁOWĄ ROBOTYKĘ EDUKACYJNĄ

[HTTPS://FOSSBOT4AI.EU/](https://fossbot4ai.eu/)

[@FOSSBOT4AI](#)

Projekt FOSSBot4AI oficjalnie zainaugurowany Spotkanie inauguracyjne



FOSSBot4AI – uczymy sztucznej inteligencji przez otwartoźródłową robotykę edukacyjną. Projekt FOSSBot4AI oficjalnie wystartował podczas spotkania inauguracyjnego 26 listopada 2025 r. w ECAM-EPMI we Francji, w formule hybrydowej – z udziałem partnerów zarówno na miejscu, jak i online. W trakcie spotkania zaprezentowano wizję projektu, jego główne cele oraz oczekiwany wpływ na edukację, a także omówiono strukturę działań, harmonogram i kluczowe rezultaty.

Partnerzy przedstawili się nawzajem, a każdy pakiet prac (WP) został zaprezentowany w sposób pokazujący, jak wszystkie elementy składają się na spójną całość. Dyskutowano o zarządzaniu projektem i zapewnieniu jakości (WP1), ramach edukacyjnych z zakresu sztucznej inteligencji (WP2), rozwijaniu robota edukacyjnego FOSSBot v2 (WP3), tworzeniu Akademii Cyfrowej i symulatora (WP4) oraz strategii wdrażania i upowszechniania rezultatów (WP5). Ustalono jasny podział ról, wspólne metody pracy oraz narzędzia współpracy, co wzmocniło poczucie partnerstwa i wspólnej odpowiedzialności za sukces projektu.



O projekcie

FOSSBot4AI to 30-miesięczny projekt realizowany w ramach programu Erasmus+ (KA220-HED), którego celem jest stworzenie nowej generacji doświadczeń edukacyjnych związanych z uczeniem się sztucznej inteligencji na poziomie akademickim.

Główne cele

- Upowszechnienie edukacji AI w szkolnictwie wyższym
- Opracowanie otwartoźródłowego robota edukacyjnego (FOSSBot v2)
- Stworzenie Akademii Cyfrowej i platformy do nauki AI
- Zaprojektowanie innowacyjnych, praktycznych ram dydaktycznych
- Wzmocnienie współpracy między europejskimi instytucjami

Ekosystem FOSSBot

FOSSBot4AI wprowadza kompletny ekosystem edukacyjny:

- Robot edukacyjny (FOSSBot v2)
- Moduły nauki AI
- Platforma Akademii Cyfrowej
- Wirtualny symulator (cyfrowy bliźniak)

Dzięki temu studenci mogą uczyć się AI poprzez realne eksperymenty.

Co wydarzyło się na spotkaniu inauguracyjnym?

Spotkanie inauguracyjne było ważnym kamieniem milowym projektu:

- Przedstawienie wizji i planu działania projektu
- Uzgodnienie Planu Zarządzania Projektem (WP1)
- Pierwsze dyskusje nad Ramami Edukacyjnymi AI (WP2)
- Wymiana pomysłów między partnerami
- Określenie kolejnych kroków i strategii współpracy

Spotkanie zakończyło się dużym zaangażowaniem i wspólnym zobowiązaniem do osiągnięcia sukcesu przez projekt.



Co-funded by
the European Union

PROJEKT FOSSBOT4AI JEST WSPÓŁFINANSOWANY PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ. POGLĄDY I OPINIE PRZEDSTAWIONE W MATERIAŁACH PROJEKTU NALEŻĄ WYŁĄCZNIE DO ICH AUTORÓW I NIE ODZWIERCIEDLAJĄ KONIECZNIE STANOWISKA UNII EUROPEJSKIEJ ANI EUROPEJSKIEJ AGENCJI WYKONAWCZEJ DS. EDUKACJI I KULTURY (EACEA). UNIA EUROPEJSKA ANI EACEA NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA TREŚĆ TYCH MATERIAŁÓW.



Rozwój Ram Edukacyjnych AI (WP2)

W kolejnej fazie projektu zespół FOSSBot4AI skoncentruje się na opracowaniu Ram Edukacyjnych z zakresu sztucznej inteligencji (WP2), które staną się dydaktycznym fundamentem całej inicjatywy. Dokument ten określi strukturę, metodykę oraz główne zasady nauczania AI z wykorzystaniem robota FOSSBot, zapewniając spójność podejścia wśród wszystkich instytucji partnerskich.

Projektowanie modułów i aktywności edukacyjnych

Na bazie wypracowanych ram partnerzy wspólnie zaprojektują i dopracują moduły dydaktyczne oraz różnego rodzaju aktywności edukacyjne. Obejmą one m.in. projekty typu hands-on, zajęcia laboratoryjne oraz innowacyjne metody nauczania inspirowane koncepcją Five Big Ideas in AI, tak aby zachować równowagę między solidnymi podstawami teoretycznymi a praktycznymi zastosowaniami.

Pierwsze prace nad FOSSBot v2

Równolegle zespoły techniczne rozpoczną projektowanie i rozwój robota FOSSBot v2, nowej generacji robota edukacyjnego. Działania te obejmą definiowanie specyfikacji sprzętowych i programistycznych, integrację czujników oraz funkcji opartych na AI, a także ściśle dopasowanie możliwości robota do potrzeb dydaktycznych zidentyfikowanych w ramach WP2.

Przygotowanie Akademii Cyfrowej

Kolejnym krokiem będzie przygotowanie FOSSBot4AI Digital Academy – internetowej platformy, która będzie zawierać materiały dydaktyczne, kursy oraz treści interaktywne. W połączeniu z planowanym symulatorem (Cyfrowy bliźniak) środowisko to umożliwi studentom z całej Europy korzystanie z elastycznych, międzynarodowych form nauki łączących metody tradycyjne i cyfrowe.



Od planowania do wdrożenia

Co dalej?

Po udanym spotkaniu inauguracyjnym projekt FOSSBot4AI wchodzi w kluczową fazę przejścia od planowania strategicznego do konkretnych działań. W oparciu o wspólną wizję, jasno zdefiniowane cele i uzgodnioną metodykę, partnerzy rozpoczynają pierwsze prace operacyjne zarówno w obszarze pedagogicznym, jak i technicznym. Ten etap koncentruje się na przekładaniu koncepcji na uporządkowane ramy, tworzeniu praktycznych treści edukacyjnych oraz inicjowaniu rozwoju kluczowych komponentów projektu, tak aby przynieść spójne, innowacyjne i realnie oddziałujące rezultaty.