

Δραστηριότητα 1.3.3 - Είσοδος - Επεξεργασία - Έξοδος

Εκτιμώμενη διάρκεια	60 λεπτά
Απαραίτητη προϋπόθεση	Ολοκλήρωση των προηγούμενων θεμάτων της ενότητας – δραστηριότητα προχωρημένου επιπέδου
Εργαλεία υλικού και λογισμικού Η/Υ	- Η/Υ για τον/την εκπαιδευτικό - Scratch (διαδικτυακά) - Σετ με κάρτες (για την ανεξάρτητη πρακτική)
Μορφή αξιολόγησης	Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής

Σε αυτήν τη δραστηριότητα, οι μαθητές/ριες καλούνται να αναγνωρίσουν και να αναστοχαστούν σχετικά με τη διαδικασία επεξεργασίας δεδομένων που συμβαίνει σε συστήματα που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη. Ξεκινώντας από ένα συγκεκριμένο παράδειγμα, οι μαθητές/ριες θα πρέπει να προσδιορίσουν την είσοδο των δεδομένων, την επεξεργασία που πραγματοποιείται μέσω της ΤΝ και το παραγόμενο αποτέλεσμα (έξοδος δεδομένων).

Διαδικασία

- **Αφόρμηση:** Ο/Η εκπαιδευτικός «κατεβάζει» και εκτυπώνει τις κάρτες εισόδου, επεξεργασίας και εξόδου (βλ. Πόροι για εκπαιδευτικούς) σε πολλαπλά αντίγραφα ή χρησιμοποιεί την ψηφιακή έκδοση. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει την έκδοση Scratch του παιχνιδιού.
- **Ανεξάρτητη Πρακτική:** Ο/Η εκπαιδευτικός διανέμει κάρτες στους/στις μαθητές/ριες σε μικρές ομάδες για να τις ομαδοποιήσουν σε έναν μεγάλο πίνακα. Εναλλακτικά, κάθε μαθητής/ρια μπορεί να πάρει μία κάρτα, είτε μια κάρτα εισόδου, επεξεργασίας, εξόδου είτε μια κάρτα εφαρμογής της ΤΝ. Στη συνέχεια, οι μαθητές/ριες περιφέρονται στην αίθουσα αναζητώντας τους/τις άλλους/ες τρεις μαθητές/ριες που έχουν κάρτες που ταιριάζουν μεταξύ τους. Ένα πλεονέκτημα αυτού του τρόπου διεξαγωγής της δραστηριότητας είναι ότι χρειάζεται να εκτυπωθούν λιγότερες κάρτες, αλλά το μειονέκτημα είναι ότι οι μαθητές/ριες δεν μπορούν να ομαδοποιήσουν όλες τις κάρτες.
- **Καθοδηγούμενη Πρακτική:** Μετά την αντιστοίχιση όλων των καρτών, οι μαθητές/ριες συζητούν τις ομαδοποιήσεις που έκαναν με τους/τις συμμαθητές/ριές τους στην τάξη. Το φύλλο απαντήσεων για τον/την εκπαιδευτικό είναι διαθέσιμο στους Πόρους για εκπαιδευτικούς.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Πιθανό πρόβλημα	Πιθανή λύση
Η δραστηριότητα μπορεί να είναι πολύ σύντομη σε διάρκεια ή να μην είναι τόσο ενδιαφέρουσα.	Οι μαθητές/ριες θα μπορούσαν να δημιουργήσουν μόνοι/ες τους διαφορετικά σετ με κάρτες.

Πόροι για εκπαιδευτικούς

- Η παραπάνω δραστηριότητα περιγράφεται εδώ (βλ. Βήμα 4):
<https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/teach-and-assess/classroom-resources/lesson-ideas/recognising-ai/#>
- Παιχνίδι με κάρτες (στα αγγλικά) με στόχο τη σωστή αντιστοίχιση εισόδου-επεξεργασίας-εξόδου για το σύστημα τεχνητής νοημοσύνης που εμφανίζεται στην κάρτα:
https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/media/1l0fhcxp/recognising-ai_cards-input-process-output.pdf

Φύλλο απαντήσεων για τον/την εκπαιδευτικό:
https://www.digitaltechnologieshub.edu.au/media/sxzi5hgt/recognising-ai_cards-answer-page-input-process-output.pdf
- Επεξεργάσιμη έκδοση των καρτών (που μπορεί να μεταφραστεί):
<https://docs.google.com/presentation/d/1GuebAYlwnlqkZDcyHtYMqYpyb-fi3RVibcF7CF9XUjl/edit#slide=id.p>
- Έκδοση Scratch του παιχνιδιού (στα αγγλικά) για τον προηγούμενο πόρο:
<https://scratch.mit.edu/projects/375028792>