

Δραστηριότητα 1.1.2 - Ερωτηματολόγιο τάξης

Εκτιμώμενη διάρκεια	40 λεπτά
Απαραίτητη προϋπόθεση	Καμία
Εργαλεία υλικού και λογισμικού Η/Υ	Στην τάξη: - Kahoot - Η/Υ για τον/την εκπαιδευτικό - Smartphone για όλους/ες τους/τις μαθητές/ριες Διαδικτυακά: - Kahoot - Πλατφόρμα τηλεδιασκέψεων - Ψηφιακή συσκευή για όλους/ες
Μορφή αξιολόγησης	Ερωτήσεις κλειστού τύπου (πολλαπλής επιλογής) / Προφορική συζήτηση
Γλωσσάρι	Τεχνητή Νοημοσύνη, Ρομπότ

Διαδικασία

1. **[Προαιρετικό] Πριν την έναρξη της δραστηριότητας:** Ο/Η εκπαιδευτικός προτού ξεκινήσει αυτή τη δραστηριότητα, μπορεί να στείλει το ερωτηματολόγιο (βλ. Πόροι για εκπαιδευτικούς) στους/στις μαθητές/ριές του/της προκειμένου να συλλέξει μερικές πληροφορίες σχετικά με τις αντιλήψεις και τις απόψεις που έχουν για την ΤΝ. Ορισμένες από τις ερωτήσεις μπορούν να συζητηθούν στην τάξη.
2. **Καθοδηγούμενη Πρακτική:** Ο/Η εκπαιδευτικός ανοίγει ένα κουίζ στο Kahoot (βλ. Πόροι για εκπαιδευτικούς) και μοιράζεται την οθόνη του/της με τους/τις μαθητές/ριές του/της. Ύστερα, κοινοποιεί τον κωδικό πρόσβασης (pin code) του κουίζ στους/στις μαθητές/ριες και περιμένει να εισέλθουν στο κουίζ. Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός ξεκινά το κουίζ. Οι μαθητές/ριες καλούνται να απαντήσουν σε μία σειρά ερωτήσεων σχετικά με την ΤΝ. Όσο πιο γρήγορα και σωστά απαντούν στις ερωτήσεις τόσο περισσότεροι είναι οι πόντοι που κερδίζουν. Στο τέλος του κουίζ, ο/η εκπαιδευτικός ανακοινώνει το όνομα του/της νικητή/ριας και του/της απονέμει ένα βραβείο.
3. **Έλεγχος Κατανόησης:** Κατά τη μετάβαση από τη μία ερώτηση στην άλλη, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να συζητά τα αποτελέσματα (ειδικά αν οι απαντήσεις είναι πολύ διαφορετικές μεταξύ τους) για να κατανοήσει γιατί οι μαθητές/ριες θεωρούν ότι ορισμένες απαντήσεις είναι σωστές. Αυτό μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως

μία ευκαιρία για την εξάλειψη πιθανών παρανοήσεων.

4. **Κλείσιμο:** Στο τέλος του μαθήματος, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να πραγματοποιήσει μία σύντομη συζήτηση σχετικά με το τι έμαθαν οι μαθητές/ριες από το κουίζ, π.χ. ρωτώντας τους/τες ποια ήταν η πιο απροσδόκητη απάντηση που διάβασαν. Εκτός από αυτό, μπορεί να συζητήσει μαζί τους γιατί είναι σημαντικό να γνωρίζουν τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που περιείχε το εν λόγω κουίζ.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Πιθανό πρόβλημα	Πιθανή λύση
Δεν έχουν όλοι/ες οι μαθητές/ριες προσωπικό smartphone για να συμμετάσχουν στη δραστηριότητα.	Αν ο/η εκπαιδευτικός αποφασίσει να πραγματοποιήσει τη δραστηριότητα δια ζώσης στην τάξη, θα μπορούσε να δημιουργήσει μία έκδοσή της που να μην απαιτεί σύνδεση στο διαδίκτυο, π.χ. διανέμοντας σε κάθε μαθητή/ρια μία χρωματιστή κόλλα Α4 που θα περιλαμβάνει πολλαπλές επιλογές απαντήσεων που θα βοηθήσουν τους/τις μαθητές/ριες να απαντήσουν στις ερωτήσεις.
Μία αργή σύνδεση στο Διαδίκτυο μπορεί να οδηγήσει τους/τις μαθητές/ριες να εγκαταλείψουν το παιχνίδι.	Αν ο/η εκπαιδευτικός αποφασίσει να πραγματοποιήσει τη δραστηριότητα δια ζώσης στην τάξη, θα μπορούσε να δημιουργήσει μία έκδοσή της που να μην απαιτεί σύνδεση στο διαδίκτυο, π.χ. διανέμοντας σε κάθε μαθητή/ρια μία χρωματιστή κόλλα Α4 που θα περιλαμβάνει πολλαπλές επιλογές απαντήσεων που θα βοηθήσουν τους/τις μαθητές/ριες να απαντήσουν στις ερωτήσεις.

Πόροι για εκπαιδευτικούς

Καθοδηγούμενη Πρακτική:

- Link to the Kahoot quiz
 - <https://create.kahoot.it/details/3fc7cbfb-7e11-4fc4-b38c-b4821bf7f43e> (GREEK)
 - <https://create.kahoot.it/share/class-quiz-on-ai/0c2b652c-1ad7-4bb8-99fe-ac64a336ff4d> (ENGLISH)