

Εκπαιδευτικό Σενάριο

Τάξη: Γυμνάσιο - Λύκειο

Ημερομηνία: 04/02/2025

Διάρκεια: 8 διδακτικές ώρες (ανεστραμμένη τάξη) **Διδακτικό αντικείμενο:** Προσεγγίσεις Αλφαριθμητισμού στα Κοινωνικά Μέσα και την πληροφόρηση - Αποδόμηση παραπληροφόρησης για κριτική σκέψη στον τομέα της εκπαίδευσης (διαθεματικό)

Χώρος: Διά ζώσης & Εξ αποστάσεως

Διδάσκων: Δημήτριος Τζήμας

1. Εισαγωγή

1.1 Σκοπός



Σκοπός του τρέχοντος εκπαιδευτικού σεναρίου/διδακτικού σχεδιασμού (instructional design) είναι η διδασκαλία σε μαθητές/τριες, των εννοιών και της υπεύθυνης και κριτικής χρήσης των Κοινωνικών Δικτύων, με βάση έγκυρα και αξιόπιστα πλαίσια, όπως το Πρόγραμμα σπουδών, το DigCompEdu και σύγχρονες διδακτικές τεχνικές. Το σενάριο αποτελεί παράδειγμα συνεργατικής εργασίας με το διδακτικό μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης - flipped classroom στην πλήρη του μορφή (ασύγχρονο - σύγχρονο δια ζώσης - ασύγχρονο). Στόχος είναι οι μαθητές/τριες να αποσαφηνίσουν τις αρχές των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) και να πειραματιστούν με τις υπηρεσίες τους, με αφετηρία τη συζήτηση για τις εφαρμογές και προκλήσεις τους στον σύγχρονο κόσμο και την παρουσίαση διαφορετικών επιστημονικών κλάδων που σχετίζονται με τα ΜΚΔ (π.χ., πληροφορική, στατιστική, ηθική, φιλοσοφία κλπ.).

Ειδικότερα, το εκπαιδευτικό σενάριο εξηγεί την κοινωνία των κοινωνικών μέσων αντιμετωπίζοντας τους ψευδείς μύθους σχετικά με την εν λόγω τεχνολογία/υπηρεσία μέσω μίας ειλικρινούς και κριτικής συζήτησης, καθώς και τις προκλήσεις που θέτουν τα ΜΚΔ στην ηθική και τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Άλλωστε, σύμφωνα με τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) η ηθική δέσμευση της διεθνούς κοινότητας είναι ότι «κανείς δεν θα μείνει πίσω». Επιπλέον, εστιάζουμε στο βασικό θέμα του Γραμματισμού στην Πληροφορία και στα Κοινωνικά Μέσα, ενώ το σενάριο συνδέεται και με τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα, όπως της Πολιτικής Παιδείας, των Μαθηματικών και της Βιολογίας.

Τέλος, το σενάριο επικεντρώνεται στην εκμάθηση των χαρακτηριστικών της διαδικτυακής επικοινωνίας και της ανταλλαγής πληροφοριών μέσω των κοινωνικών δικτύων, υπογραμμίζοντας τον ρόλο που διαδραματίζει η ΤΝ σε αυτές τις διαδικασίες (media literacy). Εξετάζει, μεταξύ άλλων, έννοιες όπως η ιδιωτικότητα, η ανωνυμία και η εμπιστευτικότητα. Επικεντρώνεται στην επικοινωνία μέσω των social media δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στον διαμεσολαβητικό ρόλο των τεχνολογιών ΤΝ. Ενισχύει την κριτική ικανότητα των μαθητών/ριών σχετικά με την απειλή της αυτοδημοσίευσης, της εσφαλμένης πληροφόρησης και της παραπληροφόρησης (disinformation), καθώς και της ρητορικής μίσους, των θεωριών συνωμοσίας και της διαδικτυακής ανωνυμίας του όχλου. Παράλληλα, προωθεί την κατάκτηση για τους μαθητές/τριες υψηλού επιπέδου δεξιοτήτων με ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της επικοινωνιακής ικανότητας (επεξηγηματικός λόγος, αναζήτηση χρονικών και συγκριτικών σχέσεων).

1.2 Ομάδα στόχος



Το διαδραστικό διδακτικό σενάριο θα εφαρμοστεί σε σχολεία αστικής περιοχής (social context).

* Οι μαθητές/τριες είναι έφηβοι σε Γυμνάσιο/Λύκειο, με μαθησιακά κενά τεχνολογικού/ψηφιακού γραμματισμού (literacy). Οπότε, αυτό το μαθησιακό προφίλ (επίπεδο γνωστικής ετοιμότητας) έχει ληφθεί υπόψη στον σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου.

Η ειδικότερη εικόνα που εμφανίζουν οι μαθητές/τριες στην τάξη/τμήμα που πρόκειται να υλοποιηθεί το σχέδιο μαθήματος είναι η εξής: Υπάρχουν κάποιες ιδιαίτερες περιπτώσεις μαθητών/τριών (αδύναμοι μαθητές, μαθητές με ελλείψεις). Ο μαθησιακός τους χειρισμός θα γίνει μέσω κατάλληλων τεχνικών, όπως εξατομικευμένη και διαφοροποιημένη μάθηση και προσέλκυση μαθησιακού ενδιαφέροντος μέσω αυθεντικών παραδειγμάτων. Προβλήματα πειθαρχίας ή συγκρουσιακές καταστάσεις δεν αναμένεται να υπάρξουν στην τάξη. Η προώθηση της ενεργούς συμμετοχής των ανήλικων μαθητών/τριών στη διαδικασία της μάθησης θα υλοποιηθεί μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων, ενθάρρυνσης, ήπιας/φθίνουσας καθοδήγησης και παιγνιώδους μάθησης. Θα διεγερθεί η προσοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών συνδέοντας το διδακτικό περιεχόμενο με καταστάσεις από τον πραγματικό κόσμο, καθώς και με σύγχρονα ψηφιακά μέσα διδασκαλίας (π.χ., διαδραστικοί πίνακες).

1.3 Σύνδεση με τους MILES στόχους

Syllabus

- **Περιβάλλον & Προκλήσεις των Μέσων Επικοινωνίας** (Πληροφοριακό χάος – Απειλές των ψευδών ειδήσεων – Θεωρίες συνωμοσίας)
- **Μηχανισμοί Παραπληροφόρησης** (Γνωστικές προκαταλήψεις & λογικές πλάνες – Προπαγάνδα & λαϊκίστικος λόγος)
- **Ενίσχυση του Γραμματισμού στα Μέσα Επικοινωνίας** (Κριτική σκέψη & ανάλυση δεδομένων - Prebunking)
- **Κοινωνικές & Πολιτικές πρωτοβουλίες**

Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα / Διδακτικοί Στόχοι (Αναθεωρημένη Ταξινόμηση του Bloom)

Στόχοι γνώσεων

Οι μαθητές/τριες να είναι σε θέση:

- Να αναγνωρίζουν τις τεχνολογίες ΤΝ και Κοινωνικών Δικτύων στον κόσμο που τους περιβάλλει
- Να μάθουν τους διαφορετικούς κλάδους της επιστήμης που συνδυάζει ο τομέας των ΜΚΔ

Στόχοι κατανόησης

Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- Να κατανοούν πως η ΤΝ στα ΜΚΔ στηρίζει την προφανή νοημοσύνη της σε αλγόριθμους που έχει υλοποιήσει ένας προγραμματιστής/τρια
- Να κατανοούν τις προκλήσεις που σχετίζονται με την αλληλεπίδραση του ανθρώπου με τα Κοινωνικά Δίκτυα
- Να αναγνωρίζετε τον ρόλο των γνωστικών προκαταλήψεων και των λογικών πλάνων στη διαμόρφωση επιχειρημάτων και αποφάσεων

Στόχοι εφαρμογής

Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μέσω ψηφιακών περιβαλλόντων
- Να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τα λειτουργικά χαρακτηριστικά των υπηρεσιών ηλεκτρονικής μάθησης
- Εντοπίζουν παραδείγματα παραπλανητικού ή ψευδούς περιεχομένου στο διαδίκτυο και να τα συνδέουν με τους τύπους πληροφοριακού χάους

Στόχοι ανάλυσης

Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- Να ενισχύσουν τις αναλυτικές και κριτικές δεξιότητες όσον αφορά την παραπληροφόρηση, την αναγνώριση των ψευδών ειδήσεων και των μισαλλόδοξων μηνυμάτων στα κοινωνικά μέσα

Στόχοι σύνθεσης

Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- Να διερευνούν πως μια εξαγωγή χαρακτηριστικών μπορεί να προσομοιώσει τη συμπεριφορά του ανθρώπινου εγκεφάλου στην αναγνώριση προσώπων
- Να διερευνούν τις επιπτώσεις των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην επικοινωνία και την ανακάλυψη πληροφοριών (π.χ., filter bubble)

Στόχοι αξιολόγησης

Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- Να υιοθετούν θετική στάση σχετικά με την αξιοποίηση των ΜΚΔ
- Να συνειδητοποιούν τη λειτουργία των εργαλείων που βασίζονται στη ΤΝ και των πολιτισμικών προκαταλήψεων που την επηρεάζουν

Στόχοι στάσεων

Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- Να εκτιμούν τη συνεισφορά της πληροφορικής στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης
- Να έχουν επίγνωση του ρόλου των ανθρώπων στη συμπεριφορά της ΤΝ και των ΜΚΔ
- Να αναγνωρίζουν παραπλανητικές οπτικοποιήσεις δεδομένων και να εντοπίζουν ψευδείς ειδήσεις ή παραπληροφόρηση

Τέλος, οι ψηφιακές ικανότητες των μαθητών/τριών που θα ενισχυθούν είναι: Πληροφορικός γραμματισμός και media literacy, επικοινωνία και συνεργασία, καθώς και αναστοχαστικές πρακτικές.

2. Εννοιολογικό Πλαίσιο

2.1 Σημασία της κριτικής σκέψης στην εκπαίδευση

Η *κριτική σκέψη* στην εκπαίδευση αποτελεί θεμέλιο λίθο για την ολόπλευρη ανάπτυξη των μαθητών/τριών και την προετοιμασία τους για τις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας. Μέσω της κριτικής ανάλυσης των πληροφοριών, οι μαθητές καλλιεργούν την ικανότητα να διαχωρίζουν *γεγονότα (facts)* από *απόψεις (opinions)*, να αξιολογούν την αξιοπιστία των πηγών και να εντοπίζουν λογικά σφάλματα (logical fallacies) ή προκαταλήψεις. Παράλληλα, ενθαρρύνονται να εξερευνούν διαφορετικές οπτικές γωνίες, να διαμορφώνουν τεκμηριωμένες θέσεις και να στηρίζουν τα επιχειρήματά τους με στοιχεία. Με αυτόν τον τρόπο, η μάθηση παύει να είναι παθητική δεκτικότητα πληροφοριών και μετατρέπεται σε ενεργή διαδικασία διερεύνησης και δημιουργίας γνώσης. Η ενίσχυση της κριτικής σκέψης συμβάλλει στο να γίνουν οι μαθητές πιο ανεξάρτητοι, υπεύθυνοι και ευέλικτοι στην αντιμετώπιση προκλήσεων, ενώ παράλληλα ενισχύει την προσαρμοστικότητά τους σε ένα κόσμο που συνεχώς μεταβάλλεται και απαιτεί συνειδητές, λογικές και ηθικές αποφάσεις.

2.2 Παιδαγωγικές αρχές και θεωρίες μάθησης που χρησιμοποιούνται

Προαπαιτούμενες γνώσεις – Συνήθεις παρανοήσεις και δυσκολίες

* Επιθυμητή είναι η εξοικείωση των μαθητών/τριών με τις έννοιες των ΜΚΔ και της ΤΝ. Συνήθης παρανόηση είναι να νομίζουν οι μαθητές/τριες ότι η κατανόηση της ΤΝ είναι δυσνόητη. Αν εμφανίσουν σχετική ανησυχία, προτείνεται να γίνει επίδειξη εκλαϊκευμένων παραδειγμάτων, ώστε να ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους. Χρήσιμη θα είναι και η αξιοποίηση της διαφοροποίησης. Στην περίπτωση που οι μαθητές/τριες δαπανούν υπερβολικό χρόνο για να βρουν υλικό (κατακλυσμός πληροφοριών), πιθανή λύση είναι να κληθούν να εστιάσουν σε συγκεκριμένες έννοιες. Επιπλέον, αν η συζήτηση είναι πολύ χαοτική ή σχεδόν βουβή, ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να διαδραματίζει τον ρόλο του συντονιστή της συζήτησης.

Τεχνικές, Μέσα και Υλικά διδασκαλίας



Θα αξιοποιηθούν οι διδακτικές τεχνικές/στρατηγικές της *ανεστραμμένης τάξης* (διαχείριση χρόνου και ολοκλήρωση κύκλου μάθησης), της *διαφοροποιημένης διδασκαλίας* και μάθησης (αυτοπεποίθηση), της *διαμορφωτικής αξιολόγησης* (επιμονή) και της *μαθησιακής αναλυτικής* (help-seeking). Επιπλέον, αξιοποιούνται η **θεωρία εκπαιδευτικού σχεδιασμού** της *αυτορρυθμιζόμενης μάθησης* (SRL instructional design theory), καθώς και η εποικοδομητική προσέγγιση (constructivist approach), η διδακτική μέθοδος της ενεργούς μάθησης και της κινητροδότησης (για εξάλειψη ανησυχίας), καθώς και η ανάγκη για ήπια παρέμβαση-καθοδήγηση (guidance) από τον εκπαιδευτικό (duty to act). Συνολικά, ακολουθείται η *μαθητοκεντρική* (student centered) προσέγγιση μέσω των διδακτικών μεθόδων της συσχεδίασης (co-design), της διαμοιραζόμενης εμπειρίας και της μετασχηματίζουσας μάθησης. Ένα τέτοιο μαθητοκεντρικό μαθησιακό περιβάλλον για μεικτή εκπαίδευση ενισχύει την εμπλοκή και τα κίνητρα των μαθητών/τριών και παρέχει συνεχή παρακολούθηση και ανατροφοδότηση σε εκπαιδευτικό και μαθητή/τρια για τυχόν παρανοήσεις. Επιπλέον, προσαρμόζεται στις ιδιαίτερες ανάγκες όλων των μαθητών/τριων και *συμπεριλαμβάνει* κάθε μαθητή/τρια επιτυγχάνοντας καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα. Παράλληλα, αξιοποιείται η διδακτική τεχνική Σκέψου-Συζήτησε-Μοιράσου (Think-Pair-Share) κατά την οποία οι μαθητές/τριες λειτουργούν συνεργατικά και σε ομάδα επεξεργάζονται κάποια άσκηση (hands-on), ανταλλάσσουν ιδέες και συνδιαμορφώνουν το προϊόν εργασίας τους. Έτσι, παρακινούνται οι μαθητές/τριες και εξασφαλίζεται η αδιάλειπτη συμμετοχή τους.

Έμφαση δίνεται στα πλαίσια DigComp και **DigCompEdu** της Ευρωπαϊκής Ένωσης (πληροφορικός γραμματισμός, υπεύθυνη χρήση των τεχνολογιών, επικοινωνία, ασφάλεια και επίλυση προβλήματος) τα οποία χρησιμοποιούνται συνολικά για την εγκυρότητα και αξιοπιστία του εκπαιδευτικού σεναρίου, καθώς και των φύλλων εργασίας. Τέλος, θα γίνει χρήση (agency) σύγχρονων με διδακτικό αντίκτυπο μέσω και πρακτικών διδασκαλίας (facilitating conditions), καθώς και μαθησιακών τεχνολογιών που διαθέτουν τα Ελληνικά Σχολεία, όπως διαδραστικοί πίνακες, βιντεοπροβολείς και tablets, με στόχο την υιοθέτηση των ψηφιακών τεχνολογιών ως εργαλείο και περιβάλλον μάθησης, καθώς και τη μείωση του διδακτικού θορύβου.

Ψηφιακό και μη Υλικό Διδασκαλίας και Αξιολόγησης (πολυμορφισμός περιεχομένου). Σχολικά εγχειρίδια,



Βίντεο, Podcast, Erasmus+ εγχειρίδια, Φύλλα εργασίας, Διαφάνειες, MILES platform, η-Τάξη, Ανοιχτοί εκπαιδευτικοί πόροι, Πηγές.

Σημείωση: Αξιοποιείται εκπαιδευτικό υλικό που παράχθηκε σύμφωνα με τις αρχές της καθολικότητας κυρίως από το Erasmus+ έργο *MILES*. Τονίζεται ότι όλο το εκπαιδευτικό υλικό είναι διαθέσιμο στην η-Τάξη (ΠΣΔ) του μαθήματος για την αξιοποίηση των παρακάτω τεχνολογιών εκπαίδευσης που παρέχει με τους αντίστοιχους στόχους μάθησης:

Έγγραφα: Χώρος διαμοιρασμού μαθησιακού περιεχομένου

Συνδέσεις Διαδικτύου: Προσθήκη πηγών διαδικτύου

Γραμμή μάθησης: Οργάνωση ακολουθίας μαθησιακών δραστηριοτήτων, διαφοροποιημένη διδασκαλία και αξιολόγηση

Ομάδες Χρηστών: Δημιουργία ομάδων για συνεργατικές δραστηριότητες

Συζητήσεις: Υποστήριξη ασύγχρονης ανταλλαγής απόψεων και εμπειριών

Ασκήσεις: Ασκήσεις για αξιολόγηση μαθήματος

Εργασίες: Διαχείριση, υποβολή και αξιολόγηση εργασιών

Μαθησιακή αναλυτική: Αποτελεί μια σύνθετη μετρική η οποία αφορά στη συλλογή και ανάλυση δεδομένων τα οποία στοχεύουν στη βελτιστοποίηση της μάθησης.

2.3 Ευθυγράμμιση με τα πρότυπα και τις ικανότητες του προγράμματος σπουδών

Το εκπαιδευτικό σενάριο συνδέεται με τα *EU Key competencies*, καθώς και με τα *Νέα Προγράμματα Σπουδών* στο Γυμνάσιο/Λύκειο. Συγκεκριμένα, με τους άξονες:

- 1 ανάπτυξη ικανοτήτων υπολογιστικής/κριτικής σκέψης, διερεύνησης και επίλυσης προβλημάτων (media literacy and expression competence)
- 2 σύνδεση υπολογιστικών ικανοτήτων με τις δεξιότητες του 21ου αιώνα (personal, social and learning to learn competence)
- 3 υιοθέτηση των ψηφιακών τεχνολογιών ως περιβάλλον μάθησης
- 4 ανάπτυξη της ψηφιακής κουλτούρας (digital competence)
- 5 ενεργός πολιτειότητα (citizenship competence)

2.4 Διαθεματική προσαρμοστικότητα ανεξαρτήτως μαθημάτων

Η διαθεματική προσαρμοστικότητα ανεξαρτήτως μαθημάτων αποτελεί έναν από τους πιο σύγχρονους και ουσιαστικούς άξονες του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, καθώς προάγει την ολιστική μάθηση και τη σύνδεση των γνώσεων με αυθεντικά περιβάλλοντα. Μέσα από τη διαθεματική προσέγγιση, οι μαθητές/τριες δεν αντιμετωπίζουν τα γνωστικά αντικείμενα ως απομονωμένες ενότητες, αλλά ως ένα ενιαίο σύστημα που αλληλοσυμπληρώνεται. Έτσι, αποκτούν κατανόηση για το πώς οι έννοιες που διδάσκονται στη Βιολογία, στα Μαθηματικά, στην Κοινωνική Αγωγή ή στην Πληροφορική αλληλοεπιδρούν και βρίσκουν εφαρμογή στην καθημερινή ζωή. Η προσαρμοστικότητα αυτή ενισχύει την ευελιξία του μαθητή να αξιοποιεί γνώσεις και δεξιότητες πέρα από το όριο ενός μαθήματος, καλλιεργώντας δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, δημιουργικότητας και *κριτικής σκέψης*. Παράλληλα, αναδεικνύει τη σημασία του ρόλου του εκπαιδευτικού, ο οποίος καλείται να σχεδιάζει δραστηριότητες με διαθεματικό χαρακτήρα, προσφέροντας ευκαιρίες εξερεύνησης, συνεργασίας και αναστοχασμού. Έτσι, η μάθηση αποκτά βιωματικό χαρακτήρα, ενώ οι μαθητές διαμορφώνουν μια πιο πραγματιστική και ουσιαστική εικόνα για τον κόσμο, βλέποντας τη γνώση ως ενιαίο σύστημα και όχι ως τμήματα χωρίς σύνδεση.

Η παρούσα διδακτική παρέμβαση διαθέτει έντονα διαθεματικό χαρακτήρα, καθώς οι έννοιες των Κοινωνικών Δικτύων και της Παραπληροφόρησης αξιοποιούνται ως αφετηρία σύνδεσης διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων. Οι δραστηριότητες επιτρέπουν στον μαθητή/τρια να κατανοήσει πώς τα ΜΚΔ σχετίζονται με κοινωνικά, ηθικά, τεχνολογικά, μαθηματικά και πολιτισμικά ζητήματα. Για παράδειγμα, μέσα από τη διερεύνηση μηχανισμών παραπληροφόρησης, την παραγωγή *deep fake* εικόνων, την επεξεργασία πραγματικών σεναρίων και την κριτική αποτίμηση των επιπτώσεων στη δημοκρατία και την κοινωνική συνοχή, προσεγγίζονται ζητήματα πολιτειότητας, δικαιωμάτων, ισότητας των φύλων, στατιστικών πιθανοτήτων, καλλιτεχνικής έκφρασης και ηθικής. Επιπλέον, η παραγωγή εννοιολογικού γλωσσαρίου, η ανάλυση υποθετικών καταστάσεων και η ανάπτυξη επιχειρηματολογικού λόγου ενισχύουν τη σύνδεση με το μάθημα της Γλώσσας, ενώ η διερεύνηση τρόπων λειτουργίας των αλγορίθμων και η αναγνώριση μοτίβων συνδέουν οργανικά το σενάριο με τα Μαθηματικά, τις Φυσικές Επιστήμες και την Πληροφορική. Συνολικά, η μάθηση αποκτά ολιστικό χαρακτήρα και ενισχύεται η μεταφορά γνώσης πέρα από τα όρια ενός μαθήματος, οδηγώντας τον μαθητή σε βαθύτερη κατανόηση, πιο ενεργό εμπλοκή και ικανότητα εφαρμογής της γνώσης σε ποικίλα μαθησιακά περιβάλλοντα.

3. Δομή του Εκπαιδευτικού σεναρίου

3.1 Μορφή και πλοήγηση (ψηφιακή διεπαφή, επιλογές εκτύπωσης)

Η *μορφή* και η *πλοήγηση* του εκπαιδευτικού υλικού έχουν σχεδιαστεί ώστε να υποστηρίζουν άμεση, εύκολη και ευέλικτη πρόσβαση από μαθητές/τριες και εκπαιδευτικούς, τόσο σε ψηφιακό όσο και σε έντυπο

περιβάλλον. Η ψηφιακή διεπαφή (MILES platform και [ηΤάξη](#)) είναι οργανωμένη με λογική αλληλουχία (εισαγωγή–δραστηριότητες–αξιολόγηση), αξιοποιώντας σαφείς υπερσυνδέσμους, εικονίδια και περιγραφικούς τίτλους ώστε ο χρήστης να μεταβαίνει γρήγορα στο σημείο που επιθυμεί. Παράλληλα, δίνεται η δυνατότητα εκτύπωσης επιλεγμένων τμημάτων, όπως φύλλα εργασίας, οδηγίες και αξιολογικές δραστηριότητες, προσαρμοσμένων σε μορφή A4 για χρήση σε τάξη χωρίς ψηφιακά μέσα. Η δομή αυτή ενισχύει την ευχρηστία, διευκολύνει την διαφοροποιημένη διδασκαλία και παρέχει εναλλακτικές μορφές πρόσβασης, υποστηρίζοντας μαθητές/τριες με διαφορετικές ανάγκες και μαθησιακά στυλ. Με αυτόν τον τρόπο, το υλικό λειτουργεί τόσο ως ολοκληρωμένη ψηφιακή πλατφόρμα μάθησης όσο και ως έντυπο υποστηρικτικό πακέτο, ενθαρρύνοντας την οργάνωση, την αυτονομία και την αποτελεσματική πλοήγηση στη γνωστική πορεία του μαθήματος.

3.2 Οδηγίες χρήσης (οδηγός για τον εκπαιδευτικό, οδηγίες για τον μαθητή)

Πορεία Μαθήματος & Φάσεις Διδασκαλίας: Θα ακολουθηθούν συνδυαστικά το πλαίσιο διδασκαλίας **O-P-I-R** (Orientate – Prepare – Implement – Reflect) και η μεθοδολογία μάθησης **Gagne** με τα ακόλουθα σαφή στάδια εκπαίδευσης: Προσοχή, Εκπαιδευτικοί στόχοι, Ανάκληση, Δραστηριότητες μάθησης, Υποστήριξη, Εξάσκηση, Ανάδραση, Αξιολόγηση και Ενίσχυση. Σύμφωνα με τη Θεωρία Gagne, προσδιορίζονται πολλές μορφές και επίπεδα μάθησης. Για κάθε μορφή και επίπεδο απαιτείται κατάλληλη εκπαίδευση, προσαρμοσμένη στις ιδιαίτερες ανάγκες του μαθητή/τριας, αφού τα εννέα αυτά στάδια αντιστοιχούν σε εσωτερικές νοητικές διαδικασίες, που είναι απαραίτητες για τη βαθιά κατανόηση και τη μάθηση. Η επιλογή αυτής της μεθοδολογίας αποτελεί συνεισφορά για την αξιοποίηση των ιδεών των μαθητών/τριών, την ενθάρρυνση της δημιουργικότητάς τους, την καλλιέργεια των ενδιαφερόντων τους και την ικανοποίηση των μαθησιακών τους αναγκών. Ακολουθεί η συνοπτική εικόνα των φάσεων διδασκαλίας και μάθησης.

Διδακτικές ενέργειες εκπαιδευτικού	Μαθησιακές ενέργειες μαθητών/τριών	Στόχοι που καλύπτονται
<p><i>1^η φάση ανεστραμμένης τάξης (ασύγχρονη)</i></p> <p>Προετοιμασία διδασκαλίας</p> <ul style="list-style-type: none"> • Διαμοιρασμός εκπαιδευτικού υλικού στην eClass • Διαγνωστική αξιολόγηση 	<ul style="list-style-type: none"> • Παρακολούθηση podcast & βίντεο στην MILES platform ή/και eClass • Άσκηση ανίχνευσης πρότερων γνώσεων 	<p>Διαχείριση χρόνου, Οπτικοακουστική μάθηση, Διαφοροποίηση ως προς την ετοιμότητα</p>
<p><i>2^η φάση ανεστραμμένης τάξης (διά ζώσης)</i></p> <p>Επαναφορά προηγούμενων γνώσεων</p> <ul style="list-style-type: none"> • Καλωσόρισμα – Διερεύνηση προαναπαραστάσεων • Εισαγωγή στο νέο υλικό - Πρόκληση ενδιαφέροντος • Συνσχεδίαση με Erasmus+ MILES 	<ul style="list-style-type: none"> • Συνεδρία καταιγισμού ιδεών • Διάλογος • Quiz / Kahoot 	<p>Άμεση διδασκαλία, Αφόρμηση, Διαφοροποίηση ως προς τα ενδιαφέροντα, Επικοινωνία ιδεών, Ενεργός συμμετοχή</p>
<p>Κύριο μέρος - Δραστηριότητες και Υποστήριξη</p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση και Ανακαλυπτική Διερεύνηση • Δραστηριότητα διαθεματικού προβλήματος • Κλείσιμο - Μεταγνωστική Δραστηριότητα 	<ul style="list-style-type: none"> • Εξάσκηση με λογισμικά (π.χ., Craiyon, Quickdraw, Autodraw) • Σχεδιασμός μυθοπλασίας • Συζήτηση για τα Κοινωνικά Δίκτυα 	<p>Καθοδηγούμενη πρακτική, Χωροταξική νοημοσύνη, Διαθεματικότητα, Ενδοπροσωπική νοημοσύνη, Παιγνιώδης μάθηση, Αναζήτηση ταξινόμικών σχέσεων</p>
<p><i>3^η φάση Ανεστραμμένης Τάξης (ασύγχρονη)</i></p> <p>Εξάσκηση και Ανατροφοδότηση</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δραστηριότητα αθροιστικής αξιολόγησης • Ανατροφοδότηση μέσω Μαθησιακής Αναλυτικής (ePortfolio) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ομαδική εργασία • Γραμμή μάθησης 	<p>Συνεργασία/διαπροσωπική νοημοσύνη, Ανεξάρτητη πρακτική, Ανατροφοδότηση, Αναζήτηση αιτιωδών σχέσεων</p>

4. Εργαλεία αξιολόγησης και ανατροφοδότησης

* Η αξιολόγηση υλοποιείται με παρατήρηση των μαθητών/τριών κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, με προφορικές ερωτήσεις, καθώς και με παρακολούθηση των φύλλων εργασίας. Είναι σημαντικό η αξιολόγηση αυτή να μην έχει επικριτικό χαρακτήρα, αλλά να παρέχει ανατροφοδότηση. Δεν θα πρέπει να αποτελεί μια απλή αξιολόγηση της μάθησης, αλλά αξιολόγηση της ερευνητικής μάθησης που: (i) είναι ενσωματωμένη στη μαθησιακή διαδικασία, (ii) είναι εστιασμένη στην κατανόηση, (iii) έχει σαφή στοχοθεσία, (iv) είναι θετική απέναντι στο λάθος, θεωρώντας το ως σημείο προβληματισμού και (v) ενθαρρύνει τον διάλογο μεταξύ μαθητών/τριών και εκπαιδευτικού.

Συγκεκριμένα, η αξιολόγηση του αντικειμένου και της πορείας μάθησης θα υλοποιηθεί μέσω διαμορφωτικής και αθροιστικής αξιολόγησης, καθώς και αυτοαξιολόγησης. Επιπρόσθετα, οι ομαδικές εργασίες (π.χ., pair programming) μπορούν να αξιολογηθούν με τη χρήση της παρακάτω ρουμπρίκας: Ακρίβεια περιεχομένου, Κριτική ανάλυση, Δεξιότητες επικοινωνίας και Απόκριση στην ανατροφοδότηση.

Στη συνέχεια, η αξιολόγηση της διδασκαλίας θα υλοποιηθεί μέσω συζήτησης, έτσι ώστε να εξαχθεί ο αντίκτυπος (impact) της διδακτικής παρέμβασης στην επίδοση, συμμετοχή και ικανοποίηση των μαθητών.

Συμπερασματικά, τα μαθησιακά αποτελέσματα (learning outcomes) που θα μετρηθούν (ποσοτικά και ποιοτικά) είναι (i) η επίδοση μέσω των αποτελεσμάτων κουίζ, Kahoot και προφορικών απαντήσεων, (ii) η εμπλοκή (engagement) μέσω της ενεργούς συμμετοχής στην τάξη, αλλά και της συμμετοχής στην eClass (forum & LMS log data), (iii) η ικανοποίηση μέσω της παρατήρησης (observation) και της διεπαφής/αντιλήψεων (think aloud) στην τάξη, καθώς και (iv) οι δεξιότητες αυτορρύθμισης μάθησης (SRL skills) μέσω μεταγνωστικών ερωτημάτων. Άλλωστε, προγραμματίζεται χρόνος για αναστοχασμό των μαθητών/τριών μετά το τέλος κάθε συσχεδιαστικού εργαστηρίου, θέτοντας ερωτήματα εξόρυξης γνώμης, όπως:

- ✓ Τι σας άρεσε/σας έκανε εντύπωση στο σημερινό εργαστήριο;
- ✓ Τι κάνατε με ευκολία;
- ✓ Τι σας δυσκόλεψε; Σε ποια σημεία χρειάζεται να προσπαθήσετε περισσότερο;
- ✓ Τι προτείνετε να κάνουμε για να αντιμετωπιστεί η δυσκολία;

5. Παραρτήματα

5.1 Γλωσσάριο όρων

Τεχνητή νοημοσύνη, Κοινωνικά Δίκτυα, Αλγοριθμική αξιοπιστία, Προσωπικά δεδομένα, Παραπληροφόρηση, Κριτική σκέψη, media literacy

5.2 Αναφορές και περαιτέρω βιβλιογραφία

- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. G., & Keller, J. M. (2005). Principles of instructional design. Toronto, ON: Thomson Wadsworth
- Berrett D (2012). How 'flipping' the classroom can improve the traditional lecture. The Chronicle of Higher Education, Feb. 19, 2012
- Δημητριάδης, Σ., 2015. Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3397>
- Σχολικό βιβλίο - http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2714/Pliroforiki_A-Lykeiou_html-empl
- Ψηφιακό Φροντιστήριο - <https://streaming.digitalschool.gov.gr>
- Photodentro - <http://photodentro.edu.gr/aggregator>
- Αίσωπος - Πλατφόρμα Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων ΙΕΠ
- DigComp 2.1 - <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>

- DigCompEdu - <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>
- EU Digital Education Action Plan 2021-2027 - https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en
- <https://classic.csunplugged.org/activities/community-activities/artificial-intelligence>
- <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-021-09977-4>
- <https://drive.google.com/file/d/1oIFpP4nPkuCtKtRLRiVW296sZAOkdDId/view>
- <https://www.dig4future.eu/Wordpress/materials>
- <https://platform-miles.erasmusplus.website>
- Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης - <https://csr.ert.gr/keep/17-stoxoi-viosimis-anaptyxis>
- [Βικιπαίδεια](#)
- Βαγιάνος, Δ. (2023). Ψηφιακά Μέσα και Κοινωνία. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://dx.doi.org/10.57713/kallipos-221>

6.3 Εκτυπώσιμα φύλλα εργασίας – Πρακτικές ασκήσεις



Επισκόπηση Δραστηριοτήτων. Οι δραστηριότητες που δίνονται στη συνέχεια, ακολουθούν μια διερευνητική/ανακαλυπτική προσέγγιση για την κατάκτηση των διδακτικών στόχων του εκπαιδευτικού σεναρίου. Έτσι, με υπομονή και επιμονή κατανοείτε τις έννοιες και προκλήσεις της χρήσης των κοινωνικών μέσων δικτύωσης (social media).

Φύλλο Εργασίας 1: Εισαγωγή στην παραπληροφόρηση και τον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας

Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

Στοχοθεσία: Να αποκτήσετε επίγνωση της κακόβουλης πληροφόρησης, των θεωριών συνωμοσίας, των συμβολισμών και των κρυφών μηνυμάτων που περιέχονται στα memes των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, καθώς και του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν αυτές οι πλατφόρμες και "χακάρουν" τον εγκέφαλό μας.

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΤΑΞΗ ΤΜΗΜΑ ΗΜ/ΝΙΑ

Δραστηριότητα 1.1. (Αφόρμηση & Συζήτηση) - Επίπεδο δυσκολίας: Βασικό



Φάση 1: Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό [βίντεο](#). Έπειτα, να ακολουθήσει ανοιχτή συζήτηση.

Φάση 2: Να σχολιάσετε το ακόλουθο εύρημα: «Το 59% των Ευρωπαίων χρησιμοποιεί τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, με αποτέλεσμα να εκτίθεται σε απειλές, κινδύνους και παραπληροφόρηση».

Δραστηριότητα 1.2. (Αναστοχασμός) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο

Να υλοποιήσετε (προαιρετικά) με τον δικό σας ρυθμό και ως αυτοαξιολόγηση τα [κουίζ1](#) και [κουίζ2](#).

Φύλλο Εργασίας 2: Μηχανισμοί παραπληροφόρησης: Γνωστικές προκαταλήψεις, λογικές πλάνες, προπαγάνδα & λαϊκίστικος λόγος

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Στοχοθεσία: Να ενισχύσετε τη γνωστική ικανότητα μέσω της ανάλυσης των γνωστικών προκαταλήψεων και των λογικών πλάνων.

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΤΑΞΗ ΤΜΗΜΑ ΗΜ/ΝΙΑ

Δραστηριότητα 2.1. (Συζήτηση & Αναστοχασμός) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο

Φάση 1: Παρακολουθήστε το εκπαιδευτικό [βίντεο](#). Έπειτα, να ακολουθήσει ανοιχτή συζήτηση.

Φάση 2: Να υλοποιήσετε (προαιρετικά) με τον δικό σας ρυθμό και ως αυτοαξιολόγηση τα [κουίζ1](#) και [κουίζ2](#).

Δραστηριότητα 2.2. (Αναστοχασμός) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο

Φάση 1: Να σχολιάσετε την ακόλουθη πρόταση: «-70% των Ευρωπαίων φοιτητών αναφέρουν ότι συναντούν καθημερινά ακούσια παραπληροφόρηση στο διαδίκτυο, ενώ πολλοί δεν μπορούν να διακρίνουν το γεγονός από το ψέμα».

Φάση 2: Να υλοποιήσετε (προαιρετικά) με τον δικό σας ρυθμό και ως αυτοαξιολόγηση το [κουίζ](#).

Φύλλο Εργασίας 3: Κριτική σκέψη & ανάλυση δεδομένων

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Στοχοθεσία: Να αξιολογείτε την αξιοπιστία των πηγών πληροφόρησης και να διακρίνετε μεταξύ γεγονότων και απόψεων.

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΤΑΞΗ ΤΜΗΜΑ ΗΜ/ΝΙΑ

Δραστηριότητα 3.1. (Καταιγισμός ιδεών) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο

Ξεκινήστε με καταιγισμό ιδεών και έπειτα συζητήστε και επεκτείνετε τον ακόλουθο εννοιολογικό χάρτη:



Δραστηριότητα 3.2. (Συνεργασία) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο

Σε ζευγάρια, οι μαθητές/τριες συζητούν πώς συγκεκριμένα παραδείγματα (π.χ., ένα meme στα κοινωνικά μέσα ή ένα πολιτικό σύνθημα) απευθύνονται περισσότερο στα συναισθήματα παρά στη λογική. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα ευρήματά της στην τάξη/ολομέλεια.

Φύλλο Εργασίας 4: Κοινωνικές & πολιτικές πρωτοβουλίες

Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

Στοχοθεσία: Να αποκτήσετε αυτοπεποίθηση στην ενεργό ανάληψη κοινωνικών πρωτοβουλιών.

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΤΑΞΗ ΤΜΗΜΑ ΗΜ/ΝΙΑ

Δραστηριότητα 4.1. (Διάλογος) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο

Παρακολουθήστε το [βίντεο](#). Θα ακολουθήσει διάλογος. Αναλύστε τις εμπειρίες σας από την παραπληροφόρηση και αξιολογήστε τον αντίκτυπο της στο σχολείο σας.

Δραστηριότητα 7.2. (Μεταπαρακολούθηση) - Επίπεδο δυσκολίας: Προχωρημένο

Σε ομάδες, οι μαθητές/τριες δημιουργούν μια σύντομη παρουσίαση (π.χ., σε PowerPoint) για τα ευρήματά τους τους σχετικά με την παραπληροφόρηση και ενεργό ψηφιακή πολιτειότητα ή/και ηχογραφούν ένα tutorial διάρκειας 3-5 λεπτών. Εναλλακτικά, μπορούν να δημιουργήσουν ένα σύντομο βίντεο που να καλύπτει τα κύρια σημεία των απόψεών τους. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματά της στην τάξη.

Δραστηριότητα 7.3. (Αναστοχασμός) - Επίπεδο δυσκολίας: Προχωρημένο

Να υλοποιήσετε με τον δικό σας ρυθμό και ως αυτοαξιολόγηση τα [κουίζ1](#) και [κουίζ2](#).

Φύλλο Εργασίας 5: Προετοιμασία για τις έννοιες της ΤΝ και των Κοινωνικών Μέσων – 1η φάση ανεστραμμένης τάξης

Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΤΑΞΗ ΤΜΗΜΑ ΗΜ/ΝΙΑ

Δραστηριότητα 5.1. Τι είναι η Τεχνητή νοημοσύνη και τα Κοινωνικά Μέσα (Διαμοιρασμός εκπαιδευτικού υλικού – Αφόρμηση) - Επίπεδο δυσκολίας: Βασικό – Εκτιμώμενη Διάρκεια: 15’

Ο ορισμός της Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ) δεν είναι εύκολη υπόθεση. Για την ακρίβεια, η έννοια της ΤΝ μοιάζει με έναν κινούμενο στόχο, καθώς αλλάζει με την πάροδο του χρόνου, γεγονός που αντικατοπτρίζει την ανάπτυξη της ΤΝ και την εμφάνιση διαφορετικών κοινωνικών πλαισίων.



Μπορείτε να ακούσετε/παρακολουθήσετε, ακολουθώντας τον δικό σας ρυθμό μάθησης, το Ψηφιακό Μαθησιακό Αντικείμενο (ΨΜΑ) τα οποία είναι ένα [podcast](#) στην η-Τάξη έτσι ώστε να έρθετε σε επαφή με τον ορισμό της ΤΝ και των κοινωνικών μέσων. Τέλος, καταγράψτε τυχόν απορίες για το διά ζώσης μάθημα:



.....

Δραστηριότητα 5.2. (Ανίχνευση πρότερων γνώσεων) - Επίπεδο δυσκολίας: Βασικό – Διάρκεια: 10’

Ενθαρρύνεστε να υλοποιήσετε την άσκηση μικτού τύπου (σωστού/λάθους, ελεύθερου κειμένου) στην: η-Τάξη
-> Ασκήσεις -> [Άσκηση προετοιμασίας](#).

Έπειτα, αξιολογήστε τον βαθμό δυσκολίας της άσκησης: 1=Καμία δυσκολία, 2=Με κάποιες δυσκολίες αλλά αντιμετωπίστηκαν, 3=Δύσκολη άσκηση, χρειάζομαι βοήθεια. Ειδικά στην περίπτωση που η βαθμολογία σας είναι το “3”, σημειώστε απορίες και ερωτήσεις, ώστε να απαντηθούν στην τάξη.



.....

Φύλλο Εργασίας 6: Η ΤΝ και τα Κοινωνικά Μέσα στη ζωή μας – 2^η φάση ανεστραμμένης τάξης

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΤΑΞΗ ΤΜΗΜΑ ΗΜ/ΝΙΑ



Δραστηριότητα 6.1. Τι είναι η ΤΝ. (Επαναφορά προηγούμενων γνώσεων – Καταιγισμός ιδεών - Καθοδηγούμενη πρακτική) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο

Εισαγωγή στο νέο υλικό. Η Τεχνητή Νοημοσύνη (ΤΝ) είναι ήδη παρούσα στην καθημερινή μας ζωή. Περιλαμβάνεται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, στα κινητά μας τηλέφωνα (π.χ., στην κάμερα ή στις φωνητικές εντολές) και στους ιστότοπους που επισκεπτόμαστε (π.χ., οι μηχανές αναζήτησης και οι διαδικτυακές αγορές στηρίζονται σε αλγόριθμους ΤΝ). Στη χρήση αυτών των εργαλείων δεν συμμετέχουν μόνο η νεότερη γενιά, αλλά και οι ενήλικες. Άλλωστε, η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι ένα διεπιστημονικό πεδίο που σχετίζεται όχι μόνο με τεχνικά αλλά και ανθρωπιστικά θέματα όπως η ηθική και η φιλοσοφία.

Φάση Α: Συνεδρία Καταιγισμού Ιδεών (Brainstorming)

Αρχικά, ενθαρρύνεστε να εκφράσετε ελεύθερα τις αντιλήψεις και τις σκέψεις σας σχετικά με την ΤΝ και τα



Κοινωνικά Μέσα Δικτύωσης. Στη συνέχεια, θα συζητηθεί ο ακόλουθος ορισμός της ΤΝ από την UNICEF (2021): «Η τεχνητή νοημοσύνη αναφέρεται σε συστήματα που βασίζονται σε μηχανές και μπορούν, για ένα δεδομένο σύνολο στόχων που καθορίζονται από τον άνθρωπο, να κάνουν προβλέψεις, συστάσεις ή να λαμβάνουν αποφάσεις επηρεάζοντας πραγματικά ή εικονικά περιβάλλοντα. Τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης αλληλοεπιδρούν με εμάς και επηρεάζουν το

περιβάλλον μας είτε άμεσα είτε έμμεσα. Συχνά, εμφανίζονται να λειτουργούν αυτόνομα και μπορούν να προσαρμόζουν τη συμπεριφορά τους μαθαίνοντας το σχετικό πλαίσιο».

Φάση Β: Είναι ή δεν είναι ΤΝ;

Αναγνωρίστε έξυπνα αντικείμενα που έχετε σπίτι σας ή βλέπετε στην τάξη γύρω σας. Διερευνήστε τι συνιστά ΤΝ χρησιμοποιώντας το ακόλουθο διάγραμμα ροής (δεν απαιτούνται δεξιότητες προγραμματισμού) <https://scratch.mit.edu/projects/371119352>, ή εναλλακτικά με τη βοήθεια του [Kahoot](https://www.kahoot.com).

Φάση Γ: Αναστοχασμός

Ποιες εργασίες εκτελεί καλύτερα η μηχανή σε σχέση με τον άνθρωπο και ποιες ο άνθρωπος εκτελεί πιο αποτελεσματικά;. Δώστε ως ομάδα τον δικό σας ορισμό για την ΤΝ. Πλέον είστε έτοιμοι για την επόμενη δραστηριότητα!



Δραστηριότητα 6.2. Πως λειτουργεί η ΤΝ; Δοκιμή μιας γεννήτριας εικόνων ΤΝ. (Συνεργασία) - Επίπεδο δυσκολίας: Προχωρημένο

Η τρέχουσα δραστηριότητα αποσκοπεί στην ενίσχυση της κατανόησης και της εξερεύνησης των δυνατοτήτων και των περιορισμών ενός παραγωγικού μοντέλου ΤΝ, του DALL-2 mini, που χρησιμοποιεί ένα διαδικτυακό εργαλείο με την ονομασία *Craiyon*.

Φάση Α: Εξοικειωθείτε με τη διεπαφή (interface) του Craiyon (<https://www.craiyon.com>). Ασχοληθείτε με τη δημιουργία εικόνων χρησιμοποιώντας ποικίλες προτροπές, π.χ., γλυπτό άμμου, ανθρώπινα πρόσωπα, πίνακας μιας τάξης γεμάτης με μαθητές σε στυλ Πικάσο, αναλυτικός χάρτης της Ευρώπης, γυναίκα που φοράει παλτό, άνδρας που φοράει παλτό, κ.λπ. Πως λειτουργεί το Craiyon; Πως επηρεάζονται τα αποτελέσματα από τις εντολές που δίνουμε;

Φάση Β: Στη συνέχεια, πειραματιστείτε με τα λογισμικά Quick Draw (<https://quickdraw.withgoogle.com>) ή/και Autodraw (<https://www.autodraw.com>). Τι συμπεράσματα εξάγονται; Τέλος, παραθέστε τα βήματα (αλγόριθμος) που κάνετε για να αναγνωρίσετε μια εικόνα. Πιστεύετε ότι και ο υπολογιστής ακολουθεί τα ίδια βήματα, δηλαδή βλέπει μια φωτογραφία όπως ένας άνθρωπος;



Δραστηριότητα 6.3. Ο κόσμος της ΤΝ για ένα βιώσιμο μέλλον και η ζωή στα Κοινωνικά Μέσα.
(Συμπεριληπτική προσέγγιση, Ανάλυση σεναρίων) - Επίπεδο δυσκολίας: Μεσαίο



Σύντομη περιγραφή: Η δραστηριότητα εστιάζει στις αλληλεπιδράσεις ανθρώπου - συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης και στον αντίκτυπό τους στα Κοινωνικά Μέσα Δικτύωσης. Η δραστηριότητα επικεντρώνεται σε μία κριτική και ειλικρινή συζήτηση σχετικά με το γεγονός ότι η ΤΝ μπορεί να επηρεάσει τόσο θετικά (δίκαιη και συμπεριληπτική ΤΝ) όσο και αρνητικά την κοινωνία (17 Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης, ΣΒΑ - κλιματική αλλαγή, υγειονομική περίθαλψη, οικονομία).

Φάση Α: Εξετάστε τα επόμενα παραδείγματα. Έπειτα θα ακολουθήσει συζήτηση.

- Σύμφωνα με μια μελέτη του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου, περίπου το 14% των θέσεων εργασίας στις χώρες του ΟΟΣΑ αντιμετωπίζουν πολύ υψηλή πιθανότητα αυτοματοποίησης (οι άνθρωποι μπορούν να αντικατασταθούν από μηχανές).
- Το ChatGPT μπορεί να υποστηρίξει την Ποιοτική Εκπαίδευση (ΣΒΑ 4) παρέχοντας άμεση πληροφόρηση. Από την άλλη πλευρά, μπορεί να εμφανίσει προκαταλήψεις στις απαντήσεις, οι οποίες μπορεί να ενισχύσουν ακούσια στερεότυπα ή να οδηγήσουν σε άνιση εκπροσώπηση. Αυτό όμως αντιβαίνει στον ΣΒΑ 5 (Ισότητα των Φύλων) και στον ΣΒΑ 10 (Μείωση των Ανισοτήτων).

Φάση Β: Σχεδιασμός μυθοπλασίας - Δεοντολογική Ανάλυση

Παράδειγμα	Σενάριο - Τι θα γινόταν αν ...
Χρήση εφαρμογών που δημιουργούν φανταστικές εικόνες και βίντεο (deepfake). Αυτό το περιεχόμενο δείχνει ένα άτομο να συμμετέχει σε δραστηριότητα που δεν συνέβη ποτέ στην πραγματικότητα.	Φανταστείτε ότι βλέπετε ένα βίντεο που σας δείχνει να περπατάτε σε μια πόλη του εξωτερικού που δεν έχετε επισκεφθεί ποτέ - Ποια θα ήταν η αντίδρασή και τα συναισθήματά σας; Συνειδητοποιείτε ότι το βίντεο είναι ψεύτικο (deep fake) και δημιουργήθηκε από ένα σύστημα ΤΝ, το οποίο χρησιμοποίησε ένα βίντεο που δημοσιεύσατε στο διαδίκτυο.
Φανταστείτε ένα chatbot που μπορεί να διαγνώσει ένα πρόβλημα υγείας με βάση τις πληροφορίες που του παρέχει ο/η ασθενής.	Τι θα γινόταν αν το σύστημα ΤΝ έκανε λάθος και παρείχε εσφαλμένη διάγνωση στον/στην ασθενή; Τι θα γινόταν αν ο/η ασθενής δεν είχε αναφέρει όλες τις πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση της υγείας του/της;

Τέλος, μπορείτε να πραγματοποιήσετε έναν προσωπικό βαθύτερο αναστοχασμό σχετικά με το τι μάθατε από τις δραστηριότητες. Εκφράστε ελεύθερα μια προσωπική σκέψη σχετικά με το περιεχόμενο των εργαστηρίων.