



Οδηγός Εκπαιδευτικού

Τεχνι
τή
Νοημο
σύνη

3

ΑΙ στην καθημερινή ζωή



Εισαγωγή στη δραστηριότητα :

Σε αυτό το μάθημα, οι μαθητές/τριες εξερευνούν τους πολλούς τρόπους με τους οποίους εμφανίζεται η τεχνητή νοημοσύνη στην καθημερινή ζωή. Μέσα από ένα διασκεδαστικό παιχνίδι AI Bingo, ανακαλύπτουν εργαλεία που ήδη χρησιμοποιούν ή συναντούν συχνά, όπως φίλτρα, βοηθούς φωνής, συστήματα που δημιουργούν συστάσεις και εξατομικευμένη διαφήμιση. Μόλις εντοπίσουν την τεχνητή νοημοσύνη στην καθημερινότητά τους, οι μαθητές/τριες θα ζωντανέψουν αυτές τις ιδέες δημιουργώντας ένα διασκεδαστικό, ευφάνταστο project με κόμικς.

Απευθύνεται σε

Εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και για μαθητές/μαθήτριες ηλικίας 10+ (Ε' Δημοτικού και πάνω) αλλά και για Εκπαιδευτικούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και για μαθητές/μαθήτριες Γυμνασίου.

Στόχοι Δραστηριότητας:

- Διερεύνηση τρόπων με τους οποίους η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι παρούσα στην καθημερινή ζωή.
- Αναλογισμός των τρόπων με τους οποίους η τεχνητή νοημοσύνη διαμορφώνει προσωπικές εμπειρίες και αποφάσεις μέσω δημοφιλών εφαρμογών.
- Απεικόνιση των καθημερινών αλληλεπιδράσεων με την τεχνητή νοημοσύνη μέσα από δημιουργική αφήγηση με κόμικς.
- Ανταλλαγή προσωπικών εμπειριών με συμμαθητές/τριες.

Εκτέλεση δραστηριότητας

Εισαγωγή

Ξεκινήστε εξηγώντας στους/στις μαθητές/τριες σας ότι το σημερινό μάθημα θα διερευνήσει πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) αποτελεί ήδη μεγάλο μέρος της καθημερινότητάς τους, χωρίς απαραίτητα να το συνειδητοποιούν. Αν και η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να εξακολουθεί να φαίνεται περίπλοκη στους περισσότερους, αλληλεπιδρούμε με αυτήν πιο συχνά από ό,τι συνειδητοποιούμε - σε προτάσεις στο feed των εφαρμογών μας, εφαρμογές πλοήγησης, φίλτρα μέσων κοινωνικής δικτύωσης ή φωνητικούς βοηθούς. Για να γίνουν ορατές αυτές οι συνδέσεις και να ξεκινήσει το μάθημα, θα παίξουμε ένα διαδραστικό AI Bingo. Αυτή η δραστηριότητα θα βοηθήσει να αποκαλυφθεί πού χρησιμοποιούν ήδη τεχνητή νοημοσύνη οι μαθητές/τριες και θα τους κάνει να αναλογιστούν πώς η τεχνητή νοημοσύνη διαμορφώνει τις καθημερινές εμπειρίες.

Άσκηση

Μοιράστε ένα φύλλο μπίνγκο σε κάθε μαθητή/τρια και δώστε του/της τις ακόλουθες οδηγίες:

1. Διαβάστε προσεκτικά όλα τα τετράγωνα μπίνγκο.
2. Σημειώστε τις δραστηριότητες / αντικείμενα που έχετε ήδη κάνει ή βιώσει.
3. Μόλις ολοκληρώσετε μια πλήρη σειρά, φωνάξτε “Μπίνγκο!” για να το ακούσουν και οι υπόλοιποι.

Δεν χρειάζεται να σταματήσετε το παιχνίδι μόλις ο/η πρώτος/η μαθητής/τρια φωνάξει “Bingo”. Μπορείτε να το αφήσετε να συνεχιστεί έως ότου πολλοί/ές μαθητές/τριες επιτύχουν ένα Bingo.



ΑΣ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΑΙ

Bingo



Σημειώστε ποια από τα παρακάτω έχετε κάνει ήδη.
Αν συμπληρώσετε μια ολόκληρη σειρά, φωνάξτε «Bingo!»

Έχω λάβει πρόταση για βίντεο στο YouTube.	Έχω δοκιμάσει φίλτρο προσώπου σε εφαρμογή κοινωνικών δικτύων.	Έχω χρησιμοποιήσει εφαρμογή μουσικής που μου πρότεινε playlists.	Έχω χρησιμοποιήσει εφαρμογή μετάφρασης.
Έχω χρησιμοποιήσει αυτόματη διόρθωση σε συνομιλία.	Έχω δει εξατομικευμένη διαφήμιση.	Έχω μιλήσει με φωνητικό βοηθό (Siri, Alexa, Google).	Χρησιμοποίησα μια εφαρμογή που παρακολουθεί τα βήματά μου
Έχω παίξει παιχνίδι με «έξυπνους» αντιπάλους.	Έχω δει chatbot σε ιστοσελίδα.	Οι φωτογραφίες μου έχουν ταξινομηθεί αυτόματα ανά θέμα.	Έχω χρησιμοποιήσει λειτουργία κάμερας που βελτιστοποιεί αυτόματα τη λήψη.
Έχω δει εικόνα ή κείμενο που δημιουργήθηκε από Τεχνητή Νοημοσύνη.	Έχω χρησιμοποιήσει φίλτρο ανεπιθύμητης αλληλογραφίας στο email μου.	Έχω χρησιμοποιήσει AI agent σε κλήση για αυτοματοποιημένες απαντήσεις.	Έχω λάβει πρόταση διαδρομής από εφαρμογή χαρτών.

Συζήτηση

Μετά το παιχνίδι, πυροδοτήστε έναν σύντομο προβληματισμό στην τάξη. Ρωτήστε τους/τις μαθητές/τριες:

- Ποιες από τις δραστηριότητες στο φύλλο μπίνγκο σας έχετε κάνει πιο συχνά;
- Τα βιώνετε καθημερινά/εβδομαδιαία/συχνά;
- Σε πόσα διαφορετικά μέρη της καθημερινότητάς σας ανακαλύψατε ότι η τεχνητή νοημοσύνη είναι ήδη παρούσα; (Ψυχαγωγία, Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, Εκπαίδευση...)
- Υπήρχαν παραδείγματα όπου δεν περιμένατε να εμπλέκεται η τεχνητή νοημοσύνη;

Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές/τριες όχι μόνο παρατηρούν **πόσο συχνά η τεχνητή νοημοσύνη αποτελεί μέρος της καθημερινής τους ρουτίνας** - από την ψυχαγωγία και την επικοινωνία έως την μετακίνηση και τη μάθηση - αλλά αρχίζουν επίσης να σκέφτονται την ποικιλία των ρόλων που παίζει η τεχνητή νοημοσύνη. Αυτή η συνειδητοποίηση προετοιμάζει τους μαθητές/τριες να σκεφτούν σε βάθος πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να επηρεάσει τις αποφάσεις τους, να διαμορφώσει τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα και ακόμη και να επηρεάσει τον τρόπο που περνούν το χρόνο τους.

Υλοποίηση

(30 λεπτά)

Τώρα που οι μαθητές/τριες σας έχουν εντοπίσει πώς εμφανίζεται η τεχνητή νοημοσύνη στην καθημερινή τους ζωή, θα ζωντανέψουν αυτές τις ιδέες μέσω ενός δημιουργικού έργου. Χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο κόμικ, οι μαθητές/τριες θα απεικονίσουν μια τυπική μέρα στη ζωή τους, τονίζοντας τις στιγμές που συνειδητά και υποσυνείδητα αλληλεπιδρούν με την τεχνητή νοημοσύνη.

(Μόνο για εκπαιδευτικούς) Επιλογές για τη δημιουργία του κόμικ

Ανάλογα με τη διαθέσιμη τεχνολογία, οι μαθητές/τριες/τριες μπορούν να δημιουργήσουν το κόμικ τους με διαφορετικούς τρόπους. Επιλέξτε την επιλογή που λειτουργεί καλύτερα για εσάς και μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί στο περιβάλλον της τάξης σας.

1. Χρήση ενός εργαλείου κόμικ (π.χ. StoryboardThat, Pixton, ...)

- **Γενικά:** Οι μαθητές/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια διαδικτυακή πλατφόρμα δημιουργίας κόμικς για να σχεδιάσουν πάνελ με χαρακτήρες, φόντο και συννεφάκια ομιλίας.
- **Οφέλη:** Εξαιρετικά οπτικό και διαδραστικό. Εύκολο να συμπεριληφθούν λεζάντες, σκέψεις ή προβληματισμοί σε συννεφάκια ομιλίας. Η δομημένη μορφή κόμικ βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να καθοδηγήσουν την αφήγηση από κουτάκι σε κουτάκι.
- **Περιορισμοί:** Συχνά απαιτούν πρόσβαση στο Διαδίκτυο, εγγραφή μέσω e-mail και οι δωρεάν εκδόσεις μπορεί να έχουν ορισμένους περιορισμούς.

2. Χρήση ενός εργαλείου παρουσίασης (π.χ. Keynote, PowerPoint, ...)

- **Γενικά:** Οι μαθητές/τριες δημιουργούν μια σειρά από διαφάνειες όπου κάθε διαφάνεια αντιπροσωπεύει μια σκηνή της ημέρας τους, συμπεριλαμβανομένων εικόνων, εικονιδίων και πλαισίων κειμένου ως συννεφάκια ομιλίας.
- **Οφέλη:** Λειτουργεί καλά σε διαφορετικές συσκευές χωρίς ειδικό λογισμικό. Υποστηρίζει έναν συνδυασμό κειμένου, εικόνων, emoji και απλών κινούμενων εικόνων. Οι διαφάνειες μπορούν να εξαχθούν ως PDF ή να παρουσιαστούν ψηφιακά.
- **Περιορισμοί:** Λιγότερο διασκεδαστικό από ένα ειδικό εργαλείο κόμικ, αλλά εξακολουθεί να επιτρέπει την οπτική αφήγηση και τον προβληματισμό.



- 3.** Χρήση άλλων δημιουργικών εργαλείων (π.χ. Canva, Book Creator, ...)
 - **Γενικά:** Άλλα δημιουργικά εργαλεία είναι επίσης κατάλληλα για τη δημιουργία ενός κόμικ. Με το Book Creator οι μαθητές/τριες παράγουν ένα ψηφιακό βιβλίο όπου κάθε σελίδα είναι μια διαφορετική σκηνή. Κείμενο, εικόνες, ακόμη και ήχοι μπορούν να συνδυαστούν. Με μεγάλη ποικιλία γραφικών, κειμένου και στοιχείων, το Canva είναι ιδανικό για το σχεδιασμό σκηνών που μοιάζουν με κόμικ.
 - **Οφέλη:** Ευέλικτες μορφές όπου οι μαθητές/τριες μπορούν να συνδυάσουν κείμενο, εικόνες, εικονίδια και ήχο. Η ψηφιακή μορφή είναι εύκολα κοινοποιήσιμη ή εμφανίσιμη.
 - **Περιορισμοί:** Ορισμένες δυνατότητες ενδέχεται να είναι περιορισμένες σε δωρεάν εκδόσεις. Καθώς είναι λιγότερο δομημένο από ένα ειδικό εργαλείο κόμικ, οι μαθητές/τριες μπορεί να χρειαστούν περισσότερη καθοδήγηση για την οργάνωση σκηνών.
- 4.** Αναλογική επιλογή (φύλλο εργασίας κόμικ)
 - **Γενικά:** Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ένα προπαρασκευασμένο φύλλο εργασίας με κενά πάνελ/κουτάκια για να σχεδιάσουν το δικό τους κόμικ με το χέρι.
 - **Οφέλη:** Δεν απαιτείται τεχνολογία και είναι κατάλληλη για οποιαδήποτε τάξη. Ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και το προσωπικό στυλ σχεδίασης.
 - **Περιορισμοί:** Περιορίζεται σε εικονογραφήσεις και κείμενο που σχεδιάζονται στο χέρι. Δεν μπορεί να περιλάβει ψηφιακά μέσα ή κινούμενα σχέδια.

Άσκηση

- 1.** Ζητήστε από τους/τις μαθητές/τριες να σκεφτούν τη συνηθισμένη καθημερινή τους ρουτίνα, από τη στιγμή που ξυπνούν μέχρι να πάνε για ύπνο.
- 2.** Ενθαρρύνετε τους/τες να σημειώσουν τις καταστάσεις στις οποίες μπορεί να εμπλέκεται η τεχνητή νοημοσύνη, για παράδειγμα:
 - προτάσεις μουσικής σε εφαρμογές όπως το Spotify,
 - φίλτρα ή αναγνώριση προσώπου σε εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης,
 - προτεινόμενες απαντήσεις σε εφαρμογές messenger,
 - εφαρμογές πλοήγησης που προτείνουν ταχύτερες διαδρομές,
 - εξατομικευμένες ροές (feed) βίντεο στο YouTube/TikTok κ.λπ.
- 3.** Εάν είναι απαραίτητο, κάντε μια σύντομη εισαγωγή στο εργαλείο δημιουργίας κόμικ της επιλογής σας.
- 4.** Χρησιμοποιώντας το επιλεγμένο εργαλείο, οι μαθητές/τριες δημιουργούν ένα σύντομο κόμικ με 4-6 πάνελ/κουτάκια που δείχνουν διαφορετικές σκηνές από την ημέρα τους. Μπορούν να λειτουργήσουν μεμονωμένα ή σε ζευγάρια των 2.
- 5.** Σε κάθε πάνελ/κουτάκι, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να συμπεριλάβουν μια σύντομη λεζάντα ή συννεφάκι ομιλίας/σκέψης που να εξηγεί πού υπάρχει η τεχνητή νοημοσύνη και ποιες σκέψεις συμβαδίζουν με αυτό. (π.χ. Πώς νιώθουν όταν το χρησιμοποιούν;)
- 6.** Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα: οι μαθητές/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν χιούμορ, υπερβολές ή λεπτομέρειες της πραγματικής ζωής για να κάνουν τις ιστορίες τους ελκυστικές και σχετικές.
- 7.** Οι μαθητές/τριες έχουν 30 λεπτά για να ολοκληρώσουν το κόμικ τους.



Παραδείγματα:



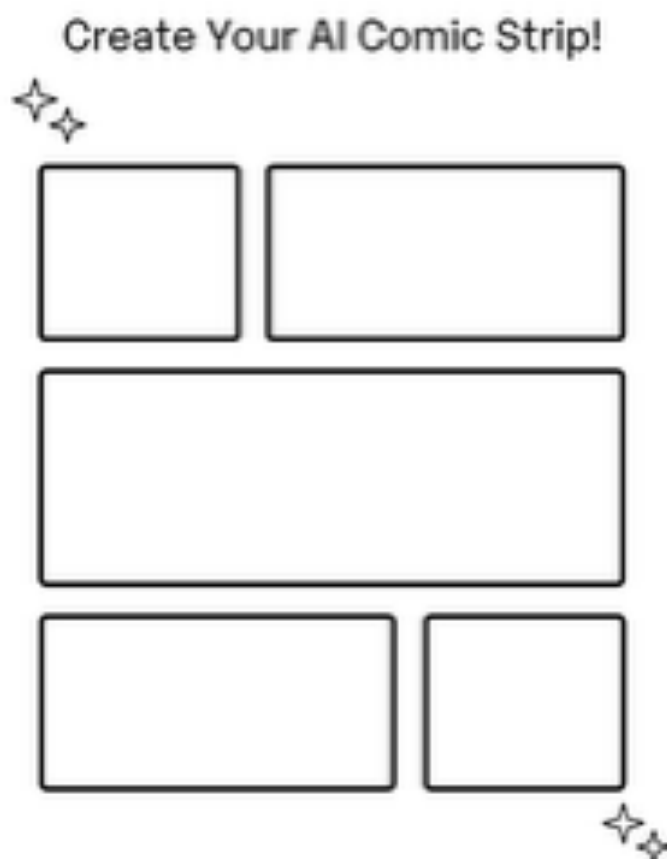
(Πίξτον)



(Δημιουργός βιβλίου)



PowerPoint)



(Αναλογικό)



Παρουσίαση και συμπέρασμα

(10 λεπτά)

Διαμορφώστε την τάξη έτσι ώστε το κόμικ κάθε μαθητή (ψηφιακό ή έντυπο) να «εκτίθεται» στη σχολική αίθουσα. Οι μαθητές/τριες περιπλανούνται στην έκθεση, βλέποντας ο ένας τη δουλειά του άλλου και διαβάζοντας τις λεζάντες και τα συννεφάκια ομιλίας/σκέψης.

Στη συνέχεια, κάντε μια τελική συζήτηση για να συνοψίσετε τις σκέψεις τους, χρησιμοποιώντας τις ακόλουθες ερωτήσεις προβληματισμού:

- Είδατε τον εαυτό σας σε κάποια από τις απεικονίσεις των συμμαθητών/τριών σας;
- Παρατηρήσατε μοτίβα στον τρόπο με τον οποίο οι συμμαθητές/τριες σας βιώνουν την τεχνητή νοημοσύνη;
- Ήταν σαφές πώς αυτές οι αλληλεπιδράσεις AI μπορούν να επηρεάσουν τις καθημερινές ρουτίνες ή αποφάσεις;

Ανακεφαλαίωση:

Ολοκληρώστε το μάθημα τονίζοντας ότι η τεχνητή νοημοσύνη είναι ήδη ενσωματωμένη σε πολλές πτυχές της καθημερινής ζωής, από την ψυχαγωγία και την επικοινωνία μέχρι τη μάθηση και τη μετακίνηση. Τονίστε ότι η επίγνωση αυτών των αλληλεπιδράσεων επιτρέπει στους/στις μαθητές/τριες να σκεφτούν κριτικά την επίδραση της τεχνητής νοημοσύνης στις επιλογές, τις συνήθειες και τις προσωπικές τους ρουτίνες. Ενθαρρύνετε τους/τις μαθητές/τριες να συνεχίσουν να παρατηρούν την τεχνητή νοημοσύνη στην καθημερινή τους ζωή και να εξετάσουν τόσο τα οφέλη όσο και τις πιθανές προκλήσεις της.

Επέκταση ή διαφοροποίηση / Περαιτέρω συστάσεις

(15 λεπτά)

Εάν υπάρχει περισσότερος χρόνος, οι μαθητές/τριες μπορούν να προσθέσουν περισσότερες σκηνές στο κόμικ τους για να καταγράψουν πιο πολλές αλληλεπιδράσεις AI κατά τη διάρκεια της ημέρας τους. Μπορούν επίσης να ηχογραφήσουν φωνητική αφήγηση ή ηχητικά εφέ για να δημιουργήσουν ένα σύντομο ψηφιακό κόμικ ενισχυμένο με ήχο, συνδυάζοντας γραφικά, κείμενο και ήχο για μια πιο πλούσια εμπειρία αφήγησης.