

Активност 1.1.2 - „Анкета за класа“

Прогнозна продължителност	40 минути
Изисквания	Няма
Използвани хардуерни и софтуерни инструменти	В клас - Kahoot - Компютър за преподавателя - Смартфон за всеки ученик Онлайн: - Kahoot - Онлайн платформа за срещи - Дигитални устройства за всички
Тип оценяване	Затворени въпроси (с избираем отговор) / Устна дискусия

Процедура

1. **[По избор] Предварително анкетиране:** преди да осъществят тази активност, преподавателите могат да изпратят анкетата (виж „Ресурси за преподавателите“) на учениците, за да съберат определена информация относно техните възгледи и идеи за ИИ. Някои от въпросите също ще бъдат обсъдени в клас.
2. **Упражнения с насоки:** преподавателят отваря тест в Kahoot (вижте „Ресурси за преподавателите“) и споделя своя екран с учениците. След това преподавателят споделя ПИН кода от теста с учениците и ги чака да влязат в него. После преподавателят дава начало на теста и забавлението започва. Учениците отговарят на набор от свързани с ИИ въпроси. Правилният и бърз отговор на въпрос увеличава броя точки, които ученикът може да получи. В края на теста бива обявен победител и той/тя получава награда.
3. **Проверка за разбиране:** в паузите между въпросите преподавателят може да обсъди резултатите (особено ако отговорите са много разнородни), така че да разбере защо учениците вярват, че определени отговори са верни. Това също може да бъде използвано като възможност за изясняване на недоразумения.
4. **Приключване:** за да приключите урока, може да организирате кратка дискусия относно това, което учениците са научили от теста, напр. като ги питате кой е най-неочакваният отговор, който са видели. Освен това може да се обсъди защо е важно да се знаят отговорите на въпросите от теста.

Отстраняване на проблеми

Потенциален проблем	Потенциално решение
Възможно е не всеки ученик да разполага с личен смартфон, с който да участва.	За модалността в клас, може да бъде изготвена версия „без устройства“, т.е. да се предостави на всеки ученик цветен лист хартия, свързан с опциите за отговор, който те трябва да вдигнат нагоре, за да дадат отговор на въпросите.
Възможно е бавна интернет връзка да доведе до отпадане на участниците от играта.	За модалността в клас, може да бъде изготвена версия „без устройства“, т.е. да се предостави на всеки ученик цветен лист хартия, свързан с опциите за отговор, който те трябва да вдигнат нагоре, за да дадат отговор на въпросите.

Ресурси за преподавателите

Практически упражнения с насоки:

- Връзка с анкетата за учениците преди активността
 - https://docs.google.com/document/d/1lHz62ryWClutrg43dZ8JZS7bAD1OUrUt0Y5zMIngCes/edit?usp=drive_web&ouid=103492945504135362084
- Връзка с Kahoot теста
 - <https://create.kahoot.it/share/class-quiz-on-ai/0c2b652c-1ad7-4bb8-99fe-ac64a336ff4d>
 - <https://create.kahoot.it/details/44022769-b19e-4332-9a1c-48eb8de19f21>
(български)