

- Βίντεο με μία μηχανή επίλυσης sudoku:
<https://www.youtube.com/watch?v=Mp8Y2yV4fU>
- Βίντεο με μία συσκευή παρασκευής τηγανίτων:
<https://www.youtube.com/watch?v=xYA2d35e-w8>
- Βίντεο με ένα ρομπότ που περπατά:
<https://www.youtube.com/watch?v=aR5Z6AoMh6U>
- Βίντεο που δείχνει τον βραχίονα ενός ρομπότ που έχει την ικανότητα να πιάνει αντικείμενα που του πετούν στον αέρα:
<https://www.youtube.com/watch?v=M413ILWvrbI>
- Βίντεο με ένα αυτοδηγούμενο αυτοκίνητο:
<https://www.youtube.com/watch?v=TsaES--OTzM>

Δραστηριότητα 1.3.2 - Είναι ή δεν είναι TN;

Εκτιμώμενη διάρκεια	15 λεπτά
Απαραίτητη προϋπόθεση	Ολοκλήρωση των προηγούμενων θεμάτων της ενότητας
Εργαλεία υλικού και λογισμικού Η/Υ	- Η/Υ για τον/την εκπαιδευτικό - Scratch (διαδικτυακά) - Kahoot / Google forms (διαδικτυακά) - Σετ με κάρτες (για την ανεξάρτητη πρακτική)
Μορφή αξιολόγησης	Ερωτήσεις κλειστού τύπου (πολλαπλής επιλογής)

Διαδικασία

1. **Αφόρμηση:** Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα διάγραμμα ροής ή ένα πρόγραμμα scratch (βλ. Πόροι για εκπαιδευτικούς) για να δείξει στους/στις μαθητές/ριες πώς μπορούν να αναγνωρίσουν αν μία τεχνολογία χρησιμοποιεί ή όχι TN και να κάνει έτσι μία εισαγωγή στη δραστηριότητα που θα ακολουθήσει.
2. **Ανεξάρτητη Πρακτική:** Οι μαθητές/ριες χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα σετ με κάρτες που περιγράφουν διάφορες τεχνολογίες και καλούνται να αποφασίσουν για καθεμία αν «Είναι TN» ή «Δεν είναι TN» (θα μπορούσε επίσης να προστεθεί η επιλογή «Δεν είμαι σίγουρος/η»). Οι μαθητές/ριες μπορούν να κατηγοριοποιήσουν περαιτέρω τις κάρτες που αναφέρονται σε τεχνολογίες TN, π.χ. με βάση το είδος της TN ή με ποιους τρόπους μπορούν να βοηθήσουν τον άνθρωπο. Η ίδια δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσω του Kahoot ή των Google forms.

3. **Καθοδηγούμενη Πρακτική:** Η δραστηριότητα για ανεξάρτητη πρακτική μπορεί να πραγματοποιηθεί και ως καθοδηγούμενη πρακτική. Σε αυτήν την περίπτωση, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ορίσει τις 2 ή 3 κατηγορίες σε διαφορετικά σημεία της αίθουσας. Κάθε φορά που θα αναφέρει μία τεχνολογία, οι μαθητές/ριες θα πρέπει να κατευθύνονται προς το σημείο της αίθουσας που θεωρούν ότι ταιριάζει με την κατηγορία της τεχνολογίας (Είναι TN», «Δεν είναι TN», «Δεν είμαι σίγουρος/η»).
4. **Διαδικτυακό εργαλείο Kahoot:** Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει το Kahoot (βλ. Πόροι για εκπαιδευτικούς).
5. **Έλεγχος Κατανόησης:** Στη δραστηριότητα, είτε διεξαχθεί ως ανεξάρτητη είτε ως καθοδηγούμενη πρακτική, ο/η εκπαιδευτικός είναι σημαντικό να ζητάει από τους/τις μαθητές/ριες να αιτιολογούν τις απαντήσεις τους. Αυτό θα τους/τις βοηθήσει να κατανοήσουν τι χαρακτηρίζει μία τεχνολογία TN και πώς μπορούν να την αναγνωρίζουν στο μέλλον.
6. **Κλείσιμο:** Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα με έναν σύντομο αναστοχασμό σχετικά με το τι έμαθαν οι μαθητές/ριες στη διάρκεια της και γιατί είναι σημαντικό να μπορούν να αναγνωρίζουν την τεχνολογία TN στην καθημερινή τους ζωή.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Πιθανό πρόβλημα	Πιθανή λύση
Η δραστηριότητα μπορεί να είναι πολύ σύντομη σε διάρκεια ή να μην είναι τόσο ενδιαφέρουσα.	Ο/Η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να μοιράσει στις ομάδες διαφορετικά σετ με κάρτες, ούτως ώστε να τα ανταλλάσσουν μεταξύ τους και να επαναλαμβάνουν τη δραστηριότητα με νέο υλικό.

Πόροι για εκπαιδευτικούς

Αφόρμηση:

- Διάγραμμα ροής
<https://drive.google.com/file/d/1kULr8kfd0ICDftW7DiJeVHypsQ13T2CU/view?usp=sharing>
 με βάση το άρθρο “What is AI? We drew you a flowchart to work it out” της Karen Hao
 Link:
<https://www.technologyreview.com/s/612404/is-this-ai-we-drew-you-a-flowchart-to-work-it-out/>
- Περισσότερες πληροφορίες για το πρόγραμμα scratch, μπορείτε να βρείτε εδώ:
<https://scratch.mit.edu/projects/612119810> (ελληνικά)

<https://scratch.mit.edu/projects/371119352/> (αγγλικά)

Ανεξάρτητη Πρακτική:

- Κατάλογος με τεχνολογίες που μπορούν να αναγραφούν στις κάρτες:
https://docs.google.com/document/d/113RICQhSaNKReVY8_SdkwSm3JjQTVNkQLiyQ8YG8F6M/edit
- Λεπτομερής περιγραφή της δραστηριότητας (συμπεριλαμβανομένων παραδειγμάτων τεχνολογιών) στο βήμα 3:
<https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teachers/lesson-ideas/ai-lesson-plans/reconising-ai>

Διαδικτυακό Εργαλείο Kahoot:

- Ερωτήσεις για τη δραστηριότητα μέσω του Kahoot (διατίθενται και στην αγγλική γλώσσα)

<https://create.kahoot.it/details/db88ffce-8df5-427e-8bca-e3ce6a284dd6> (ελληνικά)