

# Εκπαίδευση ΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗ ΚΗ

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ



eu

|                    |   |
|--------------------|---|
| Τίτλος έργου       | <b>Τεχνητή νοημοσύνη για την εργασία με νέους</b><br>Συνεργασία στον τομέα της νεολαίας, συγχρηματοδοτούμενη από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης - Αριθμός συμφωνίας επιχορήγησης 2023-2-IT03-KA220-YOU-000170929 |
| Τίτλος παραδοτέου  | <b>Εργαλείο εκπαίδευσης τεχνητής νοημοσύνης</b>   |
| Αριθμός παραδοτέου | D5.2  |
| Έκδοση παραδοτέου  | 1   |
| Ημερομηνία έκδοσης | 15/09/2025  |
| Επίπεδο διάδοσης   | Δημόσιο   |
| Συγγραφείς         | Μιριάμ ΛΑΝΖΕΤΑ, Άντζελα ΜΑΝΓΙΟΥΛΟ, Βασίλης ΤΣΕΚΟΥΡΑΣ, Αλέξανδρος ΣΚΟΥΦΙΑΣ, Δήμητρα ΣΟΦΙΑΝΟΥ, Χόρχε ΜΑΧΑΔΟ, Μάρτα ΛΙΜΑ, Νικολέτα ΑΚΟΜΙ, Μικίτα ΤΣΕΡΒΙΝΣΚΙ, Οβίντιου ΑΚΟΜΙ  |
| Συνεισφέροντες     | Dovile IMBRASAITĖ;  |
| Λέξεις             | Εργασία με νέους, Τεχνητή νοημοσύνη, Δεξιότητες τεχνητής νοημοσύνης,  |
| DOI                | <b>10.5281/zenodo.17091549</b>  |

**Αποποίηση ευθύνης:** Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης στο πλαίσιο της συμφωνίας επιχορήγησης αριθ. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000170929. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή της αρχής που χορήγησε την επιχορήγηση. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η αρχή που χορήγησε την επιχορήγηση μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.



Η επαναχρησιμοποίηση του παρόντος εγγράφου επιτρέπεται βάσει της άδειας Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)



(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.en>). Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να αντιγράψετε, να μοιραστείτε, να προσαρμόσετε και να χρησιμοποιήσετε το υλικό για μη εμπορικούς σκοπούς, αρκεί να αναφέρετε την πηγή, να παρέχετε έναν σύνδεσμο προς την άδεια και να υποδείξετε εάν έχουν γίνει αλλαγές.

## Ιστορικό εγγράφου

| Έκδοση | Ημερομηνία | Συγγραφείς                                       | Περιγραφή  |
|--------|------------|--|--|
| 0.1    | 18/08/2025 | MACHADO Jorge, LIMA Marta                        | Πρώτο εσωτερικό προσχέδιο. Προκαταρκτικό σχέδιο.   |
| 0.2    | 15/09/2025 | ACOMI Ovidiu, LANZETTA Miriam, TSEKOURAS Vasilis | Δεύτερο εσωτερικό σχέδιο. Πρώτη αναθεώρηση που ενσωματώνει το περιεχόμενο των συν-συγγραφέων και τα σχόλια από την εσωτερική αναθεώρηση. |
| 1.0    | 15/09/2024 | MACHADO Jorge, LIMA Marta, IMBRASAITÉ Dovile     | Τελική έκδοση. Τελική αναθεώρηση και διορθώσεις.   |

# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Περίληψη</b>  | <b>4</b>  |
| <b>1. Επισκόπηση του έργου</b>   | <b>5</b>  |
| <b>2. Μεθοδολογία</b>  | <b>7</b>  |
| <b>3. Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτό το εργαλείο</b>  | <b>9</b>  |
| 3.1 Δομή των σχεδίων εργαστηρίων   | 9         |
| 3.2 Πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό  | 10        |
| <b>4. Σχέδια εργαστηρίων</b>   | <b>11</b> |
| 4.1 Όταν η τεχνητή νοημοσύνη κάνει λάθος   | 11        |
| 4.2 Η τεχνητή νοημοσύνη στη ζωή μας  | 14        |
| 4.3 Κατανόηση της μεροληψίας της τεχνητής νοημοσύ  | 17        |
| 4.4 Πώς μαθαίνει και ανταποκρίνεται η τεχνητή νοημοσύνη  | 20        |
| 4.5 Ο βοηθός AI των ονείρων μου  | 23        |
| 4.6 Χαμένο στη μετάφραση   | 27        |
| 4.7 Δώστε μου τη σωστή υπόδειξη!   | 30        |
| 4.8 Σε τι θα εμπιστευόσασταν την τεχνητή νοημοσύνη;  | 34        |
| 4.9 Σχεδιάστε τον σύμμαχό σας στην τεχνητή νοημοσύνη   | 38        |
| 4.10 Εργαστήριο AI Prompt  | 40        |
| 4.11 TN: Φίλος, εργαλείο ή παγίδα;   | 43        |
| 4.12 TN: Ψεύτικο ή πραγματικό;   | 45        |
| 4.13 Κωδικός Πράσινο: Νεολαία, τεχνητή νοημοσύνη και ο πλανήτης  | 48        |
| 4.14 Η τεχνητή νοημοσύνη και το μέλλον μου: Ας το συζητήσουμε!   | 51        |
| 4.15 Ο βοηθός τεχνητής νοημοσύνης: Γίνε ο ήρωας της ιστορίας σου   | 55        |
| 4.16 Ρωτήστε και αναστοχαστείτε: Δημιουργία ασφαλών χώρων για ηθικό διάλογο σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη | 59        |
| <b>5. Συμπεράσματα</b>   | <b>62</b> |

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το **AI Training Toolkit** σας παρέχει πρακτικούς πόρους για να καθοδηγήσετε τους νέους στην κατανόηση και την υπεύθυνη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Έχει σχεδιαστεί για όσους εργάζονται με νέους και επιθυμούν να αναπτύξουν τις γνώσεις τους σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη, την κριτική σκέψη και την ευαισθητοποίηση στις ψηφιακές τεχνολογίες.

Το εργαλείο προσφέρει **τρία βασικά αποτελέσματα**.

- Αύξηση της ικανότητάς σας να ενσωματώσετε την τεχνητή νοημοσύνη στην εργασία με νέους
- Παρέχει έτοιμα προς χρήση σχέδια εργαστηρίων που εστιάζουν στην ενεργό μάθηση.
- Υποστηρίζει την ηθική και υπεύθυνη υιοθέτηση της τεχνητής νοημοσύνης μεταξύ των νέων

Θα βρείτε **16 σχέδια εργαστηρίων**. Κάθε σχέδιο περιλαμβάνει στόχους, βήματα δραστηριότητας, οδηγίες προετοιμασίας και υλοποίησης, εκπαιδευτικό υλικό και συμβουλές για την ανασκόπηση. Τα εργαστήρια είναι απλά ως προς την υλοποίηση και προσαρμόσιμα σε διαφορετικές ομάδες και περιβάλλοντα.

Η διαδικασία σχεδιασμού ήταν συνεργατική. Οι εταίροι συν-δημιούργησαν κάθε σχέδιο για να εξασφαλίσουν τη συνάφεια με τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας σε όλη την Ευρώπη. Το περιεχόμενο αντανακλά **πραγματικές ανάγκες, πρακτικά παραδείγματα και προσεγγίσεις που εστιάζουν στους νέους**.

Το εργαλείο δεν είναι ένα βιβλίο θεωρίας. Είναι ένας λειτουργικός πόρος. Θα μπορείτε να επιλέξετε ένα σχέδιο, να προετοιμαστείτε γρήγορα και να διεξάγετε μια συνεδρία με αυτοπεποίθηση.

Οι νέοι που συμμετέχουν σε αυτά τα εργαστήρια θα αποκτήσουν:

- Μια σαφή κατανόηση του τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη και πώς λειτουργεί.
- Ευαισθητοποίηση σχετικά με τις ευκαιρίες και τους κινδύνους των συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης.
- Δεξιότητες για να αμφισβητούν, να αναλύουν και να κάνουν υπεύθυνες επιλογές όταν χρησιμοποιούν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.

Αυτό το εργαλείο σας εξοπλίζει με τα απαραίτητα μέσα για να προετοιμάσετε τη νέα γενιά για ένα ψηφιακό μέλλον που διαμορφώνεται από την τεχνητή νοημοσύνη. **Υποστηρίζει τον ρόλο σας στην καλλιέργεια ενημερωμένων, υπεύθυνων και ενεργών πολιτών.**

## 1. ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΈΡΓΟΥ

Το *Artificial Intelligence for Youth Work (AI4YouthWork)* είναι μια συνεργασία στον τομέα της νεολαίας που συγχρηματοδοτείται από το Erasmus+, το πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την υποστήριξη της εκπαίδευσης, της κατάρτισης, της νεολαίας και του αθλητισμού στην Ευρώπη.

Το έργο συγκεντρώνει τέσσερις οργανισμούς από τέσσερις ευρωπαϊκές χώρες:



**Lascò** (Συντονιστής)  
Εταιρεία ψηφιακής καινοτομίας  
lasco.io



**TEAM4Excellence**  
Μη κερδοσκοπικός οργανισμός  
trainingclub.eu



**Κυτάρο Εναλλακτικό Αναζήτησης Νέων**  
Μη κυβερνητική οργάνωση  
kean.gr



**Contextos**  
Κοινωνικός συνεταιρισμός  
contextos.org.pt



### ΣΤΟΧΟΙ

Το έργο στοχεύει να **συμβάλει στην αύξηση της ικανότητας των νέων επαγγελματιών να αξιοποιήσουν το δυναμικό της τεχνητής νοημοσύνης για να βελτιώσουν** την ποιότητα, την ελκυστικότητα και την αποτελεσματικότητα της εργασίας τους.

#### Συγκεκριμένοι στόχοι

- Προσδιορισμός των ικανοτήτων που χρειάζονται οι επαγγελματίες που εργάζονται με νέους για να ενσωματώσουν την τεχνητή νοημοσύνη στην εργασία
- Να εξοπλίσει τους επαγγελματίες που ασχολούνται με τη νεολαία με πόρους κατάρτισης και μάθησης, ώστε να υιοθετήσουν αξιόπιστες λύσεις τεχνητής νοημοσύνης και να προωθή
- Αύξηση της ευαισθητοποίησης των επαγγελματιών που ασχολούνται με τη νεολαία και των νέων σχετικά με τα οφέλη και τους περιορισμούς της υιοθέτησης της τεχνητής νοημοσύνης.



## ΚΥΡΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

### 1 Πλαίσιο ικανοτήτων τεχνητής νοημοσύνης για επαγγελματίες που εργάζονται με νέους.

Ένα **πλαίσιο** που προσδιορίζει τους **βασικούς τομείς ικανοτήτων, τις γνώσεις, τις στάσεις και τις δεξιότητες** που χρειάζονται οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας για να ενσωματώσουν αποτελεσματικά την τεχνητή νοημοσύνη στην εργασία τους και να καθοδηγήσουν τους νέους στην πλοήγηση σε ένα μέλλον που βασίζεται στην

### 2 Ψηφιακός κατάλογος εμπειριών ηλεκτρονικής μάθησης σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη.

Ένας ψηφιακός κατάλογος **ανοιχτών εκπαιδευτικών πόρων** σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, στα αγγλικά, ιταλικά, ελληνικά, πορτογαλικά και ρουμανικά, προσαρμοσμένος ώστε να προάγει κάθε ικανότητα που περιγράφεται στο Πλαίσιο.

### 3 Εργαλείο κατάρτισης στην τεχνητή νοημοσύνη.

Ένα **εργαλείο** για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, που περιλαμβάνει δύο βασικά στοιχεία:

(i) Έναν **χάρτη σχετικών, αξιόπιστων λύσεων τεχνητής νοημοσύνης** για την εργασία με νέους, οι οποίες πληρούν τις απαιτήσεις που ορίζονται στις *Κατευθυντήριες γραμμές δεοντολογίας για αξιόπιστη τεχνητή νοημοσύνη*<sup>1</sup> από την Ευρωπαϊκή Ομάδα Εμπειρογνομητών Υψηλού Επιπέδου για την Τεχνητή Νοημοσύνη (AI HLEG), την ανεξάρτητη ομάδα εμπειρογνομητών που συστάθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή τον Ιούνιο του 2018.

(ii) Μια συλλογή **σχεδίων εργαστηρίων** για την προώθηση της γνώσης της τεχνητής νοημοσύνης μεταξύ των νέων, ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης.



**Μάθετε περισσότερα:**  
[www.ai4youthwork.eu](http://www.ai4youthwork.eu)

<sup>1</sup> Ομάδα εμπειρογνομητών υψηλού επιπέδου για την τεχνητή νοημοσύνη (2018). *Κατευθυντήριες γραμμές δεοντολογίας για αξιόπιστη τεχνητή νοημοσύνη.*



## 2. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η ανάπτυξη του **εργαλείου κατάρτισης για την τεχνητή νοημοσύνη** ακολούθησε μια συνεργατική και δομημένη διαδικασία που πραγματοποιήθηκε μεταξύ Απριλίου και Αυγούστου 2025. Το επίκεντρο ήταν ο συν-σχεδιασμός **16 σχεδίων εργαστηρίων με επίκεντρο τους νέους** και η δημιουργία υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού. Η διαδικασία είχε ως στόχο την παροχή ενός πρακτικού, συνεπούς και προσβάσιμου πόρου για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας.

### Συν-σχεδιασμός προγραμμάτων εργαστηρίων

Η κοινοπραξία συν-σχεδίασε **16 σχέδια εργαστηρίων**. Κάθε σχέδιο δημιουργήθηκε με σκοπό την ανάπτυξη των γνώσεων των νέων σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη, την ενίσχυση της κριτικής σκέψης και την προώθηση της υπεύθυνης χρήσης των τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης. Η σχεδίαση βασίστηκε σε μεθοδολογίες μη τυπικής εκπαίδευσης και ενεργητικής μάθησης, ώστε τα εργαστήρια να είναι ελκυστικά, πρακτικά και προσαρμοσμένα σε διαφορετικά περιβάλλοντα.

### Κατάτμηση αρμοδιοτήτων

Η παραγωγή των σχεδίων εργαστηρίων μοιράστηκε μεταξύ των εταιρών, προκειμένου να εξισορροπηθούν οι συνεισφορές και να διασφαλιστεί η ποικιλομορφία των προοπτικών:

- Η Contextos ανέπτυξε 4 σχέδια.
- Η TEAM4Excellence (T4E) ανέπτυξε 4 σχέδια.
- Η Lascò ανέπτυξε 4 σχέδια.
- Η Kytтарο Enallaktikon Anazitiseon Neon (KEAN) ανέπτυξε 4 σχέδια.

Αυτή η κατανομή επέτρεψε σε κάθε εταιρό να συνεισφέρει την εμπειρογνωμοσύνη του στο εργαλείο, διατηρώντας παράλληλα ένα κοινό πρότυπο.

### Πρότυπο και δομή

Για να εξασφαλιστεί η συνοχή, η Contextos παρείχε ένα πρότυπο για όλους τους εταιρούς. Το πρότυπο περιελάμβανε:

- Στόχους του εργαστηρίου.
- Λεπτομερές σχέδιο δραστηριοτήτων.
- Οδηγίες για την προετοιμασία και την υλοποίηση.
- Εκπαιδευτικούς πόρους και εκπαιδευτικό υλικό.
- Συμβουλές και οδηγίες για την ανασκόπηση.

Αυτή η δομή εξασφάλισε ότι κάθε σχέδιο μπορούσε να εφαρμοστεί εύκολα από τους εργαζόμενους με νέους.

### Υποστηρικτικό υλικό

Παράλληλα με τα σχέδια των εργαστηρίων, οι εταίροι δημιούργησαν παρουσιάσεις, πρότυπα, φύλλα εργασίας και δραστηριότητες αξιολόγησης. Προστέθηκαν υποδείξεις ανασκόπησης για να βοηθήσουν τους εργαζόμενους με νέους να καθοδηγήσουν τους συμμετέχοντες στην αναστοχαστική διαδικασία και να αξιολογήσουν τα μαθη

### Αξιολόγηση από ομοτίμους και δημοσίευση

Μόλις συντάχθηκαν τα σχέδια των εργαστηρίων, οι εταίροι αξιολόγησαν αμοιβαία το έργο τους. Αυτή η διαδικασία αξιολόγησης από ομοτίμους βελτίωσε την ποιότητα, εναρμόνισε τις μεθοδολογίες και δημιούργησε μια συνεπή φωνή σε όλη την έκδοση. Η τελική εργαλειοθήκη συγκεντρώνει και τα 16 σχέδια και τα εκπαιδευτικά τους υλικά σε έναν ενιαίο, συνεκτικό πόρο.

### Μετάφραση και προσβασιμότητα

Για να καταστεί το εργαλείο προσβάσιμο σε όλη την Ευρώπη, η κοινοπραξία μετέφρασε τη δημοσίευση σε όλες τις γλώσσες των εταίρων. Αυτό το βήμα εγγυήθηκε την ίση χρήση σε διαφορετικά εθνικά πλαίσια και αύξησε την εμβέλεια του πόρου.

Μέσω αυτής της μεθοδολογίας, το **AI Training Toolkit** αναπτύχθηκε ως ένας πρακτικός και περιεκτικός πόρος. Παρέχει στους εργαζόμενους με νέους έτοιμα προς χρήση εργαστήρια και εκπαιδευτικό υλικό για να ενισχύσει την κατανόηση των νέων για την τεχνητή νοημοσύνη, προωθώντας παράλληλα την κριτική σκέψη και την υπεύθυνη ψηφιακή ιθαγένεια:

**Αποποίηση ευθύνης:** Τα εργαλεία που αναφέρονται σε αυτό το εργαλείο παρουσιάζονται μόνο για ενημερωτικούς σκοπούς και δεν πρέπει να ερμηνεύονται ως υποστήριξη από τους συγγραφείς. Σας ενθαρρύνουμε να αξιολογήσετε ανεξάρτητα κάθε εργαλείο για να προσδιορίσετε την καταλληλότητά του για τις συγκεκριμένες ανάγκες σας πριν το υιοθετήσετε.

### 3. ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

Αυτό το εργαλείο έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίζει τους εργαζόμενους με νέους στην υλοποίηση ελκυστικών, πρακτικών και στοχαστικών εργαστηρίων για την τεχνητή νοημοσύνη με νέους. Παρέχει έτοιμα προς χρήση σχέδια εργαστηρίων, εκπαιδευτικό υλικό και οδηγίες για να διασφαλιστεί ότι οι δραστηριότητες είναι εύκολο να υλοποιηθούν σε διαφορετικά περιβάλλοντα και γλώσσες.

#### 3.1 Δομή των σχεδίων εργαστηρίων

Κάθε σχέδιο εργαστηρίου ακολουθεί μια σαφή και συνεπή δομή, ώστε να μπορείτε να κατανοήσετε γρήγορα τον σκοπό του και τον τρόπο υλοποίησής του:

|  |                           |  |
|--|---------------------------|--|
|  | Κύριος στόχος             | Ο γενικός στόχος του εργαστηρίου   |
|  | Μαθησιακά αποτελέσματα    | Τι αναμένεται να αποκτήσουν οι συμμετέχοντες σε όρους γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων.   |
|  | Διάρκεια                  | Συνιστώμενη διάρκεια της συνεδρίας.  |
|  | Μορφή                     | Επιλογές παράδοσης (δια ζώσης, υβριδική) και συνιστώμενη ρύθμιση.  |
|  | Μέγεθος ομάδας            | Ο αριθμός των συμμετεχόντων για τους οποίους έχει σχεδιαστεί το εργαστήριο.  |
|  | Πόροι και υλικά           | Τι πρέπει να προετοιμάσετε πριν από τη συνεδρία (π.χ. παρουσίαση, προβολέας, στυλό).   |
|  | Προετοιμασία              | Πρακτικά βήματα για την οργάνωση του εργαστηρίου.  |
|  | Οδηγίες                   | Βήμα προς βήμα οδηγίες για τον τρόπο διεξαγωγής των δραστηριοτήτων, συμπεριλαμβανομένων προτεινόμενων χρονοδιαγραμμάτων, ερωτήσεων και συμβουλών για τη διευκόλυνση της διαδικασίας. |
|  | Αξιολόγηση και ανασκόπηση | Μέθοδοι για την ανασκόπηση και την εδραίωση της μάθησης.   |
|  | Εκπαιδευτικό υλικό        | Τα υποστηρικτικά αρχεία που θα χρειαστείτε (παρουσιάσεις, φυλλάδια, φύλλα αναστοχασμού κ.λπ.).   |
|  | Αναφορές                  | Εξωτερικοί πόροι για περαιτέρω διερεύνηση.   |

Κάθε σχέδιο έχει σχεδιαστεί ώστε να είναι προσαρμόσιμο: μπορείτε να συντομευσετε, να επεκτείνετε ή να τροποποιήσετε τις δραστηριότητες ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας, το χρόνο ή το πλαίσιο.

## 3.2 Πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό

Κάθε εργαστήριο συνοδεύεται από **εκπαιδευτικό υλικό** (παρουσιάσεις, φύλλα δραστηριοτήτων, πρότυπα αναστοχασμού κ.λπ.), το οποίο είναι διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://www.ai4youthwork.eu/en/training-materials/>

Σε κάθε σχέδιο εργαστηρίου, θα δείτε μια αναφορά στο όνομα του αρχείου, σύμφωνα με τη μορφή: [Αριθμός σχεδίου εργαστηρίου]\_[Τίτλος εργαστηρίου]\_[Τίτλος υλικού]. Για παράδειγμα: *WP01\_Όταν η τεχνητή νοημοσύνη κάνει λάθος\_Παρουσίαση*)

Στην ειδική ιστοσελίδα, θα βρείτε συνδέσμους προς πέντε φακέλους - έναν για κάθε γλώσσα του έργου (αγγλικά, ιταλικά, πορτογαλικά, ελληνικά και ρουμανικά). Μέσα σε κάθε φάκελο, όλα τα αρχεία έχουν ομοιόμορφη ονομασία (π.χ. *WP01\_When AI Gets It Wrong\_Presentation*), ώστε να μπορείτε να αντιστοιχίσετε πιο εύκολα την αναφορά στο σχέδιο εργαστηρίου με το αντίστοιχο αρχείο στο φάκελο.

## 4. ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ

### 4.1 Όταν η τεχνητή νοημοσύνη κάνει λάθος



#### Κύριος στόχος

Να βοηθήσει τους εργαζόμενους με νέους να καθοδηγήσουν με αυτοπεποίθηση τους νέους στην αναγνώριση ψευδών, μεροληπτικών ή δημιουργημένων από τεχνητή νοημοσύνη περιεχομένων, προωθώντας παράλληλα την κριτική σκέψη και την υπεύθυνη χρήση των εργαλείων



#### Μαθησιακά αποτελέσματα

##### Γνώσεις

- Κατανόηση του τρόπου παραγωγής περιεχομένου που δημιουργείται από την τεχνητή νοημοσύνη
- Αναγνώριση τυπικών σφαλμάτων ή περιορισμών στο περιεχόμενο που παράγεται από τεχνητή νοημοσύνη
- Κατανόηση των ηθικών προβληματισμών που σχετίζονται με την παραπληροφόρηση που δημιουργείται από την τεχνητή νοημοσύνη

##### Δεξιότητες

- Αξιολογήστε κριτικά την ακρίβεια και την αξιοπιστία του περιεχομένου που δημιουργείται από την τεχνητή νοημοσύνη
- Αναγνωρίστε την παραπληροφόρηση της τεχνητής νοημοσύνης και ασκήστε ψηφιακή

##### Στάσεις

- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης απέναντι στις ψηφιακές πληροφορίες και το περιεχόμενο που δημιουργείται από την τεχνητή νοημοσύνη
- Εκτίμηση της ηθικής χρήσης των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης και της διαφανούς επικοινωνίας
- Ενθάρρυνση της υπεύθυνης χρήσης εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στο πλαίσιο πρακτικών εμπλοκής



#### Διάρκεια

60 λεπτά



#### Μορφή

Προσωπική (συνιστάται), δυνατή και υβριδική μορφή



#### Μέγεθος ομάδας

10-20 συμμετέχοντες



## Πόροι και υλικά

- Παρουσίαση
- Αίθουσα με προβολέα και οθόνη (ή μεγάλη οθόνη), με χώρο για εργασία σε μικρές ομάδες.
- Στυλό, φύλλα χαρτιού και φύλλα αναστοχασμού



## Προετοιμασία

- Ανοίξτε τις διαφάνειες της παρουσίασης στην οθόνη
- Προετοιμάστε ερωτήσεις ανατροφοδότησης στα φύλλα αναστοχασμού



## Οδηγίες

### 1. Εισαγωγή - (10 λεπτά)

Ξεκινήστε καλωσορίζοντας τους συμμετέχοντες και παρουσιάζοντας το θέμα του εργαστηρίου: κατανόηση του τρόπου με τον οποίο το περιεχόμενο που δημιουργείται από τεχνητή νοημοσύνη μπορεί μερικές φορές να είναι παραπλανητικό ή λανθασμένο. Εξηγήστε ότι η τεχνητή νοημοσύνη γίνεται όλο και πιο συνηθισμένη στα εργαλεία που χρησιμοποιούν καθημερινά οι νέοι, όπως τα chatbots ή οι δημιουργοί περιεχομένου, αλλά δεν είναι πάντα ακριβής ή αξιόπιστη. Τονίστε ότι είναι σημαντικό να αναπτύξουν οι συμμετέχοντες τις δεξιότητες κριτικής σκέψης που απαιτούνται για να πλοηγούνται υπεύθυνα στους χώρους που λειτουργούν με τεχνητή νοημοσύνη.

Ρωτήστε τους συμμετέχοντες αν έχουν ποτέ εξαπατηθεί από μια εικόνα, ένα κείμενο ή μια ανάρτηση που δημιουργήθηκε από τεχνητή νοημοσύνη ή αν έχουν βιώσει κάποια παράξενη ή εκπληκτική εμπειρία χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη. Αφήστε τους να δώσουν ένα ή δύο σύντομα παραδείγματα. Ολοκληρώστε την εισαγωγή με μια δραστηριότητα για να σπάσει ο πάγος, η οποία θα ευαισθητοποιήσει τους συμμετέχοντες σχετικά με το πόσο δύσκολο μπορεί να είναι να διακρίνει κανείς την πραγματικότητα από τη φαντασία όταν εμπλέκεται η τεχνητή νοημοσύνη.

Βήματα:

- Εμφάνιση 5 σετ εικόνων στην οθόνη (πραγματικές και δημιουργημένες με τεχνητή νοημοσύνη που μοιάζουν με πραγματικές).
- Ρωτήστε: «Είναι πραγματικές ή δημιουργημένες από τεχνητή νοημοσύνη;»
- Αποκαλύψτε τις απαντήσεις και ρωτήστε: «Γιατί το πιστεύετε αυτό;»

Συμβουλές:

- Επιλέξτε παραδείγματα που σχετίζονται με τους νέους (π.χ. κοινωνικά μέσα, διασημότητες, ειδήσεις).
- Κάντε το διασκεδαστικό και ελαφρώς συγκεχυμένο – αυτό αποδεικνύει το σημείο!

### 2: Αντιστοίχιση λαθών τεχνητής νοημοσύνης (20 λεπτά)

Ξεκινήστε παρουσιάζοντας πέντε συνηθισμένους τύπους λαθών της τεχνητής νοημοσύνης χρησιμοποιώντας απλά παραδείγματα:

- ψευδαισθήσεις – η τεχνητή νοημοσύνη δημιουργεί ψευδείς πληροφορίες
- μεροληψία – τα αποτελέσματα αντανakλούν στερεότυπα ή άδικες υποθέσεις
- ανακρίβεια – οι πληροφορίες είναι αντικειμενικά λανθασμένες

- έλλειψη πλαισίου – η τεχνητή νοημοσύνη παρερμηνεύει τον τόνο, τις αποχρώσεις ή το νόημα
- υπερβολική αυτοπεποίθηση – η τεχνητή νοημοσύνη δίνει μια απάντηση με αδικαιολόγητη βεβαιότητα.

Προβάλετε αυτές τις κατηγορίες σε μια παρουσίαση και εξηγήστε σύντομα την καθεμία με ένα μικρό παράδειγμα. Στη συνέχεια, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2 ομάδες και προβάλετε 2-3 παραδείγματα πραγματικών «λαθών» που έχουν δημιουργηθεί από την τεχνητή νοημοσύνη. Κάθε ομάδα αναλύει τα παραδείγματα και συνεργάζεται για να αποφασίσει ποιος τύπος σφάλματος τεχνητής νοημοσύνης αντιπροσωπεύεται σε κάθε περίπτωση και γιατί. Μετά από αυτό, εξετάστε τα παραδείγματα μαζί και αφήστε κάθε ομάδα να μοιραστεί τη λογική της. Ενθαρρύνετε τη συζήτηση για να διευκρινίσετε τυχόν σύγχυση.

### 3: Ηθική της τεχνητής νοημοσύνης (20 λεπτά)

Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι συχνά δεν χρειάζεται μόνο να εντοπίζουμε την κακόβουλη τεχνητή νοημοσύνη, αλλά και να αποφασίζουμε πώς να αντιδράσουμε όταν χρησιμοποιείται κατά λάθος ή παρερμηνεύεται. Παρουσιάστε 3-5 σύντομα, πραγματικά σενάρια (π.χ. παραπληροφόρηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου ειδήσεις που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη διαδίδουν ψευδείς ισχυρισμούς, ή μεροληψία της τεχνητής νοημοσύνης σε αιτήσεις εργασίας, όπου εργαλεία βιογραφικών προτείνουν στερεότυπους ρόλους, ή ζητήματα ακαδημαϊκής ακεραιότητας, όπου οι φοιτητές υποβάλλουν δοκίμια που έχουν δημιουργηθεί από την τεχνητή νοημοσύνη χωρίς να κατανοούν το περιεχόμενο, κ.λπ.) όπου οι νέοι μπορεί να αντιμετωπίσουν προκλήσεις με την τεχνητή νοημοσύνη (π.χ. παραπληροφόρηση).

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2-3 ομάδες και αναθέστε ένα σενάριο σε κάθε ομάδα.

Ζητήστε τους να γράψουν την απάντησή τους στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι συμβαίνει εδώ;
- Τι θα κάνατε αν αντιμετωπίζατε μια τέτοια κατάσταση;
- Πώς θα μετατρέπατε αυτό το περιστατικό σε μια ευκαιρία μάθησης για τους νέους;

Μετά από 10 λεπτά, ζητήστε από κάθε ομάδα να παρουσιάσει συνοπτικά το σενάριο και τη λύση της. Ολοκληρώστε ενισχύοντας το βασικό μήνυμα: ο ρόλος σας είναι να καθοδηγήσετε τον προβληματισμό, να διασφαλίσετε την ασφάλεια και να προωθήσετε τη συνετή και υπεύθυνη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης.



### Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Για να κλείσει τη συνεδρία, ο συντονιστής καλεί τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν σχετικά με όσα έμαθαν και πόσο σίγουροι αισθάνονται για την εφαρμογή του περιεχομένου του εργαστηρίου στην πρακτική τους με τους νέους.

Οι συμμετέχοντες θα συμπληρώσουν μια σύντομη γραπτή αναστοχαστική κάρτα απαντώντας σε δύο ερωτήσεις:

- Τι έμαθα σήμερα για το πώς και γιατί η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να παράγει ψευδές ή μεροληπτικό περιεχόμενο;
- Ποια είναι μια συγκεκριμένη δράση που θα αναλάβω για να προωθήσω την υπεύθυνη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή μου ζωή;



## Εκπαιδευτικό υλικό

### WPO1 [Όταν η τεχνητή νοημοσύνη κάνει λάθος Παρουσίαση](#)



## Αναφορές

- Benson, M. (13 Φεβρουαρίου 2024). *Πραγματικό ή τεχνητή νοημοσύνη: Μπορείτε να διακρίνετε τη διαφορά;* Britannica Education. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://britannicaeducation.com/blog/quiz-real-or-ai/>
- Drapkin, A. (2 Σεπτεμβρίου 2025). *Η τεχνητή νοημοσύνη κάνει λάθος: Τα σφάλματα, τα λάθη και οι παραισθήσεις της τεχνητής νοημοσύνης (2023 – 2025)*. Tech.co. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://tech.co/news/list-ai-failures-mistakes-errors>

## 4.2 Η τεχνητή νοημοσύνη στη ζωή μας



## Κύριος στόχος

Να βοηθήσει τους εργαζόμενους με νέους να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση στην καθοδήγηση προβληματισμών σχετικά με την ευρεία παρουσία της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή ζωή και να τους εξοπλίσει με στρατηγικές για να καθοδηγήσουν τους νέους στην ηθική και υπεύθυνη δημιουργία περιεχομένου χρησιμοποιώντας εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.



## Μαθησιακά αποτελέσματα

### Γνώσεις

- Κατανόηση των συνήθων τρόπων με τους οποίους η τεχνητή νοημοσύνη ενσωματώνεται στα καθημερινά ψηφιακά εργαλεία και
- Αναγνώριση των επιπτώσεων της παρουσίας της τεχνητής νοημοσύνης στα προσωπικά δεδομένα, την ιδιωτικότητα και τις ψηφιακές συνήθειες.
- Προσδιορίστε βασικά ηθικά ζητήματα κατά τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία περιεχομένου.

### Δεξιότητες

- Διευκόλυνση ανοιχτών και κριτικών συζητήσεων με τους νέους σχετικά με τις καθημερινές τους αλληλεπιδράσεις με την τεχνητή νοημοσύνη.
- Καθοδήγηση των νέων στην αξιολόγηση των ηθικών επιπτώσεων του περιεχομένου που δημιουργείται από την τεχνητή νοημοσύνη και της δημιουργίας του.
- Ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων στη δημιουργική χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία περιεχομένου μεταξύ των νέων.

### Στάσεις

- Προώθηση μιας προληπτικής, περιπετειώδους και κριτικής νοοτροπίας απέναντι στον ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης στην προσωπική και δημόσια ζωή.
- Εκτιμήστε τις ηθικές αρχές, τη διαφάνεια και τις υπεύθυνες πρακτικές στη δημιουργία περιεχομένου τεχνητής νοημοσύνης.



Διάρκεια

60 λεπτά



Μορφή

Προσωπική (συνιστάται), δυνατή και υβριδική μορφή



Μέγεθος ομάδας

10-20 συμμετέχοντες



Πόροι και υλικά

- Διαφάνειες παρουσίασης
- Αίθουσα με προβολέα και οθόνη (ή μεγάλη οθόνη), με χώρο για εργασία σε μικρές ομάδες.
- Στυλό
- Μεγάλα φύλλα χαρτιού
- Πρόσβαση στο DALL-E ή στο ChatGPT



Προετοιμασία

- Ανοίξτε τις διαφάνειες της παρουσίασης στην οθόνη.
- Δημιουργήστε χώρους για εργασία σε μικρές ομάδες.



Οδηγίες

### 1. Εισαγωγή - (10 λεπτά)

Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες και παρουσιάστε το θέμα του εργαστηρίου: «Η τεχνητή νοημοσύνη στη ζωή μας». Εξηγήστε ότι η τεχνητή νοημοσύνη δεν είναι πλέον απλώς ένα φουτουριστικό concept, αλλά έχει ενσωματωθεί βαθιά στις καθημερινές μας ψηφιακές εμπειρίες, συχνά χωρίς καν να το συνειδητοποιούμε. Τονίστε ότι πέρα από το να εντοπίζουμε τα λάθη της τεχνητής νοημοσύνης, είναι ζωτικής σημασίας να κατανοούμε τη συνεχή παρουσία της, τον αντίκτυπό της και τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να τη χρησιμοποιούμε με σύνεση και υπευθυνότητα, ειδικά όταν δημιουργούμε περιεχόμενο.

Ρωτήστε τους:

- Πού πιστεύετε ότι η τεχνητή νοημοσύνη είναι ήδη παρούσα στην καθημερινή σας ζωή;
- Πώς μπορεί να αλληλεπιδρούν οι νέοι με την τεχνητή νοημοσύνη χωρίς καν να το συνειδητοποιούν; (π.χ. αλγόριθμοι κοινωνικών μέσων, προτάσεις streaming, έξυπνοι βοηθοί, πρόβλεψη κειμένου, φίλτρα φωτογραφιών, διαδικτυακά παιχνίδια).

Δώστε τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να αναφέρουν μερικά σύντομα παραδείγματα και παρατηρήσεις.

### 2: Δραστηριότητα: Δημιουργία περιεχομένου με AI (20 λεπτά)

Ξεκινήστε παρουσιάζοντας διάφορα δωρεάν και προσβάσιμα εργαλεία δημιουργίας περιεχομένου με τεχνητή νοημοσύνη που χρησιμοποιούνται συνήθως από τους νέους. Εξηγήστε εν συντομία πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτά τα εργαλεία για τη δημιουργία κειμένου, εικόνων ή περιεχομένου πολυμέσων και επισημάνετε τις πρακτικές χρήσεις τους σε περιβάλλοντα νέων (π.χ. σχολικές εργασίες, αφήγηση ιστοριών, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεις).

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2-3 μικρές ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία κειμένου ή εικόνας (DALL-E ή ChatGPT) και δημιουργεί ένα σύντομο περιεχόμενο χρησιμοποιώντας μια δική της πρόταση. Αυτό μπορεί να είναι μια σύντομη ιστορία, μια αφίσα, μια ανάρτηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μια εικόνα ή μια ιδέα για μια μίνι καμπάνια. Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα, αλλά ζητήστε επίσης από τις ομάδες να εξετάσουν και να συζητήσουν τις ηθικές επιπτώσεις αυτού που δημιουργούν. Εάν χρειαστεί, προτείνετε ιδέες ή θέματα (π.χ. ψηφιακή ευημερία, περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση).

Διοργανώστε μια σύντομη συνεδρία ανταλλαγής απόψεων, όπου οι ομάδες μπορούν να παρουσιάσουν τις δημιουργίες τους και να αναστοχαστούν σχετικά με:

- Πώς λειτούργησε το εργαλείο
- Ποιες προκλήσεις ή ανησυχίες παρατήρησαν
- Πώς θα καθοδηγούσαν έναν νεαρό που χρησιμοποιεί αυτό το εργαλείο



### Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Συνοψίστε εν συντομία τα κύρια σημεία: Η τεχνητή νοημοσύνη είναι βαθιά ριζωμένη στη ζωή μας και ως νέοι δεν πρέπει μόνο να καταναλώνουμε περιεχόμενο που δημιουργείται από τεχνητή νοημοσύνη, αλλά και να το δημιουργούμε με υπευθυνότητα και ηθική.

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συμπληρώσουν μια σύντομη γραπτή ανασκόπηση χρησιμοποιώντας τις ακόλουθες ερωτήσεις ανασκόπησης:

- Ποιος είναι ένας τρόπος με τον οποίο βλέπω τώρα την τεχνητή νοημοσύνη να παίζει ρόλο στην καθημερινή μου ζωή που δεν είχα σκεφτεί πριν;
- Ποια είναι μια ηθική παράμετρος που θα έθετα κατά τη συζήτηση με νέους για τη δημιουργία περιεχομένου με τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης;



### Εκπαιδευτικό υλικό

[WP02 Η τεχνητή νοημοσύνη στη ζωή μας Παρουσίαση](#)



### Αναφορές

- Blend. (23 Δεκεμβρίου 2024). *Τα 12 καλύτερα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία περιεχομένου.* Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025 από <https://www.getblend.com/blog/10-best-ai-tools-to-use-for-content-creation/>

## 4.3 Κατανόηση της μεροληψίας της τεχνητής νοημοσύ



### Κύριος στόχος

Να βοηθήσει τους εργαζόμενους με νέους να κατανοήσουν πώς τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης λαμβάνουν αποφάσεις, να αναλογιστούν ποιος φέρει την ευθύνη όταν τα πράγματα δεν πάνε καλά και να υποστηρίξουν τους νέους να σκεφτούν κριτικά σχετικά με τη δικαιοσύνη, τη μεροληψία και την υπευθυνότητα σε περιβάλλον τεχνητής νοημοσύνης.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

#### Γνώσεις

- Κατανόηση απλοποιημένων μοντέλων για τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη «αποφασίζει» (π.χ. λέξεις-κλειδιά, αναγνώριση προτύπων, βαθμολόγιο)
- Να αναγνωρίζουν τους τύπους σφαλμάτων και προκαταλήψεων που εμφανίζονται στη λήψη αποφάσεων της τεχνητής νοημοσύνης
- Γνωρίστε ποιοι είναι οι βασικοί παράγοντες στα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης (προγραμματιστές, πλατφόρμες, χρήστες, διαχειριστές)

#### Δεξιότητες

- Διευκόλυνση κριτικών συζητήσεων με τους νέους σχετικά με την ευθύνη και τη δικαιοσύνη στην τεχνητή νοημοσύνη
- Εξηγήστε πώς και γιατί τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να παράγουν ψευδή, μεροληπτικά ή επιβλαβή αποτελέσματα
- Καθοδήγηση των νέων ώστε να αναστοχαστούν τον ρόλο και τα δικαιώματά τους όταν αλληλεπιδρούν με συστήματα τεχνητής νοημοσύνης

#### Στάσεις

- Προώθηση της δικαιοσύνης και της κοινής ευθύνης στη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης
- Ενθαρρύνετε τη διαφάνεια και τον σκεπτικισμό απέναντι στις αποφάσεις που βασίζονται στην τεχνητή
- Υποστηρίξτε τη δράση των νέων στο να αμφισβητούν και να ανταποκρίνονται στα αυτοματοποιημένα αποτελέσματα



### Διάρκεια

60 λεπτά



### Μορφή

Προσωπική (συνιστάται), δυνατή και υβριδική μορφή



### Μέγεθος ομάδας

10-20 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Διαφάνειες παρουσίασης
- Λευκός πίνακας ή flipchart για κοινές απαντήσεις

- Αίθουσα με προβολέα και οθόνη (ή μεγάλη οθόνη), με χώρο για εργασία σε μικρές ομάδες.
- Εκτυπωμένα αντίγραφα για το παιχνίδι αντιστοίχισης



## Προετοιμασία

- Ανοίξτε τις διαφάνειες της παρουσίασης στην οθόνη
- Προετοιμάστε ερωτήσεις ανατροφοδότησης στα φύλλα αναστοχασμού



## Οδηγίες

### 1. Εισαγωγή - (5-7 λεπτά)

Ξεκινήστε το εργαστήριο ρωτώντας τους συμμετέχοντες ποιος πιστεύουν ότι είναι υπεύθυνος όταν η τεχνητή νοημοσύνη λαμβάνει μια απόφαση – όπως η διαγραφή μιας ανάρτησης, η επισήμανση ενός μαθητή ή η πρόταση περιεχομένου. Εξηγήστε ότι η τεχνητή νοημοσύνη εμπλέκεται όλο και περισσότερο στις καθημερινές αποφάσεις που επηρεάζουν τους νέους, αλλά αυτά τα συστήματα συχνά στερούνται πλαισίου και μπορεί να αντανakλούν κρυφές προκαταλήψεις από τα δεδομένα ή τον σχεδιασμό τους. Αυτό το εργαστήριο θα διερευνήσει πώς λαμβάνονται οι αποφάσεις της τεχνητής νοημοσύνης, πού μπορούν να πάει στραβά και πώς οι εργαζόμενοι με νέους μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να απαντούν με σκέψη και κριτική ικανότητα.

### 2: Δραστηριότητα 1: Ταιριάξτε τον εγκέφαλο της τεχνητής νοημοσύνης (20 λεπτά)

Ο στόχος είναι να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τους απλοποιημένους τρόπους με τους οποίους «σκέφτεται» η τεχνητή νοημοσύνη και τους τύπους λογικής που κρύβονται πίσω από τις συνήθεις αυτοματοποιημένες αποφάσεις. Ξεκινήστε με μια σύντομη παρουσίαση των πέντε τύπων λογικής λήψης αποφάσεων της τεχνητής νοημοσύνης:

- Αντιστοίχιση προτύπων
- Ενεργοποίηση λέξης-κλειδιού
- Σύστημα βαθμολόγησης
- Επίπεδο εμπιστοσύνης
- Προκατάληψη από τα δεδομένα εκπαίδευσης

Στη συνέχεια, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2 μικρές ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα 5 κάρτες περιπτώσεων. Κάθε ομάδα συζητά τα παραδείγματα και «ταιριάζει» κάθε κάρτα με έναν από τους τύπους τεχνητής νοημοσύνης, όπως σε ένα παιχνίδι αντιστοίχισης. Ενθαρρύνετε τις ομάδες να το θεωρήσουν ως ένα παζλ – η αποστολή τους είναι να συνδέσουν την περίπτωση με τη σωστή λογική λήψης αποφάσεων. Μετά από 10-12 λεπτά, συγκεντρώστε ξανά τις ομάδες και εξετάστε μαζί τις αντιστοιχίες, ενθαρρύνοντας τη συζήτηση σχετικά με τη λογική και τις πιθανές επιπτώσεις κάθε τύπου απόφασης.

### 3: Δραστηριότητα 2: Παιχνίδι ανίχνευσης προκατάληψης (20 λεπτά)

Ο στόχος είναι να δείξετε πώς τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να παράγουν μεροληπτικά αποτελέσματα λόγω ελαττωματικών δεδομένων, στενών υποθέσεων ή πολιτισμικών τυφλών σημείων. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2 ομάδες, κάθε ομάδα λαμβάνει δύο παραδείγματα περιπτώσεων

τεχνητής νοημοσύνης και ένα χαρτί για να γράψουν. Για κάθε περίπτωση, συζητούν και προσδιορίζουν τον τύπο της μεροληψίας που εμπλέκεται, εξετάζουν ποιος μπορεί να βλάπτεται ή να αποκλείεται από το σύστημα και προτείνουν μια δράση για τρεις ρόλους: έναν προγραμματιστή (για τη βελτίωση του συστήματος), έναν εργαζόμενο με νέους (για την υποστήριξη του επηρεαζόμενου νέου) και την πλατφόρμα (για τη διασφάλιση της υπεύθυνης χρήσης). Αφού επεξεργαστούν τις περιπτώσεις, κάθε ομάδα παρουσιάζει ένα από τα παραδείγματα και τις προτεινόμενες λύσεις της στην ευρύτερη ομάδα για συζήτηση.



## Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Για να κλείσετε το εργαστήριο, συνοψίστε εν συντομία τις κύριες ιδέες: Η τεχνητή νοημοσύνη λαμβάνει αποφάσεις με βάση περιορισμένα πρότυπα και δεδομένα, τα οποία μπορούν να οδηγήσουν σε μεροληπτικά ή άδικο αποτελέσματα. Η ανθρώπινη εποπτεία είναι απαραίτητη για να διασφαλιστεί η δικαιοσύνη και η

προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν σχετικά με όσα έμαθαν και πώς μπορούν να τα εφαρμόσουν στην πράξη.

Ερωτήσεις για προβληματισμό (προφορικές ή γραπτές):

- Τι έμαθα για τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη λαμβάνει αποφάσεις;
- Τι θα έλεγα σε έναν νεαρό που έχει πληγεί ή μπερδευτεί από ένα λάθος της τεχνητής νοημοσύνης;



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WPO3 AI Bias Παρουσίαση](#)

[WPO3 Κάρτες αντιστοίχισης τεχνητής νοημοσύνης](#)



## Αναφορές

- Βιβλιοθήκες του Πανεπιστημίου του Τορόντο. (χ.χ.). *Σύνολα δεδομένων, μεροληψία και διάκριση*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=735513&p=5297043>
- Πανεπιστήμιο Chapman. (χ.χ.). *Μεροληψία στην τεχνητή νοημοσύνη*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.chapman.edu/ai/bias-in-ai.aspx>
- Tiku, N., Schaul, K., & Chen, S. Y. (1 Νοεμβρίου 2023). *Έτσι βλέπουν τον κόσμο οι γεννήτριες εικόνων τεχνητής νοημοσύνης: Στερεότυπα που αποκαλύπτονται σε εικόνες που δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη*. The Washington Post. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.washingtonpost.com/technology/interactive/2023/ai-generated-images-bias-racism-sexism-stereotypes/>
- iSuperSmart. (6 Μαρτίου 2025). *Η κρυφή μεροληψία της τεχνητής νοημοσύνης: Πώς οι μηχανές αντανακλούν τα ελαττώματά μας και τι μπορούμε να κάνουμε για αυτό*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.aisupersmart.com/the-hidden-bias-of-ai-how-machines-reflect-our-flaws-and-what-we-can-do-about-it/>



- Elevatus. (19 Ιουνίου 2023). *Ελαχιστοποίηση των επιπτώσεων της προκατάληψης στην πρόσληψη με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης: Ένας πρακτικός οδηγός*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.elevatus.io/blog/ai-hiring-bias/>

## 4.4 Πώς μαθαίνει και ανταποκρίνεται η τεχνητή νοημοσύνη



### Κύριος στόχος

Υποστήριξη των εργαζομένων με νέους στην κατανόηση των βασικών διαδικασιών που βρίσκονται πίσω από τη μάθηση της τεχνητής νοημοσύνης και τη γρήγορη μηχανική, επιτρέποντάς τους να εισαγάγουν τους νέους στην τεχνική γνώση της τεχνητής νοημοσύνης.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

#### Γνώσεις

- Κατανόηση της βασικής διαδικασίας εκπαίδευσης της τεχνητής νοημοσύνης (εποπτευόμενη μάθηση και μάθηση ενίσχυσης)
- Αναγνώριση του τρόπου με τον οποίο τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης κάνουν προβλέψεις και του τρόπου με τον οποίο οι προτροπές επηρεάζουν την απόδοση
- Να προσδιορίζουν τους κινδύνους και τους περιορισμούς στη συμπεριφορά των μοντέλων τεχνητής νοημοσύνης και στην αλληλεπίδραση με τους χρήστες

#### Δεξιότητες

- Καθοδήγηση των νέων στην δοκιμή και βελτίωση των αποτελεσμάτων των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης μέσω της τεχνικής προτροπής
- Διευκόλυνση ομαδικών δραστηριοτήτων που προσομοιώνουν τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων και μάθησης της τεχνητής νοημοσύνης
- Υποστηρίξτε την κριτική συζήτηση σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη ανταποκρίνεται, βελτιώνεται ή αποτυγχάνει σε διάφορες εργασίες

#### Στάσεις

- Αναπτύξτε την περιέργεια και την αυτοπεποίθηση γύρω από τεχνικές έννοιες της τεχνητής νοημοσύνης
- Ενθαρρύνετε τους νέους να πειραματίζονται με τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης και να τα αμφισβητούν
- Αναγνώριση της σημασίας της διαφάνειας, της δικαιοσύνης και της συμπερίληψης κατά την εκπαίδευση και χρήση συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης



Διάρκεια 60 λεπτά



Μορφή Προσωπική (συνιστάται) ή υβριδική



Μέγεθος ομάδας 10–20 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Τυπωμένα πακέτα καρτών εκπαιδευτικής διαδικασίας (τόσο για εποπτευόμενη όσο και για ενισχυτική μάθηση)

- Smartphone με πρόσβαση στο ChatGPT ή στο Google Gemini (δωρεάν έκδοση)
- Χαρτί, στυλό, πίνακες παρουσιάσεων
- Αίθουσα με προβολέα και οθόνη, τραπέζια για ομάδες και διαφάνειες με βασικές πληροφορίες για τη μάθηση τεχνητής νοημοσύνης και τη δομή των προτροπών.



## Προετοιμασία

- Προετοιμάστε δύο σετ ροής εκπαίδευσης με τίτλους και περιγραφές βημάτων (ανακατέψτε για ομαδοποίηση)
- Βεβαιωθείτε ότι το ChatGPT (ή παρόμοια εργαλεία) είναι διαθέσιμο για τη δραστηριότητα προτροπής
- Φορτώστε την παρουσίαση διαφανειών που εισάγει: εποπτευόμενη μάθηση έναντι μάθησης ενίσχυσης, δομές προτροπής



## Οδηγίες

### 1. Εισαγωγή (10 λεπτά)

Εισαγάγετε εν συντομία τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη «μαθαίνει» αναγνωρίζοντας μοτίβα και ανταποκρινόμενη στις οδηγίες του χρήστη (προτροπές). Διευκρινίστε ότι δεν υπάρχει «σκέψη» – η τεχνητή νοημοσύνη αντιδρά μόνο στα δεδομένα και στο πλαίσιο στο οποίο έχει εκπαιδευτεί. Το εργαστήριο θα διερευνήσει δύο θεμελιώδεις διαδικασίες: τον τρόπο με τον οποίο εκπαιδεύεται η τεχνητή νοημοσύνη και τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε μαζί.

### 2: Δραστηριότητα 1: Πώς μαθαίνει η τεχνητή νοημοσύνη (20 λεπτά)

Στόχος της δραστηριότητας είναι να απεικονιστεί η πραγματική λογική και οι περιορισμοί της εκπαίδευσης της τεχνητής νοημοσύνης. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2 ομάδες (διαφάνεια αρ. 5). Κάθε ομάδα λαμβάνει μια ανακατεμένη τράπουλα που αντιπροσωπεύει μια διαδικασία εκπαίδευσης:

- Ομάδα Α: Εποπτευόμενη μάθηση (π.χ. αναγνώριση εικόνας σκύλου)
- Ομάδα Β: Ενισχυτική μάθηση (π.χ. απλό παιχνίδι τεχνητής νοημοσύνης)

Κάθε σετ καρτών περιέχει έναν τίτλο βήματος (π.χ. «Ετικέτα δεδομένων») και έναν ορισμό. Οι ομάδες πρέπει να αντιστοιχίσουν τους τίτλους με τους ορισμούς και να τους ταξινομήσουν στη σωστή σειρά.

Αφού ταξινομήσουν τις κάρτες, κάθε ομάδα παρουσιάζει τη σειρά της στις άλλες. Ο συντονιστής ρωτά:

- Γιατί τοποθετήσατε τα βήματα με αυτή τη σειρά;
- Τι «μαθαίνει» η τεχνητή νοημοσύνη σε κάθε βήμα;
- Πού θα μπορούσαν να προκύψουν λάθη ή προκαταλήψεις σε αυτή τη διαδικασία;

Ολοκληρώστε τονίζοντας πώς διαφέρει η διαδικασία της εποπτευόμενης μάθησης από την ενίσχυση της μάθησης και πού μπορεί να αποτύχει η καθεμία.

### 3: Δραστηριότητα 2: Μάχη προτροπών (20 λεπτά)

Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να δείξει πώς η γλώσσα διαμορφώνει το αποτέλεσμα της τεχνητής νοημοσύνης — και πώς μπορεί να βελτιωθεί. Εισάγετε τα βασικά στοιχεία της προτροπής: ρόλο, εργασία, τόνο, μορφή. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε 2 ομάδες. Δώστε τους μια εργασία που απευθύνεται σε νέους, π.χ. «Δημιουργήστε μια ανάρτηση για μια εκστρατεία για υγιείς ψηφιακές συνήθειες». Κάθε ομάδα γράφει μια ισχυρή προτροπή, την εισάγει στο ChatGPT και συλλέγει τα αποτελέσματα. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να ξαναγράψουν ή να βελτιώσουν την προτροπή τους πολλές φορές μέχρι να μείνουν ικανοποιημένοι με το τελικό αποτέλεσμα.

Μετά την ολοκλήρωση, οι ομάδες παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους και στη συνέχεια αναστοχάζονται:

- Τι λειτούργησε καλά;
- Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί;
- Ποιο αποτέλεσμα θεωρήθηκε πιο χρήσιμο ή σχετικό;

Ολοκληρώστε προτείνοντας στους συμμετέχοντες τρόπους για να δομήσουν καλύτερα τα μηνύματά τους.



### Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Για να κλείσετε το εργαστήριο, συνοψίστε εν συντομία τις κύριες ιδέες:

Η τεχνητή νοημοσύνη μαθαίνει από τα δεδομένα, όχι από την κατανόηση, και οι απαντήσεις της διαμορφώνονται από τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε μαζί της. Με τη σωστή καθοδήγηση, οι νέοι μπορούν να αποκτήσουν μεγαλύτερο έλεγχο στις αλληλεπιδράσεις τους με την τεχνητή νοημοσύνη, κατανοώντας πώς έχει κατασκευαστεί και πώς να «μιλούν» μαζί της αποτελεσματικά.

Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν σχετικά με όσα έμαθαν και πώς μπορούν να τα εφαρμόσουν στην εργασία με τους νέους.

Ερωτήσεις για προβληματισμό:

- Τι έμαθα για τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη μαθαίνει ή ανταποκρίνεται στις εισροές;
- Πώς θα μπορούσα να βοηθήσω έναν νέο να βελτιώσει τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιεί εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης όπως το ChatGPT;



### Εκπαιδευτικό υλικό

[WPO4 Πώς μαθαίνει και ανταποκρίνεται η τεχνητή νοημοσύνη Παρουσίαση](#)

[WPO4 Σειτ καρτών εποπτευόμενης μάθησης](#)



### Αναφορές

- Belcic, I., & Stryker, C. (2024, 28 Δεκεμβρίου). *Τι είναι η εποπτευόμενη μάθηση*; IBM. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.ibm.com/think/topics/supervised-learning>
- Schulhoff, S. (23 Οκτωβρίου 2024). *Οδηγός μηχανικής προτροπής: Εισαγωγή. Μάθετε την προτροπή*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://learnprompting.org/docs/introduction>



- Amazon Web Services. (χ.χ.). *Τι είναι η ενισχυτική μάθηση*; Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://aws.amazon.com/what-is/reinforcement-learning/>

## 4.5 Ο βοηθός AI των ονείρων μου



### Κύριος στόχος

Να βοηθήσουμε τους νέους μαθητές να εξερευνήσουν και να βιώσουν τον τρόπο με τον οποίο η Τεχνητή Νοημοσύνη μπορεί να υποστηρίξει και να προκαλέσει την ανθρώπινη συνεργασία, εμπλέκοντάς τους σε ενεργό μάθηση με τη χρήση εργαλείων όπως το Gemini.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

- Ορισμός του τι είναι ένας βοηθός τεχνητής νοημοσύνης και πώς μπορεί να υποστηρίξει την ομαδική εργασία
- Να αναγνωρίσουν τα κοινά χρησιμοποιούμενα εργαλεία συνεργασίας τεχνητής νοημοσύνης
- Αξιολόγηση των αποτελεσμάτων που παράγονται από την τεχνητή νοημοσύνη με κριτικό πνεύμα, προσδιορίζοντας δυνατότητες και περιορισμούς
- Σκεφτείτε πότε και πώς είναι σκόπιμο να χρησιμοποιείτε υπεύθυνα την τεχνητή νοημοσύνη σε μια ομάδα εργασίας



### Διάρκεια

60 λεπτά + 5 λεπτά για την ολοκλήρωση των ιδεών



### Μορφή

Διαδικτυακά ή δια ζώσης



### Μέγεθος ομάδας

15 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Φορητός υπολογιστής και πρόσβαση στο διαδίκτυο για κάθε συμμετέχοντα ή ομάδα.
- Προβολέας ή μεγάλη οθόνη.
- Λογαριασμός Gemini για τους συντονιστές και τους συμμετέχοντες
- Πρότυπο πίνακα ιδεών Canva.



### Προετοιμασία

#### Διαδικτυακή ρύθμιση:

- Δωμάτια διαλείμματος
- Κάθε ομάδα πρέπει να διαθέτει πίνακα ιδεών Canva

#### Προετοιμασία για δια ζώσης συναντήσεις:

- Τραπεζία για εργασία σε μικρές ομάδες
- Προαιρετικά: Μαρκαδόροι ή οπτικά βοηθήματα για την τόνωση της δημιουργικότητας



## Οδηγίες

### Εισαγωγή, δραστηριότητα για τον σπάσιμο του πάγου(15 λεπτά)

Ενεργή φαντασία των συμμετεχόντων που θέτουν 3 καθοδηγητικές ερωτήσεις, επιτρέποντάς τους να μοιραστούν ιδέες σχετικά με τη συνεργασία στον τομέα της τεχνητής νο

- Ονομάστε τον βοηθό τεχνητής νοημοσύνης σας
- Τι μπορεί να κάνει ο βοηθός τεχνητής νοημοσύνης;
- Πώς σας βοηθά να συνεργάζεστε;

Κάθε συμμετέχων θα μοιραστεί τη γνώμη του για όχι περισσότερο από 1 λεπτό. Ο συντονιστής μπορεί να προσφέρει τη βοήθειά του γράφοντας τις ιδέες των συμμετεχόντων σε έναν πίνακα. Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου με ανοιχτές ερωτήσεις όπως:

- «Θα εμπιστευόσασταν τον βοηθό τεχνητής νοημοσύνης σας σε μια ομάδα;»
- «Πώς θα μπορούσε να βοηθήσει ή να βλάψει την ομαδική εργασία;»

### Πώς λειτουργεί η τεχνητή νοημοσύνη σε ομάδες (20 λεπτά)

Σε αυτό το στάδιο, οι συντονιστές βοηθούν τους μαθητές να αποκτήσουν μια βασική κατανόηση της τεχνητής νοημοσύνης.

Βρείτε και παρουσιάστε παραδείγματα εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης που χρησιμοποιούνται στη συνεργασία (π.χ. Slack, Miro, Google Workspace & Gemini, Microsoft Teams). Χρησιμοποιήστε οπτικό υλικό και σχετικές ιστορίες και, στη συνέχεια, ρωτήστε την ομάδα:

- «Ποια έχετε χρησιμοποιήσει; Ποια λειτούργησαν; Ποια δεν λειτούργησαν;»

Προκαλέστε τον προβληματισμό ρωτώντας:

- Θα εμπιστευόσασταν την τεχνητή νοημοσύνη για την οργάνωση της ομαδικής εργασίας σας
- Τι πρέπει να συνεχίσουν να κάνουν οι άνθρωποι χωρίς την τεχνητή νοημοσύνη;
- Πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι η τεχνητή νοημοσύνη χρησιμοποιείται υπεύθυνα;

### Συν-δημιουργία με την τεχνητή νοημοσύνη (40 λεπτά)

Εξηγήστε στην ομάδα ότι θα συνεργαστούν για να οργανώσουν και να βελτιώσουν τις ιδέες τους από την προηγούμενη συνεδρία brainstorming χρησιμοποιώντας το Google Gemini, έναν βοηθό τεχνητής νοημοσύνης που βοηθά στην ομαδοποίηση και τη σύνοψη περιεχομένου.

Αναθέστε ή αφήστε τους να σχηματίσουν μικρές ομάδες.

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν ήδη συλλέξει τις αρχικές τους ιδέες, είτε οπτικά στο Canva είτε γραπτές σε χαρτί ή αυτοκόλλητα σημειώματα.

Κάθε ομάδα θα συνεργαστεί χρησιμοποιώντας μία κοινή συσκευή με πρόσβαση στο Gemini.

Κάθε μέλος της ομάδας συνεισφέρει 1-2 ιδέες στη λίστα. Μαζί, προετοιμάζουν μια πλήρη λίστα ιδεών για να την εισαγάγουν στο Gemini.

#### Οργάνωση:

Ζητήστε από τις ομάδες να αντιγράψουν τη λίστα ιδεών τους στο Gemini με την ακόλουθη υπόδειξη:

«Οργανώστε αυτή τη λίστα ιδεών σε 3 ή 4 θεματικές ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα ένα όνομα».

Μόλις το Gemini απαντήσει με τις ομάδες και τα ονόματα, η ομάδα:

- Επανεξετάζει τις ομάδες
- Ξαναγράφει τη λίστα σε χαρτί ή στο Canva ώστε να αντικατοπτρίζει τη δομή των ομάδων
- Μετονομάζει τις ομάδες, όπως απαιτείται

### **Συνοψίζει:**

Για κάθε ομάδα, η ομάδα επικολλά τα στοιχεία πίσω στο Gemini και ζητά:

«*Συνοψίστε αυτές τις ιδέες σε 1-2 προτάσεις.*»

Γράφουν ή επικολλούν κάθε περίληψη δίπλα στους τίτλους των ομάδων.

Σκεφτείτε: «*Η περίληψη ταιριάζει με αυτό που εννοούσαμε.*»

Στο τέλος της δραστηριότητας, αφήστε την ομάδα να συζητήσει και να τροποποιήσει τις ομάδες, αν χρειαστεί, υπενθυμίζοντάς τους

«*Η τεχνητή νοημοσύνη βοηθά, αλλά εσείς παίρνετε την τελική απόφαση.*»

### **Σύνοψη και αναστοχασμός (5 λεπτά)**

#### **Συζητήστε:**

«*Το Gemini ήταν χρήσιμο ή προκαλούσε σύγχυση.*»

«*Η τεχνητή νοημοσύνη σας βοήθησε να συμφωνήσετε πιο γρήγορα ή χρειάστηκε να επεξεργαστείτε εκ νέου τις προτάσεις της.*»

«*Θα εμπιστευόσασταν την τεχνητή νοημοσύνη για να οργανώσετε τις σχολικές σας εργασίες ή το ομαδικό σας έργο.*»



### **Αξιολόγηση και ανασκόπηση**

Στο τέλος του εργαστηρίου, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να συμμετάσχουν σε μια καθοδηγούμενη ανασκόπηση για να εδραιώσουν τη μάθηση, να ενθαρρύνουν τον προβληματισμό και να αξιολογήσουν την αποτελεσματικότητα της συνεδρίας.

Ο συντονιστής θα καθοδηγήσει μια σύντομη, ανοιχτή συζήτηση χρησιμοποιώντας στοχευμένες ερωτήσεις αναστοχασμού, ενθαρρύνοντας τους συμμετέχοντες να εκφράσουν τα όσα έμαθαν και τις απόψεις τους. Αυτές μπορεί να περιλαμβάνουν:

- «*Τι σας εξέπληξε σχετικά με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης σήμερα.*»
- «*Σε τι σας βοήθησε η τεχνητή νοημοσύνη να βελτιωθείτε στην ομάδα σας.*»
- «*Θα εμπιστευόσασταν την τεχνητή νοημοσύνη σε ένα πραγματικό περιβάλλον ομαδικής εργασίας; Γιατί ή γιατί όχι.*»

Αυτός ο ομαδικός διάλογος ενθαρρύνει τη μεταγνώση και βοηθά τον συντονιστή να αξιολογήσει πόσο καλά οι συμμετέχοντες κατάλαβαν βασικές έννοιες (π.χ. υπεύθυνη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης, δυναμική συνεργασία)



### **Εκπαιδευτικό υλικό**

[WP05 Πίνακας ιδεών](#)

[WP05 Συνεργασία με χρήση τεχνητής νοημοσύνης Φυλλάδιο](#)



## Αναφορές

- Humboldt Institute for Internet and Society (HIIG). (17 Ιουλίου 2024). *AI υπό εποπτεία: Χρειαζόμαστε «ανθρώπους στο κύκλωμα»*; Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.hiig.de/en/ai-under-supervision-human-in-the-loop/>
- Sands, M. (19 Νοεμβρίου 2024). *Έκθεση συνεργασίας AI: Η «χρήση» της AI δεν αρκεί*. Atlassian. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.atlassian.com/blog/productivity/ai-collaboration-report>

## 4.6 Χαμένο στη μετάφραση



### Κύριος στόχος

Να βοηθήσει τους νέους να εξερευνήσουν πώς τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να υποστηρίξουν την περιεκτική, πολυγλωσσική και προσβάσιμη επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο και να αναστοχαστούν σχετικά με τον αντίκτυπο και τα όριά τους.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

- Αναγνώριση του τρόπου με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη υποστηρίζει την επικοινωνία μεταξύ γλωσσών
- Να προσδιορίζουν τα εργαλεία που επιτρέπουν τη μετάφραση, τη μεταγραφή και τη μετατροπή φωνής σε κείμενο σε πραγματικό χρόνο
- Να αναστοχαστούν κριτικά σχετικά με την ενσωμάτωση και τους περιορισμούς της επικοινωνίας που βασίζεται στην τεχνητή νοημοσύνη
- Να πειραματίζονται με εργαλεία που βοηθούν στην υπέρβαση των γλωσσικών ή προσβασιμότητας.
- Ανάπτυξη ευαισθητοποίησης σχετικά με τις πρακτικές ένταξης στην ψηφιακή επικοινωνία



Διάρκεια 2,5 ώρες



Μορφή Δια ζώσης



Μέγεθος ομάδας 15 συμμετέχοντες



Πόροι και υλικά

#### Για τον συντονιστή:

- Φορητός υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο
- Προβολέας ή μεγάλη οθόνη για προβολή στην ομάδα
- Ηχεία ή ηχοσύστημα (για την αναπαραγωγή βίντεο κλιπ)
- Πίνακας παρουσιάσεων ή λευκός πίνακας + μαρκαδόροι (για σκέψεις ή σημειώσεις)
- Εκτυπωμένα φυλλάδια ή πρόσβαση σε ψηφιακά μέσα (προαιρετικά)

#### Για τους συμμετέχοντες (ατομική ή ομαδική χρήση):

- Συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (φορητός υπολογιστής, tablet ή smartphone)
- Πρόσβαση σε εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (τα περισσότερα είναι δωρεάν ή έχουν δωρεάν εκδόσεις)



### Προετοιμασία

**Δοκιμάστε όλα τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στις συσκευές που θα χρησιμοποιηθούν:**

- Ελέγξτε τη συμβατότητα με τους περιηγητές και τους τύπους συσκευών.

- Βεβαιωθείτε ότι τα εργαλεία δεν απαιτούν πληρωμένους λογαριασμούς για τις βασικές λειτουργίες.

#### **Ετοιμάστε την αίθουσα:**

- Οργανώστε τα τραπέζια για μικρές ομάδες.
- Βεβαιωθείτε ότι ο ήχος είναι ακουστός για όλους.
- Παρέχετε χώρο για προβληματισμό ή οπτική ανατροφοδότηση (λευκός πίνακας, αυτοκόλλητα σημειώματα κ.λπ.).



## **Οδηγίες**

### **Δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου (15 λεπτά)**

Ο συντονιστής δείχνει αστείες ή εκπληκτικές μεταφράσεις. Σε ζευγάρια, οι συμμετέχοντες προσπαθούν να μαντέψουν το αρχικό μήνυμα.

Προκαλέστε μια σύντομη συζήτηση:

- Γιατί τα πράγματα χάνονται στη μετάφραση;
- Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ τεχνητή νοημοσύνη για να κατανοήσετε κάποιον άλλο;

### **Τεχνητή νοημοσύνη και επικοινωνία χωρίς αποκλεισμούς (20 λεπτά)**

Ο συντονιστής παρουσιάζει μερικά παραδείγματα για το πώς η τεχνητή νοημοσύνη βοηθά στην

1. Μετάφραση σε πραγματικό χρόνο
2. Μετατροπή κειμένου σε ομιλία και εργαλεία προσβασιμότητας.

Στη συνέχεια, ρωτήστε την ομάδα

- Πού θα μπορούσαν να είναι χρήσιμα αυτά τα εργαλεία στη ζωή σας ή στην κοινότητά σας;
- Ποιος επωφελείται περισσότερο από αυτά;

### **Πολυγλωσσική πρόκληση με εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (40 λεπτά)**

Ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε μικρότερες ομάδες. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει μια μικρή εργασία:

1. Μεταφράστε έναν σύντομο διάλογο σε 3 γλώσσες χρησιμοποιώντας εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης
2. Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία μετατροπής φωνής σε κείμενο για να μεταγράψετε ένα προφορικό μήνυμα
3. Χρησιμοποιήστε τη λειτουργία μετατροπής κειμένου σε ομιλία για να «διαβάσετε δυνατά» το αποτέλεσμα της τεχνητής νοημοσύνης

Για να ολοκληρώσουν την εργασία, οι συντονιστές μπορούν να επιλέξουν ή να δημιουργήσουν έναν σύντομο, διασκεδαστικό διάλογο (4-6 γραμμές) ή να χρησιμοποιήσουν αυτό το προεπιλεγμένο βίντεο: [GPT | AI Comedy Short Film \(Made with No AI\)](#)

### **Είναι αυτό συμπεριληπτικό; (20 λεπτά)**

Κάθε ομάδα απαντά:

- Ποιοι θα μπορούσαν να αποκλειστούν από αυτό το εργαλείο;

- Κατανοούνται οι προφορές, οι διάλεκτοι ή οι διαφορές στην ομιλία;
- Η μετάφραση είναι χωρίς αποκλεισμούς (π.χ. ουδέτερη ως προς το φύλο);
- Μπορούν όλοι να έχουν πρόσβαση ή να χρησιμοποιούν εύκολα το εργαλείο;

Κάθε ομάδα μοιράζεται μία ιδέα με την τάξη.

### Χάρτης περιεκτικής επικοινωνίας (30 λεπτά)

Δημιουργήστε μια αφίσα ή ένα ψηφιακό έγγραφο με συμβουλές και αρχές που έχουν δημιουργηθεί από την ομάδα

Πώς πρέπει να χρησιμοποιούμε την τεχνητή νοημοσύνη για να κάνουμε την επικοινωνία πιο χωρίς αποκλεισμούς;

Οι συντονιστές μπορούν να προτείνουν τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Πάντα να ελέγχετε διπλά τις μεταφράσεις όταν...
- Συμπεριλάβετε υπότιτλους για...
- Αποφύγετε εργαλεία που...
- Βεβαιωθείτε ότι όλοι στην ομάδα μπορούν να...



### Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Στο τέλος του εργαστηρίου, ο συντονιστής θα καθοδηγήσει μια δομημένη συνεδρία ανασκόπησης και θα συλλέξει σχόλια από τους συμμετέχοντες για να αναστοχαστούν την εμπειρία και να αξιολογήσουν τα μαθησιακά αποτελέσματα. Αυτή η φάση χρησιμεύει τόσο ως στιγμή αυτοανασκόπησης για τους συμμετέχοντες όσο και ως εργαλείο αξιολόγησης για τους συντονιστές, προκειμένου να βελτιώσουν τις μελλοντικές συνεδρίες.

Ο συντονιστής καλεί τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν σχετικά με τη συνεδρία χρησιμοποιώντας ανοιχτές ερωτήσεις:

- Τι μάθατε σήμερα για την επικοινωνία με την τεχνητή νοημοσύνη;
- Τι σας εξέπληξε ή σας εντυπωσίασε σχετικά με τα εργαλεία που δοκιμάσατε;
- Πότε λειτούργησαν καλά τα εργαλεία και πότε απέτυχαν;
- Θα εμπιστευόσασταν την τεχνητή νοημοσύνη για να σας βοηθήσει σε πραγματικές συνομιλίες ή έργα; Γιατί ή γιατί όχι;
- Σε τι μπορούν οι άνθρωποι να εξακολουθούν να είναι καλύτεροι από την τεχνητή νοημοσύνη στην επικοινωνία;

Αυτή η συζήτηση επιτρέπει στους συμμετέχοντες να επεξεργαστούν την εμπειρία τους, ενώ ο συντονιστής μπορεί να παρατηρήσει πόσο βαθιά ασχολήθηκαν οι συμμετέχοντες με τους στόχους του εργαστηρίου (π.χ. κριτική σκέψη, γνώση της τεχνητής νοημοσύνης, ευαισθητοποίηση σχετικά με την ένταξη).



### Εκπαιδευτικό υλικό

[GPT | Κωμική ταινία μικρού μήκους για την τεχνητή νοημοσύνη \(φτιαγμένη χωρίς τεχνητή νοημοσύνη\)](#)  
[WPO6. Επικοινωνία με την τεχνητή νοημοσύνη. Παρουσίαση](#)



### Αναφορές



- Press, G. (28 Ιουλίου 2023). *Αποδεικνύοντας γιατί η τεχνητή νοημοσύνη δεν μπορεί να κάνει μεταφράσεις υψηλής ποιότητας*. Forbes. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.forbes.com/sites/gilpress/2023/07/28/demonstrating-why-ai-cant-do-high-quality-translation/>
- Bored Panda. (15 Ιουλίου 2025). *139 αποτυχημένες μεταφράσεις που θα σας κάνουν να γελάσετε μέχρι δακρύων*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.boredpanda.com/translation-fails/>

## 4.7 Δώστε μου τη σωστή υπόδειξη!



### Κύριος στόχος

Να ενδυναμώσουμε τους νέους με τις δεξιότητες που χρειάζονται για να δημιουργούν αποτελεσματικές εντολές για εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης



### Μαθησιακά αποτελέσματα

- Κατανόηση του τι είναι η μηχανική προτροπής και γιατί είναι σημαντική
- Προσδιορισμός των βασικών στοιχείων των αποτελεσματικών εντολών
- Εφαρμογή στρατηγικών προτροπής σε διαφορετικά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης
- Χρήση τεχνικών προτροπής, όπως ανάθεση ρόλων, βήμα-βήμα οδηγίες και παραδείγματα για τη βελτίωση των αποτελεσμάτων
- Αξιολογήστε και βελτιώστε το περιεχόμενο που δημιουργείται από την τεχνητή νοημοσύνη με βάση το πλαίσιο, τη σαφήνεια και την ακρίβεια



Διάρκεια 2 ώρες



Μορφή Δια ζώσης



Μέγεθος ομάδας 16 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

#### Για τον συντονιστή:

- Φορητός υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο
- Προβολέας ή μεγάλη οθόνη
- Χρονόμετρο ή συσκευή μέτρησης χρόνου
- Διαθέσιμα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για επίδει
- Φύλλο υποβοήθησης (1 ανά συμμετέχοντα ή ψηφιακή πρόσβαση)
- Φόρμα αξιολόγησης και αναστοχασμού (ψηφιακή ή έντυπη)
- Κάρτες ομαδικών εργασιών (προαιρετικά: με ιδέες για προκλήσεις)
- Φλιπχάρτ, λευκός πίνακας

#### Για τους συμμετέχοντες (ατομική ή ομαδική χρήση):

- Συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (φορητός υπολογιστής, tablet ή smartphone)
- Πρόσβαση σε εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (τα περισσότερα είναι δωρεάν ή έχουν δωρεάν εκδόσεις)

Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση σε τουλάχιστον ένα από τα παρακάτω:

- ChatGPT
- Bing Chat (Copilot)

- Canva Magic Write (εάν έχει προγραμματιστεί η δημιουργία οπτικού περιεχομένου)
- Notion AI (εάν είναι διαθέσιμο)

Βεβαιωθείτε ότι αυτά τα εργαλεία:

- Προσβάσιμα στις συσκευές που χρησιμοποιούνται (πρόγραμμα περιήγησης/κινητό)
- Έχουν δοκιμαστεί εκ των προτέρων με παραδείγματα εντολών
- Χρησιμοποιούνται σύμφωνα με την πολιτική του σχολείου/οργανισμού σας



## Προετοιμασία

**Δοκιμάστε όλα τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στις συσκευές που θα χρησιμοποιηθούν:**

- Ελέγξτε τη συμβατότητα με τους περιηγητές και τους τύπους συσκευών.
- Βεβαιωθείτε ότι τα εργαλεία δεν απαιτούν πληρωμένους λογαριασμούς για τις βασικές λειτουργίες.

**Ετοιμάστε την αίθουσα:**

- Οργανώστε τα τραπέζια για μικρές ομάδες.
- Παρέχετε χώρο για προβληματισμό ή οπτική ανατροφοδότηση (λευκός πίνακας, post-it κ.λπ.).



## Οδηγίες

**Δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου (15 λεπτά)**

Ζητήστε από όλους τους συμμετέχοντες να ανοίξουν το Chat GPT (ή άλλο εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης) στις συσκευές τους.

Δώστε σε όλους τους συμμετέχοντες την ίδια αόριστη υπόδειξη:

«Γράψτε για τα σκυλιά»

Αφήστε τους να υποβάλουν την εργασία τους και παρατηρήστε το αποτέλεσμα.

Δώστε μια δεύτερη, πιο συγκεκριμένη οδηγία:

«Είστε κτηνίατρος και γράφετε μια ανάρτηση σε blog για νέους ιδιοκτήτες κατοικίδιων ζώων. Γράψτε 5 συμβουλές ασφαλείας για την ιδιοκτησία ενός σκύλου»

Οι συμμετέχοντες συγκρίνουν τα αποτελέσματα και στη συνέχεια ρωτούν:

- Ποιο είναι πιο σαφές;
- Ποιο είναι πιο χρήσιμο;
- Ποιο μοιάζει περισσότερο με κείμενο που έχει γραφτεί από πραγματικό άνθρωπο για ένα συγκεκριμένο κοινό;

**Προτροπή 101 (20 λεπτά)**

Ο συντονιστής παρουσιάζει τη διαφάνεια που εξηγεί τη μηχανική προτροπής και ζητά από τους συμμετέχοντες να κρατήσουν σημειώσεις.

**Εργαστήριο προτροπής (20 λεπτά)**

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα μια εργασία σχετική με το περιβάλλον τους (επιλέξτε με βάση την ηλικία και τα ενδιαφέροντά τους).

Παραδείγματα προτροπών:

- Δημιουργήστε μια λεζάντα για τα κοινωνικά μέσα σχετικά με την ανακύκλωση για εφήβους.
- Γράψτε μια περίληψη μαθήματος για ένα 10χρονο παιδί σχετικά με την κλιματική αλλαγή.
- Σχεδιάστε μια λίστα ελέγχου για την οργάνωση μιας κοινοτικής εκδήλωσης.

Κάθε ομάδα γράφει μια αρχική πρόταση και την υποβάλλει στο ChatGPT (ή παρόμοιο πρόγραμμα). Στη συνέχεια, βελτιώνουν την πρότασή τους χρησιμοποιώντας τα πρότυπα που παρουσιάστηκαν νωρίτερα.

Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, οι ομάδες συγκρίνουν τα αρχικά με τα βελτιωμένα αποτελέσματα και αναλογίζονται τις διαφορές.

### Διαγωνισμός αναδιαμόρφωσης προτροπής (30 λεπτά)

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές συνεργάζονται για να σχεδιάσουν την πιο αποτελεσματική, σαφή ή δημιουργική προτροπή.

Ο συντονιστής παρουσιάζει μια κοινή προτροπή για όλους, για παράδειγμα:

«Περιγράψτε τον αντίκτυπο των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης στους νέους».

Κάθε ομάδα πρέπει:

- Αναδιατυπώσει την ερώτηση για να βελτιώσει τη σαφήνεια, την ακρίβεια και την περιεκτικότητα.
- Υποβάλει τη νέα της έκδοση και να δημιουργήσει ένα αποτέλεσμα
- Επιλέξει τα καλύτερα αποτελέσματα.

Στο τέλος, οι ομάδες παρουσιάζουν την βελτιωμένη ερώτηση και το αποτέλεσμα που δημιουργήθηκε από την τεχνητή νοημοσύνη σε όλη την ομάδα.

### Αντανάκλαση και ανταλλαγή απόψεων (30 λεπτά)

Για να εδραιώσει τη μάθηση και να επισημάνει τις βασικές ιδέες, ο συντονιστής ζητά από την ομάδα να αναστοχαστεί:

- Τι έκανε την προτροπή σας πιο ισχυρή;
- Ποια μοτίβα ή στρατηγικές βοήθησαν;
- Σας εξέπληξε ή σας μπέρδεψε ποτέ η τεχνητή νοημοσύνη;
- Πώς θα διδάξατε σε κάποιον άλλο να γράφει μια καλή πρόταση;



### Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν σχετικά με όσα έμαθαν, να εκφράσουν πόσο σίγουροι αισθάνονται για τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία περιεχομένου και να παρέχουν πολύτιμη ανατροφοδότηση στους συντονιστές σχετικά με την εμπειρία τους. Ο συντονιστής καλεί τους συμμετέχοντες να μοιραστούν μερικές τελικές σκέψεις φωναχτά ή σε μικρές ομάδες χρησιμοποιώντας απλές προτρο

- «Τι είναι αυτό που μάθατε σήμερα και δεν γνωρίζατε πριν;»
- «Ποιο ήταν το πιο εκπληκτικό ή διασκεδαστικό μέρος της εργασίας με την τεχνητή νοημοσύνη;»
- «Πώς θα εξηγούσατε τη δημιουργία προτροπών σε έναν φίλο σας;»
- «Πού βλέπετε τον εαυτό σας να χρησιμοποιεί αυτά που μάθατε — στο σχολείο, στη δουλειά ή στα έργα σας;»

Μπορείτε να το κάνετε αυτό χρησιμοποιώντας:



- Έναν κύκλο συζήτησης ή μια ανταλλαγή απόψεων τύπου round
- Αυτοκόλλητα σημειώματα



## Υλικό εκπαίδευσης

### [WP07 Πρότυπο φύλλο αναφοράς](#)



## Αναφορές

- Amazon Web Services. (n.d.). *Τι είναι η μηχανική προτροπής*; Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://aws.amazon.com/what-is/prompt-engineering/>
- Harvard University Information Technology (HUIT). (30 Αυγούστου 2023). *Ξεκινώντας με προτροπές για εργαλεία γενετικής τεχνητής νοημοσύνης βασισμένα σε κείμενο*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.huit.harvard.edu/news/ai-prompts>

## 4.8 Σε τι θα εμπιστευόσασταν την τεχνητή νοημοσύνη;



### Κύριος στόχος

Να βοηθήσουμε τους νέους να ανακαλύψουν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης που υποστηρίζουν την καθημερινή οργάνωση, τον προγραμματισμό και την προσωπική παραγωγικότητα. Να αναστοχαστούμε πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να τους βοηθήσει να διαχειριστούν καλύτερα το χρόνο και τις εργασίες τους.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

- Κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να υποστηρίξει τον προσωπικό προγραμματισμό και την οργάνωση, προτείνοντας χρονοδιαγράμματα, ιεραρχώντας εργασίες και προσφέροντας υπενθυμίσεις.
- Εφαρμογή στρατηγικών προτροπής για τη δημιουργία σχεδίων ή λιστών ελέγχου που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη.
- Σκέψη σχετικά με το πότε η τεχνητή νοημοσύνη είναι χρήσιμη και πότε όχι.



Διάρκεια 2 ώρες



Μορφή Προσωπικά



Μέγεθος ομάδας 20 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Πρόσβαση στο διαδίκτυο για όλους τους συμμετέχοντες (ρύθμιση Wi-Fi)
- Συσκευές (φορητοί υπολογιστές, tablet ή smartphone) με πρόσβαση στο ChatGPT ή το Gemini
- Προβολέας και οθόνη για την προβολή επιδείξεων ή παραδειγμάτων
- Εκτυπωμένα αντίγραφα του φύλλου εργασίας «Χάος ή έλεγχος;»
- Πίνακας παρουσιάσεων ή λευκός πίνακας με μαρκαδόρους (για ομαδικές συζητήσεις ή ανταλλαγή ιδεών)
- Διάταξη καθισμάτων σε κύκλο για τελική συζήτηση



### Προετοιμασία

Πριν από το εργαστήριο, ο συντονιστής πρέπει:

- Ελέγξει την πρόσβαση στο ChatGPT και στο Google Gemini σε όλες τις συσκευές.
- Βεβαιωθεί ότι οι συμμετέχοντες έχουν λογαριασμούς (ή πρόσβαση σε κοινόχρηστες συσκευές).
- Εκτυπώσει ή μοιράσει το Φύλλο Εργασίας - Χάος ή Έλεγχος
- Να οργανώσει την αίθουσα έτσι ώστε να διευκολύνει την εργασία σε μικρές ομάδες και τον προβληματισμό.



## Οδηγίες

### Δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου (15 λεπτά)

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συντονιστές θα βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να προσδιορίσουν τις διάφορες δραστηριότητες, ευθύνες και εργασίες που διαχειρίζονται στην καθημερινή τους ζωή.

Οι εργαζόμενοι με νέους ζητούν από τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν ένα πιάτο σε ένα φύλλο χαρτί και να το γεμίσουν με πράγματα που «καταλαμβάνουν χώρο στη ζωή τους» (π.χ. σχολείο, αθλητισμός, παιχνίδια, οικογενειακές υποχρεώσεις, κοινωνική ζωή, χόμπι).

Σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, μοιράζονται:

- Τι είναι το πιο αγχωτικό;
- Σε τι θα ήθελαν να έχουν βοήθεια;

Οι συντονιστές μπορούν να ξεκινήσουν μια συζήτηση ρωτώντας:

«Τι κάνει δύσκολο να παραμείνεις οργανωμένος ή ισορροπημένος;»

### Η τεχνητή νοημοσύνη ως προσωπικός σας προγραμματιστής (20 λεπτά)

Οι συντονιστές παρουσιάζουν στους συμμετέχοντες τον τρόπο με τον οποίο τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να βοηθήσουν στην οργάνωση και την παραγωγικότητα.

Παρουσιάζει έναν απλό ορισμό στους νέους μαθητές

«Η τεχνητή νοημοσύνη είναι ένας έξυπνος βοηθός που μαθαίνει μοτίβα και κάνει προτάσεις»

Στη συνέχεια, δείξτε πώς η τεχνητή νοημοσύνη μετατρέπει μια ακατάστατη υπόδειξη σε μια τακτοποιημένη λίστα υποχρεώσεων ή ένα πρόγραμμα μελέτης.

Παρουσιάστε τη δραστηριότητα λέγοντας: «Ας πούμε ότι έχω μια πολύ δύσκολη μέρα μπροστά μου και νιώθω υπερβολικά αγχωμένος. Θα ζητήσω από το ChatGPT/Gemini να με βοηθήσει να την οργανώσω».

Ανοίξτε το εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης και γράψτε την παρακάτω εισαγωγή

«Έχω σχολείο από τις 8 έως τη 1, μετά πρέπει να μελετήσω για ένα διαγώνισμα ιστορίας, να πιάω στη γιαγιά μου στις 5 και να βρω χρόνο να φτιάξω ένα TikTok με τον φίλο μου. Μπορείτε να με βοηθήσετε να οργανώσω τη μέρα μου;»

Περιμένετε μέχρι το AI να προτείνει ένα πρόγραμμα για τη μέρα σας και, στη συνέχεια, ρωτήστε τους συμμετέχοντες:

- «Πώς συγκρίνεται αυτό με αυτό που θα είχατε γράψει εσείς;
- «Τι λειτουργεί καλά σε αυτό το πρόγραμμα; Τι θα αλλάζατε;
- «Αυτό το είδος προγραμματισμού θα σας βοηθούσε να νιώθετε λιγότερο άγχος;»

### Σχεδιάστε την έξυπνη μέρα σας (40 λεπτά)

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν ένα εργαλείο και να σκεφτούν ποια μέρα της εβδομάδας τους φαίνεται χαοτική ή υπερφορτωμένη. Σε ζευγάρια ή ατομικά, περιγράψουν τη μέρα τους χρησιμοποιώντας μια προτροπή όπως:

Βοηθήστε με να οργανώσω την Τρίτη μου: Έχω σχολείο από τις 8 έως τις 1, ποδόσφαιρο

στις 5, και πρέπει να μελετήσω ιστορία και να βγάλω βόλτα τον σκύλο μου.

Οι συμμετέχοντες εξετάζουν και τροποποιούν το σχέδιο. Αυτές οι ερωτήσεις μπορούν να τους καθοδηγήσουν:

- Αυτό μου ταιριάζει;
- Τι θα άλλαζα;

Προαιρετικές προτροπές για εξερεύνηση:

- Φτιάξε ένα εβδομαδιαίο πρόγραμμα μελέτης.
- Βοηθήστε με να ισορροπήσω τα μαθήματα και τους φίλους μου.
- Θύμισέ μου τι να κάνω όταν αισθάνομαι άγχος.

### **Παιχνίδι σεναρίου: Χάος ή έλεγχος; (30 +15 λεπτά)**

Χωρίστε την ομάδα σε μικρές ομάδες και μοιράστε τους το σενάριο παιχνιδιού, το φύλλο εργασίας χάος ή έλεγχος.

Ζητήστε τους να ακολουθήσουν τις οδηγίες και να προσπαθήσουν να ολοκληρώσουν την εργασία σε 30 λεπτά.

### **Σκέψη - Σε τι θα εμπιστευόμουν την τεχνητή νοημοσύνη; (15 λεπτά)**

Ρωτήστε την ομάδα αν θα εμπιστευόταν την τεχνητή νοημοσύνη για να οργανώσει τα μαθήματά της, να γράψει μια υπενθύμιση για τα γενέθλια, να προγραμματίσει μια ομαδική εκδήλωση ή να επιλέξει τα χόμπι της. Στη συνέχεια, ζητήστε τη γνώμη τους ρωτώντας:

- Ποιο είναι το ένα πράγμα για το οποίο θα θέλατε η τεχνητή νοημοσύνη να σας βοηθήσει περισσότερο;
- Τι δεν θα την αφήνατε ποτέ να αποφασίσει;



## **Αξιολόγηση και ανασκόπηση**

Προσκαλέστε τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε κύκλο. Βεβαιωθείτε ότι όλοι μπορούν να βλέπουν ο ένας τον άλλον και ότι το περιβάλλον είναι ήρεμο και υποστηρικτικό. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο (όπως μια μαλακή μπάλα, ένα στυλό ή ένα σημειωματάριο) ως «αντικείμενο συζήτησης» - μόνο το άτομο που το κρατάει μιλάει και μετά το περνάει στον επόμενο. Αυτό βοηθά στην εναλλαγή των ρόλων και στην ενεργητική ακρόαση. Εισαγάγετε τη δραστηριότητα λέγοντας κάτι όπως:

«Σήμερα κάναμε πολλά μαζί — μάθαμε, δημιουργήσαμε και πειραματιστήκαμε με την τεχνητή νοημοσύνη. Πριν κλείσουμε, θα ήθελα να ακούσω τις απόψεις σας για τελευταία φορά. Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις — πρόκειται για την εμπειρία σας».

Ξεκινήστε την ανασκόπηση με δύο απλές ερωτήσεις. Ζητήστε από κάθε άτομο, όταν έρθει η σειρά του, να συμπληρώσει και τις δύο αυτές προτάσεις:

«Ένα πράγμα που έμαθα σήμερα είναι...»

«Ένας τρόπος με τον οποίο θα μπορούσα να το χρησιμοποιήσω την επόμενη εβδομάδα είναι...»

Αν κάποιος αισθάνεται άβολα να μιλήσει, αφήστε τον να περάσει. Μπορείτε να πείτε:

«Μπορείτε να παραλείψετε αν προτιμάτε να ακούσετε μόνο για τώρα».



Μόλις όλοι όσοι θέλουν να μιλήσουν το έχουν κάνει, κλείστε απαλά τον κύκλο με μια περίληψη ή μια εκτίμηση.



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WP08 Χάος ή έλεγχος: Αφήστε την τεχνητή νοημοσύνη να σας βοηθήσει Φύλλο εργασίας](#)



## Αναφορές

- Wu, S., Liu, Y., Ruan, M., Chen, S., & Xie, X.-Y. (29 Απριλίου 2025). *Η συνεργασία μεταξύ ανθρώπων και γενετικής τεχνητής νοημοσύνης βελτιώνει την απόδοση των εργασιών, αλλά υπονομεύει την εγγενή κινητοποίηση των ανθρώπων*. Scientific Reports, 15, Άρθρο 15105. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-98385-2>

## 4.9 Σχεδιάστε τον σύμμαχό σας στην τεχνητή νοημοσύνη



### Κύριος στόχος

Ενθαρρύνετε τους νέους να φανταστούν και να σχεδιάσουν ένα ηθικό, χρήσιμο και αξιόπιστο εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης που θα ενισχύσει την προσωπική, εκπαιδευτική και κοινωνική τους ζωή. Ταυτόχρονα, αναπτύξτε την ευαισθητοποίηση γύρω από ηθικά ζητήματα, την προστασία των δεδομένων και την υπεύθυνη καινοτομία.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

Οι συμμετέχοντες θα:

- Κατανοήσουν τις βασικές αρχές του σχεδιασμού ηθικών εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.
- Ασκούν τη δημιουργική σκέψη για την επίλυση κοινωνικών και προσωπικών προβλημάτων.
- Αναλύσουν ζητήματα προσωπικών δεδομένων, ιδιωτικότητας και ευθύνης.
- Συνεργαστούν σε ομάδες με στόχο την κοινωνικά υπεύθυνη καινοτομία.



Διάρκεια 90 λεπτά



Μορφή Δια ζώσης



Μέγεθος ομάδας 10-25 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Καμβάς σχεδιασμού (Καμβάς σχεδιασμού - A3 ή A4)
- Μαρκαδόροι, χαρτιά, αυτοκόλλητα σημειώματα
- Διάταξη αίθουσας: ιδανικά με τραπέζια για ομαδική εργασία
- Φλιπχάρτ ή λευκό πίνακας
- Φορητός υπολογιστής για επίδειξη εργαλείου AI (προαιρετικό)
- Χρονόμετρο / μουσική για το «pitch time»



### Προετοιμασία

- Εκτύπωση καμβά για το σχεδιασμό του εργαλείου AI
- Καθορισμός ρόλων για κάθε ομάδα (π.χ. «οραματιστής», «ηθικολόγος», «τεχνικός»)
- Προετοιμασία flipchart με παραδείγματα «καλής και κακής τεχνητής νοημοσύνης»



### Οδηγίες

1. Εισαγωγή (10 λεπτά):

- Συζήτηση: «Τι κάνει ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης καλό; Πότε γίνεται επικίνδυνο;»

- Παρουσίαση 2-3 παραδειγμάτων υφιστάμενων τεχνητών νοημοσυνών (με θετικά/αρνητικά στοιχεία)

## 2. Σχεδιασμός AI Ally (30 λεπτά):

Οι ομάδες ολοκληρώνουν ένα «σχέδιο AI» με στοιχεία όπως:

- Όνομα εργαλείου
- Ποια ανάγκη εξυπηρετεί;
- Ποια είναι τα ηθικά όριά του;
- Ποια δεδομένα συλλέγει και πώς τα προστατεύει;
- Ποια είναι τα δικαιώματα του χρήστη;
- Ποιο είναι το σύνθημα του εργαλείου;

## 3. Παρουσίαση (20 λεπτά):

- Κάθε ομάδα παρουσιάζει το εργαλείο της σε 2 λεπτά, σαν να απευθύνεται στο «κοινό ή στους επενδυτές».

## 4. Ανάλυση & κριτική (15 λεπτά):

- Οι ομάδες αξιολογούν: ποιο εργαλείο ήταν το πιο χρήσιμο, το πιο ηθικό, το πιο δημιουργικό;
- Συζήτηση για τα αρνητικά σημεία (π.χ. υπερβολική εξάρτηση, αθέμιτη χρήση δεδομένων)

## 5. Αναστοχασμός (15 λεπτά):

Οι συμμετέχοντες απαντούν:

- «Τι θα άλλαζα στο εργαλείο μου μετά από όσα άκουσα;»
- «Πώς μπορώ να φανταστώ το μέλλον της τεχνητής νοημοσύνης με ενσυναίσθηση και ηθική;»



## Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Συμπληρώστε ένα σύντομο έντυπο ή μια αυτοκόλλητη σημείωση με τη φράση:

- «Ο σύμμαχός μου στην τεχνητή νοημοσύνη θα ήταν...»
- «Σήμερα έμαθα ότι η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να είναι...»

Εναλλακτικά: συζήτηση αναστοχασμού σε μικρές ομάδες σε κύκλο.



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WPO9 Σχεδιάστε τον σύμμαχό σας στην τεχνητή νοημοσύνη Παρουσίαση](#)



## Αναφορές

- AI for Youth Work. (n.d.). AI4YouthWork - Project Overview and Resources. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OER [38](#); OER [45](#))
- Ομάδα εμπειρογνομόνων υψηλού επιπέδου για την τεχνητή νοημοσύνη. (8 Απριλίου 2019). Κατευθυντήριες γραμμές δεοντολογίας για αξιόπιστη τεχνητή νοημοσύνη. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>

- UNESCO. (2022). *Σύσταση σχετικά με την ηθική της τεχνητής νοημοσύνης*. Παρίσι, UNESCO. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
- Stanford University. (n.d.). *Σχεδιασμός για την τεχνητή νοημοσύνη*. Ινστιτούτο Στάνφορντ για την Ανθρωποκεντρική Τεχνητή Νοημοσύνη. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://hai.stanford.edu/news/design-thinking-ai>

## 4.10 Εργαστήριο AI Prompt



### Κύριος στόχος

Να αναπτύξει τις δεξιότητες των συμμετεχόντων στην ορθή και υπεύθυνη επικοινωνία με εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, διδάσκοντας τις βασικές αρχές της prompt engineering και ενισχύοντας την κατανόησή τους σχετικά με τις επιρροές, τις προκαταλήψεις και τις ηθικές διαστάσεις της διατύπωσης εντολών.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

Οι συμμετέχοντες θα:

- Κατανοήσουν τη λειτουργία και τη σημασία των «προτροπών» στην αλληλεπίδραση με την τεχνητή νοημοσύνη.
- Δημιουργήσουν πιο ακριβείς, σαφείς και συνοπτικές προτροπές.
- Αναγνωρίζουν τον τρόπο με τον οποίο οι προτροπές επηρεάζουν τα αποτελέσματα της τεχνητής νοημοσύνης
- Προσδιορίσουν πιθανές προκαταλήψεις και ηθικά ζητήματα στα αποτελέσματα.
- Βελτιώσουν τις ψηφιακές και ηθικές τους γνώσεις.



Διάρκεια 90 λεπτά



Μορφή Προσωπικά ή διαδικτυακά



Μέγεθος ομάδας 10-25 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Υπολογιστές ή κινητές συσκευές με πρόσβαση σε πλατφόρμες τεχνητής νοημοσύνης (όπως ChatGPT, DALL-E, Copilot κ.λπ.). Οι συμμετέχοντες κάτω των 18 ετών πρέπει να έχουν τη συγκατάθεση των γονέων τους
- Διαρρύθμιση αίθουσας: ιδανικά με τραπέζια για ομαδική εργασία
- Παρουσίαση AI Prompt Lab με παραδείγματα προτροπών (καλές/κακές)
- Χαρτί ή πρότυπα για το σχεδιασμό προτροπών



## Προετοιμασία

- Βεβαιωθείτε ότι το Wi-Fi λειτουργεί, ότι το όνομα και ο κωδικός πρόσβασης του δικτύου είναι διαθέσιμα στους συμμετέχοντες και ότι η σύνδεση μπορεί να υποστηρίξει τον αναμενόμενο αριθμό συσκευών ταυτόχρονα
- Προετοιμασία λογαριασμών σε εργαλεία AI (ή χρήση demo)
- Δημιουργία «κακών προτροπών» για τον επανασχεδιασμό του παιχνιδιού
- Εύρεση εικόνων ή αποτελεσμάτων για ανάλυση μεροληψίας
- Ορίστε βαθμολογίες πίνακα (π.χ. για Prompt Battle)



## Οδηγίες

### 1. Εισαγωγή (10 λεπτά):

- Τι είναι μια προτροπή; Γιατί είναι σημαντική;
- Παράδειγμα: σύγκριση καλών και κακών προτροπών (ποιήματα, εικόνες, κείμενα).

### 2. Prompt Battle (30 λεπτά):

- Οι ομάδες παίρνουν το ίδιο θέμα (π.χ. «Η ζωή σε μια πράσινη πόλη το 2050») και δημιουργούν μια προτροπή για μια εικόνα ή ένα κείμενο.
- Παρουσίαση των αποτελεσμάτων. Νικά η πιο σαφής, πιο δημιουργική ή ηθικά «καθαρή» πρόκληση.

### 3. Πρόκληση επανασχεδιασμού προτροπής (20 λεπτά):

- Δίνονται «κακές» προτροπές (ασαφείς, με προκατάληψη ή αντιδημοκρατικές).
- Οι ομάδες καλούνται να τις επανασχεδιάσουν για:
  - Ακρίβεια
  - Συμπερίληψη
  - Ηθική και ευαισθησία

### 4. Προκατάληψη και ηθική Συζήτηση (15 λεπτά):

- Ανάλυση των αποτελεσμάτων: «Γιατί η τεχνητή νοημοσύνη παράγαγε αυτό το αποτέλεσμα;»
- Παράδειγμα: προκατάληψη λόγω φύλου/εθνικότητας όταν ζητάτε «διευθύνων σύμβουλος», «νοσοκόμα», «εγκληματίας» κ.λπ.

### 5. Προβληματισμός (15 λεπτά):

- Τι έμαθα για τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζω την τεχνητή νοημοσύνη;
- Πώς μπορώ να επικοινωνώ υπεύθυνα με τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης;



## Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Σημειώματα ή φόρμα Google:

- «Η καλύτερη προτροπή που έκανα ήταν...»
- «Η τεχνητή νοημοσύνη με εξέπληξε όταν...»
- «Στο μέλλον θα είμαι προσεκτικός όταν ζητάω από την τεχνητή νοημοσύνη να...»



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WP10 AI Prompt Lab Παρουσίαση](#)

[WP10 Πρόκληση επανασχεδιασμού προτροπής](#)

[WP10 Φύλλο βαθμολόγησης Prompt Battle](#)

[WP10 Οδηγός παραδειγμάτων προτροπής](#)



## Αναφορές

- AI για την εργασία με νέους. (χ.χ.). AI4YouthWork - *Επισκόπηση έργου και πόροι*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OER [36](#); OER [17](#);)
- OpenAI. (χ.χ.). *Βέλτιστες πρακτικές GPT [Οδηγός μηχανικής προτροπής]*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://platform.openai.com/docs/guides/gpt-best-practices>
- Google DeepMind. (χ.χ.). *Μεγάλα γλωσσικά μοντέλα και προτροπές*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.deepmind.com/blog/large-language-models-and-prompting>

## 4.11 ΤΝ: Φίλος, εργαλείο ή παγίδα;



### Κύριος στόχος

Να ενισχυθεί η ικανότητα των συμμετεχόντων να αξιολογούν πότε η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης είναι κατάλληλη ή προβληματική σε διαφορετικά πλαίσια της ζωής τους (εκπαίδευση, καθημερινή ζωή, σχέσεις), ενθαρρύνοντας μια υπεύθυνη, κριτική και ανθρωπίνη προσέγγιση.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

Οι συμμετέχοντες θα:

- Κατανοήσουν τις δυνατότητες και τους περιορισμούς της τεχνητής νοημοσύνης σε διαφορετικά πλαίσια.
- Αναγνωρίσουν καταστάσεις στις οποίες η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης ενέχει κινδύνους ή ηθικά διλήμματα.
- Αναπτύξουν μια στάση υπεύθυνης και κριτικής χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης.
- Συνεργαστούν δημιουργικά για την αντιμετώπιση σύνθετων κοινωνικών σεναρίων.



### Διάρκεια

90 λεπτά



### Μορφή

Προσωπικά



### Μέγεθος ομάδας

10-20 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Διαφάνειες ρόλων και σεναρίων
- Σημειώσεις και μαρκαδόροι
- Διάταξη αίθουσας: ιδανικά με τραπέζια για ομαδική εργασία
- Πίνακας παρουσιάσεων / λευκός πίνακας
- (προαιρετικά) Φορητός υπολογιστής με εργαλεία επίδειξης τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. ChatGPT, DALL-E)



### Προετοιμασία

- Εκτύπωση και κοπή ρόλων και σεναρίων από τα εκπαιδευτικά υλικά
- Βεβαιωθείτε ότι το Wi-Fi λειτουργεί, ότι το όνομα και ο κωδικός πρόσβασης του δικτύου είναι διαθέσιμα στους συμμετέχοντες και ότι η σύνδεση μπορεί να υποστηρίξει τον αναμενόμενο αριθμό συσκευών ταυτόχρονα
- Προετοιμασία της αίθουσας για υποομάδες
- Σημειώστε προκαθορισμένες ερωτήσεις στον πίνακα παρουσιάσεων



## Οδηγίες

### 1. Εισαγωγή (10 λεπτά):

Παρουσίαση του στόχου του εργαστηρίου και εισαγωγή στη βασική έννοια της «υπεύθυνης χρήσης» της τεχνητής νοημοσύνης.

### 2. Δραστηριότητα 1 - ΤΝ & Σπουδές (25 λεπτά):

Οι συμμετέχοντες σε ομάδες αναλαμβάνουν έναν ρόλο (π.χ. «γιατρός γενιάς τεχνητής νοημοσύνης») και παρουσιάζουν πώς θα λειτουργούσε.

Οι άλλοι συμμετέχοντες υποβάλλουν ερωτήσεις.

### 3. Δραστηριότητα 2 - Η τεχνητή νοημοσύνη στην καθημερινή ζωή (20 λεπτά):

Κάθε ομάδα επιλέγει ένα πρόβλημα. Συζητούν αν και πώς θα χρησιμοποιούσαν την τεχνητή νοημοσύνη. Παρουσιάζουν τις αποφάσεις τους.

### 4. Δραστηριότητα 3 - ΤΝ & Σχέσεις (20 λεπτά):

Συζήτηση τύπου debate με θέμα: «Πρέπει να ζητήσω τη βοήθεια της τεχνητής νοημοσύνης για προσωπικές αποφάσεις?».

### 5. Αντανάκλαση - Ανασκόπηση (15 λεπτά):

Οι συμμετέχοντες γράφουν σε 1 αυτοκόλλητο σημείωμα αυτό που τους απασχόλησε περισσότερο. Ακολουθεί ομαδική αναστοχαστική συζήτηση.



## Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Ανώνυμες αυτοκόλλητες σημειώσεις με συμπλήρωση προτάσεων:

- «Συνειδητοποίησα ότι πρέπει να σκεφτώ περισσότερο όταν...»
- «Μια κατάσταση στην οποία θα ήμουν πιο προσεκτικός με την τεχνητή νοημοσύνη είναι...»
- Συζήτηση τύπου fishbowl ή κύκλου για να ακούσουμε τις εμπειρίες.
- (Προαιρετικό) Φόρμες Google για online σχόλια



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WP11 AI: Φίλος, εργαλείο ή παγίδα Παρουσίαση](#)

[WP11 Εργαλεία, ρόλοι και σενάρια Παρουσίαση](#)

[WP11 Οδηγός ανασκόπησης και ερωτήσεις για το flipchart](#)



## Αναφορές

- AI για την εργασία με νέους. (χ.χ.). AI4YouthWork - *Επισκόπηση και πόροι του έργου*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OERs [8](#), OER [9](#), OER [17](#))



- UNESCO. (2022). *Σύσταση σχετικά με την ηθική της τεχνητής νοημοσύνης*. Παρίσι, UNESCO. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
- Ομάδα εμπειρογνομόνων υψηλού επιπέδου για την τεχνητή νοημοσύνη. (8 Απριλίου 2019). Κατευθυντήριες γραμμές δεοντολογίας για αξιόπιστη τεχνητή νοημοσύνη. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>

## 4.12 ΤΝ: Ψεύτικο ή πραγματικό;



### Κύριος στόχος

Ενίσχυση των δεξιοτήτων των νέων στην αναγνώριση ψευδών ή παραπλανητικών περιεχομένων που δημιουργούνται ή ενισχύονται από εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, προωθώντας την υπεύθυνη χρήση των πληροφοριών και την κριτική σκέψη στο ψηφιακό περιβάλλον.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

Οι συμμετέχοντες θα:

- Αναγνωρίζουν περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί ή τροποποιηθεί από την τεχνητή νοημοσύνη (κείμενο, εικόνα).
- Αναγνωρίζουν τα «σημάδια» των παραπλανητικών πληροφοριών.
- Κατανοούν τις βασικές αρχές λειτουργίας των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης που δημιουργούν περιεχόμενο.
- Αναπτύξουν υπεύθυνη στάση απέναντι στη διαχείριση και τη διάδοση ψηφιακών πληροφοριών.



Διάρκεια 110 λεπτά



Μορφή Προσωπικά ή υβριδικά



Μέγεθος ομάδας 10-25 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Προβολέας και οθόνη (ή μεγάλη οθόνη) για παρουσίαση με φυσική παρουσία
- Πλατφόρμα Zoom με λειτουργία breakout room για online παράδοση
- Υπολογιστής ή κινητό τηλέφωνο με σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι συμμετέχοντες κάτω των 18 ετών πρέπει να έχουν τη γονική άδεια
- Χαρτί/μολύβι ή Google Forms για τις απαντήσεις
- Αυτοκόλλητα σημειώματα ή κοινόχρηστος πίνακας



### Προετοιμασία

- Βεβαιωθείτε ότι το Wi-Fi λειτουργεί, ότι το όνομα του δικτύου και ο κωδικός πρόσβασης είναι διαθέσιμα στους συμμετέχοντες και ότι η σύνδεση μπορεί να υποστηρίξει τον αναμενόμενο αριθμό συσκευών ταυτόχρονα
- Εύρεση και οργάνωση υλικού που είναι πραγματικό ή δημιουργημένο με τεχνητή νοημοσύνη
- Δημιουργία κουίζ
- Ορισμός ερωτήσεων για το παιχνίδι ρόλων «Γίνε η τεχνητή νοημοσύνη»
- Δημιουργία ομάδων ή ζευγαριών



## Οδηγίες

### 1. Εισαγωγή (10 λεπτά):

Εισαγωγή στον στόχο, βασικές έννοιες «deepfake», «περιεχόμενο που δημιουργείται από τεχνητή νοημοσύνη», «προκατάληψη».

### 2. Κουίζ «Ψεύτικο ή Αληθινό» (25 λεπτά):

- Οι συμμετέχοντες βλέπουν ένα προς ένα 20 τίτλους ειδήσεων (πρότυπο κουίζ).
- Απαντούν σε χαρτί ή ψηφιακά: «ΨΕΥΤΙΚΟ» ή «ΑΛΗΘΙΝΟ».
- Θα δείξουμε στους συμμετέχοντες μια φωτογραφία με 4 γάτες (συμπληρωματικό υλικό: παραδείγματα εικόνων γατών) για να εντοπίσουν ποιες είναι ψεύτικες.
- Ακολουθεί συζήτηση με εξηγήσεις (γιατί είναι ψεύτικες, πώς να τις αναγνωρίσετε).

### 3. Ανάλυση μίνι-εργαστηρίου (20 λεπτά):

- Χωριστείτε σε ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει μια σύντομη παράγραφο από το πρότυπο «Fake news prompt» και κάνει έναν «έλεγχο γεγονότων».
- Συζητούν τα θέματα που τους απασχόλησαν και τα παρουσιάζουν.

### 4. Γίνετε η τεχνητή νοημοσύνη (30 λεπτά):

- Οι ομάδες δημιουργούν μια ψεύτικη ή αληθινή είδηση, ανάρτηση, εικόνα ή βίντεο και οι άλλοι προσπαθούν να μαντέψουν.
- Συζήτηση για τις ηθικές επιπτώσεις.

### 5. Αναστοχασμός (25 λεπτά):

- «Τι έμαθα σήμερα για τον τρόπο λειτουργίας της τεχνητής νοημοσύνης στον ψηφιακό κόσμο;»
- Ποια είναι τα ηθικά ζητήματα που προκύπτουν από τη χρήση ψεύτικης τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία ή τη διάδοση ρεαλιστικών ψεύτικ
- Συμπλήρωση λίστας ελέγχου/ερωτήσεων ή σύντομη ανοιχτή συζήτηση.



## Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης (πρότυπο αναστοχασμού)

- Ερώτηση αναστοχασμού σε αυτοκόλλητα σημειώματα: «Ποιες ψεύτικες πληροφορίες θα μπορούσαν να με ξεγελάσουν;»
- Ομάδα αναστοχασμού (με καθοδηγητικές ερωτήσεις)



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WP12 Ψεύτικο ή αληθινό: Παρουσίαση](#)

[WP12 Fake News Prompt Φύλλο εργασίας](#)

[WP12 Παραδείγματα εικόνων γατών](#)

[WP12 Ψεύτικο ή αληθινό: Φύλλο αναστοχασμού](#)

[WP12 Γίνε η τεχνητή νοημοσύνη Φύλλο εργασίας](#)

[WP12 Ψεύτικο ή αληθινό: Κουίζ](#)



## Αναφορές

- AI για την εργασία με νέους. (χ.χ.). AI4YouthWork - *Επισκόπηση έργου και πόροι*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.ai4youthwork.eu/en/results> (OER\_36; OER\_17;)
- Ομάδα εμπειρογνομόνων υψηλού επιπέδου για την τεχνητή νοημοσύνη. (8 Απριλίου 2019). *Κατευθυντήριες γραμμές δεοντολογίας για αξιόπιστη τεχνητή νοημοσύνη*. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>
- UNESCO. (2022). *Σύσταση σχετικά με την ηθική της τεχνητής νοημοσύνης*. Παρίσι, UNESCO. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>
- Snopes. (χ.χ.). Snopes: *Ο οριστικός ιστότοπος επαλήθευσης γεγονότων και πηγή αναφοράς*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.snopes.com/>
- The Poynter Institute. (χ.χ.). Poynter: *Ηθική των μέσων ενημέρωσης, επαλήθευση γεγονότων και εκπαίδευση δημοσιογραφίας*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.poynter.org/>
- ThisPersonDoesNotExist.com. (χ.χ.). *Αυτό το πρόσωπο δεν υπάρχει*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.thispersondoesnotexist.com/>

## 4.13 Κωδικός Πράσινο: Νεολαία, τεχνητή νοημοσύνη και ο πλανήτης



### Κύριος στόχος

Να ενδυναμώσει τους νέους ώστε να κατανοήσουν τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης με βάση τον περιβαλλοντικό τους αντίκτυπο και να προωθήσει την κριτική σκέψη σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι ψηφιακές επιλογές επηρεάζουν την βιωσιμότητα..



### Μαθησιακά αποτελέσματα

- Κατανόηση της έννοιας της φιλικής προς το περιβάλλον τεχνολογίας στο πλαίσιο της τεχνητής νοημοσύνης.
- Προσδιορισμός των πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης όσον αφορά τον περιβαλλοντικό αντίκτυπο.
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης σχετικά με τη βιωσιμότητα της ψηφιακής καινοτομίας.



Διάρκεια 100 λεπτά



Μορφή Προσωπική (τάξη ή χώρος συνεργασίας)



Μέγεθος ομάδας 12-20 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Πίνακας παρουσιάσεων ή λευκός πίνακας
- Μαρκαδόροι, υλικά ζωγραφικής, μολύβια
- Παλιά περιοδικά, ψαλίδι, κόλλα σε στικ, κολλητική ταινία
- Αυτοκόλλητα σημειώματα
- Άρθρα (εκπαιδευτικό υλικό)



### Προετοιμασία

- Εκτυπώστε εκ των προτέρων το φύλλο εργασίας Human Bingo, ένα αντίγραφο για κάθε συμμετέχοντα
- Διαβάστε εκ των προτέρων το εκπαιδευτικό υλικό
- Προετοιμάστε τη αυτόματη μετάφραση χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο φύλλο εργασίας βήμα προς βήμα, για τα άρθρα που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του Φόρουμ Νεολαίας
- Προαιρετικά: εκτυπώστε το εκπαιδευτικό υλικό
- Προετοιμάστε την αίθουσα ώστε να δημιουργήσετε μια φιλόξενη και ανεπίσημη ατμόσφαιρα (π.χ. τοποθετήστε τις καρέκλες σε κύκλο ή ημικύκλιο) και αφήστε έναν τοίχο κενό για να εκθέσετε τις αφίσες που θα δημιουργήσουν οι συμμετέχοντες



## Οδηγίες

Αυτός είναι ένας ασφαλής χώρος και όλοι οι συμμετέχοντες έχουν το δικαίωμα να ακούνε τους άλλους, να εκφράζουν τις απόψεις τους με ενσυναίσθηση, να είναι περιέργοι και να κάνουν ερωτήσεις χωρίς να κρίνουν.

### 1. Εισαγωγή (15 λεπτά):

- a. Άσκηση για το σπάσιμο του πάγου. «Ανθρώπινο Μπίνγκο». Μοιράστε το φύλλο εργασίας για το Ανθρώπινο Μπίνγκο και βεβαιωθείτε ότι κάθε συμμετέχων έχει υλικό για να γράψει. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να περπατήσουν και να μιλήσουν μεταξύ τους για να βρουν κάποιον που ταιριάζει με κάθε δήλωση στην κάρτα μπίνγκο τους (π.χ. «Έχει χρησιμοποιήσει τεχνητή νοημοσύνη στο παρελ. Όταν βρουν κάποιον που ταιριάζει, γράφουν το όνομα αυτού του ατόμου στο κουτί. Κάθε όνομα μπορεί να εμφανιστεί μόνο μία φορά. Ο πρώτος που συμπληρώσει μια πλήρη κάρτα φωνάζει «Bingo!» και κερδίζει. (προαιρετικά: μπορείτε να επιλέξετε να συνεχίσετε το παιχνίδι μέχρι να συμπληρώσουν όλοι το Bingo τους, αν έχετε χρόνο να παρατείνετε τη δραστηριότητα)
- b. Εισάγετε εν συντομία την έννοια της ψηφιακής βιωσιμότητας και εξηγήστε τον στόχο της συνεδρίας.

### 2. Παιχνίδι προθέρμανσης (10 λεπτά):

Οργανώστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες.

Ομάδες συζήτησης + Οπτική διευκόλυνση Σε μικρές ομάδες, οι συμμετέχοντες κάνουν brainstorming:

«Τι σημαίνει για εμάς η ψηφιακή βιωσιμότητα;»

«Πώς επηρεάζουν τα ψηφιακά εργαλεία τη βιωσιμότητα;»

Συγκεντρώστε τις βασικές λέξεις/ιδέες σε έναν πίνακα ή στον τοίχο.

Στη συνέχεια, ο συντονιστής προσθέτει μια σύντομη εξήγηση για να συμπληρώσει και να διευκρινίσει την έννοια.

Προαιρετικά: Ανθρώπινο φάσμα - καλέστε τους συμμετέχοντες να σηκωθούν και να τοποθετηθούν φυσικά μεταξύ δύο δηλώσεων (π.χ. «Πιστεύω ότι τα ψηφιακά εργαλεία είναι βιώσιμα» έναντι «Είμαι πολύ σκεπτικός») και να εξηγήσουν τις θέσεις τους.

### 3. Φόρουμ Νέων (50 λεπτά):

Η μία πλευρά είναι «υπέρ» και η άλλη «κατά». Χωρίστε την ομάδα σε 2 υποομάδες, ανάλογα με τη θέση τους. Μοιράστε (εκτυπωμένη έκδοση) ή κοινοποιήστε τον σύνδεσμο για τα 2 άρθρα στα εκπαιδευτικά υλικά.

- Ζητήστε τους να διαβάσουν (10 λεπτά) και να συζητήσουν τα επιχειρήματα για τη θέση της ομάδας στην οποία έχουν τοποθετηθεί.
- Συζήτηση (25 λεπτά): ανοίξτε το λόγο για συζήτηση με όλη την ομάδα. Βεβαιωθείτε ότι όλοι κατανοούν τους κανόνες της συζήτησης: όλοι έχουν το δικαίωμα να εκφράσουν τη γνώμη τους, όλοι πρέπει να σέβονται και να εφαρμόζουν την ενεργητική ακρόαση, όλοι πρέπει να σέβονται τον χρόνο ομιλίας των άλλων και να περιμένουν τη σειρά τους.

- Περιήγηση στη γκαλερί και συζήτηση (15 λεπτά): Κάθε ομάδα προετοιμάζει μια αφίσα για μια εκστρατεία ευαισθητοποίησης για τη Βιώσιμη ΤΝ και παρουσιάζει τα ευρήματά της σε μορφή περιήγησης στη γκαλερί.

**Συμβουλή:** κρατήστε μια λίστα και βεβαιωθείτε ότι όλοι όσοι το επιθυμούν μπορούν να μιλήσουν όταν έρθει η σειρά τους. Ενημερώστε κάθε άτομο όταν έρθει η σειρά του. Ενθαρρύνετε όλους να εκφράσουν τις απόψεις τους.

#### 4. Σύνοψη & Παρουσιάσεις (10 λεπτά):

- Παρουσίαση των αφισών ευαισθητοποίησης που δημιουργήθηκαν. Οι συμμετέχοντες μπορούν να περιηγηθούν στη γκαλερί και να αφήσουν τα σχόλιά τους σε κάθε αφίσα χρησιμοποιώντας αυτοκόλλητα σημειώματα.



#### Αξιολόγηση και ανασκόπηση

- Χρησιμοποιήστε έναν τοίχο γρήγορης ανατροφοδότησης με emoji (πράσινο = έμαθα πολλά, κίτρινο = ουδέτερο, κόκκινο = χρειάζεται βελτίωση).
- Κάντε 2 ερωτήσεις αναστοχασμού σε αυτοκόλλητα σημειώματα:
  - Ένα πράγμα που έμαθα...
  - Ένας τρόπος που θα το χρησιμοποίησω...



#### Υλικό εκπαίδευσης

[WP13\\_Human Bingo\\_ Φύλλο εργασίας](#)

[WP13\\_Ψηφιακή βιωσιμότητα\\_ Φύλλο εργασίας](#)

[WP13\\_Αυτόματη μετάφραση\\_ Φύλλο εργασίας](#)

[WP13\\_Αξιολόγηση & Ανατροφοδότηση\\_ Φύλλο εργασίας](#)

Άρθρα:

- Zewe, A. (2025, 17 Ιανουαρίου). Επεξήγηση: Ο περιβαλλοντικός αντίκτυπος της γενετικής τεχνητής νοημοσύνης. MIT News. <https://news.mit.edu/2025/explained-generative-ai-environmental-impact-0117>
- Bhattacharya, L. (2025, 3 Μαρτίου). Γιατί υλοποιείται ο ρόλος της τεχνητής νοημοσύνης στην προώθηση της βιωσιμότητας. Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ. <https://www.weforum.org/stories/2025/03/can-ai-foster-sustainability/>
- Περιφερειακό Κέντρο Πληροφόρησης των Ηνωμένων Εθνών (UNRIC). (2019, 30 Δεκεμβρίου). Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) στη γλώσσα σας. UNRIC. <https://unric.org/en/sdgs-in-your-language/>



#### Αναφορές

- Zewe, A. (2025, 17 Ιανουαρίου). Επεξήγηση: Ο περιβαλλοντικός αντίκτυπος της γενετικής τεχνητής νοημοσύνης. MIT News. <https://news.mit.edu/2025/explained-generative-ai-environmental-impact-0117>
- Bhattacharya, L. (2025, 3 Μαρτίου). Γιατί υλοποιείται ο ρόλος της τεχνητής νοημοσύνης στην προώθηση της βιωσιμότητας. Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ. <https://www.weforum.org/stories/2025/03/can-ai-foster-sustainability/>

- Περιφερειακό Κέντρο Πληροφόρησης των Ηνωμένων Εθνών (UNRIC). (2019, 30 Δεκεμβρίου). Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) στη γλώσσα σας. UNRIC. <https://unric.org/en/sdgs-in-your-language/>
- Kotlarsky, J., Oshri, I., & Sekulic, N. (2023). Ψηφιακή βιωσιμότητα στην έρευνα των πληροφοριακών συστημάτων: Θεωρητικά θεμέλια και μελλοντικές κατευθύνσεις. J. Assoc. Inf. Syst., 24, 9. <https://doi.org/10.17705/1jais.00825>.
- Trinchini, L., & Baggio, R. (2023). Ψηφιακή βιωσιμότητα: Ηθική, επιστημολογία, πολυπλοκότητα και μοντελοποίηση. First Monday, 28. <https://doi.org/10.5210/fm.v28i9.12934>.

## 4.14 Η τεχνητή νοημοσύνη και το μέλλον μου: Ας το συζητήσουμε!



### Κύριος στόχος

Να ξεκινήσει μια ουσιαστική και χωρίς αποκλεισμούς συζήτηση με τους νέους για το πώς η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) μεταμορφώνει τον κόσμο της εργασίας και να τους βοηθήσει να αναλογιστούν τον ρόλο τους στο μέλλον.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

Μέχρι το τέλος του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες θα:

- Κατανοούν, με απλά λόγια, τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη και πώς επηρεάζει τον κόσμο της εργασίας.
- Εκφράσουν σκέψεις, συναισθήματα και ερωτήσεις σχετικά με την AI.
- Σκεφτούν τα δυνατά τους σημεία και τα ενδιαφέροντά τους σε σχέση με το μέλλον της εργασίας.
- Νιώθουν ότι τους ακούν, τους συμπεριλαμβάνουν και ότι είναι ικανοί να διαμορφώσουν το μέλλον τους.



Διάρκεια 2 ώρες



Μορφή Προσωπική



Μέγεθος ομάδας 6-20 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Σύνδεση στο Διαδίκτυο
- Προβολέας ή τηλεοπτική οθόνη
- Φορητός υπολογιστής ή συσκευή αναπαραγωγής βίντεο;
- Ηχεία
- Βίντεο YouTube:

- [Θα μου πάρει η τεχνητή νοημοσύνη τη δουλειά μου στο μέλλον;](#)
- [Θα έχουμε ακόμα δουλειές στο μέλλον;](#)



## Προετοιμασία

- Παρακολουθήστε το βίντεο εκ των προτέρων. Βεβαιωθείτε ότι έχετε κατανοήσει τα βασικά σημεία και την ορολογία.
- Προετοιμάστε την αίθουσα ώστε να δημιουργήσετε μια φιλόξενη και ανεπίσημη ατμόσφαιρα (π.χ. τοποθετήστε τις καρέκλες σε κύκλο ή ημικύκλιο).
- Ελέγξτε το βίντεο, τον ήχο και το Wi-Fi πριν από την έναρξη της συνεδρίας.
- Ετοιμάστε τις ερωτήσεις για τη συζήτηση.



## Οδηγίες

### Καλωσόρισμα και προθέρμανση (15 λεπτά):

Σπλάστε τον πάγο και κάντε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν το μέλλον των θέσεων εργασίας. Καθήκοντα του συντονιστή:

- Χαιρετήστε όλους θερμά. Διατηρήστε μια χαλαρή και ανεπίσημη ατμόσφαιρα.
- Προσκαλέστε όλους να καθίσουν σε κύκλο.
- Πείτε: «Θα μιλήσουμε για το μέλλον της εργασίας και πώς η τεχνολογία μπορεί να την αλλάξει. Ας ξεκινήσουμε με ένα διασκεδαστικό παιχνίδι για να ζεσταθούμε».
- Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να πει ένα προς ένα:
  - Το όνομά του
  - Μια δουλειά που πιστεύουν ότι δεν θα υπάρχει σε 20 χρόνια (π.χ. οδηγός ταξί, ταμίας, διανομέας κ.λπ.).

Συμβουλή: Δώστε πρώτα το δικό σας παράδειγμα για να τους βοηθήσετε να κατανοήσουν τη δραστηριότητα. Αν οι συμμετέχοντες είναι ντροπαλοί, δώστε τους ιδέες ή περισσότερο χρόνο.

### Παρακολουθήστε τα βίντεο (10 λεπτά):

Καθήκοντα του συντονιστή:

Πείτε: «Τώρα θα δούμε μαζί δύο βίντεο. Αφορούν την τεχνητή νοημοσύνη και τις δουλειές. Είναι σύντομα, κινούμενα και εύκολα κατανοητά. Μετά τα βίντεο, θα συζητήσουμε για το τι σας έκανε να σκεφτείτε ή να νιώσετε».

Παίξτε τα βίντεο:

- Θα μου πάρει η τεχνητή νοημοσύνη τη μελλοντική μου δουλειά; <https://www.youtube.com/watch?v=Zdx3D4i3YYQ>
- Θα έχουμε ακόμα δουλειές στο μέλλον; <https://www.youtube.com/watch?v=yL3rgUDLHX0>
- Παρατηρήστε την ομάδα κατά τη διάρκεια του βίντεο. Αν οι συμμετέχοντες φαίνονται μπερδεμένοι, μπορείτε να κάνετε παύση για να τους ρωτήσετε. Διαφορετικά, αφήστε το βίντεο να παίξει μέχρι το τέλος.

### Ομαδική συζήτηση (30 λεπτά):

Βοηθήστε την ομάδα να εξερευνήσει τις κύριες ιδέες των βίντεο με απλό και προσωπικό τρόπο. Καθήκοντα του συντονιστή:

- Μετά τα βίντεο, δώστε σε όλους 1-2 λεπτά σιωπής για να σκεφτούν. Στη συνέχεια, πείτε: «Ας μιλήσουμε για αυτό που μόλις είδαμε. Δεν χρειάζεται να έχετε τη σωστή απάντηση, απλά τις σκέψεις ή τα συναισθήματά σας».
- Χρησιμοποιήστε αυτές τις καθοδηγητικές ερωτήσεις μία-μία. Κάντε μία ερώτηση, αφήστε μερικούς να απαντήσουν και μετά προχωρήστε στην επόμενη. Να είστε ευέλικτοι.
  - «Ποιο μέρος των βίντεο τράβηξε την προσοχή σας;»
  - «Σας τρόμαξε ή σας εξέπληξε κάτι;»
  - «Τι μάθατε για την τεχνητή νοημοσύνη;»
  - «Ποια είδη εργασιών πιστεύετε ότι δεν μπορεί να αντικαταστήσει η τεχνητή νοημοσύνη;»
  - «Πιστεύετε ότι η δουλειά των ονείρων σας θα μπορούσε να επηρεαστεί από την τεχνητή νοημοσύνη;»

**Συμβουλή:** Ενθαρρύνετε την ανοιχτή συζήτηση, αλλά φροντίστε να έχουν όλοι την ευκαιρία να μιλήσουν. Αν κάποιος κυριαρχεί στη συζήτηση, ζητήστε ευγενικά από τους άλλους να εκφράσουν τη γνώμη τους: «Ας ακούσουμε και κάποιον άλλο τώρα». Αν κάποιος είναι ντροπαλός, προσφέρετε μια ενθαρρυντική προτροπή: «Χωρίς πίεση, αλλά θα ήθελες να προσθέσεις κάτι;»

#### **Μικρή ομάδα ανταλλαγής απόψεων (25 λεπτά):**

Δώστε τη δυνατότητα για πιο προσωπική ανταλλαγή απόψεων σε ένα μικρότερο, πιο ασφαλές χώρο. Καθήκοντα του συντονιστή:

- Χωρίστε την ομάδα σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες (3-4 άτομα).
- Πείτε: «Τώρα θα μιλήσετε σε μικρότερες ομάδες. Ο καθένας από εσάς θα μοιραστεί κάτι για το μέλλον του. Μην ανησυχείτε αν αισθάνεστε αβέβαιοι – πρόκειται απλώς να σκεφτούμε μαζί και να χρησιμοποιήσουμε τη φαντασία μας».
- Ζητήστε τους να απαντήσουν με τη σειρά:
  - «Τι δουλειά ή είδος εργασίας θα θέλατε να κάνετε κάποια μέρα;»
  - «Πιστεύετε ότι αυτή η δουλειά θα υπάρχει στο μέλλον;»
  - «Έχετε κάτι ιδιαίτερο ή ανθρώπινο που δεν μπορεί να αντικαταστήσει η τεχνητή νοημοσύνη;»
  - «Πώς θα αλλάξει η τεχνητή νοημοσύνη τη δουλειά που αναφέρατε;»

**Συμβουλές:** Περιπατήστε ήσυχα, βεβαιώνοντας ότι οι ομάδες ασχολούνται με την εργασία και ότι όλοι συμμετέχουν. Μην διακόπτετε, εκτός αν είναι απαραίτητο.

Μετά από 15-20 λεπτά, συγκεντρώστε ξανά όλη την ομάδα και ζητήστε από μερικούς εθελοντές να μοιραστούν ένα πράγμα για το οποίο μίλησαν.

#### **Κύκλος κλεισίματος – μία λέξη (10 λεπτά):**

Ολοκληρώστε με μια αίσθηση αναστοχασμού και συναισθηματικής ολοκλήρωσης. Καθήκοντα του συντονιστή:

- Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σταθούν (ή να καθίσουν) σε κύκλο.
- Πείτε: «Ας κλείσουμε με έναν απλό γύρο. Πείτε μια λέξη που περιγράφει πώς νιώθετε μετά τη σημερινή συνεδρία».
- Ξεκινήστε με τον εαυτό σας για να δώσετε το παράδειγμα: π.χ. «Περίεργος» ή «Ελπιδοφόρος».
- Περάστε σε όλους τους συμμετέχοντες. Αν κάποιος θέλει να περάσει, δεν υπάρχει πρόβλημα.



## Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Η άτυπη και προφορική αξιολόγηση ενσωματώνεται στον κύκλο κλεισίματος.

Μπορείτε επίσης να ρωτήσετε:

- «Θα σας ενδιέφερε να γίνουν περισσότερες συζητήσεις όπως αυτή;»
- «Υπάρχει κάτι για το οποίο θα θέλατε να μάθετε περισσότερα την επόμενη φορά;»

Για μια ανώνυμη επιλογή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το **φύλλο εργασίας Αξιολόγηση & Ανατροφοδότηση**: δώστε οδηγίες στους συμμετέχοντες να μην υπογράψουν ή να μην αναγράψουν τα στοιχεία τους στο φύλλο εργασίας, ενημερώνοντάς τους ότι είναι ανώνυμο. Μοιράστε το, συλλέξτε τις απαντήσεις με τις απαντήσεις στραμμένες προς τα κάτω για να διατηρήσετε την ανωνυμία.



## Εκπαιδευτικό υλικό

[Θα έχουμε ακόμα δουλειές στο μέλλον; TEDxYouth@IdealeSchool \[Βίντεο\]](#). YouTube

[Θα μου πάρει η τεχνητή νοημοσύνη τη μελλοντική μου δουλειά; TEDxYouth@EB \[Βίντεο\]](#). YouTube

[WP14 Οδηγός για τον συντονιστή Υπότιτλοι](#)

[WP14 Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση Φύλλο εργασίας](#)



## Αναφορές

- Yahyaoui, F. (2024, Απρίλιος). *Θα έχουμε ακόμα δουλειές στο μέλλον;* | Fares Yahyaoui | TEDxYouth@IdealeSchool [Βίντεο]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yL3rgUDLHX0>
- Robert, A. (2024, Μάρτιος). *Θα μου πάρει η τεχνητή νοημοσύνη τη μελλοντική μου δουλειά;* | Arthur Robert | TEDxYouth@EB [Βίντεο]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Zdx3D4i3YYQ>
- Συμβούλιο της Ευρώπης. (2020). *Compass: Εγχειρίδιο για την εκπαίδευση των νέων στα ανθρώπινα δικαιώματα* (αναθεωρημένη έκδοση). Εκδόσεις του Συμβουλίου της Ευρώπης. <https://www.coe.int/en/web/compass>
- Συμβούλιο της Ευρώπης. (2015). *Μαθαίνοντας να μαθαίνουμε στην πράξη: Εγχειρίδιο για διαμεσολαβητές*. Εκδόσεις Συμβουλίου της Ευρώπης. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/learning-to-learn>

## 4.15 Ο βοηθός τεχνητής νοημοσύνης: Γίνε ο ήρωας της ιστορίας σου



### Κύριος στόχος

Να ενδυναμώσει τους νέους ώστε να αναστοχαστούν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν και να διερευνήσουν κριτικά τον τρόπο με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη (AI) μπορεί να υποστηρίξει ή να αμφισβητήσει την προσωπική τους ανάπτυξη και μάθηση.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

Οι συμμετέχοντες θα:

- Σκεφτούν τις προκλήσεις και τις φιλοδοξίες τους.
- Κατανοήσουν τι είναι η AI και φανταστούν τις χρήσεις της στην πραγματική ζωή.
- Προσδιορίσουν πώς η AI μπορεί να υποστηρίξει (ή να αμφισβητήσει) τη μάθησή τους ή την προσωπική τους ανάπτυξη.
- Εξερευνήσουν τις ευκαιρίες και τους κινδύνους με κριτικό αλλά και παιχνιδιάρικο τρόπο.



Διάρκεια 150 λεπτά



Μορφή Προσωπική



Μέγεθος ομάδας 10 έως 25 συμμετέχοντες (ιδανικά σε ομάδες των 3-5 ατόμων για την κύρια δραστηριότητα)



### Πόροι και υλικά

- Χαρτί A4
- Χαρτί flipchart
- Μαρκαδόροι, στυλό, μολύβια
- Αυτοκόλλητα σημειώματα
- Κολλητική ταινία ή Blu-tack.



### Προετοιμασία

Προετοιμάστε έναν ανοιχτό χώρο για την ώρα του κύκλου και την ομαδική εργασία. Δημιουργήστε μια φιλόξενη και συμπεριληπτική ατμόσφαιρα.



### Οδηγίες

**1. Άσκηση για σπάσιμο του πάγου: Η τεχνητή νοημοσύνη στη ζωή μου (15 λεπτά):**

Ρωτήστε: Έχετε χρησιμοποιήσει ή δει ποτέ AI χωρίς να το γνωρίζετε; Ζητήστε τους να σκεφτούν σε ζευγάρια 3 πράγματα για τα οποία η τεχνολογία παίρνει αποφάσεις για εμάς. Συγκεντρώστε παραδείγματα και γράψτε τα σε ένα flipchart. Ερωτήσεις για συζήτηση: Πώς νιώθετε γι' αυτό; Χρήσιμο; Τρομακτικό; Αστείο; Σε ποιες περιπτώσεις δεν θέλετε η AI να παίρνει αποφάσεις για εσάς;

## 2. Ο χάρτης των προκλήσεών μου (25 λεπτά):

Δώστε σε κάθε συμμετέχοντα ένα λευκό φύλλο χαρτί. Στην κορυφή της σελίδας, γράφουν μια πραγματική πρόκληση που αντιμετωπίζουν. Γύρω από αυτήν, προσθέτουν:

- Τι έχω ήδη που μπορεί να με βοηθήσει; (π.χ. μου αρέσει να μελετώ μόνος μου, ο δάσκαλός μου εξηγεί καλά, έχω internet).
- Τι το κάνει δύσκολο; (π.χ. δεν μπορώ να συγκεντρωθώ, αγχώνομαι, δεν έχω βοήθεια στο σπίτι).
- Άτομα ή πράγματα στα οποία μπορώ να βασιστώ (φίλοι, δάσκαλοι, οικογένεια, YouTube, σχολικός σύμβουλος, ομάδα νέων). Σε ζευγάρια, οι συμμετέχοντες μοιράζονται και εξηγούν τους χάρτες τους σε έναν σύντροφο.
- Ανασκόπηση (σε ομάδα): Τι μάθαμε για τον εαυτό μας; Τι είδους υποστήριξη έχει μεγαλύτερη σημασία; Τι δεν έχουμε δοκιμάσει ακόμα;
- Ερώτηση του συντονιστή: Τι θα γινόταν αν είχαμε ένα επιπλέον εργαλείο για να μας βοηθήσει με αυτές τις προκλήσεις; Μπορεί η τεχνολογία, όπως η Τεχνητή Νοημοσύνη, να είναι μέρος του συστήματος υποστήριξής μας; Ας το εξερευνήσουμε!

## 3. Δραστηριότητα: Τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη; (20 λεπτά):

Ο συντονιστής θα παρουσιάσει μια φιλική προς τους νέους επισκόπηση της τεχνητής νοημοσύνης χρησιμοποιώντας μια παρουσίαση PowerPoint με παραδείγματα από την πραγματική ζωή.

«Η τεχνητή νοημοσύνη είναι ένα είδος έξυπνης τεχνολογίας που μαθαίνει από τους ανθρώπους και βοηθά στη λήψη αποφάσεων, σαν ένας βοηθός που δεν κουράζεται ποτέ. Δεν έχει συναισθήματα, αλλά μπορεί να μαντέψει τι μπορεί να θέλετε, να χρειάζεστε ή να κάνετε στη συνέχεια.<sup>2</sup>»

Δώστε παραδείγματα από την πραγματική ζωή:

- Φωνητικά μηνύματα που γράφονται μόνα τους: Έχετε δει κάποιον να μιλάει στο τηλέφωνό του και οι λέξεις να εμφανίζονται αυτόματα; Αυτή είναι η τεχνητή νοημοσύνη που μετατρέπει την ομιλία σε κείμενο. Μαθαίνει πώς μιλάνε οι άνθρωποι και βελτιώνεται με την πάροδο του χρόνου.
- Το Facebook / Instagram προτείνει ποιον να προσθέσετε: Έχετε παρατηρήσει ποτέ πώς το Facebook ή το Instagram γνωρίζει ποιος είναι σε μια φωτογραφία; Αυτό είναι η τεχνητή νοημοσύνη που χρησιμοποιεί αναγνώριση προσώπου, η οποία συγκρίνει τα πρόσωπα με φωτογραφίες που έχετε ανεβάσει στο παρελθόν.
- Το YouTube ή το TikTok σας δείχνει βίντεο που σας αρέσουν: Έχετε παρατηρήσει ότι όταν παρακολουθείτε ορισμένα βίντεο, τα επόμενα είναι παρόμοια; Η τεχνητή νοημοσύνη παρακολουθεί τι σας αρέσει και σας δείχνει περισσότερα παρόμοια - μερικές φορές καλά, μερικές φορές υπερβολικά.
- Όταν το τηλέφωνό σας προβλέπει τι πληκτρολογείτε: Πληκτρολογείτε ένα μήνυμα και το τηλέφωνό σας ολοκληρώνει τη λέξη πριν από εσάς; Αυτό είναι η τεχνητή νοημοσύνη που μαντεύει με βάση αυτά που γράφετε συχνά. Μαθαίνει τις συνήθειές σας.

<sup>2</sup> (OpenAI. (2025). Απάντηση του ChatGPT σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη. <https://chat.openai.com>)

Θέματα συζήτησης: Πιστεύετε ότι η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να σας βοηθήσει να μάθετε, να δημιουργήσετε τέχνη ή να λύσετε προβλήματα; Τι δεν πρέπει να κάνει η τεχνητή νοημοσύνη; Πρέπει η τεχνητή νοημοσύνη να αντικαταστήσει τους ανθρώπους;

#### 4. Hack My Challenge! (45 λεπτά):

Σε μικρές ομάδες (3-5 άτομα), κάθε ομάδα επιλέγει μια πραγματική πρόκληση από τον Χάρτη Προκλήσεων (Δραστηριότητα 2). Σε ένα χαρτί flipchart, γράφουν τις απαντήσεις τους:

- Ποια είναι η πρόκληση;
- Τι έχει ήδη δοκιμαστεί και τι δεν λειτουργεί;
- Σε τι θα μπορούσε να βοηθήσει η τεχνητή νοημοσύνη; (π.χ. υπενθυμίσεις, περιλήψεις, εύρεση πληροφοριών, οργάνωση ρουτινών)
- Τι μπορεί να πάει στραβά αν βασιστούμε μόνο στην τεχνητή νοημοσύνη;
- Τι είδους υποστήριξη πρέπει να παρέχεται από τους ανθρώπους;

Ζητήστε από κάθε ομάδα να φανταστεί και να σχεδιάσει τον δικό της βοηθό τεχνητής νοημοσύνης - μπορεί να έχει οποιαδήποτε μορφή! Ένα πουλί που μιλάει, ένα ρομπότ που χορεύει, μια γάτα που φοράει γυαλιά ηλίου ή κάτι εντελώς εξωπραγματικό. Αφήστε τους να του δώσουν ένα διασκεδαστικό, δημιουργικό ή έξυπνο όνομα. Ενθαρρύνετε τη φαντασία αντί του ρεαλισμού.

Συμβουλή: Ενθαρρύνετε τους, αν έχουν πρόσβαση, να χρησιμοποιήσουν το ChatGPT ή άλλο εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης για να δημιουργήσουν την εικόνα/το λογότυπο του βοηθού τεχνητής νοημοσύνης τους.

#### 5. Παρουσίαση του βοηθού τεχνητής νοημοσύνης (20 λεπτά):

Κάθε ομάδα μοιράζεται τον AI Sidekick της με όλους. Στην σύντομη παρουσίασή τους, θα πρέπει να συμπεριλάβουν:

- Τι κάνει ο βοηθός τους (τις δεξιότητες, τις δυνάμεις ή τα καθήκοντά του)
- Τι δεν μπορεί να κάνει (τα όριά του ή πράγματα για τα οποία δεν πρέπει να του εμπιστεύονται)
- Για τι χρειάζεται ακόμα τους ανθρώπους (τι μπορούν να κάνουν μόνο οι άνθρωποι).



#### Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Θα χρειαστούν περίπου 25 λεπτά. Βάλτε όλους να καθίσουν σε κύκλο. Χρησιμοποιήστε μία ή περισσότερες από τις παρακάτω ερωτήσεις για προβληματισμό:

- Τι μάθατε σήμερα για την τεχνητή νοημοσύνη;
- Θα προσπαθήσατε να χρησιμοποιήσετε την τεχνητή νοημοσύνη για να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις σας; Γιατί ή γιατί όχι;
- Ποια πράγματα πρέπει να αποφασίζονται μόνο από ανθρώπους;
- Τι σημαίνει «να είσαι άνθρωπος» σε έναν κόσμο με τεχνητή νοημοσύνη;

Προαιρετικό: Ο καθένας συμπληρώνει τις προτάσεις:

- «Ένας τρόπος με τον οποίο θα μπορούσα να χρησιμοποιήσω την τεχνητή νοημοσύνη για να εξελιχτώ είναι...»

- «Νομίζω ότι πρέπει να είμαστε προσεκτικοί με την τεχνητή νοημοσύνη όταν...»

Για μια ανώνυμη επιλογή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το φύλλο εργασίας Αξιολόγηση & Ανατροφοδότηση: δώστε οδηγίες στους συμμετέχοντες να μην υπογράψουν ή να μην προσδιορίσουν το φύλλο εργασίας, ενημερώνοντάς τους ότι είναι ανώνυμο. Διανείμετε και συλλέξτε τις απαντήσεις με τις απαντήσεις στραμμένες προς τα κάτω για να διατηρήσετε την ανωνυμία.



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WP15\\_ Τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη Παρουσίαση διαφανειών για τον συντονιστή](#)  
[WP15\\_ Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση Φύλλο εργασίας](#)



## Αναφορές

- Συμβούλιο της Ευρώπης. (2015). Have Your Say! Εγχειρίδιο για την αναθεωρημένη Ευρωπαϊκή Χάρτα για τη συμμετοχή των νέων στην τοπική και περιφερειακή ζωή (Νέα έκδοση). Συμβούλιο της Ευρώπης - Τμήμα Νεολαίας. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://rm.coe.int/16807023e0>
- Συμβούλιο της Ευρώπης. (2020). Compass: Εγχειρίδιο για την εκπαίδευση των νέων στα ανθρώπινα δικαιώματα (αναθεωρημένη έκδοση). Εκδόσεις του Συμβουλίου της Ευρώπης. <https://www.coe.int/en/web/compass>
- Συμβούλιο της Ευρώπης. (2009). *Εγχειρίδιο για διαμεσολαβητές στην μη τυπική εκπαίδευση*. Εκδόσεις του Συμβουλίου της Ευρώπης. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από [https://site-484428.mozfiles.com/files/484428/Manual\\_for\\_facilitators\\_in\\_NFE.pdf](https://site-484428.mozfiles.com/files/484428/Manual_for_facilitators_in_NFE.pdf)
- Πρόγραμμα Learning2Learn. (2012). *Μαθαίνοντας να μαθαίνουμε στην πράξη: Εγχειρίδιο για διαμεσολαβητές*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://mylearningtolearn.com/wp-content/uploads/2021/08/FACILITATORS-HANDBOOK-L2L-1.pdf>
- Service Civil International (SCI). (n.d.). *Κάρτες Grapheazy: Οπτικό εργαλείο διευκόλυνσης*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://sci.ngo/resource/grapheazy-cards/>

## 4.16 Ρωτήστε και αναστοχαστείτε: Δημιουργία ασφαλών χώρων για ηθικό διάλογο σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη



### Κύριος στόχος

Να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς και με σεβασμό, όπου οι νέοι μπορούν να εξερευνήσουν, να αμφισβητήσουν και να αναστοχαστούν τις ηθικές και κοινωνικές επιπτώσεις της τεχνητής νοημοσύνης στην προσωπική και κοινωνική τους ζωή.



### Μαθησιακά αποτελέσματα

- Κατανόηση των βασικών στοιχείων ενός ασφαλούς χώρου (ψυχολογική ασφάλεια, ένταξη, σεβασμός, απουσία κρίσης).
- Εξερεύνηση του τρόπου με τον οποίο τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης μπορούν να υποστηρίξουν ή να υπονομεύσουν αυτές τις συνθήκες.
- Σκέψη σχετικά με πραγματικά και φανταστικά σενάρια που αφορούν την τεχνητή νοημοσύνη σε περιβάλλοντα νέων.
- Προτείνετε ηθικές και πρακτικές κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης με τρόπους που προστατεύουν την εμπιστοσύνη και την ενσωμάτωση.



Διάρκεια 90 λεπτά



Μορφή Προσωπική (τάξη ή χώρος συνεργασίας)



Μέγεθος ομάδας 8 έως 15 συμμετέχοντες



### Πόροι και υλικά

- Πίνακες παρουσιάσεων
- Μαρκαδόροι, υλικά ζωγραφικής και σχεδίασης
- Τυπωμένες κάρτες σεναρίων «AI & Safe Spaces»
- Αφίσες με βασικούς κανόνες.



### Προετοιμασία

- Διαμορφώστε την αίθουσα σε ένα φιλόξενο, μη ιεραρχικό σχήμα (καθίσματα σε κύκλο ή στο πάτωμα)
- Προετοιμάστε τη σελίδα του Flipchart χωρισμένη σε 4 ενότητες για τους πυλώνες των ασφαλών χώρων
- Εκτυπώστε τις κάρτες σεναρίων και τα εργαλεία αναστοχασμού
- Εκτυπώστε και κόψτε τις κάρτες ερωτήσεων από το φύλλο εργασίας «Όλες οι ερωτήσεις».

- Προετοιμάστε οπτικές ή γραπτές υποδείξεις που απεικονίζουν διαφορετικά χαρακτηριστικά της τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. ανωνυμία, ανατροφοδότηση, συστήματα πρόβλεψης).



## Οδηγίες

### Μέρος 1: Δημιουργία ασφαλών χώρων (40 λεπτά):

1. Καλωσόρισμα και σπάσιμο του πάγου (10 λεπτά)
  - a. Παιχνίδι: «Η τεχνητή νοημοσύνη και εγώ» – οι συμμετέχοντες ζωγραφίζουν ή περιγράφουν την πρώτη τους εμπειρία με την τεχνητή νοημοσύνη (φωνητικός βοηθός, αλγόριθμος κοινωνικών μέσων κ.
  - b. Μοιραστείτε τα σε ζευγάρια και μετά ανοίξτε τα στην ομάδα
2. Συμφωνίες της ομάδας (5 λεπτά)
  - a. Συν-δημιουργήστε βασικούς κανόνες με τους συμμετέχοντες και γράψτε τους στον πίνακα: «χωρίς κρίση», ενεργητική ακρόαση, μιλήστε από την εμπειρία σας
  - b. Αναρτήστε την αφίσα με τους βασικούς κανόνες σε έναν τοίχο, ώστε να είναι ορατή από όλους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας
3. Κύκλος ανοιχτού διαλόγου (25 λεπτά)

Προτρέψτε με ερωτήσεις όπως:

  - a. «Πώς επηρεάζει η τεχνητή νοημοσύνη τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνετε, παίζετε ή εργάζεστε;»
  - b. «Πιστεύετε ότι η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να είναι δίκαιη; Ποιος αποφασίζει;»
  - c. «Υπήρξε κάποια στιγμή που νιώσατε ότι η τεχνητή νοημοσύνη πήρε μια απόφαση για εσάς;»

→ Ενθαρρύνετε τη σύνδεση των προσωπικών εμπειριών με ευρύτερα ζητήματα που αφορούν τους πολίτες

### Μέρος 2: Θέτοντας όλες τις ερωτήσεις (50 λεπτά)

#### Εργασία με σενάρια και κριτική διερεύνηση (25 λεπτά)

- Σε μικρές ομάδες, οι νέοι εξερευνούν σενάρια πολιτικής (κάρτες σεναρίων)
- Χρησιμοποιήστε τις κάρτες «Θέτοντας όλες τις ερωτήσεις» για να κληρώσετε τις ερωτήσεις και να τις μοιράσετε στις ομάδες.
- Οι ομάδες καταγράφουν τις σκέψεις και τις ερωτήσεις τους σε χαρτί flipchart
  - Περίληψη θεμάτων/σεναρίων ανά ομάδα
  - Βασικές ερωτήσεις και ανησυχίες (τουλάχιστον 2 ερωτήσεις ανά ομάδα)
  - Οι συμμετέχοντες συζητούν και σχεδιάζουν από κοινού μια αφίσα με τα ευρήματά τους
  - Πολιτικές δράσεις / Προτάσεις

Ο συντονιστής έχει την επιλογή να μοιράσει τα σενάρια ή να τραβήξει τυχαία και τα δύο σετ καρτών: κάρτες σεναρίων, κάρτες ερωτήσεων.

#### Περιήγηση στη γκαλερί και απάντηση των πολιτών (15 λεπτά)

- Ομάδες αναρτούν πίνακες

- Οι συμμετέχοντες περιφέρονται, διαβάζουν και αφήνουν αυτοκόλλητα σημειώματα με ιδέες και προτάσεις για δράσεις πολιτών

Κύκλος φωνής των νέων (10 λεπτά)

- Τελική σκέψη: «Τι θα αλλάζατε ή θα υποστηρίζατε για την τεχνητή νοημοσύνη στην κοινωνία;»
- Προσκαλέστε τους νέους να συντάξουν μια πρόταση πολιτικής δράσης μιας πρότασης, η οποία θα συγκεντρωθεί αργότερα



## Αξιολόγηση και ανασκόπηση

Οι συμμετέχοντες γράφουν σε αυτοκόλλητα σημειώματα και μοιράζονται τα σχόλιά τους στην ολομέλεια:

- Μια γνώση που απέκτησα σήμερα για την τεχνητή νοημοσύνη...
- Ένα πράγμα που έμαθα σήμερα...
- Μια ερώτηση που θα συνεχίσω να θέτω...
- Κάτι που θέλω να διερευνήσω περαιτέρω... Ένα πράγμα που έμαθα σήμερα...
- Ένα πολιτικό ερώτημα σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη που θα συνεχίσω να θέτω είναι...

Για μια άνωνυμη επιλογή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το φύλλο εργασίας Αξιολόγηση & Ανατροφοδότηση: δώστε οδηγίες στους συμμετέχοντες να μην υπογράψουν ή να μην προσδιορίσουν το φύλλο εργασίας, ενημερώνοντάς τους ότι είναι άνωυμο. Μοιράστε το, συλλέξτε τις απαντήσεις με τις απαντήσεις στραμμένες προς τα κάτω για να διατηρήσετε την ανωνυμία.



## Εκπαιδευτικό υλικό

[WP16 Σενάρια τεχνητής νοημοσύνης Κάρτες](#)

[WP16 Κάρτες με όλες τις ερωτήσεις](#)

[WP16 Αξιολόγηση & Ανατροφοδότηση Φύλλο εργασίας](#)



## Αναφορές

- Ομάδα εμπειρογνομώνων υψηλού επιπέδου για την τεχνητή νοημοσύνη. (8 Απριλίου 2019). *Κατευθυντήριες γραμμές δεοντολογίας για αξιόπιστη τεχνητή νοημοσύνη*. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/ethics-guidelines-trustworthy-ai>
- Duarte, A., Ataei, M., Degbelo, A., Brendel, N., & Kray, C. (2019). *Ασφαλείς χώροι στο συμμετοχικό σχεδιασμό με νέους αναγκαστικούς μετανάστες*. *CoDesign*, 17(3), 188–210. <https://doi.org/10.1080/15710882.2019.1654523>
- UNESCO. (2022). Σύσταση σχετικά με την ηθική της τεχνητής νοημοσύνης. Παρίσι, UNESCO. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.unesco.org/en/artificial-intelligence/recommendation-ethics>
- ΑΣΦΑΛΕΙΣ ΧΩΡΟΙ ΓΙΑ ΜΑΘΗΣΗ. (χ.χ.). Αρχική σελίδα. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2025, από <https://www.safespacesale.eu/>

## 5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το **AI Training Toolkit** παρέχει ένα πρακτικό σύνολο πόρων που οι εργαζόμενοι με νέους μπορούν να εφαρμόσουν άμεσα στην εργασία τους. Τα **16 σχέδια εργαστηρίων** και τα εκπαιδευτικά υλικά έχουν σχεδιαστεί ώστε να είναι **σαφή, προσαρμόσιμα και έτοιμα για χρήση**. Παρέχουν μια συνεπή δομή που καθιστά την προετοιμασία απλή και εξασφαλίζει ποιότητα σε διαφορετικά πλαίσια.

Η διαδικασία συν-σχεδιασμού και αξιολόγησης από ομοτίμους εγγυάται ότι το εργαλείο αντανακλά ποικίλη εμπειρογνωμοσύνη και διατηρεί υψηλά πρότυπα. Η μετάφραση στις γλώσσες των εταίρων διευρύνει περαιτέρω την προσβασιμότητα και τον αντίκτυπο.

### Συστάσεις

- Χρησιμοποιήστε τα σχέδια εργαστηρίων ως μέρος της τακτικής πρακτικής εργασίας με νέους για την ανάπτυξη της γνώσης της τεχνητής νοημοσύνης και της κριτικής σκέψης.
- Εφαρμόστε το εκπαιδευτικό υλικό για να εμπλουτίσετε τις συνεδρίες και να δημιουργήσετε ενεργητικές μαθησιακές εμπειρίες.
- Προσαρμόστε τα σχέδια στα τοπικά πλαίσια, διατηρώντας παράλληλα τους βασικούς στόχους ανέπαφους.
- Μοιραστείτε τα σχόλιά σας από την εφαρμογή για να βελτιώσετε τις μελλοντικές εκδόσεις του εργαλείου.

Η εργαλειοθήκη είναι κάτι περισσότερο από μια έκδοση. Είναι ένας λειτουργικός πόρος που προορίζεται να εφαρμοστεί, να δοκιμαστεί και να βελτιωθεί στην πράξη. **Η αξία του εξαρτάται από την ενεργή χρήση του από τους εργαζόμενους με νέους και τη συμμετοχή των νέων στα εργαστήρια.**

# AI4YouthWork

