ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΚΟΥΤΙ ΑΠΟΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

"Τι να επιλέξω;" – Έξυπνες αποφάσεις με εργαλεία AI

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι εξερευνούν καθημερινές καταστάσεις, όπως η κράτηση ξενοδοχείου ή η επιλογή ενός προϊόντος. Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν έγχρωμες κάρτες για να συγκρίνουν επιλογές, να αξιολογήσουν πληροφορίες και να λάβουν αποφάσεις. Προβληματίζονται επίσης για το πώς οι συστάσεις (συμπεριλαμβανομένων εκείνων που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη) μπορούν να επηρεάσουν τις επιλογές τους. Στο τέλος, αισθάνονται πιο σίγουροι για την κατανόηση και τη χρήση των πληροφοριών για τη λήψη καλύτερων αποφάσεων.

Ομάδα-στόχος

☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με χαμηλές ψηφιακές ικανότητες
☑ Ενήλικες χαμηλής ειδίκευσης με περιορισμένη τυπική εκπαίδευση ή προσόντα
☑ Ενήλικες με χαμηλή ειδίκευση και χαμηλή συμμετοχή σε ευκαιρίες διά βίου μάθησης/κατάρτισης

Μαθησιακοί στόχοι

- Για να μάθετε πώς να αναλύετε μια κατάσταση αγοράς ή κράτησης σε σαφή και διαχειρίσιμα βήματα.
- Να μάθουν πώς να εντοπίζουν και να συγκρίνουν τις πιο σημαντικές πληροφορίες.
- Να αναπτύξουν την ικανότητα ερμηνείας απλών οπτικών και δομημένων πληροφοριών.
- Να μάθουν να αναγνωρίζουν πώς οι συστάσεις που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη μπορούν να επηρεάσουν τις αποφάσεις τους.
- Να μπορούν να εξηγήσουν τους λόγους πίσω από την τελική τους επιλογή.

Τομείς Αρμοδιότητας

α) Ικανότητες καινοτομίας
☑ Δημιουργικότητα

Αυτό το έργο συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Αυτή η δημοσίευση αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Θέμα

Ικανότητες καινοτομίας

Διάρκεια

60–90 λεπτά

Επίπεδο

Ενδιάμεσο

Βήματα υπολογιστικής σκέψης που χρησιμοποιούνται

☑ Αποσύνθεση
☑ Αναγνώριση προτύπων
☑ Αφαίρεση
☑ Αλγοριθμική σκέψη

Μεθοδολογική Προσέγγιση

☑ Παιχνιδοποίηση
☑ Μάθηση με βάση τις προκλήσεις
☑ Συνεργατική μάθηση
☐ Βιωματική μάθηση

☑ Κριτική σκέψη
☑ Επίλυση προβλήματος
☑ Επικοινωνία
☑ Συνεργασία

β) Ικανότητες Πληροφοριακής Παιδείας
☑ Ικανότητα πρόσβασης, κατανόησης και κριτικής ανάλυσης πληροφοριών
☑ Ερμηνεία ψηφιακού και οπτικού περιεχομένου
☐ Επίγνωση της επιρροής και των προκαταλήψεων των μέσων ενημέρωσης

γ) Ικανότητες ζωής και σταδιοδρομίας
☑ Ευελιξία και προσαρμοστικότητα
☑ Πρωτοβουλία και αυτονομία
☑ Κοινωνικότητα και διαπολιτισμική ικανότητα
☐ Παραγωγικότητα
☐ Ηγεσία και υπευθυνότητα

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Μέχρι το τέλος της δραστηριότητας, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση:

- Αναλύστε μια κατάσταση αγοράς ή κράτησης σε βήματα.
- Προσδιορίστε και συγκρίνετε τις πιο σημαντικές πληροφορίες.
- Ερμηνεύουν απλές οπτικές και δομημένες πληροφορίες.
- Αναγνωρίστε πώς οι συστάσεις AI μπορούν να επηρεάσουν τις αποφάσεις τους.

Σημειώσεις

- Χρησιμοποιήστε χρωματιστές κάρτες και εξηγήστε τι αντιπροσωπεύει κάθε χρώμα στην αρχή της δραστηριότητας.
- Επιλέξτε απλά, οικεία παραδείγματα που αντικατοπτρίζουν τις καθημερινές εμπειρίες των ενήλικων μαθητών.
- Ενθαρρύνετε τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να εξηγήσουν γιατί έκαναν μια συγκεκριμένη επιλογή.
- Χρησιμοποιήστε απλή και κατανοητή γλώσσα, αποφεύγοντας περιττούς τεχνικούς όρους.
- Παρέχετε πρόσθετες εξηγήσεις ή παραδείγματα όταν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι χρειάζονται υποστήριξη.
- Ενθαρρύνετε τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να κάνουν ερωτήσεις και να συγκρίνουν διαφορετικές απόψεις.

Co-funded by the European Union

Βήμα 1: Αποσύνθεση

Ο διαμεσολαβητής παρουσιάζει μια καθημερινή κατάσταση λήψης αποφάσεων, για παράδειγμα:

- «Θέλετε να αγοράσετε ένα προϊόν».
- «Θέλετε να κλείσετε ένα ξενοδοχείο για δύο διανυκτερεύσεις».

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι καλούνται να:

- Χωρίσουν την απόφαση σε μικρότερα βήματα.
- Προσδιορίσουν τις πληροφορίες που χρειάζονται, όπως τιμή, τοποθεσία, ποιότητα, διαθεσιμότητα, κριτικές και συνθήκες παράδοσης.
- Περιγράψουν τι θα έκαναν πρώτο, επόμενο και τελευταίο.

Στοιχείο παιχνιδιού:

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν κάρτες διαφορετικού χρώματος για να αναπαραστήσουν τα ξεχωριστά βήματα της διαδικασίας λήψης αποφάσεων (Παράρτημα 1). Τακτοποιούν τις κάρτες με τη σειρά με την οποία πρέπει να ολοκληρωθούν τα βήματα.

Υποστήριξη διαμεσολαβητή

Ο συντονιστής μπορεί να ρωτήσει: «Τι πρέπει να γνωρίζετε πρώτα;», «Ποιες πληροφορίες πρέπει να συλλέξετε;»

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να χωρίσουν μια σύνθετη απόφαση καταναλωτή σε μικρότερα και πιο διαχειρίσιμα μέρη. Υποστηρίζει επίσης την ανάπτυξη δομημένης και διαδοχικής σκέψης.

Βήμα 2. Αναγνώριση προτύπων

Ο διαμεσολαβητής παρουσιάζει πολλές παρόμοιες καταστάσεις ή επιλογές, για παράδειγμα:

- Τρία ξενοδοχεία με διαφορετικές τιμές, τοποθεσίες, αξιολογήσεις και υπηρεσίες.
- Τρία προϊόντα με διαφορετικές τιμές, χαρακτηριστικά, μάρκες και κριτικές πελατών.

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι καλούνται να:

- Προσδιορίσουν παρόμοια μοτίβα που εμφανίζονται επανειλημμένα σε όλες τις επιλογές.
- Αναγνωρίσουν κοινά κριτήρια απόφασης, όπως τιμή, ποιότητα, τοποθεσία ή αξιολογήσεις πελατών.

- Συζητήστε εάν έχουν χρησιμοποιήσει παρόμοια κριτήρια σε προηγούμενες αποφάσεις αγοράς.

Στοιχείο παιχνιδιού:

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν ταιριαστές χρωματιστές κάρτες ή σύμβολα για να επισημάνουν επαναλαμβανόμενα κριτήρια.

Υποστήριξη διαμεσολαβητή:

Ο διαμεσολαβητής μπορεί να ρωτήσει: «Ποια κριτήρια χρησιμοποιείτε συνήθως όταν επιλέγετε ένα ξενοδοχείο ή ένα προϊόν;»

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αναγνωρίσουν επαναλαμβανόμενα μοτίβα στις αποφάσεις των καταναλωτών. Τους δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν προηγούμενη εμπειρία και κοινά κριτήρια λήψης αποφάσεων κατά την αξιολόγηση νέων επιλογών.

Βήμα 3. Αφαίρεση

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι εξετάζουν όλες τις πληροφορίες που παρέχονται σχετικά με τα ξενοδοχεία ή τα προϊόντα. Στη συνέχεια τους ζητείται να διακρίνουν μεταξύ βασικών και λιγότερο σχετικών πληροφοριών.

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι καλούνται να:

- Επιλέξουν τα δύο ή τρία κριτήρια που είναι πιο σημαντικά για την απόφαση.
- Αγνοήσουν πληροφορίες που δεν επηρεάζουν σημαντικά την επιλογή τους.
- Εξηγήσουν γιατί ορισμένα κριτήρια είναι πιο σημαντικά από άλλα.
- Δημιουργήσουν μια απλοποιημένη περιγραφή της ιδανικής επιλογής.

Για παράδειγμα:

«Το ξενοδοχείο πρέπει να είναι προσιτό, κοντά στο κέντρο της πόλης και να έχει υψηλή βαθμολογία».

"Το προϊόν πρέπει να είναι αξιόπιστο, σε λογικές τιμές και κατάλληλο για τις ανάγκες μου."

Στοιχείο παιχνιδιού:

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν περιορισμένο αριθμό διακριτικών προτεραιότητας ή αστεριών. Πρέπει να τοποθετήσουν αυτά τα διακριτικά δίπλα στα κριτήρια που θεωρούν πιο σημαντικά. Καθώς ο αριθμός των διακριτικών είναι περιορισμένος, οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι πρέπει να ιεραρχήσουν προσεκτικά.

Υποστήριξη διαμεσολαβητή

Ο διαμεσολαβητής μπορεί να ρωτήσει: «Ποιες πληροφορίες είναι πιο σημαντικές;», «Ποιες λεπτομέρειες μπορούν να αγνοηθούν;»

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να επικεντρωθούν σε σχετικές πληροφορίες και να μειώσουν την περιττή πολυπλοκότητα. Υποστηρίζει επίσης την ικανότητά τους να προσδιορίζουν τα βασικά χαρακτηριστικά που απαιτούνται για μια τεκμηριωμένη απόφαση.

Βήμα 4: Αλγοριθμική σκέψη

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι δημιουργούν μια απλή διαδικασία λήψης αποφάσεων (αλγόριθμος).

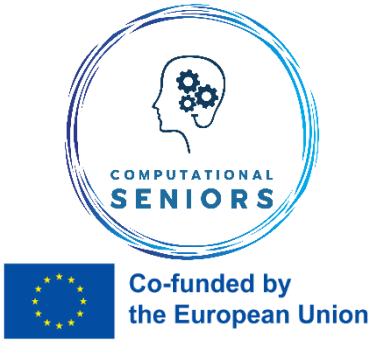
Θα πρέπει να ορίσουν απλούς κανόνες, για παράδειγμα: «Εάν η τιμή είναι πολύ υψηλή, επιλέξτε άλλη επιλογή» ή «Εάν η τοποθεσία είναι καλή, επιλέξτε την».

Δημιουργήστε μια διαδικασία βήμα προς βήμα:

1. Κοιτάξτε τις πληροφορίες.
2. Επιλέξτε αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία.
3. Συγκρίνετε επιλογές;
4. Αποφασίστε.

Ο διαμεσολαβητής εισάγει μια πρόσθετη δήλωση:

«Ένα σύστημα AI συνιστά αυτήν την επιλογή».



"Τι να επιλέξω;" – Έξυπνες αποφάσεις με εργαλεία AI

Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι καλούνται να:

- Συγκρίνουν τη σύσταση AI με τη δική τους απόφαση.
- Αποφασίσουν εάν συμφωνούν με τη σύσταση.
- Προσδιορίσουν τις πληροφορίες που μπορεί να επηρέασαν την επιλογή του συστήματος AI.
- Εξηγήσουν γιατί θα αποδέχονταν ή θα απέρριπταν τη σύσταση AI.

Στοιχείο παιχνιδιού:
Οι ενήλικες εκπαιδευόμενοι χρησιμοποιούν χρωματιστές κάρτες για να υποδείξουν την τελική τους απόφαση:

- Πράσινος: «Συμφωνώ με τη σύσταση της τεχνητής νοημοσύνης».
- Κόκκινο: «Επιλέγω διαφορετική επιλογή».
- Κίτρινο: «Χρειάζομαι περισσότερες πληροφορίες πριν αποφασίσω».

Υποστήριξη διαμεσολαβητή

- Ο διαμεσολαβητής μπορεί να ρωτήσει: «Συμφωνείτε με την τεχνητή νοημοσύνη; Γιατί;»
- Ενθαρρύνετε την κριτική σκέψη.

Αυτό το βήμα βοηθά τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν μια σαφή στρατηγική λήψης αποφάσεων και να εφαρμόσουν λογικούς κανόνες με συνεπή σειρά. Ενισχύει επίσης την κριτική σκέψη ενθαρρύνοντας τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αξιολογούν τις συστάσεις που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη αντί να τις αποδέχονται αυτόματα.

ΤΙΜΗ

ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ

ΚΡΙΤΙΚΈΣ

ΟΡΟΙ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ

ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΤΗΤΑ

ΠΟΙΟΤΗΤΑ