

Σάββας Α. Χατζηχριστοφής

Ενσωματώνοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη στην
Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση
15 Διδακτικές Προτάσεις

ISBN 978-9925-8191-0-2



9 789925 819102

Το παρόν βιβλίο διατίθεται δωρεάν υπό την άδεια

**Creative Commons Αναφορά Δημιουργού -
Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0).**



Cyprus Library Cataloging-in-Publication Data

Ενσωματώνοντας Την Τεχνητή Νοημοσύνη Στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Πάφος : [Σ. Χατζηχριστοφής], 2025

1. Εκπαίδευση--Ηλεκτρονικοί υπολογιστές
2. Εκπαιδευτική τεχνολογία
3. Τεχνητή νοημοσύνη

371.334--dc23 - 20250130



Ενσωματώνοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη
στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση



Ενσωματώνοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη
στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Ενσωματώνοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ: 01/04/2025



Το βιβλίο ενημερώνεται συνεχώς με νέο υλικό.

Η τελευταία έκδοση είναι διαθέσιμη σε αυτό το σύνδεσμο

[HTTPS://TINYURL.COM/AIPRIMARYEDUCATION](https://tinyurl.com/AIPRIMARYEDUCATION)

Το βιβλίο διατίθεται από την:



ΠΑΦΟΣ, 2024-2025



Άδεια Χρήσης του Βιβλίου

Το παρόν βιβλίο διατίθεται υπό την άδεια **Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Με βάση αυτή την άδεια, επιτρέπεται στους αναγνώστες και χρήστες να:

1. **Αντιγράψουν και μοιραστούν το υλικό** σε οποιαδήποτε μορφή ή μέσο.
2. **Προσαρμόσουν το υλικό**, δημιουργώντας παραλλαγές, τροποποιήσεις ή παράγωγα έργα, υπό τους όρους της άδειας.

Ωστόσο, οι χρήστες οφείλουν να τηρούν τις ακόλουθες προϋποθέσεις:

1. **Αναφορά Δημιουργού:** Πρέπει να γίνεται σαφής αναφορά στον δημιουργό, με το όνομά του, καθώς και να συμπεριλαμβάνονται τυχόν σχετικές πληροφορίες για την πηγή.
2. **Μη Εμπορική Χρήση:** Δεν επιτρέπεται η εμπορική εκμετάλλευση του βιβλίου ή των παραγώγων έργων που βασίζονται σε αυτό.
3. **Παρόμοια Διανομή:** Εάν τροποποιηθεί ή δημιουργηθεί νέο έργο βασισμένο σε αυτό, πρέπει να διατίθεται υπό την ίδια άδεια **Creative Commons BY-NC-SA 4.0**.

Με την παρούσα άδεια, ενθαρρύνεται η ελεύθερη διανομή και προσαρμογή του περιεχομένου του βιβλίου, ενώ παράλληλα προστατεύεται η πνευματική εργασία του δημιουργού.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την άδεια χρήσης, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Γιατί αυτό το βιβλίο διατίθεται δωρεάν;

Η γνώση δεν είναι προνόμιο· είναι δικαίωμα. Σε μια εποχή όπου η τεχνολογία αλλάζει ραγδαία τον κόσμο γύρω μας, οι εκπαιδευτικοί αξίζουν πρόσβαση σε σύγχρονα, πρακτικά και τεκμηριωμένα εργαλεία, χωρίς εμπόδια. Το περιεχόμενο αυτού του βιβλίου



δημιουργήθηκε για να υποστηρίξει τον εκπαιδευτικό που θέλει να εξελίσσεται, να εμπνέεται και να καινοτομεί – όχι για να περιοριστεί πίσω από paywalls και άδειες χρήσης.



Αντί προλόγου...

Ασχολούμαι με την τεχνητή νοημοσύνη για περισσότερα από 20 χρόνια, ερευνώντας τις δυνατότητές της να αλλάξει τον κόσμο μας. Ωστόσο, αυτές τις σημειώσεις δεν σας τις μοιράζομαι μόνο ως ερευνητής με εμπειρία στην παραγωγή εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, αλλά και ως πατέρας. Ένας πατέρας που ανησυχεί ότι η Τεχνητή Νοημοσύνη, όσο συναρπαστική και αν είναι, μπορεί να επηρεάσει αρνητικά την εκπαίδευση των παιδιών μας - όχι από πρόθεσή της, αλλά από τον τρόπο που τη χρησιμοποιούμε.

Το βιβλίο αυτό είναι μια πρόσκληση για διάλογο, μια προσπάθεια να χτίσουμε μαζί μια ισορροπία ανάμεσα στις απεριόριστες δυνατότητες της τεχνητής νοημοσύνης και τη βαθιά ανθρώπινη αξία της μάθησης και της δημιουργίας. Ναι, αγωνιώ για την Άννα-Μαρία και τη Ριάνα μου και σας ευχαριστώ που μοιράζεστε αυτήν την αγωνία μου.

Σάββας Α. Χατζηχριστοφής

και ποιος είσαι εσύ;

Είμαι Αντιπρύτανης Έρευνας & Καινοτομίας, και Καθηγητής Τεχνητής Νοημοσύνης στο Πανεπιστήμιο Νεάπολις Πάφος. Η έρευνά μου επικεντρώνεται στη διασταύρωση της τεχνητής νοημοσύνης, της όρασης υπολογιστών και της ρομποτικής και έχω συμμετάσχει σε πολλά έργα έρευνας και ανάπτυξης που χρηματοδοτούνται από Ευρωπαϊκούς και εθνικούς οργανισμούς. Είμαι κάτοχος διπλώματος (M.Eng.) Ηλεκτρολόγου Μηχανικού και Μηχανικού Υπολογιστών και Διδακτορικού Διπλώματος στην Όραση Υπολογιστών από το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο. Έχω διατελέσει ειδικός επιστήμονας, επισκέπτης καθηγητής και ερευνητής σε διάφορα ιδρύματα (OERTE, TEPAK, University of Klagenfurt) και έχω λάβει πολυάριθμες διακρίσεις, υποτροφίες και βραβεία για τη συνεισφορά μου. Έχω δημοσιεύσει εκτενώς σε έγκυρα ακαδημαϊκά περιοδικά και συνέδρια και είμαι μέλος της Εθνικής Επιτροπής για την Τεχνητή Νοημοσύνη της Κυπριακής Δημοκρατίας.



Περιεχόμενα

Ενότητα	Σελίδα	Επίπεδο
Εισαγωγή – Γιατί να αφιερώσω χρόνο σε αυτό το βιβλίο;	7	
Διδακτικές Προτάσεις		
1. Κατανόηση και Χρήση Εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (ChatGPT & DALL-E)	29	Δ', Ε'
2. Εμπλουτισμός Λεξιλογίου και Κυβισμός	43	Α', Β'
3. Ιστορίες με εικόνες – Χρησιμοποιώντας τα κόμικς ως μέσω αφήγησης	54	Β'
4. Κατανόηση της Αρχιτεκτονικής της Νεολιθικής Περιόδου με Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης	77	Δ', Ε'
5. Οι Επιπτώσεις της Βιομηχανικής Επανάστασης στην Πόλη μας	90	Δ', Ε', ΣΤ'
6. Μαθαίνοντας για την Ελληνική Επανάσταση μέσω Ιστορικών Γεγονότων και Τεχνητής Νοημοσύνης	109	Δ', Ε', ΣΤ'
7. Κατανόηση της Διαφορετικότητας Μέσω Κόμικς	117	Γ'
8. Κατανόηση Ειδήσεων Μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης και Οπτικής Απεικόνισης	136	Β', Γ', Δ'
9. Μετατρέποντας το Μάθημα της Ιστορίας σε Διαγωνισμό Τραγουδιού	154	Ε', ΣΤ'
10. Το Κυνήγι των Λέξεων	174	Α', ΣΤ'
11. Μαθαίνοντας να Εντοπίζουμε Ψευδείς Ειδήσεις	182	Ε', ΣΤ'
12. Ισορροπημένη Διατροφή και Θρεπτικές Αξίες	199	Ε', ΣΤ'
13. Καλλιέργεια Ευγένειας και Καταπολέμηση του Bullying	212	Β'- ΣΤ'
14. Gestalt Game - Αντίληψη, Ομαδικότητα & Τεχνητή Νοημοσύνη	233	Γ', Δ'
15. Γλώσσα και Καινοτομία: Ανακαλύπτοντας τη Δύναμη της Περιγραφής	246	Ε'
Η θέση της Επιστήμης	260	
Αντί Επιλόγου...	274	

QR Code για Περαιτέρω Καθοδήγηση

Σε αρκετές διδακτικές προτάσεις περιλαμβάνεται ένα QR code, το οποίο οδηγεί σε σύντομα και στενευμένα βίντεο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Τα βίντεο αυτά έχουν σχεδιαστεί για να παρέχουν μια σύντομη περιγραφή της διαδικασίας που ακολουθείται στο κάθε διδακτική πρόταση, κάνοντας τη χρήση τους ακόμα πιο εύκολη και κατανοητή.



Εισαγωγή:

Γιατί να αφιερώσω χρόνο σε αυτό το βιβλίο;

Η ενσωμάτωση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης (TN) στην εκπαιδευτική διαδικασία ανοίγει νέους ορίζοντες για τη μάθηση, αναβαθμίζοντας τόσο την κατανόηση πολύπλοκων εννοιών όσο και την ανάπτυξη δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες στον σύγχρονο κόσμο. Η TN έχει τη δυνατότητα να μεταμορφώσει τον τρόπο που διδάσκουμε και μαθαίνουμε, δημιουργώντας εξατομικευμένες εμπειρίες μάθησης, ενισχύοντας τη συμμετοχή των μαθητών και προάγοντας μια πιο ενεργή και διαδραστική εκπαιδευτική διαδικασία.

Αναλυτικότερα, οι ρόλοι της TN στην εκπαίδευση περιλαμβάνουν:

- **Εξατομίκευση Μάθησης:** Η TN μπορεί να αναγνωρίζει τις μοναδικές ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις δυσκολίες κάθε μαθητή, προσφέροντας εξατομικευμένες προτάσεις διδασκαλίας και ασκήσεων. Έτσι, κάθε μαθητής έχει την ευκαιρία να μάθει με τον δικό του ρυθμό.
- **Υποστήριξη Εκπαιδευτικών:** Οι δάσκαλοι μπορούν να χρησιμοποιούν την TN για να εξοικονομούν χρόνο από χρονοβόρες διοικητικές διαδικασίες, όπως η αξιολόγηση εργασιών, και να επικεντρώνονται στη δημιουργική και ποιοτική διδασκαλία.
- **Δημιουργία Διαδραστικού Περιεχομένου:** Τα εργαλεία TN βοηθούν στη δημιουργία δυναμικού και διαδραστικού περιεχομένου, όπως παιχνίδια μάθησης, διαδραστικές παρουσιάσεις και προσομοιώσεις, που ενισχύουν τη δέσμευση και την κατανόηση.



- Προώθηση Κριτικής Σκέψης: Μέσω της αλληλεπίδρασης με έξυπνα συστήματα και αλγορίθμους, οι μαθητές ενθαρρύνονται να σκεφτούν κριτικά, να επιλύσουν προβλήματα και να κατανοήσουν πώς λειτουργεί η τεχνολογία.
- Ενίσχυση Τεχνολογικής Επάρκειας: Η γνωριμία με την ΤΝ προετοιμάζει τους μαθητές για έναν κόσμο όπου οι ψηφιακές δεξιότητες είναι απαραίτητες, ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα και την εφευρετικότητα.
- Ενσωμάτωση της Συνεργασίας: Η ΤΝ προσφέρει εργαλεία που προάγουν τη συνεργασία μεταξύ μαθητών, ακόμη και σε διαδικτυακά ή υβριδικά περιβάλλοντα, ενισχύοντας την ομαδική εργασία και τις επικοινωνιακές δεξιότητες.

Το βιβλίο αυτό **επικεντρώνεται σε ένα μικρό**, αλλά σημαντικό μέρος των δυνατοτήτων της ΤΝ: **Διδακτικές Προτάσεις** που χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να βοηθήσουν μαθητές στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Διδακτική Πρόταση είναι μια οργανωμένη και τεκμηριωμένη ιδέα για τη διδασκαλία ενός γνωστικού αντικείμενου, η οποία περιλαμβάνει τους μαθησιακούς στόχους, τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις, τις μεθόδους διδασκαλίας και τις δραστηριότητες που θα υλοποιηθούν. Στηρίζεται σε επιστημονικές αρχές της διδακτικής και μπορεί να προσαρμόζεται ανάλογα με το επίπεδο των μαθητών, το διαθέσιμο χρόνο και τα μέσα διδασκαλίας. Δεν αποτελεί αυστηρό «σχέδιο μαθήματος», αλλά μια ευέλικτη εκπαιδευτική πρόταση που επιτρέπει προσαρμογές και διαφοροποιήσεις ανάλογα με το πλαίσιο εφαρμογής.

Αυτές οι προτάσεις δεν αποτελούν μόνο εργαλεία για την καλλιέργεια γνώσεων σε επιλεγμένα γνωστικά αντικείμενα, αλλά λειτουργούν και ως μέσο για την ενίσχυση της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητας και της τεχνολογικής επάρκειας των μαθητών. Ενώ οι δυνατότητες της ΤΝ στην εκπαίδευση είναι τεράστιες, αυτό το βιβλίο επικεντρώνεται στο πώς μπορεί να αξιοποιηθεί στην πράξη μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα διδασκαλίας.

Οι ιδέες που παρουσιάζονται στο βιβλίο αναπτύσσονται, εφαρμόζονται και βελτιώνονται μέσα από τη συνεργασία με εκπαιδευτικούς, μαθητές και ειδικούς. Στόχος είναι η παροχή



ουσιαστικών, καινοτόμων και πρακτικών εργαλείων που ανταποκρίνονται στις σύγχρονες ανάγκες της εκπαίδευσης.

Το παρόν βιβλίο δεν επιχειρεί την τροποποίηση του αναλυτικού προγράμματος ούτε προτείνει την επιβολή αυτών των εργαλείων στις τάξεις. Αντίθετα, στόχος του είναι να ενημερώσει για τη δυναμική που μπορεί αυτή η τεχνολογία να φέρει, προσφέροντας ιδέες και προοπτικές.

Καμία διδακτική πρόταση δεν απαιτεί από τους μαθητές να δημιουργήσουν προσωπικούς λογαριασμούς σε πλατφόρμες τεχνητής νοημοσύνης. Η χρήση των εργαλείων περιορίζεται σε σχολικούς υπολογιστές με σχολικό λογαριασμό και επιβάλλεται η επίβλεψη από εκπαιδευτικό. Επιπλέον, σε καμία διδακτική πρόταση δεν γίνεται χρήση προσωπικών δεδομένων των παιδιών. Αυτή η προσέγγιση διασφαλίζει τη συμμόρφωση με τις νομοθετικές απαιτήσεις και προστατεύει την ιδιωτικότητα και την ασφάλεια των παιδιών, ενώ διασφαλίζει τη συμβατότητα με την «Πράξη Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων Παιδιών στο Διαδίκτυο (COPPA)»

Τονίζεται επίσης ότι η ευθύνη για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων και των αναμενόμενων εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων παραμένει στον εκπαιδευτικό, ο οποίος καλείται να επιλέξει και να αξιοποιήσει κατάλληλα τα εργαλεία αυτά σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών του.

Η ομάδα σχεδιασμού είναι ανοιχτή σε προτάσεις, παρατηρήσεις και διορθώσεις, επιδιώκοντας τη συνεχή βελτίωση και προσαρμογή των προτάσεων στις πραγματικές ανάγκες των σχολικών κοινοτήτων. Κάθε συμβολή που εμπλουτίζει τη συλλογή διδακτικών δράσεων είναι ευπρόσδεκτη και πολύτιμη.

Αναμενόμενα Εκπαιδευτικά Αποτελέσματα

1. Καλλιέργεια Κριτικής Σκέψης: Μέσα από δραστηριότητες που περιλαμβάνουν την ανάλυση και την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων που προκύπτουν από τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, οι μαθητές αναπτύσσουν την ικανότητά τους να κρίνουν και να επεξεργάζονται πληροφορίες, διακρίνοντας την ακρίβεια και την αξιοπιστία των πηγών.



2. Δημιουργική Έκφραση: Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους μέσω της παραγωγής εικόνων και της συγγραφής κειμένων με τη βοήθεια εργαλείων όπως το DALL·E και το ChatGPT. Αυτό τους επιτρέπει να μετατρέπουν ιδέες και περιγραφές σε οπτικές και γραπτές αναπαραστάσεις.

3. Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Τεχνολογίας: Οι μαθητές εξοικειώνονται με τα σύγχρονα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, κατανοούν τη λειτουργία τους και μαθαίνουν να τα χρησιμοποιούν υπεύθυνα. Αυτό προάγει τη τεχνολογική επάρκεια και τους προετοιμάζει για ένα μέλλον όπου οι ψηφιακές δεξιότητες θα είναι ζωτικής σημασίας.

4. Κατανόηση Ιστορικών και Κοινωνικών Εννοιών: Μέσα από την ενσωμάτωση της ιστορίας, της τέχνης και της αρχιτεκτονικής στα μαθήματα, οι μαθητές αποκτούν βαθύτερη κατανόηση των ιστορικών περιόδων και των πολιτισμικών επιτευγμάτων, ενισχύοντας την πολιτισμική τους συνείδηση.

5. Ενίσχυση Ομαδικής Εργασίας και Συνεργασίας: Τα μαθήματα σχεδιάζονται με τέτοιο τρόπο ώστε οι μαθητές να εργάζονται σε ομάδες, ανταλλάσσοντας ιδέες και συμβάλλοντας από κοινού στην επίτευξη στόχων. Αυτό ενισχύει τις δεξιότητες συνεργασίας και την ικανότητα να εργάζονται αποτελεσματικά σε ομαδικά περιβάλλοντα.

6. Ανάπτυξη Γλωσσικών Δεξιοτήτων: Με την ενσωμάτωση γλωσσικών ασκήσεων και περιγραφικών εργασιών, οι μαθητές ενισχύουν το λεξιλόγιό τους και βελτιώνουν τις δεξιότητες κατανόησης και έκφρασης, συνδέοντας τη γλώσσα με την τέχνη, την ιστορία και τις τεχνολογίες αιχμής.

Οι διδακτικές προτάσεις που περιλαμβάνονται σε αυτό το αρχείο διευρύνουν τις γνώσεις των μαθητών και τους εξοπλίζουν με εργαλεία για να αντιμετωπίσουν τον ψηφιακό κόσμο με υπευθυνότητα, δημιουργικότητα και αυτοπεποίθηση. Μέσα από τη συνεχή ανανέωση και βελτίωση, προσδοκούμε τη διαρκή εξέλιξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με επίκεντρο τον μαθητή.



Λογισμικά που Μπορούν να Χρησιμοποιηθούν από Εκπαιδευτικούς;

Σε αυτή την ενότητα, δίνεται λίστα με λογισμικά τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς. Αυτά τα λογισμικά συμβάλλουν στη δημιουργία εξατομικευμένων μαθησιακών εμπειριών, στην αυτοματοποίηση καθημερινών εργασιών και στην ενίσχυση της δημιουργικότητας στην τάξη. Τα λογισμικά είναι ταξινομημένα ανά αντικείμενο χρήσης, και παρουσιάζονται μαζί με τους σχετικούς συνδέσμους.

1. Δημιουργία Περιεχομένου, Σχεδίων Μαθημάτων και Διδακτικών Προτάσεων

- **ChatGPT (<https://openai.com/chatgpt>):** Ένα προηγμένο εργαλείο ΤΝ που βοηθά τους εκπαιδευτικούς στη δημιουργία περιλήψεων, σχεδίων μαθημάτων, διδακτικών προτάσεων και φύλλων εργασίας. Το εργαλείο αυτό αναφέρεται στο σύνολο των διδακτικών προτάσεων που παρουσιάζονται στο βιβλίο. Στη Διδακτική Πρόταση 1 και στη Διδακτική Πρόταση 8 δίδονται πληροφορίες για τον τρόπο χρήσης του.
- **MagicSchool AI (<https://magicschool.ai>):** Πλατφόρμα που προσφέρει πάνω από 80 εργαλεία ΤΝ για τη δημιουργία σχεδίων μαθημάτων, αξιολογήσεων και άλλων εκπαιδευτικών υλικών.
- **Eduaide.AI (<https://eduaide.ai>):** Εργαλείο ανάπτυξης μαθήματος με τη βοήθεια ΤΝ που παρέχει στους εκπαιδευτικούς περισσότερους από 100 τύπους πόρων για τη δημιουργία διδακτικού υλικού υψηλής ποιότητας.
- **DeepSeek AI (<https://deepseek.com>):** Εργαλείο που βοηθά στην αναζήτηση πληροφοριών και ανάλυση δεδομένων με τη βοήθεια ΤΝ, βελτιώνοντας την αποτελεσματικότητα των ερευνών και των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Αν και ακόμα βρίσκεται στα πρώτα του βήματα, χωρίς να απαιτεί κάποια συνδρομή, μπορεί να αποδειχθεί ως ένα εξαιρετικό βοήθημα.
- **Gemini AI (<https://ai.google.com/gemini>):** Το Gemini είναι η σειρά προηγμένων γλωσσικών μοντέλων ΤΝ της Google και θεωρείται ο κύριος ανταγωνιστής του ChatGPT. Αναπτύχθηκε για να προσφέρει απαντήσεις υψηλής ποιότητας, να βοηθά στη δημιουργία περιεχομένου, να απαντά σε ερωτήσεις και να υποστηρίζει την



έρευνα και τη μάθηση. Διαθέτει ενσωμάτωση με τα εργαλεία της Google, όπως τα Docs και Sheets, καθιστώντας το ιδιαίτερα χρήσιμο για εκπαιδευτικούς που χρειάζονται υποστήριξη στη συγγραφή κειμένων, στην προετοιμασία μαθημάτων και στη διαχείριση δεδομένων.

- **Perplexity AI (<https://www.perplexity.ai>):** Το Perplexity AI είναι ένα προηγμένο εργαλείο αναζήτησης και απαντήσεων που συνδυάζει τη δύναμη της Τεχνητής Νοημοσύνης με την αξιοπιστία των πηγών του διαδικτύου. Συχνά συγκρίνεται με το ChatGPT και το Gemini, καθώς επιτρέπει στους χρήστες να λαμβάνουν ακριβείς και τεκμηριωμένες απαντήσεις σε ερωτήσεις, αντλώντας πληροφορίες από διάφορες διαδικτυακές πηγές σε πραγματικό χρόνο. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για εκπαιδευτικούς και μαθητές που θέλουν να ερευνούν θέματα με γρήγορη και αξιόπιστη πρόσβαση σε δεδομένα και παραπομπές.

2. Δημιουργία Οπτικού Περιεχομένου

- **Midjourney (<https://www.midjourney.com>):** Εργαλείο ΤΝ που δημιουργεί εικόνες υψηλής ποιότητας με βάση κειμενικές περιγραφές, ιδανικό για τη δημιουργία οπτικού εκπαιδευτικού υλικού.
- **Ideogram (<https://ideogram.ai>):** Πλατφόρμα που χρησιμοποιεί ΤΝ για τη δημιουργία γραφικών και διαγραμμάτων, βοηθώντας τους εκπαιδευτικούς να παρουσιάζουν πληροφορίες με οπτικά ελκυστικό τρόπο. [Στη Διδακτική Πρόταση 7 δίδονται πληροφορίες για τον τρόπο χρήσης του.](#)
- **RunwayML (<https://runwayml.com>):** Εργαλείο που επιτρέπει τη δημιουργία και επεξεργασία βίντεο με τη βοήθεια ΤΝ, ιδανικό για την παραγωγή εκπαιδευτικών βίντεο.
- **DALLE (<https://openai.com/dall-e>):** Παρέχει δυνατότητα δημιουργίας εικόνων από περιγραφές κειμένου. Το εργαλείο έχει πλέον ενσωματωθεί στο ChatGPT. Στη δωρεάν έκδοση του ChatGPT, οι χρήστες μπορούν πλέον να δημιουργούν έως και δύο εικόνες την ημέρα χρησιμοποιώντας το μοντέλο DALL-E 3. [Στη Διδακτική Πρόταση 1 δίδονται πληροφορίες για τον τρόπο χρήσης του.](#)



3. Εντοπισμός λογοκλοπής

- **Turnitin (<https://www.turnitin.com>):** Εφαρμογή ανίχνευσης λογοκλοπής που χρησιμοποιεί ΤΝ για την ανάλυση και αξιολόγηση των εργασιών των μαθητών, παρέχοντας λεπτομερείς αναφορές για την αυθεντικότητα των κειμένων.

4. Εξατομικευμένη Μάθηση και Υποστήριξη Μαθητών

- **Duolingo (<https://www.duolingo.com>):** Δημοφιλής πλατφόρμα εκμάθησης γλωσσών που χρησιμοποιεί ΤΝ για την εξατομίκευση των μαθημάτων, βοηθώντας τους μαθητές να μάθουν νέες γλώσσες μέσα από διαδραστικά παιχνίδια και ασκήσεις.
- **MathGPTPro (<https://mathgptpro.com>):** Εκπαιδευτής μαθηματικών που βασίζεται σε ΤΝ, επιτρέποντας στους χρήστες να ανεβάζουν μαθηματικά προβλήματα μέσω φωτογραφιών ή κειμένου για άμεσες λύσεις.
- **Cognii (<https://www.cognii.com>):** Εικονικός βοηθός εκμάθησης που βασίζεται στην τεχνολογία συνομιλίας για να βοηθήσει τους μαθητές να σχηματίσουν απαντήσεις ανοιχτού τύπου και να βελτιώσουν τις δεξιότητες κριτικής σκέψης.

5. Δημιουργία Διαδραστικών Μαθημάτων

- **Curipod (<https://www.curipod.com>):** Ιστότοπος που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικά μαθήματα μέσα σε λίγα λεπτά χρησιμοποιώντας ΤΝ, με κείμενο, εικόνες και δραστηριότητες όπως δημοσκοπήσεις και σύννεφα λέξεων.
- **Quizizz (<https://www.quizizz.com>):** Πλατφόρμα δημιουργίας κουίζ που χρησιμοποιεί ΤΝ για να κάνει τη μάθηση πιο διαδραστική, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν και να μοιράζονται κουίζ για την αξιολόγηση της προόδου των μαθητών σε πραγματικό χρόνο.

6. Δημιουργία Μουσικής

- **SUNO (<https://suno.ai>):** Πλατφόρμα που χρησιμοποιεί ΤΝ για τη δημιουργία μουσικής, βοηθώντας τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να πειραματιστούν με



σύνθεση ήχων και ρυθμών. Στη Διδακτική Πρόταση 9 δίδονται πληροφορίες για τον τρόπο χρήσης του.

7. Εργαλεία Μετάφρασης

- **DeepL (<https://www.deepl.com>):** Το DeepL είναι ένα από τα πιο ακριβή και φυσικά εργαλεία μετάφρασης που βασίζεται στην Τεχνητή Νοημοσύνη. Συγκρίνεται συχνά με το Google Translate, αλλά θεωρείται ανώτερο σε πολλές γλώσσες λόγω της προηγμένης του μηχανής νευρωνικής μετάφρασης. Εκπαιδευτικοί και μαθητές μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για τη μετάφραση κειμένων, την κατανόηση ξενόγλωσσων πηγών και την εκμάθηση νέων γλωσσών με πιο φυσικό και σωστό συντακτικό τρόπο. Επιπλέον, προσφέρει λειτουργίες όπως προσαρμογή του ύφους και της τυπολογίας των μεταφράσεων, κάνοντάς το εξαιρετικά χρήσιμο για την εκπαίδευση.

8. Εργαλεία για Παρουσιάσεις

- **Napkin AI (<https://www.napkin.ai>):** Το Napkin AI είναι ένα καινοτόμο εργαλείο που μετατρέπει το κείμενό σας σε οπτικά στοιχεία, όπως διαγράμματα, γραφήματα και ροές εργασιών, διευκολύνοντας την αποτελεσματική επικοινωνία των ιδεών σας. Απλώς εισάγετε το κείμενό σας, και το Napkin δημιουργεί σχετικά οπτικά στοιχεία, τα οποία μπορείτε να προσαρμόσετε πλήρως, τροποποιώντας το περιεχόμενο και το στυλ για μέγιστη επίδραση. Τα δημιουργημένα οπτικά μπορούν να εξαχθούν σε μορφές όπως PNG, PDF ή SVG, καθιστώντας τα κατάλληλα για παρουσιάσεις, ιστολόγια ή κοινωνικά μέσα. Αυτό το εργαλείο είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να ενισχύσουν το εκπαιδευτικό τους υλικό με ελκυστικά οπτικά στοιχεία, καθιστώντας τις πληροφορίες πιο προσίτες και κατανοητές για τους μαθητές.
- **SlidesAI (<https://www.slidesai.io>):** Το SlidesAI είναι ένα προηγμένο εργαλείο που ενσωματώνεται στο Google Slides και χρησιμοποιεί Τεχνητή Νοημοσύνη για τη δημιουργία παρουσιάσεων από απλό κείμενο. Αντί να σχεδιάζετε διαφάνειες από την αρχή, μπορείτε να εισάγετε τις βασικές πληροφορίες σας, και η ΤΝ θα δημιουργήσει αυτόματα καλά δομημένες διαφάνειες με προσαρμοσμένα σχέδια και



μορφοποίηση. Υποστηρίζει πάνω από 100 γλώσσες και είναι ιδανικό για εκπαιδευτικούς που θέλουν να εξοικονομήσουν χρόνο στη δημιουργία οπτικά ελκυστικών παρουσιάσεων, χωρίς να απαιτείται προηγούμενη εμπειρία στον σχεδιασμό διαφανειών.

Η αξιοποίηση αυτών των εργαλείων μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την εκπαιδευτική διαδικασία, προσφέροντας νέες δυνατότητες για τη διδασκαλία και τη μάθηση.

Η Θέση της UNESCO

Η UNESCO, στο πλαίσιο της αποστολής της για την προώθηση της εκπαίδευσης παγκοσμίως, έχει θέσει τους εξής γενικούς στόχους:

1. Προώθηση της ποιοτικής εκπαίδευσης για όλους (SDG 4):

Η UNESCO δεσμεύεται να εξασφαλίσει πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση για όλα τα παιδιά και τους ενήλικες, ανεξαρτήτως φύλου, κοινωνικής τάξης ή γεωγραφικής περιοχής.

2. Καλλιέργεια δεξιοτήτων για τον 21ο αιώνα:

Η UNESCO προωθεί την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η δημιουργικότητα, η συνεργασία, η κριτική σκέψη και η ψηφιακή επάρκεια, ώστε οι μαθητές να ανταποκρίνονται στις προκλήσεις ενός συνεχώς μεταβαλλόμενου κόσμου.

3. Προώθηση της ισότητας και της συμπερίληψης:

Η εκπαίδευση πρέπει να είναι χωρίς αποκλεισμούς, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι μαθητές, ανεξαρτήτως διαφορών, συμμετέχουν ισότιμα στη μαθησιακή διαδικασία.

4. Εκπαίδευση για την ειρήνη και τη βιώσιμη ανάπτυξη:

Μέσα από την εκπαίδευση, η UNESCO στοχεύει να προάγει την ειρηνική συνύπαρξη, την κοινωνική συνοχή και την περιβαλλοντική υπευθυνότητα.



Οι Στόχοι της UNESCO για τη Χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Εκπαίδευση

Η UNESCO έχει διατυπώσει ειδικές κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση της γεννητικής τεχνητής νοημοσύνης¹, όπως το ChatGPT, στην εκπαίδευση, δίνοντας έμφαση στους εξής τομείς:

1. Προώθηση της ένταξης και της ισότητας:

Τα εργαλεία ΤΝ πρέπει να ενσωματώνονται με τρόπο που να ενισχύουν την ισότητα στην εκπαίδευση, αποφεύγοντας αποκλεισμούς και διακρίσεις.

2. Ηθική χρήση της τεχνητής νοημοσύνης:

- ο Οι εφαρμογές ΤΝ πρέπει να σχεδιάζονται και να χρησιμοποιούνται διαφανώς.
- ο Να διασφαλίζουν την ακρίβεια των πληροφοριών και να αποφεύγουν τις προκαταλήψεις που θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ανισότητες.

3. Εκπαίδευση εκπαιδευτικών:

- ο Οι δάσκαλοι πρέπει να επιμορφώνονται ώστε να ενσωματώνουν την τεχνητή νοημοσύνη στη διδασκαλία με ασφαλή και αποτελεσματικό τρόπο.
- ο Η UNESCO προτρέπει τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν τα εργαλεία ΤΝ για να υποστηρίξουν τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία στην τάξη.

4. Προστασία προσωπικών δεδομένων:

- ο Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη διαφύλαξη των προσωπικών δεδομένων των μαθητών κατά τη χρήση εργαλείων ΤΝ.
- ο Ορίζονται αυστηρές κατευθυντήριες γραμμές για τη διαχείριση και αποθήκευση δεδομένων, ώστε να αποφεύγεται η παραβίαση της ιδιωτικότητας.

¹ Η γεννητική τεχνητή νοημοσύνη (Generative AI) είναι ένας κλάδος της τεχνητής νοημοσύνης που εστιάζει στη δημιουργία νέου περιεχομένου, όπως κείμενο, εικόνες, βίντεο, μουσική και κώδικα, βασισμένου σε δεδομένα εκπαίδευσης.



Σύνδεση των Διδακτικών Δράσεων με τους Στόχους της UNESCO

Οι διδακτικές προτάσεις επιχειρούν να ενσωματώσουν πλήρως τις γενικές αρχές της UNESCO για την εκπαίδευση και τις ειδικές κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση της ΤΝ. Συγκεκριμένα:

- **Ηθική και διαφανής χρήση:** Τα εργαλεία ΤΝ χρησιμοποιούνται ως υποστηρικτικά μέσα για την ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενισχύοντας τη διδασκαλία χωρίς να την αντικαθιστούν.
- **Προώθηση της ισότητας και της συμπερίληψης:** Οι διδακτικές προτάσεις σχεδιάζονται ώστε να ενδυναμώνουν όλους τους μαθητές, ανεξαρτήτως προκλήσεων ή διαφορών, και να καλλιεργούν την αποδοχή της διαφορετικότητας.
- **Ανάπτυξη δεξιοτήτων για τον 21ο αιώνα:** Οι μαθητές εξασκούνται σε δεξιότητες όπως η ενσυναίσθηση, η κριτική σκέψη και η υπεύθυνη χρήση ψηφιακών εργαλείων.
- **Ασφάλεια και ιδιωτικότητα:** Δίνεται έμφαση στην προστασία δεδομένων και στη δημιουργία ασφαλούς μαθησιακού περιβάλλοντος, όπου τα εργαλεία ΤΝ λειτουργούν με διαφάνεια και υπευθυνότητα.

Στη συνέχεια, επιχειρείται να χαρτογραφηθεί η συνεισφορά του κάθε σχεδίου μαθήματος στους στόχους που η UNESCO θέτει:

1. Κατανόηση και Χρήση Εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (ChatGPT & DALL-E)

- **Κριτική Σκέψη & Ψηφιακή Δεοντολογία:** Το μάθημα διδάσκει στους μαθητές να κατανοούν πώς λειτουργούν τα εργαλεία ΤΝ και να αναγνωρίζουν τα λάθη ή τις «παραισθήσεις» που μπορεί να εμφανίσουν. Αυτό ανταποκρίνεται στην ανάγκη για υπεύθυνη και κριτική χρήση της τεχνολογίας.
- **Προώθηση Δεξιοτήτων του 21ου Αιώνα:** Ενισχύει τις δεξιότητες τεχνολογικής επάρκειας και δημιουργικότητας.

2. Εμπλουτισμός Λεξιλογίου και Κυβισμός



- **Διαθεματικότητα & Συνεργασία:** Συνδυάζει γλωσσική ανάπτυξη, τέχνη και τεχνολογία, δίνοντας έμφαση στη συνεργασία μέσω της οπτικοποίησης περιγραφών.
- **Πολιτιστική Συνείδηση:** Οι μαθητές εκτίθενται σε καλλιτεχνικά ρεύματα, ενισχύοντας την αισθητική τους αντίληψη και την κατανόηση της τέχνης.

3. Ιστορίες με Εικόνες – Χρησιμοποιώντας τα Κόμικς ως Μέσο Αφήγησης

- **Πολυγλωσσική & Διαθεματική Εκπαίδευση:** Ενισχύει τη φαντασία και την ικανότητα έκφρασης μέσω γλώσσας και οπτικών αφηγήσεων, υποστηρίζοντας την ένταξη ΤΝ στην εκπαιδευτική διαδικασία.
- **Συμπεριληπτική Μάθηση:** Επιτρέπει σε μαθητές διαφορετικών δυνατοτήτων να δημιουργούν με ευκολία.

4. Κατανόηση της Αρχιτεκτονικής της Νεολιθικής Περιόδου με Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης

- **Πολιτιστική Κληρονομιά:** Συνδέει την τεχνολογία με την κατανόηση της ιστορικής και πολιτισμικής κληρονομιάς.
- **Κριτική Σκέψη:** Οι μαθητές μαθαίνουν να αναλύουν και να παρουσιάζουν πολύπλοκα θέματα με τη βοήθεια του ΤΝ.

5. Οι Επιπτώσεις της Βιομηχανικής Επανάστασης στην Πόλη μας

- **Κοινωνική Ευαισθητοποίηση:** Η ΤΝ χρησιμοποιείται για την κατανόηση των κοινωνικών, οικονομικών και περιβαλλοντικών αλλαγών, καλλιεργώντας την κατανόηση σύνθετων φαινομένων και της βιώσιμης ανάπτυξης.
- **Διαθεματική Προσέγγιση:** Συνδυάζει την ιστορία, την κοινωνιολογία και την τεχνολογία.

6. Μαθαίνοντας για την Ελληνική Επανάσταση μέσω Ιστορικών Γεγονότων και Τεχνητής Νοημοσύνης



- **Διατήρηση Ιστορικής Μνήμης:** Η χρήση της ΤΝ βοηθά στη δημιουργία νέων τρόπων αναπαράστασης της ιστορίας, ενισχύοντας την πολιτισμική συνείδηση.
- **Πολιτιστική Εκπαίδευση:** Η σύνδεση με ιστορικά γεγονότα ενισχύει τη σύνδεση μαθητών με τον πολιτισμό τους.

7. Κατανόηση της Διαφορετικότητας Μέσω Κόμικς

- **Προώθηση Συμπερίληψης:** Τα κόμικς επιτρέπουν στους μαθητές να εκφράσουν και να κατανοήσουν θέματα διαφορετικότητας με δημιουργικό τρόπο.
- **Ενίσχυση Διαπολιτισμικού Διαλόγου:** Αναπτύσσει την ενσυναίσθηση και την κατανόηση της διαφορετικότητας.

8. Κατανόηση Ειδήσεων Μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης και Οπτικής Απεικόνισης

- **Ψηφιακός Γραμματισμός:** Οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν εργαλεία ΤΝ για την κατανόηση ειδήσεων, ενισχύοντας την ικανότητά τους να διακρίνουν αξιόπιστες πληροφορίες.
- **Υπεύθυνη Χρήση Τεχνολογίας:** Διδάσκονται να αποφεύγουν τη διάδοση παραπληροφόρησης.

9. Μετατρέποντας το Μάθημα της Ιστορίας σε Διαγωνισμό Τραγουδιού

- **Καινοτομία στη Διδασκαλία:** Η σύνδεση ιστορικών γεγονότων με μουσική ενισχύει τη δημιουργικότητα και τη διαθεματική μάθηση.
- **Πολιτιστική Συνείδηση:** Η δραστηριότητα καλλιεργεί τον σεβασμό για την πολιτιστική κληρονομιά.

10. Το Κυνήγι των Λέξεων

- **Παιχνιδοκεντρική Μάθηση:** Η δραστηριότητα συνδυάζει γλώσσα και παιχνίδι για να προσεγγίσει διαφορετικά μαθησιακά στυλ.
- **Πολυδιάστατη Μάθηση:** Ενισχύει τη γλωσσική κατανόηση και τη συνεργασία.



11. Μαθαίνοντας να Εντοπίζουμε Ψευδείς Ειδήσεις

- **Ψηφιακός Γραμματισμός και Υπεύθυνη Χρήση Τεχνολογίας:** Οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες διάκρισης αξιόπιστων πληροφοριών και εντοπισμού ψευδών ειδήσεων.
- **Κριτική Σκέψη και Ενεργός Πολιτότητα:** Η δραστηριότητα προάγει την κριτική σκέψη μέσω της ανάλυσης ειδήσεων και την ανάπτυξη υπεύθυνων πολιτών που κατανοούν τον κοινωνικό αντίκτυπο της παραπληροφόρησης.

12. Ισορροπημένη Διατροφή και Θρεπτικές Αξίες

- **Προώθηση της υγείας, της ευεξίας και της βιώσιμης ανάπτυξης:** Η διδακτική πρόταση επικεντρώνεται στην καλλιέργεια συνειδητής επιλογής υγιεινών διατροφικών συνηθειών, αναπτύσσοντας δεξιότητες για τη διατήρηση της σωματικής και ψυχικής ευεξίας.
- **Προαγωγή της βιωσιμότητας και της μακροπρόθεσμης εφαρμογής της μάθησης.** Η πρόταση ενσωματώνει αρχές διατροφικής βιωσιμότητας, ενθαρρύνοντας την επιλογή τροφών με περιβαλλοντικό σεβασμό. Η συνέχεια της δραστηριότητας (μενού και αξιολογήσεις για εβδομάδες) υποστηρίζει τη διατήρηση των υγιεινών συνηθειών στο μέλλον.

13. Καλλιέργεια Ευγένειας και Καταπολέμηση του Bullying

- **Καταπολέμηση του Bullying:** Η πρόταση στοχεύει στην εξάλειψη της λεκτικής βίας και του αποκλεισμού, ενισχύοντας την ικανότητα των παιδιών να αναγνωρίζουν τις συνέπειες του bullying.
- **Ενσυναίσθηση και Αξίες Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων:** Οι μαθητές μαθαίνουν να σέβονται τις μοναδικές πτυχές κάθε ατόμου, καλλιεργώντας έναν σχολικό πολιτισμό που αποδέχεται τη διαφορετικότητα.

14. "Gestalt Game" - Αντίληψη, Ομαδικότητα & Τεχνητή Νοημοσύνη

- **Εκπαίδευση για την Ισότητα & Συμπερίληψη (Equity & Inclusion in Education):** Το παιχνίδι προάγει τη συμπερίληψη, επιτρέποντας σε όλους τους μαθητές, ανεξάρτητα



από τις δεξιότητές τους, να συμμετέχουν ισότιμα. Οι εικόνες Gestalt ενισχύουν την κατανόηση της διαφορετικότητας στην αντίληψη, δείχνοντας ότι δεν υπάρχει μόνο μία σωστή απάντηση, γεγονός που βοηθά στη δημιουργία ενός σχολικού περιβάλλοντος που αποδέχεται και σέβεται τη διαφορετικότητα.

- **Διαθεματική Μάθηση και Σύνδεση με την Καθημερινή Ζωή:** Το παιχνίδι συνδυάζει γλώσσα, τέχνη, ψυχολογία και τεχνολογία, επιτρέποντας στους μαθητές να εφαρμόζουν τις γνώσεις τους σε διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα και να κατανοούν πώς η αντίληψη επηρεάζει την καθημερινότητά τους.

15. Γλώσσα και Καινοτομία: Ανακαλύπτοντας τη Δύναμη της Περιγραφής

- **Γλωσσικός και Ψηφιακός Γραμματισμός:** Το μάθημα αναπτύσσει τη δημιουργική έκφραση και την περιγραφική ικανότητα μέσω της αλληλεπίδρασης με την τεχνητή νοημοσύνη, ενώ ενισχύει τον ψηφιακό γραμματισμό και την κριτική σκέψη στη χρήση εργαλείων ΤΝ.
- **Συνεργατική Μάθηση και Κριτική Σκέψη:** Η δραστηριότητα βασίζεται στη συνεργασία και την ομαδική εργασία, βοηθώντας τους μαθητές να κατανοούν, να βελτιώνουν και να αξιολογούν τις περιγραφές τους, ενώ παράλληλα καλλιεργείται η κριτική σκέψη και η υπεύθυνη χρήση της τεχνολογίας.

Θεμελιώδεις Πολιτικές Ιδέες για την ΤΝ στην Εκπαίδευση (PACE)

Η έκθεση "Foundational Policy Ideas for AI in Education" του οργανισμού Policy Analysis for California Education (PACE) αποτελεί μία από τις πιο εμπεριστατωμένες προσεγγίσεις για την ενσωμάτωση της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαιδευτική πολιτική. Το PACE προτείνει ένα πλαίσιο που στοχεύει στην ενίσχυση της εκπαιδευτικής ποιότητας και της ισότητας μέσω της αξιοποίησης της ΤΝ. Το κείμενο επισημαίνει ότι η χρήση ΤΝ πρέπει να διέπεται από παιδαγωγικές αρχές, ηθικά πρότυπα και πολιτικές που διασφαλίζουν την ευημερία όλων των μαθητών. Η προσέγγιση του PACE βασίζεται στις παρακάτω πέντε κατευθυντήριες αρχές:



Ανάπτυξη Ηγεσίας: Η αποτελεσματική ενσωμάτωση της ΤΝ προϋποθέτει την ύπαρξη ηγετικών δομών. Το PACE προτείνει τη δημιουργία επίσημων ομάδων πολιτικής που θα έχουν την ευθύνη να καθορίσουν το όραμα, τις στρατηγικές και τις προδιαγραφές για τη χρήση της ΤΝ στα σχολεία. Οι ομάδες αυτές καλούνται να συνεργαστούν με εκπαιδευτικούς, γονείς, μαθητές και ειδικούς τεχνολογίας.

Καλλιέργεια Γραμματισμού στην ΤΝ: Η παιδαγωγική αξιοποίηση της ΤΝ δεν περιορίζεται στη χρήση εργαλείων αλλά επεκτείνεται στη διδασκαλία των βασικών αρχών που διέπουν τη λειτουργία των αλγορίθμων, την κατανόηση εννοιών όπως τα δεδομένα, η μηχανική μάθηση και οι προκαταλήψεις, καθώς και στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης για τις κοινωνικές συνέπειες των τεχνολογιών.

Παροχή Κατευθύνσεων για τη Χρήση της ΤΝ: Το PACE προτείνει την ανάπτυξη σαφών οδηγιών και παραδειγμάτων καλής πρακτικής για τους εκπαιδευτικούς. Η στοχοθεσία δεν είναι μόνο τεχνολογική αλλά κυρίως παιδαγωγική: η χρήση της ΤΝ πρέπει να στηρίζει τη μάθηση και όχι να την αντικαθιστά. Οι οδηγίες αυτές πρέπει να είναι προσβάσιμες, δυναμικές και να εμπλουτίζονται συνεχώς.

Προστασία Ιδιωτικότητας και Ασφάλειας: Ένα βασικό σημείο του πλαισίου είναι η προστασία των δεδομένων των μαθητών. Προτείνεται η υιοθέτηση αυστηρών κανόνων για τη διαχείριση των προσωπικών πληροφοριών, η διαφάνεια σχετικά με τη συλλογή και χρήση δεδομένων, και η ενημέρωση όλων των εμπλεκομένων σχετικά με τους κινδύνους και τα δικαιώματά τους.

Εξασφάλιση Ισότητας: Η τεχνολογία, σύμφωνα με το PACE, μπορεί είτε να ενισχύσει είτε να υπονομεύσει την ισότητα στην εκπαίδευση. Για τον λόγο αυτό, κάθε πολιτική ένταξης της ΤΝ πρέπει να λαμβάνει υπόψη τις κοινωνικές, πολιτισμικές και οικονομικές διαφορές των μαθητών, να εξασφαλίζει καθολική πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία και να υποστηρίζει μαθητές που αντιμετωπίζουν εμπόδια.



Η έκθεση του PACE αναγνωρίζει την ταχύτητα με την οποία εξελίσσεται η ΤΝ και προτείνει ένα ευέλικτο και προσαρμόσιμο πολιτικό πλαίσιο, που να στηρίζεται στη διαρκή επιμόρφωση, την ερευνητική τεκμηρίωση και τη συνεργασία μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών.

Συμβατότητα του παρόντος βιβλίου με τις αρχές του PACE

Το παρόν βιβλίο, σχεδιάστηκε με πλήρη συμβατότητα προς τις αρχές που προτείνει το PACE:

Ηγεσία στην πράξη: Το βιβλίο λειτουργεί ως εργαλείο καθοδήγησης για τους εκπαιδευτικούς και εμπνέει την ηγεσία στην πράξη μέσω τεκμηριωμένων και εφαρμόσιμων διδακτικών προτάσεων.

Γραμματισμός στην ΤΝ: Πολλές από τις διδακτικές προτάσεις (π.χ. ΔΠ1, ΔΠ8) εισάγουν βασικές έννοιες λειτουργίας των εργαλείων ΤΝ (ChatGPT, DALL·E), ενισχύοντας την κατανόηση, τη δημιουργικότητα και την κριτική στάση απέναντι στις τεχνολογίες.

Κατευθύνσεις και ασφάλεια: Σε κάθε δραστηριότητα δίνονται οδηγίες χρήσης, επισημαίνονται οι περιορισμοί (π.χ. παραισθήσεις εργαλείων) και εφαρμόζεται ρητά η πολιτική μη δημιουργίας προσωπικών λογαριασμών από μαθητές, τηρώντας πλήρως το πνεύμα των κατευθυντήριων γραμμών.

Ιδιωτικότητα και προστασία δεδομένων: Το βιβλίο συμμορφώνεται με την Πράξη COPPA και διασφαλίζει ότι η χρήση εργαλείων ΤΝ γίνεται πάντα υπό επίβλεψη, χωρίς συλλογή ή επεξεργασία προσωπικών δεδομένων των παιδιών.

Ισότητα και συμπερίληψη: Όλες οι προτάσεις έχουν σχεδιαστεί με τρόπο που ενισχύει τη συμπερίληψη, την ομαδική εργασία και την προσβασιμότητα, προσφέροντας ευκαιρίες σε όλους τους μαθητές να συμμετάσχουν, να δημιουργήσουν και να μάθουν ισότιμα.



Τεχνητή Νοημοσύνη και Ενσωμάτωση στα Σχολεία

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση αποτελεί προτεραιότητα. Χώρες όπως η Φινλανδία, η Γερμανία και η Γαλλία έχουν αναπτύξει εθνικά σχέδια δράσης για την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στα σχολεία. Για παράδειγμα, η Φινλανδία έχει εισαγάγει το πρόγραμμα "Elements of AI", το οποίο εκπαιδεύει μαθητές και τον γενικό πληθυσμό στις βασικές έννοιες της τεχνητής νοημοσύνης.

Συνολικά, η στάση των ευρωπαϊκών Υπουργείων Παιδείας απέναντι στη χρήση του ChatGPT στη δημοτική εκπαίδευση είναι θετική, με έμφαση στην επιμόρφωση των εκπαιδευτικών και την ανάπτυξη εθνικών στρατηγικών για την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Στην Ελλάδα, το Υπουργείο Παιδείας, μέσω του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ), διεξήγαγε έρευνα σε διευθυντές 186 σχολείων σχετικά με τη γνώση, τη διαχείριση και τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, όπως το ChatGPT, στην τάξη. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε από τις 7 έως τις 20 Νοεμβρίου 2023 και στόχευε στη συλλογή δεδομένων για την ενσωμάτωση αυτών των εργαλείων στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Επιπλέον, το Πανεπιστήμιο Πατρών, σε συνεργασία με άλλους φορείς, προσφέρει επιμορφωτικά προγράμματα για εκπαιδευτικούς σχετικά με τη χρήση του ChatGPT και της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση. Μέχρι τον Οκτώβριο του 2024, περίπου 30.000 εκπαιδευτικοί έχουν συμμετάσχει σε αυτά τα προγράμματα, ενισχύοντας τις δεξιότητές τους στη χρήση αυτών των εργαλείων.

Ψηφιακός Βοηθός Τεχνητής Νοημοσύνης για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Ένας εξατομικευμένος σύμμαχος για τον εκπαιδευτικό του 21ου αιώνα, σχεδιασμένος από τον Γιάννη Αναπλιώτη

Ο Ψηφιακός Βοηθός "Τεχνητή Νοημοσύνη στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση" είναι ένα εξειδικευμένο εργαλείο συνομιλίας βασισμένο αποκλειστικά στο περιεχόμενο του βιβλίου «Ενσωματώνοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση». Σχεδιάστηκε



για να καθοδηγεί και να εμπνέει τους/τις εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, ώστε να ενσωματώνουν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης όπως το ChatGPT και το DALL-E με ασφάλεια, δημιουργικότητα και παιδαγωγική υπευθυνότητα.

Σύνδεσμος πρόσβασης στον βοηθό:



<https://tinyurl.com/AlprimaryGPT>

Τι προσφέρει:

- Αναλυτική υποστήριξη βήμα-βήμα για όλες τις διδακτικές προτάσεις του βιβλίου.
- Άμεσες, εξατομικευμένες απαντήσεις σε ερωτήματα που θέτει ο/η εκπαιδευτικός.
- Ιδέες για προσαρμογή των δραστηριοτήτων ανά επίπεδο, γλωσσικές ικανότητες ή μαθησιακές ανάγκες.
- Υλικό για γλωσσική ανάπτυξη, ενσυναίσθηση, δημιουργικότητα, τεχνολογική επάρκεια και συνεργασία.
- Ενσωμάτωση των αρχών της UNESCO, της ψηφιακής δεοντολογίας και της ασφαλούς χρήσης εργαλείων ΤΝ.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ (Ερωτήσεις από Εκπαιδευτικούς):

1. Τάξη με παιδιά μεταναστευτικής ταυτότητας

Ερώτηση εκπαιδευτικού:

«Έχω μια τάξη με πολλά παιδιά με μεταναστευτική ταυτότητα. Ποια διδακτική πρόταση μου προτείνεις;»



Απάντηση βοηθού:

- **Διδακτική Πρόταση 3 ή 7** (κόμικς και ενσυναίσθηση).
- Συγκεκριμένα prompts για το DALL·E, π.χ.:
 - ο «Ένα παιδί από την Ασία που κάνει φίλους σε ελληνικό σχολείο»
 - ο «Μια παρέα παιδιών από διαφορετικές χώρες που παίζουν μαζί»
- Προτάσεις για πολυγλωσσικές λεζάντες και γλωσσική συμπερίληψη.

2. Ανάπτυξη λεξιλογίου στις μικρές τάξεις

Ερώτηση εκπαιδευτικού:

«Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω την ΤΝ για να εμπλουτίσω το λεξιλόγιο των παιδιών της Α' Δημοτικού;»

Απάντηση βοηθού:

- **Διδακτική Πρόταση 2: Εμπλουτισμός Λεξιλογίου και Κυβισμός**
- Ο βοηθός προτείνει λέξεις και φράσεις για εικόνες όπως:
 - ο «Ένα πρόσωπο με τετράγωνα μάτια και τριγωνική μύτη»
 - ο «Ένα παγωτό που στάζει σοκολάτα σαν καταρράκτης»
- Καλλιέργεια λεξιλογίου μέσω παιχνιδιού και περιγραφής.

3. Μάθημα Ιστορίας με ΤΝ

Ερώτηση εκπαιδευτικού:

«Πώς μπορώ να κάνω πιο ενδιαφέρον το μάθημα για την Ελληνική Επανάσταση με το ChatGPT ή το DALL·E;»

Απάντηση βοηθού:



- **Διδακτική Πρόταση 6**
- Ιδέες για εικόνες:
 - ο «Ένας αγωνιστής του 1821 μπροστά από ελληνική σημαία»
- Παραδείγματα ερωτήσεων στο ChatGPT:
 - ο «Γράψε μια σύντομη ιστορία για ένα παιδί που βοηθά τους αγωνιστές το 1821»
 - ο «Ποια ήταν η συμβολή των παιδιών στην Επανάσταση;»

4. Δραστηριότητα τύπου "Κυνήγι Θησαυρού" με λέξεις

Ερώτηση εκπαιδευτικού:

«Μπορείς να μου δημιουργήσεις μια δραστηριότητα "Κυνήγι Θησαυρού" με βάση λέξεις;»

Απάντηση βοηθού:

- **Διδακτική Πρόταση 10**
- Δίνονται γρίφοι όπως:
 - ο «Είμαι κάτι που σε προστατεύει από τη βροχή και ξεκινώ από 'ο' – Τι είμαι;»
 - ο «Ψάξε εκεί που κρατάμε τα βιβλία – θα βρεις την επόμενη λέξη!»

5. Μάθημα για ψευδείς ειδήσεις

Ερώτηση εκπαιδευτικού:

«Πώς μπορώ να δείξω στα παιδιά παραδείγματα "παραισθήσεων" της ΤΝ;»

Απάντηση βοηθού:

- **Διδακτική Πρόταση 11**
- Ερωτήσεις όπως:



- ο «Ποια είναι τα βασικά έργα του ζωγράφου “Γιάννης Μαυρογέννης”»;
(και εξήγηση γιατί οι απαντήσεις μπορεί να είναι ανακριβείς)

Παιδαγωγική Ταυτότητα του Βοηθού:

Ο βοηθός βασίζεται σε αρχές:

- Ψηφιακής συμπερίληψης και ισότητας
- Κριτικής σκέψης και υπεύθυνης τεχνολογικής χρήσης
- Δημιουργικής έκφρασης και τεχνολογικής επάρκειας
- Σύνδεσης της μάθησης με την καθημερινότητα και τις αξίες
- Συμβατότητας με τα πρότυπα της UNESCO και την Πράξη COPPA

Ο Ψηφιακός Βοηθός δεν αντικαθιστά τον εκπαιδευτικό. Αντιθέτως, τον ενδυναμώνει, λειτουργώντας ως διαρκώς διαθέσιμος συνεργάτης, με παιδαγωγικά τεκμηριωμένες και πρακτικές λύσεις σε κάθε διδακτική ανάγκη.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 1:

ΘΕΜΑ: Κατανόηση και Χρήση Εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (ChatGPT & DALL·E)

Αυτή η διδακτική πρόταση περιγράφει μια δραστηριότητα η οποία επιδιώκει να εξοικειώσει τους μαθητές (και τους διδάσκοντες) με τα εργαλεία ChatGPT και DALL·E, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να δημιουργούν κείμενα και εικόνες με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης.²

Επίπεδο δυσκολίας: Απαιτεί βασικές τεχνολογικές γνώσεις τόσο από τους δασκάλους όσο και από τους μαθητές, όπως η πλοήγηση στο διαδίκτυο.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος Διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Δ' - Ε' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Να βοηθήσουμε τους μαθητές να κατανοήσουν τη λειτουργία εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, όπως το ChatGPT και το DALL·E, και να αναγνωρίσουν τη σωστή χρήση τους για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Παράλληλα, στόχος είναι να εξηγηθεί στα παιδιά γιατί δεν είναι κατάλληλο, σε αυτές τις ηλικίες, να διαθέτουν προσωπικούς λογαριασμούς στις συγκεκριμένες πλατφόρμες και να τονιστεί η σημασία της χρήσης τους αποκλειστικά υπό την καθοδήγηση και επίβλεψη ενός ενήλικα.

² Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το πώς το ChatGPT μπορεί να προσαρμόσει το επίπεδο δυσκολίας ενός κειμένου, μπορείτε να ανατρέξετε στη Διδακτική Πρόταση 8.



Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Κατανόηση της βασικής λειτουργίας και της χρήσης των εργαλείων ChatGPT και DALL·E.
2. Ανάπτυξη της ικανότητας ορθής χρήσης των εργαλείων αυτών για την επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργία περιεχομένου.
3. Καλλιέργεια της υπευθυνότητας στη χρήση της τεχνολογίας και της ψηφιακής δεοντολογίας.

Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (ChatGPT και DALL·E).
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας.

Διαθεματικότητα

- Γλώσσα: Ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης και περιγραφής.
- Τεχνολογία: Χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.
- Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή: Ευαισθητοποίηση για τη σωστή χρήση της τεχνολογίας και του διαδικτύου.

Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση: Συζήτηση με τους μαθητές για το τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη και πώς μπορεί να μας βοηθήσει στην καθημερινότητά μας.

Παράδειγμα ορισμού:

Η Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) είναι ένας τρόπος να "διδάξουμε" στους υπολογιστές να σκέφτονται και να λύνουν προβλήματα, όπως κάνουν οι άνθρωποι. Είναι σαν να φτιάχνουμε ένα έξυπνο ρομπότ ή πρόγραμμα που μπορεί να μαθαίνει, να καταλαβαίνει πράγματα και να βοηθάει σε διάφορες δουλειές, όπως το να απαντάει ερωτήσεις ή να παίζει παιχνίδια.



Επεξήγηση των Εργαλείων:

Ο δάσκαλος συνδέεται στο ChatGPT μέσω του υπολογιστή του και εξηγεί τον τρόπο χρήσης, τις δυνατότητες και τις αδυναμίες της πλατφόρμας. Οδηγίες σύνδεσης στη πλατφόρμα δίδονται στο τέλος της διδακτικής δράσης.

A: ChatGPT: Παρουσιάζουμε στους μαθητές πώς το ChatGPT μπορεί να απαντάει σε ερωτήσεις, να γράφει κείμενα και να εξηγεί δύσκολες έννοιες με απλό τρόπο.

Παραδείγματα Ερωτήσεων για το ChatGPT

1. Γενικές Ερωτήσεις για Ενημέρωση:

- ο Τι είναι ένας δεινόσαυρος;
- ο Πες μου πέντε ενδιαφέροντα πράγματα για το διάστημα.
- ο Πώς λειτουργεί ένα ηφαίστειο;

2. Ερωτήσεις για Εξήγηση Δύσκολων Εννοιών:

- ο Τι είναι η βαρύτητα και πώς μας επηρεάζει;
- ο Μπορείς να εξηγήσεις τι είναι η ηλεκτρική ενέργεια με απλά λόγια;
- ο Τι είναι η κλιματική αλλαγή;

3. Βοήθεια σε Σχολικά Θέματα:

- ο Πώς λύνουμε αυτή την εξίσωση: $2x + 3 = 7$;
- ο Τι σημαίνει το "οξυγόνο" και γιατί είναι σημαντικό;
- ο Μπορείς να γράψεις μια σύντομη παράγραφο για την Ελληνική Επανάσταση;

4. Δημιουργικές Ερωτήσεις:

- ο Βοήθησέ με να γράψω μια ιστορία για έναν δράκο και έναν ιππότη.
- ο Φτιάξε μου ένα ποίημα για το φθινόπωρο.
- ο Πες μου μια φανταστική περιπέτεια σε έναν υποβρύχιο κόσμο.

Οι υπόλοιπες εντολές είναι σημαντικές για να τονιστούν οι κίνδυνοι από την «τυφλή» αποδοχή των απαντήσεων που λαμβάνουμε από την πλατφόρμα ChatGPT.



Ακολουθεί μια λίστα ερωτήσεων που δεν μπορεί να απαντήσει το ChatGPT, είτε επειδή είναι προσωπικές και βασίζονται σε δεδομένα που δεν είναι διαθέσιμα, είτε επειδή παραβιάζουν τους κανόνες χρήσης:

1. Προσωπικές Πληροφορίες:

- ο Ποιο είναι το τηλέφωνο του φίλου μου;
- ο Ποια είναι η διεύθυνση κατοικίας του τάδε;
- ο Ποια είναι τα τραπεζικά μου στοιχεία;

2. Επικαιρότητα χωρίς χρήση εργαλείων:

- ο Ποιο είναι το σκορ του σημερινού αγώνα;
- ο Τι καιρό έχει τώρα στη Λευκωσία;

3. Μη δημόσιες ή απόρρητες πληροφορίες:

- ο Ποιο είναι το περιεχόμενο του email μου;
- ο Τι γράφει η μη δημοσιευμένη διατριβή του Χ;

4. Αποκλειστικά υποκειμενικές ερωτήσεις:

- ο Είμαι καλός άνθρωπος;
- ο Ποιο είναι το νόημα της ζωής;

5. Ασάφεια ή χωρίς αρκετό πλαίσιο:

- ο Τι να κάνω;
- ο Ποιος έχει δίκιο;

6. Ερωτήσεις με ηθικά ή νομικά διλήμματα:

- ο Πώς μπορώ να παραβιάσω ένα σύστημα;
- ο Πώς να κάνω παράνομες πράξεις χωρίς να με πιάσουν;

7. Υποθετικές που ξεπερνούν τις δυνατότητες λογικής:

- ο Τι θα συνέβαινε αν ο χρόνος πήγαινε προς τα πίσω;
- ο Πώς να ταξιδέψω στο παρελθόν;

8. Αντίγραφα ή πηγές κλειστού περιεχομένου:

- ο Δώσε μου όλο το περιεχόμενο από ένα βιβλίο που είναι υπό πνευματικά δικαιώματα.
- ο Πες μου τον κωδικό πρόσβασης για έναν λογαριασμό.

9. Προβλέψεις με βεβαιότητα:



- ο Ποιος θα κερδίσει τις εκλογές;
- ο Θα πετύχω στη ζωή μου;

10. Ιατρικές ή νομικές συμβουλές:

- ο Πώς να θεραπεύσω μια ασθένεια χωρίς γιατρό;
- ο Ποιος είναι ο καλύτερος τρόπος να κερδίσω μια δίκη;

Στη συνέχεια, ο δάσκαλος προσπαθεί να εξηγήσει γιατί δεν πρέπει να υιοθετούμε τυφλά τις απαντήσεις του ChatGPT. Εξηγεί ότι, λόγω των λεγόμενων "παραισθήσεων" (hallucinations), το ChatGPT μπορεί να δώσει ανακριβείς ή επινοημένες απαντήσεις, χωρίς πραγματική βάση. Ο δάσκαλος πρέπει να επιμένει ότι, σε αυτή την ηλικία, οι μαθητές δεν έχουν ακόμα αναπτύξει την εμπειρία και τις δεξιότητες που απαιτούνται για να εντοπίζουν τέτοιου είδους φαινόμενα, όπως η επινόηση ανακριβών απαντήσεων από εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.

Η "παραισθήση" της Τεχνητής Νοημοσύνης (hallucination) είναι όταν ένα πρόγραμμα ΤΝ "φαντάζεται" κάτι που δεν είναι αληθινό. Δηλαδή, δίνει μια απάντηση ή δημιουργεί κάτι που φαίνεται σωστό, αλλά στην πραγματικότητα δεν είναι. Είναι σαν όταν κάποιος μαντεύει χωρίς να είναι σίγουρος και κάνει λάθος!

Ακολουθεί μια λίστα με παραδείγματα ερωτήσεων στις οποίες το εργαλείο ενδέχεται να κάνει λάθος, υπογραμμίζοντας την ανάγκη για κριτική σκέψη και διασταύρωση πληροφοριών.

1. Ερωτήσεις για ανύπαρκτα ή σπάνια γεγονότα

- «Ποιος ήταν ο βασιλιάς της Ελλάδας το 1800;» (Η απάντηση μπορεί να είναι επινοημένη, αφού δεν υπήρχε βασιλιάς στην Ελλάδα εκείνη την περίοδο)
- Ποια ήταν η συνθήκη του Παλέρμο το 1738; (Αν δεν υπήρξε τέτοια συνθήκη).

2. Υποθετικές που παρουσιάζονται ως γεγονότα

- Ποιο ήταν το αποτέλεσμα της μάχης της Ακρόπολης το 1826; (Αν η μάχη δεν υπήρξε ποτέ ή οι λεπτομέρειες είναι ελλιπείς).



- Πότε επισκέφτηκε ο Αϊνστάιν την Αθήνα; (Αν αυτό δεν έγινε ποτέ).

3. Ερωτήσεις για ειδικές ορολογίες ή τεχνικές γνώσεις

- Ποιος είναι ο τύπος ενεργειακής απόδοσης της διάταξης Schrödinger-Maxwell; (Αν δεν υπάρχει τέτοιος τύπος ή συνδυασμός).
- Ποιο είναι το πρωτόκολλο ασφαλείας του "Hypernova Blockchain"; (Αν είναι ανύπαρκτη τεχνολογία).

4. Λανθασμένες ή επινοημένες αναφορές

- Ποιος έγραψε το βιβλίο "Η Θεωρία των Ανύπαρκτων Σχέσεων"; (Αν το βιβλίο δεν υπάρχει).
- Ποια είναι τα κύρια έργα του καλλιτέχνη "Γιάννης Μαυρογέννης"; (Αν δεν υπάρχει τέτοιος καλλιτέχνης).

5. Απαντήσεις με επινοημένα δεδομένα

- Τι σημαίνει ο αστεροειδής 14582 Λεωνίδας; (Μπορεί να δώσει επινοημένες πληροφορίες για έναν υπαρκτό ή ανύπαρκτο αστεροειδή).
- Ποια είναι η θερμοκρασία στην κορυφή του Κ2 τον Μάρτιο; (Αν απαντήσει χωρίς βάση ή αναφέρει τιμές που δεν στηρίζονται σε δεδομένα).

6. Ερωτήσεις για συνδυασμούς πραγματικών και ανύπαρκτων στοιχείων

- Τι λέει ο νόμος της θερμοδυναμικής όπως εφαρμόζεται στο διάστημα της Ανδρομέδας; (Μπορεί να προσπαθήσει να συνδυάσει υπάρχοντες νόμους με άσχετα αντικείμενα).
- Ποιο είναι το βάρος ενός μαύρου πλανήτη από γραφένιο; (Δεν υπάρχει τέτοιος πλανήτης).

7. Αμφιλεγόμενα ή ασαφή ιστορικά γεγονότα

- Ποια είναι η μυστική συνθήκη μεταξύ των Αθηνών και της Ρώμης το 300 π.Χ.; (Μπορεί να δημιουργήσει ένα ψεύτικο ιστορικό γεγονός).



- Ποιος κέρδισε στις δημοτικές εκλογές της Αθήνας το 1620; (Αν η ερώτηση αφορά περιόδους που δεν υπήρχαν εκλογές).

8. Ερωτήσεις για προσωπικότητες με διαφορεούμενη ύπαρξη

- Ποιος είναι ο μεγαλύτερος Έλληνας φιλόσοφος του 17ου αιώνα; (Αν δεν υπήρχε καταγεγραμμένος φιλόσοφος εκείνη την περίοδο).
- Ποια ήταν η συμβολή της Μαρίας Παπαδοπούλου στην Κυβερνητική Επιστήμη; (Αν δεν υπάρχει τέτοιο πρόσωπο).

9. Λεπτομέρειες ανύπαρκτων τεχνολογιών

- Πώς λειτουργεί η γεννήτρια ενέργειας "Quantum Flux Drive"; (Αν η τεχνολογία είναι φανταστική).
- Ποιο είναι το software του "AI Clustering Model για ζωντανές μέλισσες"; (Αν είναι επινοημένο εργαλείο).

10. Παρουσίαση στοιχείων χωρίς βάση

- Ποια είναι η γεωγραφία του Βόρειου Πόλου του πλανήτη "Κρόνος"; (Μπορεί να δώσει περιγραφή βασισμένη σε φανταστικά δεδομένα).
- Ποια είναι η ανάλυση της διάλεκτου των Εξωγήινων Zorblax; (Αν δημιουργήσει φανταστική γλώσσα και γραμματική).

B: DALL-E: Παρουσιάζουμε πώς το DALL-E μπορεί να δημιουργήσει εικόνες από μια περιγραφή που του δίνουμε. Ο δάσκαλος, χρησιμοποιεί την εφαρμογή μέσα από το ChatGPT. Στη δωρεάν έκδοση του ChatGPT, οι χρήστες μπορούν πλέον να δημιουργούν έως και δύο εικόνες την ημέρα χρησιμοποιώντας το μοντέλο DALL-E 3.

Παραδείγματα Περιγραφών για το DALL-E

1. Απλές Περιγραφές για Δημιουργία Εικόνων:

- ο Ένας ελέφαντας που κρατάει μια ομπρέλα σε μια βροχερή μέρα.
- ο Ένα παιδί που παίζει με έναν χαρταετό σε ένα καταπράσινο λιβάδι.
- ο Ένα ρομπότ που φτιάχνει πίτσα.



2. Πιο Σύνθετες Περιγραφές:

- Ένα διαστημόπλοιο που προσγειώνεται σε έναν πλανήτη με μπλε δέντρα και πορτοκαλί ποτάμια.
- Μια βιβλιοθήκη γεμάτη με ιπτάμενα βιβλία και έναν γάτο που διαβάζει.
- Ένα χωριό μέσα σε μια κρυστάλλινη σφαίρα με χιόνι που πέφτει.

3. Δημιουργία Χαρακτήρων:

- Ένας πειρατής με πράσινο καπέλο και έναν παπαγάλο στον ώμο του.
- Ένα φανταστικό πλάσμα που μοιάζει με μονόκερο αλλά έχει φτερά πεταλούδας.
- Μια γοργόνα που κάθεται σε έναν βράχο και κρατάει ένα μαργαριτάρι.

4. Εκπαιδευτικές Περιγραφές:

- Ένας χάρτης που δείχνει την εξέλιξη της Αρχαίας Ελλάδας.
- Μια σκηνή από την καθημερινή ζωή στην Αρχαία Αίγυπτο.
- Ένα ηφαίστειο που εκρήγνυται, δείχνοντας την ροή της λάβας και τα στρώματα της γης.

- Στη συνέχεια, ο δάσκαλος εξηγεί τη σημασία της ευγένειας όταν απευθυνόμαστε σε εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης. Αν και τα εργαλεία αυτά δεν έχουν συναισθήματα, η ευγενική επικοινωνία καλλιεργεί μια συνήθεια σεβασμού που οι μαθητές μεταφέρουν και στις ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις τους.

Η ευγένεια στις πλατφόρμες είναι σημαντική για διάφορους λόγους, και η συζήτηση γύρω από αυτήν μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικό μάθημα για τη σωστή χρήση της τεχνολογίας και την ανάπτυξη ενσυναίσθησης.

Ακολουθούν μερικά επιχειρήματα:

1. Ενίσχυση Ψηφιακής Δεοντολογίας



Η ευγένεια προς τα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, όπως το ChatGPT, εκπαιδεύει τους μαθητές στη σωστή συμπεριφορά όταν αλληλεπιδρούν στον ψηφιακό κόσμο. Αν και το ChatGPT δεν έχει συναισθήματα, η χρήση ευγενικής γλώσσας δημιουργεί καλές συνήθειες που επεκτείνονται και στις πραγματικές σχέσεις.

2. Προώθηση Θετικής Επικοινωνίας

Η ευγένεια συμβάλλει στη δημιουργία μιας θετικής και εποικοδομητικής επικοινωνίας. Όταν οι μαθητές είναι ευγενικοί, έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να λάβουν σαφείς και χρήσιμες απαντήσεις, καθώς η επικοινωνία γίνεται πιο ξεκάθαρη και οργανωμένη.

3. Καλλιέργεια Σεβασμού

Η χρήση εργαλείων όπως το ChatGPT μπορεί να βοηθήσει στην ενίσχυση του σεβασμού προς τα συστήματα και τους ανθρώπους που τα δημιουργούν. Διδάσκοντας στους μαθητές να μιλούν ευγενικά, τους μαθαίνουμε να εκτιμούν τη δουλειά που βρίσκεται πίσω από αυτά τα εργαλεία.

4. Εξάσκηση Επικοινωνιακών Δεξιοτήτων

Η ευγένεια είναι βασικό στοιχείο της αποτελεσματικής επικοινωνίας. Μέσω της αλληλεπίδρασης με το ChatGPT, οι μαθητές εξασκούν τρόπους έκφρασης που μπορούν να τους βοηθήσουν και σε άλλες πτυχές της ζωής τους, όπως συνομιλίες με δασκάλους, φίλους και γονείς.

5. Ετοιμότητα για τον Ψηφιακό Κόσμο

Στον ψηφιακό κόσμο, η ευγένεια και ο σεβασμός είναι θεμελιώδεις αξίες για την αποφυγή συγκρούσεων, παρεξηγήσεων και τη διατήρηση ενός θετικού περιβάλλοντος επικοινωνίας. Τα παιδιά μαθαίνουν πως η χρήση της τεχνολογίας δεν είναι απλώς εργαλειακή, αλλά εμπεριέχει σημαντικές ηθικές και κοινωνικές διαστάσεις. Η υπευθυνότητα στη διαδικτυακή τους παρουσία περιλαμβάνει την αποφυγή της διάδοσης ψευδών ειδήσεων, την προστασία της ιδιωτικής ζωής των άλλων και την ενσυνείδητη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.



6. Προσωπική Εξέλιξη

Η ευγένεια προς το ChatGPT ή άλλα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να ενισχύσει την προσωπική ανάπτυξη. Καλλιεργεί τη συνήθεια του να μιλούν θετικά και με ενσυναίσθηση, ακόμα και όταν δεν το θεωρούν απαραίτητο.

Παράδειγμα που μπορεί να δείξει ο δάσκαλος:

- **Ευγενική Ερώτηση:** "Μπορείς, σε παρακαλώ, να μου εξηγήσεις τι είναι ένα ηφαίστειο;"
- **Αγενής Ερώτηση:** "Εξήγησέ μου τι είναι ένα ηφαίστειο τώρα!"

Ο δάσκαλος μπορεί να συζητήσει με τους μαθητές πώς το ύφος αλλάζει την ποιότητα της συνομιλίας και το αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης.

Μέρος Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή στην Χρήση του ChatGPT

- Επίδειξη: Ο δάσκαλος δείχνει στην τάξη πώς να συνδεθούν στο ChatGPT, είτε μέσω υπολογιστή είτε μέσω εφαρμογής, και πώς να το χρησιμοποιήσουν.
- Άσκηση: Ζητούμε από τα παιδιά να πληκτρολογήσουν μια απλή ερώτηση στο ChatGPT και να διαβάσουν την απάντηση. Για παράδειγμα, "Τι είναι ένα δελφίνι;"
- Συζήτηση: Συζητάμε για την απάντηση που έλαβαν και αν ήταν κατανοητή.

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία Εικόνας με το DALL·E

- Επίδειξη: Ο δάσκαλος δείχνει πώς να περιγράψουν μια εικόνα στο ChatGPT και να δουν την εικόνα που δημιουργείται.
- Άσκηση: Ζητούμε από τα παιδιά να περιγράψουν μια απλή σκηνή, όπως "Ένα λιοντάρι που κοιμάται κάτω από ένα δέντρο", και να δουν την εικόνα που δημιουργεί το DALL·E.



- Συζήτηση: Τα παιδιά συζητούν πώς η εικόνα που δημιουργήθηκε ταιριάζει με την περιγραφή τους και τι θα μπορούσαν να αλλάξουν για να την κάνουν πιο ακριβή.

Μέρος Γ: Αναστοχασμός και Συζήτηση

1. Συζήτηση για την Υπεύθυνη Χρήση:

Στόχος είναι τα παιδιά να κατανοήσουν τη σημασία της σωστής χρήσης του ChatGPT ως εργαλείου και γιατί υπάρχουν περιορισμοί για την ηλικία χρήσης του.

- **Γιατί δεν επιτρέπεται και δεν συνιστάται η χρήση του ChatGPT από μαθητές κάτω των 13 ετών:**

- ο Το ChatGPT έχει σχεδιαστεί για χρήστες με βασικές δεξιότητες κριτικής σκέψης, ώστε να κατανοούν πώς λειτουργεί και να αξιολογούν τις απαντήσεις του.
- ο Υπάρχει κίνδυνος οι μικρότεροι μαθητές να μην μπορούν να ξεχωρίσουν τη σωστή πληροφορία από τυχόν ανακρίβειες ή "παραπλανητικές" απαντήσεις.
- ο Η χρήση του εργαλείου μπορεί να περιλαμβάνει απαντήσεις που δεν είναι κατάλληλες για την ηλικία τους.
- ο Η διατήρηση δεδομένων και το απόρρητο των προσωπικών πληροφοριών είναι επίσης ένας λόγος για τον περιορισμό.

- **Επιχειρήματα για Υπεύθυνη Χρήση:**

- ο Το ChatGPT είναι βοηθός που ενισχύει τη γνώση, αλλά δεν μπορεί να αντικαταστήσει τη δική μας κρίση.
- ο Είναι σημαντικό να γράφουμε ξεκάθαρες ερωτήσεις και να εξετάζουμε κριτικά τις απαντήσεις που λαμβάνουμε.
- ο Δεν πρέπει να βασιζόμαστε αποκλειστικά σε αυτό, αλλά να το χρησιμοποιούμε ως εργαλείο υποστήριξης.



2. Λίστα Ερωτήσεων για Συζήτηση:

- Τι έμαθες σήμερα για το ChatGPT;
- Πώς πιστεύεις ότι μπορεί να σε βοηθήσει στο σχολείο;
- Γιατί πιστεύεις ότι υπάρχουν όρια ηλικίας για τη χρήση τέτοιων εργαλείων;
- Πώς μπορούμε να βεβαιωθούμε ότι το χρησιμοποιούμε σωστά;
- Τι πρέπει να κάνουμε αν λάβουμε μια απάντηση που δεν είναι σωστή ή μας φαίνεται "περίεργη";

3. Δραστηριότητα Αναστοχασμού:

- Κάθε μαθητής γράφει ή ζωγραφίζει την εμπειρία του με το ChatGPT:
 - Τι του άρεσε;
 - Τι τον προβλημάτισε;
 - Πώς πιστεύει ότι μπορεί να το χρησιμοποιήσει στο μέλλον με υπευθυνότητα;

4. Κλείσιμο:

- Οι μαθητές μοιράζονται τις σκέψεις τους με την τάξη.
- Ο εκπαιδευτικός συνοψίζει τον στόχο της δραστηριότητας: "Το ChatGPT είναι ένας έξυπνος βοηθός που μπορεί να μας υποστηρίξει, αλλά μόνο αν το χρησιμοποιούμε σωστά και υπεύθυνα."

Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές εργάζονται ατομικά κατά την πρώτη χρήση των εργαλείων για να κατανοήσουν τη λειτουργία τους.
- Χωρίζονται σε μικρές ομάδες για συζήτηση και ανταλλαγή ιδεών σχετικά με τις εικόνες που δημιούργησαν.



Αξιολόγηση

- Παρακολούθηση της συμμετοχής και της κατανόησης των μαθητών κατά τη χρήση των εργαλείων.
- Αξιολόγηση των εικόνων και των κειμένων που δημιουργήθηκαν για την ακρίβεια και τη δημιουργικότητά τους.
- Ανατροφοδότηση σχετικά με την υπεύθυνη και δημιουργική χρήση της τεχνολογίας.

Πρόσθετες Πληροφορίες για τη Χρήση των Εργαλείων

1. Πού να Βρείτε τις Εφαρμογές:

- Το ChatGPT είναι διαθέσιμο μέσω διαδικτυακών πλατφορμών και μπορεί να βρεθεί στην ιστοσελίδα του OpenAI (<https://chat.openai.com>). Υπάρχουν επίσης εφαρμογές διαθέσιμες για κινητές συσκευές στα καταστήματα εφαρμογών (Google Play για Android και App Store για iOS).

- Το DALL·E μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσω του ChatGPT. Απλά ζητάμε από το ChatGPT να δημιουργήσει εικόνες και αυτόματα ενεργοποιείται το DALL·E. Στη δωρεάν έκδοση του ChatGPT, οι χρήστες μπορούν πλέον να δημιουργούν έως και δύο εικόνες την ημέρα χρησιμοποιώντας το μοντέλο DALL-E 3

2. Πώς να Συνδεθείτε:

- Για να χρησιμοποιήσετε το ChatGPT, χρειάζεται να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό στην ιστοσελίδα του OpenAI. Αυτό απαιτεί μια διεύθυνση email και τη δημιουργία κωδικού πρόσβασης.

- Μόλις συνδεθείτε, μπορείτε να αρχίσετε να πληκτρολογείτε ερωτήσεις ή αιτήματα στο πλαίσιο συνομιλίας. Το εργαλείο θα σας απαντήσει σε πραγματικό χρόνο.

- Το ίδιο ισχύει και για το DALL·E, όπου θα πρέπει να δημιουργήσετε ή να συνδεθείτε σε έναν λογαριασμό. Από εκεί, μπορείτε να ξεκινήσετε να εισάγετε περιγραφές για να δημιουργήσετε εικόνες. Αν όμως το χρησιμοποιείτε μέσα από το ChatGPT δεν απαιτείται σύνδεση.



3. Συνδρομητική υπηρεσία:

Η συνδρομητική υπηρεσία ChatGPT Plus προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με τη δωρεάν έκδοση, περιλαμβάνοντας πρόσβαση στο προηγμένο μοντέλο GPT-4, που εξασφαλίζει ταχύτερες και ακριβέστερες απαντήσεις, ιδιαίτερα σε σύνθετα ερωτήματα. Επιπλέον, οι συνδρομητές έχουν προτεραιότητα στην πρόσβαση, ακόμα και σε περιόδους υψηλής ζήτησης, και μπορούν να χρησιμοποιούν βελτιωμένες λειτουργίες όπως η ενσωματωμένη δημιουργία απεριόριστων εικόνων μέσω DALL·E. Όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, στη δωρεάν έκδοση του ChatGPT, οι χρήστες μπορούν να δημιουργούν έως και δύο εικόνες την ημέρα.

4. Όροι Χρήσης και Ασφάλεια:

- Είναι σημαντικό να κατανοήσετε ότι τα εργαλεία όπως το ChatGPT και το DALL·E πρέπει να χρησιμοποιούνται με υπευθυνότητα. Οι μαθητές πρέπει να ακολουθούν τους όρους χρήσης που καθορίζονται από το OpenAI. Τονίζεται ότι για να δημιουργήσει κάποιος λογαριασμό, πρέπει να έχει συμπληρώσει το 13^ο έτος της ηλικίας του.
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να διασφαλίζουν ότι οι μαθητές χρησιμοποιούν τις πλατφόρμες με τρόπο που να σέβεται τους άλλους και να μην εκθέτουν προσωπικά δεδομένα.
- Οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί πρέπει να εποπτεύουν τη χρήση αυτών των εργαλείων, ειδικά για μικρότερα παιδιά, ώστε να διασφαλιστεί η ασφαλής και κατάλληλη χρήση.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 2:

ΘΕΜΑ: Εμπλουτισμός Λεξιλογίου και Κυβισμός

Εκπαιδευτικός Υπεύθυνος: Σιμόνη Πελεκανή Παναγιώτου



Νέες προοπτικές μάθησης αναδεικνύονται σε αυτή τη διδακτική πρόταση, η οποία περιγράφει μια δραστηριότητα που επιδιώκει να ενισχύσει το λεξιλόγιο των μαθητών μέσω της παρατήρησης και περιγραφής εικόνων. Παράλληλα, ενθαρρύνεται η δημιουργική σκέψη και έκφραση, καθώς οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν τις δικές τους εικόνες με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Η δραστηριότητα στοχεύει επίσης στη σύνδεση της τέχνης με την τεχνολογία, προωθώντας μια διαθεματική προσέγγιση στη μάθηση.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς απαιτεί από τον εκπαιδευτικό τη χρήση λογισμικού για τη δημιουργία εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη (όπως το DALL·E).

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Α' - Β' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Εξοικείωση με τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου και την κατανόηση βασικών στοιχείων του κυβισμού μέσα από την παραγωγή και ανάλυση εικόνων.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

- Εμπλουτισμός του λεξιλογίου μέσω περιγραφής και ανάλυσης εικόνων.



- Κατανόηση βασικών στοιχείων του κυβισμού μέσα από την παρατήρηση και δημιουργία εικόνων.
- Ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης και κριτικής ανάλυσης.

Υλικά

- Προβολέας και/ή διαδραστικός πίνακας για παρουσιάσεις.
- Υπολογιστές με πρόσβαση σε εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία εικόνων (DALL·E, Midjourney, Ideogram, Bing Images, ChatGPT).

Διαθεματικότητα:

- Εμπλουτισμός του λεξιλογίου μέσω περιγραφής και ανάλυσης εικόνων.
- Κατανόηση βασικών στοιχείων του κυβισμού μέσα από την παρατήρηση και δημιουργία εικόνων.
- Ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης και κριτικής ανάλυσης.

Οργάνωση Περιεχομένου

ΜΕΡΟΣ Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση: Συζήτηση για την σημασία του λεξιλογίου στην περιγραφή τέχνης και εικόνων. Η σημασία του λεξιλογίου στην περιγραφή της τέχνης και των εικόνων είναι θεμελιώδης, καθώς το πώς εκφραζόμαστε επηρεάζει άμεσα την κατανόηση και την απόδοση της εμπειρίας που θέλουμε να μεταφέρουμε. Οι λέξεις είναι τα «εργαλεία» μας για να αποτυπώσουμε συναισθήματα, νοήματα και λεπτομέρειες που διαφορετικά θα μπορούσαν να περάσουν απαρατήρητες.

Επεξήγηση και Εμβάθυνση

1. Πλούσιο Λεξιλόγιο: Ένα πλούσιο λεξιλόγιο μας επιτρέπει να περιγράψουμε με ακρίβεια τα χαρακτηριστικά μιας εικόνας ή ενός έργου τέχνης. Για παράδειγμα, αντί



- να πούμε "όμορφο τοπίο", μπορούμε να πούμε "ένα γαλήνιο τοπίο με απαλές αποχρώσεις γαλάζιου και πράσινου που δημιουργούν μια αίσθηση ηρεμίας".
2. Επιρροή στα Συναισθήματα: Οι λέξεις έχουν δύναμη να προκαλέσουν συγκεκριμένα συναισθήματα. Μια περιγραφή με έντονα επίθετα, όπως "δυναμικός", "έντονος", ή "δραματικός", μπορεί να μεταφέρει εντελώς διαφορετική εντύπωση από μια πιο ουδέτερη περιγραφή.
 3. Κατανόηση της Τέχνης: Μέσα από το λεξιλόγιο, καλλιεργούμε τη δυνατότητα να εκφράζουμε προσωπικές ερμηνείες, συνδέοντας το κοινό με το έργο τέχνης. Για παράδειγμα, λέξεις όπως "αναζωογονητικός", "μελαγχολικός" ή "αφηρημένος" μπορούν να κάνουν πιο σαφές το πώς αντιλαμβανόμαστε ένα έργο.
 4. Πολιτισμικές και Ιστορικές Αναφορές: Ένα καλοδουλεμένο λεξιλόγιο περιλαμβάνει λέξεις που αναφέρονται σε πολιτισμικές, ιστορικές ή φιλοσοφικές έννοιες, επιτρέποντας μια βαθύτερη ανάλυση του έργου.
 5. ΤΝ και Λεξιλόγιο: Στον κόσμο της Τεχνητής Νοημοσύνης, η σημασία του λεξιλογίου γίνεται ακόμα πιο κρίσιμη. Η περιγραφή εικόνων με λέξεις βοηθάει τις μηχανές να "κατανοήσουν" και να ερμηνεύσουν τι βλέπουν, συνδέοντας αντικείμενα, συναισθήματα και έννοιες.

Αναμενόμενα Αποτελέσματα από τη Συζήτηση

1. Ενίσχυση Εκφραστικής Ικανότητας: Τα παιδιά και οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν πώς οι λέξεις μπορούν να εμπλουτίσουν την επικοινωνία και την έκφραση της τέχνης.
2. Βελτίωση Κριτικής Σκέψης: Οι συμμετέχοντες θα αρχίσουν να σκέφτονται πιο αναλυτικά για τα συναισθήματα και τις ιδέες που προκαλεί η τέχνη.
3. Σύνδεση με το Πολιτισμικό Πλαίσιο: Θα κατανοήσουν πώς το λεξιλόγιο επηρεάζεται από την κουλτούρα, τις εμπειρίες και το περιβάλλον.
4. Ανάπτυξη Φαντασίας και Δημιουργικότητας: Θα εμπνευστούν να χρησιμοποιούν πλούσιες περιγραφές για να δημιουργούν πιο ζωντανές και έντονες αφηγήσεις.
5. Εκπαίδευση στην Ακρίβεια: Θα αντιληφθούν τη σημασία του να είναι ακριβείς στις λέξεις που επιλέγουν, ειδικά όταν περιγράφουν κάτι τόσο υποκειμενικό όσο η τέχνη.



ΜΕΡΟΣ Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή στον κυβισμό μέσα από παρουσίαση και παραδείγματα.

- Αρχίζουμε με μια σύντομη παρουσίαση του κυβισμού, προβάλλοντας έργα τέχνης από κυβιστές καλλιτέχνες όπως ο Πικάσο και ο Μπρακ. Συζητάμε τα βασικά χαρακτηριστικά του κυβισμού, όπως η αποσύνθεση των αντικειμένων σε γεωμετρικά σχήματα και η πολλαπλή προοπτική.
- Οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν και να περιγράψουν ένα έργο, χρησιμοποιώντας νέες λέξεις που εισάγονται κατά τη διάρκεια της συζήτησης.

Δραστηριότητα 2: Οι μαθητές γράφουν μια πρόταση περιγραφής για κάτι που τους ενδιαφέρει ή φαντάζονται.

- Κάθε μαθητής καλείται να γράψει μια σύντομη πρόταση περιγράφοντας μια σκηνή, ένα αντικείμενο ή μια ιδέα που τους ενδιαφέρει και εμπνέει. Ενθαρρύνεται να χρησιμοποιήσει πλούσιο και περιγραφικό λεξιλόγιο, δίνοντας έμφαση στη λεπτομέρεια και στη ζωντανή απεικόνιση της σκέψης τους. Η άσκηση στοχεύει στη διεύρυνση της φαντασίας τους, καλλιεργώντας την ικανότητα να μετατρέπουν τις ιδέες τους σε γραπτές περιγραφές που προκαλούν εικόνες και συναισθήματα στον αναγνώστη. Επιπλέον, προωθεί την αυτοέκφραση και την προσωπική σύνδεση με το περιεχόμενο, καθιστώντας το έργο πιο ενδιαφέρον και ουσιαστικό. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εξερευνήσουν διαφορετικές οπτικές γωνίες και να αναδείξουν τη μοναδικότητά τους μέσω της δημιουργικής γραφής.
- Χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης (DALL·E, Midjourney, Ideogram, Bing Images, ChatGPT), οι περιγραφές των μαθητών μετατρέπονται σε εικόνες. Δίπλα όμως σε κάθε περιγραφή, εισάγεται ο όρος «σε στυλ κυβισμού». Αν για παράδειγμα το παιδί έγραψε την πρόταση «Ένας ελέφαντας φοράει καπέλο», στο σύστημα εισάγεται η εντολή «Ένας ελέφαντας φοράει καπέλο σε στυλ κυβισμού». Η διαδικασία αυτή προσφέρει μια άμεση οπτική ανταπόκριση στις λεκτικές τους περιγραφές και ενθαρρύνει την περαιτέρω συζήτηση σχετικά με τη σχέση μεταξύ λέξεων και εικόνων.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

ChatGPT, μπορείς σε παρακαλώ να μου φτιάξεις μια εικόνα με ένα άλογο που πίνει νερό ακολουθώντας την μορφή του κυβισμού;



Παράδειγμα Εντολής στο Midjourney: An elephant a hat, depicted in a cubism-inspired style.

Δραστηριότητα 3: Χρήση εργαλείου τεχνητής νοημοσύνης για την παραγωγή νέας εικόνας με βάση την αναθεωρημένη περιγραφή, στην τεχνοτροπία του κυβισμού.

- Μετά την πρώτη παραγωγή εικόνων, οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν τις εικόνες που δημιουργήθηκαν από τις περιγραφές τους. Συζητούν σε ομάδες πώς οι εικόνες ανταποκρίνονται στις αρχικές τους περιγραφές και τι θα μπορούσαν να έχουν αλλάξει ή προσθέσει για να κάνουν την εικόνα πιο κοντά στην αρχική τους ιδέα.
- Στη συνέχεια, δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να τροποποιήσουν τις περιγραφές τους με βάση την ανάλυση και την ομαδική συζήτηση, ενθαρρύνοντας την ακρίβεια στη χρήση της γλώσσας και τη δημιουργική σκέψη. Οι τροποποιημένες περιγραφές χρησιμοποιούνται για να παράγουν νέες εικόνες (ακολουθώντας επίσης το στυλ του κυβισμού), δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να δουν πώς οι αλλαγές στη γλώσσα μπορούν να επηρεάσουν την οπτική απεικόνιση των ιδεών τους.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

ChatGPT, μπορείς σε παρακαλώ να μου φτιάξεις μια εικόνα με ένα άλογο που πίνει νερό δίπλα από ένα δελφίνι ακολουθώντας την μορφή του κυβισμού;



Παράδειγμα Εντολής στο Midjourney:

An elephant wearing a geometric-patterned, feather-adorned, colorful hat in cubism stype

Αναλυτικό Εκπαιδευτικό Αποτέλεσμα:

1. Ανάπτυξη Κριτικής Σκέψης:

- ο Οι μαθητές εξασκούνται στο να αξιολογούν την απόδοση των ιδεών τους, συγκρίνοντας τις αρχικές περιγραφές τους με τις παραγόμενες εικόνες.
- ο Μαθαίνουν να εντοπίζουν ασυμφωνίες και να προτείνουν βελτιώσεις, αναλύοντας πώς η γλώσσα επηρεάζει την απεικόνιση.

2. Ενίσχυση Συνεργατικών Δεξιοτήτων:

- ο Μέσα από την ομαδική συζήτηση, οι μαθητές ανταλλάσσουν ιδέες και μαθαίνουν να συνεργάζονται, να ακούν διαφορετικές απόψεις και να συνδιαμορφώνουν τις τελικές περιγραφές τους.

3. Ανάπτυξη Γλωσσικής Ακρίβειας:

- ο Εξασκούνται στη διατύπωση περιγραφών με μεγαλύτερη σαφήνεια και ακρίβεια, κατανοώντας τη σημασία της επιλογής λέξεων και φράσεων.



4. Δημιουργική Σκέψη και Έκφραση:

- ο Οι μαθητές καλούνται να προσεγγίσουν δημιουργικά την αναδιαμόρφωση των περιγραφών τους, σκεπτόμενοι πώς μπορούν να περιγράψουν τις ιδέες τους με διαφορετικό τρόπο για να επιτύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.

5. Κατανόηση της Σχέσης Γλώσσας και Τέχνης:

- ο Μέσα από την τροποποίηση των περιγραφών και τη δημιουργία νέων εικόνων, οι μαθητές ανακαλύπτουν τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ γλωσσικής έκφρασης και οπτικής απεικόνισης.

6. Αναγνώριση Καλλιτεχνικών Τεχνοτροπιών:

- ο Με την υιοθέτηση του στυλ του κυβισμού στις εικόνες, οι μαθητές εξοικειώνονται με χαρακτηριστικά καλλιτεχνικά ρεύματα, καλλιεργώντας την αισθητική τους αντίληψη.

7. Εμπειρία Διαδικασίας Ανατροφοδότησης (Feedback):

- ο Οι μαθητές αντιλαμβάνονται τη σημασία της ανατροφοδότησης και της συνεχούς βελτίωσης, καθώς η διαδικασία της ανάλυσης και της αναδιαμόρφωσης οδηγεί σε καλύτερα αποτελέσματα.

8. Εμπλοκή σε Διαθεματική Μάθηση:

- ο Το μάθημα συνδυάζει στοιχεία γλώσσας, τέχνης και τεχνολογίας, παρέχοντας μια ολιστική μαθησιακή εμπειρία που συνδέει διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα.

9. Καλλιέργεια Αυτονομίας στη Μάθηση:

- ο Μέσω της προσωπικής επανεξέτασης των περιγραφών τους, οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία μάθησης, καλλιεργώντας την αυτονομία και την υπευθυνότητά τους.

10. Προώθηση Ψηφιακών Δεξιοτήτων:

- ο Εφόσον χρησιμοποιούνται ψηφιακά εργαλεία για την παραγωγή εικόνων, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες στη χρήση σύγχρονης τεχνολογίας.

Αυτός ο συνδυασμός δεξιοτήτων και γνώσεων προάγει την ολιστική ανάπτυξη των μαθητών, ενώ καθιστά τη μαθησιακή διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα και αποτελεσματική.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

ChatGPT, μπορείς σε παρακαλώ να μου φτιάξεις μια εικόνα με ένα άλογο που πίνει νερό δίπλα από ένα δελφίνι ενώ χιονίζει ακολουθώντας την μορφή του κυβισμού;



Παράδειγμα Εντολής στο Midjourney:

An elephant wearing a geometric-patterned, feather-adorned, colorful hat with shimmering motifs, gradient feathers, and playful reflective charms in cubism style

ΜΕΡΟΣ Γ: Δημιουργική (Μεταγνωστική) Δραστηριότητα

Δραστηριότητα 1: Οι μαθητές παρουσιάζουν τις εικόνες που δημιούργησαν και εξηγούν την προσέγγισή τους, συζητώντας γιατί αντιπροσωπεύουν τον κυβισμό. Η προσέγγιση αυτή επιδιώκει να ενισχύσει την κατανόηση των μαθητών σχετικά με τη δύναμη της γλώσσας στη δημιουργία οπτικών εικόνων και τη σημασία της ακρίβειας στην περιγραφή. Επίσης, προωθεί την εκτίμηση της τέχνης και της δημιουργικότητας, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να σκεφτούν κριτικά και να εκφράσουν τις ιδέες τους με δημιουργικούς τρόπους. Αυτή η διαδικασία τους βοηθά να καταλάβουν πώς διάφορες τεχνικές και προσεγγίσεις στην τέχνη, όπως ο κυβισμός, μπορούν να αλλάξουν την αντίληψη της πραγματικότητας μέσω της τέχνης. Επιπλέον, διαπιστώνουν πώς η προσεκτική επιλογή λέξεων και η δημιουργική σκέψη



μπορούν να ενισχύσουν την επικοινωνία των ιδεών τους, προσφέροντας μια πλούσια εμπειρία μάθησης που ενσωματώνει τη γλώσσα, την τέχνη, και την κριτική σκέψη.

Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες για συζήτηση και ανταλλαγή ιδεών σχετικά με τις εικόνες που δημιούργησαν.

Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης της Διδακτικής Πρότασης

Στη συγκεκριμένη ενότητα, παρατίθεται ένα ερωτηματολόγιο που μπορεί να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να αξιολογήσει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα της πρότασης.

Η παρούσα δομή του ερωτηματολογίου έχει σχεδιαστεί **αποκλειστικά για σκοπούς εσωτερικής αξιολόγησης**, δηλαδή για να προσφέρει στον εκπαιδευτικό ανατροφοδότηση σχετικά με τον τρόπο διδασκαλίας και τα μαθησιακά αποτελέσματα στο πλαίσιο της τάξης του. Δεν προορίζεται για δημοσιοποίηση ή ερευνητική χρήση.

Σε περίπτωση που ο εκπαιδευτικός επιθυμεί να δημοσιεύσει τα αποτελέσματα της έρευνας, θα πρέπει:

- Να **υποβάλει αίτημα προς την αρμόδια Επιτροπή Ηθικής και Δεοντολογίας** (βιοηθικής), λαμβάνοντας τη σχετική έγκριση.
- Να **προσαρμόσει το ερωτηματολόγιο** κατάλληλα, ώστε να συμμορφώνεται με τις αρχές της δεοντολογίας και της προστασίας προσωπικών δεδομένων.
- Να εξασφαλίσει τη **συγκατάθεση των γονέων/κηδεμόνων**, εφόσον πρόκειται για ανήλικους μαθητές.

Η συμμόρφωση με τις παραπάνω προϋποθέσεις είναι απαραίτητη για κάθε μορφή δημοσιοποίησης (άρθρο, συνέδριο, αναφορά), καθώς οι μαθητές συνιστούν ευάλωτο πληθυσμό και απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή στην ερευνητική διαδικασία.

Το ίδιο ισχύει για το σύνολο των ερωτηματολογίων που παρουσιάζονται στο βιβλίο



Οδηγίες:

Συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο με τη βοήθεια των μαθητών. Οι ερωτήσεις είναι απλές, με εικόνες και smileys για να διευκολύνουν την κατανόηση και τη συμμετοχή.

1. **Σου άρεσε το μάθημα;**

-  Ναι, πάρα πολύ!
-  Ήταν καλό.
-  Δεν μου άρεσε.

2. **Έμαθες καινούργιες λέξεις για την τέχνη;**

-  Ναι
-  Όχι
-  Δεν είμαι σίγουρος/η

3. **Ήταν εύκολο να φτιάξεις μια περιγραφή για την εικόνα;**

-  Ναι, ήταν εύκολο!
-  Ήταν λίγο δύσκολο.
-  Ήταν πολύ δύσκολο.

4. **Σου άρεσε να χρησιμοποιείς το εργαλείο για να δημιουργήσεις εικόνες;**

-  Ναι, ήταν πολύ διασκεδαστικό!
-  Ήταν εντάξει.
-  Δεν μου άρεσε.

5. **Κατάλαβες τι είναι ο κυβισμός;**

-  Ναι, το κατάλαβα καλά!
-  Το κατάλαβα λίγο.
-  Δεν το κατάλαβα.

6. **Πώς ένιωσες όταν περιέγραφες μια εικόνα;**

-  Χαρούμενος/η



😞 Ουδέτερος/η

😞 Μπερδεμένος/η

7. **Θα ήθελες να ξανακάνουμε ένα παρόμοιο μάθημα;**

✅ Ναι, πολύ!

😊 Ίσως.

❌ Όχι.

8. **Ποιο σημείο του μαθήματος σου άρεσε περισσότερο;**

👁️ Να βλέπω τις εικόνες.

✍️ Να περιγράφω την εικόνα.

🖨️ Να φτιάχνω εικόνες με το εργαλείο.

9. **Τι θα άλλαζες στο μάθημα για να γίνει καλύτερο;**

✍️ _____

✍️ _____

10. **Ζωγράφισε κάτι που σου έμεινε από το μάθημα!**

(Χώρος για ζωγραφική)



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 3:

ΘΕΜΑ: Ιστορίες με εικόνες –
Χρησιμοποιώντας τα κόμικς ως μέσω
αφήγησης



Εκπαιδευτικός Υπεύθυνος: Μαρία Χατζησοφοκλέους

Το μάθημα που επιδιώκει να βοηθήσει τα παιδιά να αναπτύξουν τη φαντασία τους και να την εκφράσουν μέσω μιας οργανωμένης διαδικασίας γραφής. Τα παιδιά θα μάθουν πώς να μετατρέπουν τις ιδέες τους σε δομημένο κείμενο, ενισχύοντας παράλληλα τις δεξιότητες έκφρασης σε δημόσιο χώρο, με την υποστήριξη της τεχνητής νοημοσύνης.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο. Οι δραστηριότητες είναι προσαρμοσμένες για τη Β' Δημοτικού και απαιτούν βασικές γλωσσικές δεξιότητες, κατανόηση και δημιουργικότητα. Με την καθοδήγηση του δασκάλου, η δυσκολία διαχειρίζεται αποτελεσματικά. Από το διδάσκοντα, απαιτείται γνώση χρήσης εργαλείων παραγωγής εικόνων με τη βοήθεια της ΤΝ.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος Διδασκαλίας: 3-4 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Β' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Οι μαθητές να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και την εκφραστικότητά τους, να αναπτύξουν τη φαντασία τους και να συνεργαστούν.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Να μάθουν να εκφράζουν τις φανταστικές ιδέες τους σε δομημένη γραφή.



2. Να εξασκήσουν τη δημόσια ομιλία παρουσιάζοντας τις ιδέες τους στην τάξη.
3. Να συνεργαστούν σε ομάδες και να μοιραστούν ιδέες, με αλληλοκατανόηση και ενίσχυση της φαντασίας.
4. Να δημιουργήσουν και να ολοκληρώσουν σύντομες ιστορίες και κόμικς μέσω της τεχνολογίας και της τεχνητής νοημοσύνης.

Υλικά

- Υπολογιστές ή tablets με πρόσβαση στο διαδίκτυο για χρήση του ChatGPT (ή άλλης πλατφόρμας παραγωγής εικόνων)
- Εκπαιδευτικά φύλλα εργασίας για τη συγγραφή των ιστοριών.
- Προβολέας ή διαδραστικός πίνακας για παρουσίαση των ιστοριών και των κόμικς.

Διαθεματικότητα

- Γλώσσα: Ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης και περιγραφής.
- Τεχνολογία: Χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.
- Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή: Ευαισθητοποίηση για τη σωστή χρήση της τεχνολογίας και του διαδικτύου.

Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Δημιουργία Αρχικών Ιστοριών - Έκθεση

Παρουσίαση Θέματος: Ο δάσκαλος ξεκινά τη δραστηριότητα εξηγώντας στους μαθητές ότι θα ασχοληθούν με τη δημιουργία και περιγραφή «φανταστικών πλανητών», δίνοντάς τους την ευκαιρία να εξερευνήσουν τη φαντασία τους και να τη μετατρέψουν σε κάτι απτό. Τους καλεί να φανταστούν έναν πλανήτη μοναδικό, με δικές του ξεχωριστές ιδιότητες και χαρακτηριστικά. Η εισαγωγή περιλαμβάνει μια σύντομη συζήτηση για το τι σημαίνει "φανταστικός κόσμος" και πώς μπορούμε να τον περιγράψουμε με λέξεις.

Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις όπως:



- Πώς μοιάζει ο πλανήτης σας; Είναι μικρός ή μεγάλος; Βραχώδης ή γεμάτος νερά;
- Τι χρώμα έχει ο ουρανός; Έχει ήλιους, φεγγάρια ή αστέρια;
- Υπάρχουν ποτάμια, θάλασσες, ηφαίστεια ή δάση; Ποια είναι τα κυριότερα φυσικά του τοπία;
- Ποιοι κατοικούν στον πλανήτη; Είναι ζώα, φυτά ή κάποια άλλη μορφή ζωής; Πώς ζουν και επικοινωνούν;
- Τι είδους πολιτισμός έχει αναπτυχθεί εκεί; Υπάρχουν τεχνολογίες, έθιμα ή μοναδικά χαρακτηριστικά που τον κάνουν ξεχωριστό;

Ο δάσκαλος παρουσιάζει παραδείγματα, όπως περιγραφές από γνωστές ιστορίες επιστημονικής φαντασίας ή παραμύθια, για να εμπνεύσει τους μαθητές και να τους καθοδηγήσει.

Γράψιμο Έκθεσης: Αφού έχουν συζητήσει και οργανώσει τις σκέψεις τους, οι μαθητές προχωρούν στη συγγραφή μιας σύντομης έκθεσης για τον πλανήτη τους. Ο δάσκαλος δίνει οδηγίες για το πώς να δομήσουν την έκθεσή τους, περιλαμβάνοντας:

1. **Εισαγωγή:** Μια γενική περιγραφή του πλανήτη, πώς ονομάζεται και τι τον κάνει ξεχωριστό.
2. **Φυσικά Χαρακτηριστικά:** Περιγραφή του τοπίου, των κλιματικών συνθηκών, των χρωμάτων και των βασικών στοιχείων του περιβάλλοντος.
3. **Κάτοικοι και Πολιτισμός:** Αναφορά στους κατοίκους του πλανήτη, πώς μοιάζουν, πώς ζουν και ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του πολιτισμού τους.
4. **Προσωπική Σχέση:** Πώς αισθάνονται οι μαθητές για τον πλανήτη τους. Είναι ονειρικός, φιλικός ή ίσως μυστήριος; Τι θα ένιωθαν αν μπορούσαν να ζήσουν εκεί;

Ο δάσκαλος μπορεί να προσφέρει υποστηρικτικές ερωτήσεις και πρότυπα για να βοηθήσει τους μαθητές που δυσκολεύονται να ξεκινήσουν.

Καθώς γράφουν, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες όπως:

- **Δημιουργική Σκέψη:** Σχεδιάζοντας έναν φανταστικό κόσμο από το μηδέν.
- **Δομή και Οργάνωση:** Μαθαίνουν πώς να οργανώνουν τις ιδέες τους σε λογική σειρά.



- **Γλωσσική Έκφραση:** Βελτιώνουν το λεξιλόγιό τους και την ικανότητά τους να περιγράφουν εικόνες και συναισθήματα.

Δημόσια Ανάγνωση: Στην επόμενη διδακτική περίοδο (μπορεί να γίνει και σε διαφορετικές μέρες ανάλογα με το πλήθος των μαθητών), κάθε μαθητής διαβάζει την περιγραφή του πλανήτη του στην τάξη, προσφέροντας μια μοναδική ευκαιρία να εξασκήσουν και να αναπτύξουν δεξιότητες δημόσιας ομιλίας (public speaking). Καθώς παρουσιάζουν τη δουλειά τους μπροστά στους συμμαθητές τους, μαθαίνουν να οργανώνουν τις σκέψεις τους με σαφήνεια και να επικοινωνούν τις ιδέες τους με αυτοπεποίθηση. Η δραστηριότητα αυτή δεν περιορίζεται απλώς στην ανάγνωση ενός κειμένου. Ενισχύει την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν τη φωνή τους με εκφραστικότητα, να διατηρούν την προσοχή του ακροατηρίου και να προσαρμόζουν τον τρόπο παρουσίασης ανάλογα με τις αντιδράσεις που λαμβάνουν. Επιπλέον, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες ακρόασης, καθώς καλούνται να παρακολουθούν τις παρουσιάσεις των συμμαθητών τους, να διατυπώνουν ερωτήσεις και να συμμετέχουν σε συζητήσεις, προάγοντας τον διάλογο και την αλληλεπίδραση.

Παράλληλα, μέσα από τη διαδικασία αυτή καλλιεργείται η ενσυναίσθηση, καθώς οι μαθητές μαθαίνουν να εκτιμούν την προσπάθεια και τις ιδέες των συμμαθητών τους, ενώ ενισχύεται η αίσθηση της ομάδας. Το αίσθημα ασφάλειας και αποδοχής που δημιουργείται στην τάξη δίνει στους μαθητές το θάρρος να εκφραστούν ελεύθερα, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης και της αυτοεκτίμησής τους.

Ψηφοφορία: Μετά την παρουσίαση, οι μαθητές συμμετέχουν σε μια ψηφοφορία για να επιλέξουν τους πέντε αγαπημένους πλανήτες, ενισχύοντας το αίσθημα της συμμετοχικής διαδικασίας και της συνεργασίας στην τάξη. Η ψηφοφορία επικεντρώνεται στη φαντασία και την πρωτοτυπία που επέδειξαν οι συμμαθητές τους κατά τη δημιουργία και την παρουσίαση των πλανητών τους. Αυτή η εστίαση απομακρύνει την έμφαση από την ποιότητα γραφής και τις τεχνικές λεπτομέρειες, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να αξιολογούν και να εκτιμούν τις δημιουργικές ιδέες.



Η διαδικασία της ψηφοφορίας οργανώνεται με τρόπο που ενισχύει τη δικαιοσύνη και τη διαφάνεια. Κάθε μαθητής καταθέτει τις ψήφους του ανώνυμα, γεγονός που ενδυναμώνει την ελευθερία της έκφρασης και αποτρέπει τυχόν προκαταλήψεις ή κοινωνικές πιέσεις. Κατά τη διάρκεια της ψηφοφορίας, οι μαθητές μαθαίνουν την αξία της αντικειμενικής κρίσης, της αναγνώρισης της φαντασίας των άλλων και της συνεργατικής απόφασης.

Παράλληλα, η διαδικασία αυτή τους δίνει την ευκαιρία να σκεφτούν κριτικά και να αναπτύξουν δεξιότητες αξιολόγησης. Ενθαρρύνονται να εκτιμήσουν διαφορετικές προσεγγίσεις, να εντοπίσουν στοιχεία που καθιστούν μια ιδέα μοναδική και να εκφράσουν τις προτιμήσεις τους. Αυτό καλλιεργεί όχι μόνο τη δημιουργική σκέψη, αλλά και την ικανότητα αναστοχασμού.

Αφού ανακοινωθούν τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας, η τάξη μπορεί να συζητήσει τους λόγους πίσω από την επιλογή των αγαπημένων πλανητών, προσφέροντας στους μαθητές την ευκαιρία να αναλύσουν τα χαρακτηριστικά που τους έκαναν να ξεχωρίσουν. Αυτή η ανατροφοδότηση είναι πολύτιμη, καθώς παρέχει σε όλους τους μαθητές ιδέες για το πώς να ενισχύσουν τη δική τους δημιουργική σκέψη στο μέλλον. Επιπλέον, οι μαθητές που δημιούργησαν τους επιλεγμένους πλανήτες έχουν την ευκαιρία να αισθανθούν ότι οι ιδέες τους αναγνωρίζονται, ενισχύοντας την αυτοεκτίμησή τους.

Τέλος, αυτή η διαδικασία, πέρα από το να είναι εκπαιδευτική, ενισχύει το αίσθημα της ενότητας στην τάξη, καθώς οι μαθητές μαθαίνουν να εκτιμούν και να σέβονται τη δουλειά των συμμαθητών τους. Μέσα από την ψηφοφορία και τη συζήτηση που ακολουθεί, καλλιεργείται ένα περιβάλλον αμοιβαίας αναγνώρισης και ενθάρρυνσης.

Μέρος Β: Δημιουργία Ομάδων και Εμπλουτισμός Πλανήτη

Δημιουργία Ομάδων: Οι μαθητές οργανώνονται σε πέντε ομάδες, καθεμιά από τις οποίες αναλαμβάνει έναν από τους πέντε επιλεγμένους πλανήτες. Κάθε ομάδα αρχίζει να συζητά και να επεξεργάζεται τις ιδέες τους, εμπλουτίζοντας την περιγραφή του πλανήτη τους.

Η κατανομή των μαθητών στις ομάδες μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, ανάλογα με την κρίση του εκπαιδευτικού, ο οποίος γνωρίζει καλύτερα τη δομή της τάξης και τις δυναμικές των μαθητών. Συγκεκριμένα:



1. **Κλήρωση:** Η κατανομή γίνεται τυχαία, δημιουργώντας ομάδες χωρίς προκαθορισμένα κριτήρια. Αυτό μπορεί να ενθαρρύνει την ανάμειξη μαθητών που δεν συνεργάζονται συχνά, διευρύνοντας τις κοινωνικές τους δεξιότητες.
2. **Ελεύθερη Επιλογή:** Οι μαθητές επιλέγουν μόνοι τους την ομάδα στην οποία θέλουν να συμμετάσχουν. Αυτό τους δίνει την αίσθηση της αυτονομίας, αλλά χρειάζεται προσοχή ώστε να μην δημιουργηθούν ανισότητες μεταξύ των ομάδων (π.χ. ομάδες με άνισο αριθμό μελών ή δυναμική).
3. **Με Κριτήρια Επίπεδου:** Ο εκπαιδευτικός διαμορφώνει τις ομάδες έτσι ώστε να περιλαμβάνουν μαθητές από διάφορα επίπεδα γνώσεων και δεξιοτήτων. Αυτός ο τρόπος διασφαλίζει μια ισορροπημένη κατανομή, ενισχύοντας τη συνεργασία και την αλληλοϋποστήριξη μεταξύ των μαθητών.

Ο εκπαιδευτικός, λαμβάνοντας υπόψη τη δυναμική της τάξης, το επίπεδο των μαθητών και τους στόχους της δραστηριότητας, αποφασίζει την καταλληλότερη μέθοδο κατανομής. Σε κάθε περίπτωση, στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον συνεργασίας και δημιουργικότητας, όπου οι μαθητές θα μπορούν να ανταλλάξουν ιδέες, να εμπνευστούν και να δουλέψουν μαζί για την περιγραφή του πλανήτη που έχουν αναλάβει.

Περιγραφή Πλανήτη: Η ομάδα δημιουργεί μια σύντομη, ολοκληρωμένη περιγραφή πέντε προτάσεων, ώστε να παρουσιάσουν τον πλανήτη τους με σαφήνεια. Κατά τη διάρκεια της συνεργασίας, είναι σημαντικό κάθε μαθητής που συμμετέχει στην ομάδα να νιώθει ότι κάτι δικό του έχει ενσωματωθεί στην τελική περιγραφή. Μπορεί να είναι μια ιδέα, μια λεπτομέρεια ή ακόμα και ένα συναίσθημα που ήθελε να αποτυπωθεί στον πλανήτη.

Ο στόχος δεν είναι μόνο να παραχθεί μια ενδιαφέρουσα περιγραφή, αλλά και να νιώσουν όλα τα μέλη της ομάδας ότι αυτός είναι "ο πλανήτης τους". Η διαδικασία πρέπει να προάγει τη συμμετοχή, τον διάλογο και την αποδοχή των ιδεών όλων. Ο κάθε μαθητής, ανεξαρτήτως ρόλου ή επιπέδου, συμβάλλει με κάτι μοναδικό, που ενισχύει το ομαδικό πνεύμα και τη δημιουργικότητα. Η περιγραφή των πέντε προτάσεων λειτουργεί ως μια συμβολική «υπογραφή» της ομάδας, που αντανάκλα τη συλλογική προσπάθεια, τις διαφορετικές προσεγγίσεις και την αίσθηση υπερηφάνειας για το αποτέλεσμα. Με αυτόν τον τρόπο, η εργασία δεν είναι απλώς μια δραστηριότητα, αλλά μια εμπειρία συνεργασίας και δημιουργίας, όπου κάθε μαθητής μπορεί να πει: "Αυτός ο πλανήτης είναι και δικός μου".



Σχεδιασμός Πλανήτη με ChatGPT: Ο δάσκαλος εισάγει την περιγραφή του πλανήτη στο ChatGPT (ή όποια άλλη πλατφόρμα ο ίδιος επιλέξει) και ζητά μια εικόνα που να αντιπροσωπεύει τον πλανήτη, χρησιμοποιώντας εντολές που είναι σαφείς, περιεκτικές και αναλυτικές, ώστε το αποτέλεσμα να ανταποκρίνεται όσο το δυνατόν καλύτερα στις ιδέες της ομάδας. Είναι κρίσιμο ο διδάσκοντας να επεξεργαστεί προσεκτικά την εντολή που θα δώσει, περιγράφοντας με ακρίβεια τα χαρακτηριστικά του πλανήτη, όπως το χρώμα, την υφή, το κλίμα, τα στοιχεία της επιφάνειας ή ακόμα και τη συναισθηματική αίσθηση που θέλει να αποπνέει η εικόνα. Μια καλά διατυπωμένη εντολή όχι μόνο διευκολύνει τη δημιουργία της εικόνας αλλά και διασφαλίζει ότι το τελικό αποτέλεσμα αντιπροσωπεύει την προσπάθεια των μαθητών.

Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας και τη δημιουργία εικόνων, χρησιμοποιείται η δυνατότητα δημιουργίας εικόνων από το ChatGPT.

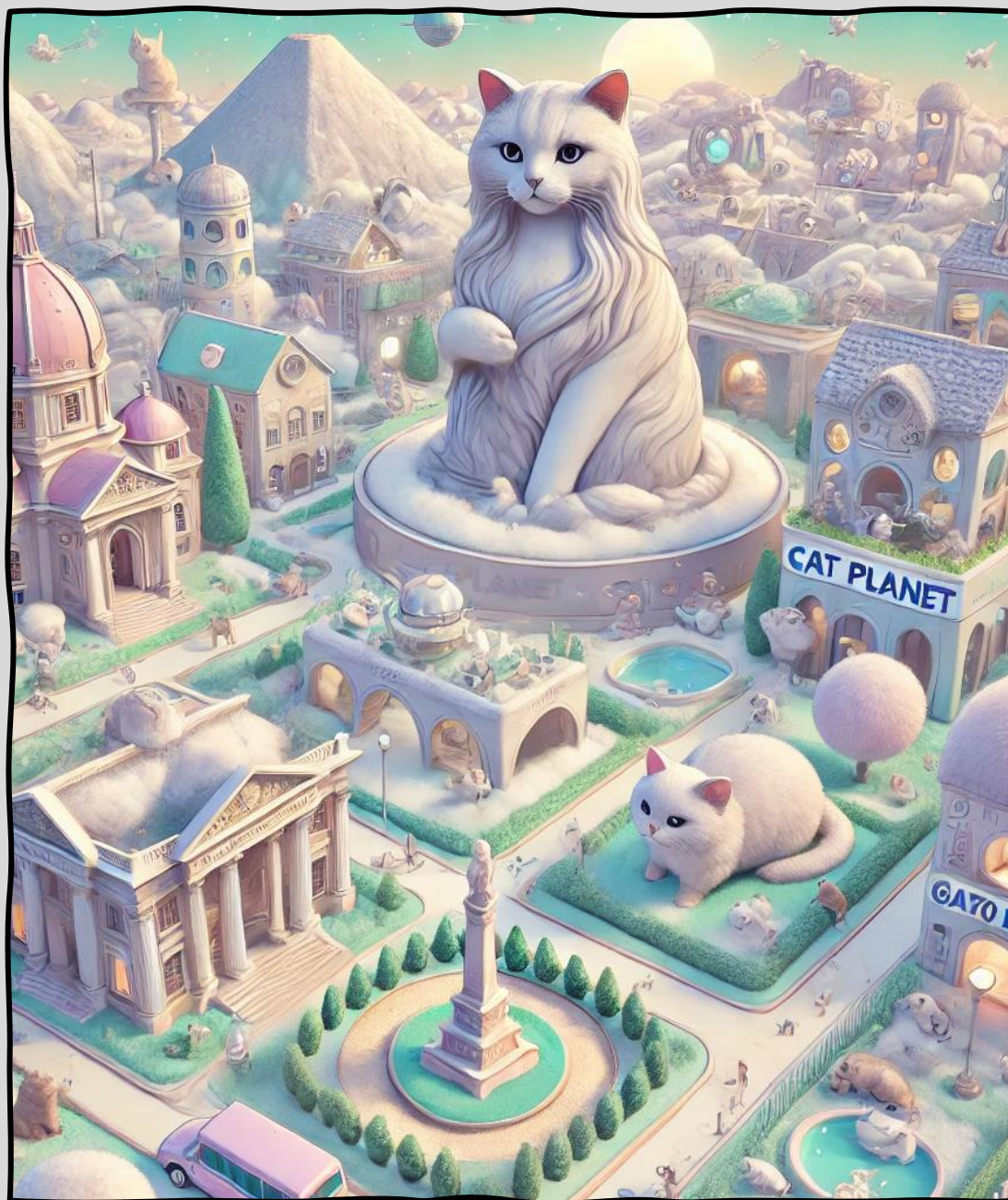
Ο πλανήτης μας λέγεται Πλανήτης των Γοργόνων. Παντού υπάρχουν μαγικά ποτάμια και λίμνες γεμάτες λαμπερές πέρλες. Οι γοργόνες ζουν αρμονικά και παίζουν με τα νερά. Τα δέντρα έχουν κοράλλια αντί για φύλλα και τεράστια κοχύλια είναι τα σπίτια τους. Στον ουρανό, πετούν νεραϊδες που αφήνουν πίσω τους ίχνη από αστερόσκονη. Υπάρχουν πελώρια ουράνια τόξα και πλανήτες που φαίνονται από τον ουρανό.	Αγαπητό ChatGPT, θέλω να μου δημιουργήσεις την εικόνα ενός πλανήτη που ονομάζεται "Πλανήτης των Γοργόνων", όπου τα πάντα έχουν ένα μαγικό, παραμυθένιο στοιχείο εμπνευσμένο από τη θάλασσα. • Ολόκληρος ο πλανήτης είναι γεμάτος με λαμπερά ποτάμια και λίμνες, όπου ζουν γοργόνες με μακριές, ιριδίζουσες ουρές που χορεύουν στο νερό. • Ανάμεσα στα νερά υπάρχουν γιγάντια κοχύλια ανοιχτά, που μέσα τους κρύβουν πολύτιμες πέρλες. Αυτά τα κοχύλια λειτουργούν και ως σπίτια για τις γοργόνες. • Τα δέντρα δεν έχουν φύλλα, αλλά πολύχρωμα κοράλλια που φωσφορίζουν στο σκοτάδι, δημιουργώντας ένα μαγικό τοπίο. • Νεραϊδες με λαμπερά φτερά πετούν στον ουρανό, αφήνοντας πίσω τους χρυσή αστερόσκονη. • Ένα τεράστιο ουράνιο τόξο διασχίζει τον ουρανό, ενώ από ψηλά φαίνονται μακρινοί πλανήτες με γιγάντιους δακτυλίους. • Σε κάθε γωνιά του πλανήτη, μικρές νεαρές γοργόνες παίζουν, αναπηδούν από τα νερά και συλλέγουν πέρλες από τις λίμνες. • Υπάρχουν επίσης θαλάσσια πλάσματα με φτερά, όπως ιππόκαμποι και φάλαινες-μονόκεροι, που συνυπάρχουν αρμονικά με τις γοργόνες. Το όλο σκηνικό είναι φωτεινό, με παστέλ χρώματα και λάμψεις που δίνουν μια ονειρική, μαγευτική αίσθηση στον Πλανήτη των Γοργόνων!
Παράδειγμα περιγραφής που έδωσαν τα παιδιά	Παράδειγμα εντολής που θα μπορούσε να δώσει ο διδάσκοντας στο ChatGPT για τον πλανήτη των Πλανήτη των Γοργόνων.





Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι κάθε φορά που εκτελούμε την εντολή σε πλατφόρμες παραγωγής εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη, το αποτέλεσμα μπορεί να διαφέρει. Αυτό συμβαίνει επειδή οι αλγόριθμοι δημιουργίας εικόνων δεν αναπαράγουν ακριβώς την ίδια εικόνα, αλλά λειτουργούν με στοχαστικούς (τυχαίους) παράγοντες και νευρωνικά δίκτυα που ερμηνεύουν τις περιγραφές με ελαφρώς διαφορετικό τρόπο κάθε φορά. Έτσι, κάθε νέα εικόνα αποτελεί μια μοναδική εκδοχή του ίδιου θέματος.

Ο πλανήτης μας λέγεται Γατοπλανήτης. Εδώ ζουν μόνο γάτες! Οι δρόμοι είναι μαλακοί σαν σύννεφα, και τα κτίρια έχουν σχήματα που θυμίζουν γάτες. Στο κέντρο υπάρχει ένα τεράστιο άγαλμα μιας γάτας που όλοι τη σέβονται. Οι γάτες κάνουν βόλτες παντού και παίζουν σε μικρές πλατείες. Τα πάρκα είναι γεμάτα με μαξιλάρια και μπάλες από μαλλί, ενώ στις ταράτσες υπάρχουν ζεστά σημεία για ύπνο.	Αγαπητό ChatGPT, θέλω να μου δημιουργήσεις την εικόνα ενός πλανήτη που ονομάζεται "Γατοπλανήτης", όπου τα πάντα είναι εμπνευσμένα από τον κόσμο των γατών. • Ολόκληρη η πόλη αποτελείται από κτίρια σε σχήματα γατών, με απαλά, ζεστά χρώματα και καμπυλωτές γραμμές. • Οι δρόμοι είναι φτιαγμένοι από αφράτα σύννεφα, ώστε οι γάτες να περπατούν άνετα και να χουζουρεύουν όπου θέλουν. • Στο κέντρο της πόλης δεσπόζει ένα τεράστιο άγαλμα μιας επιβλητικής γάτας, γύρω από το οποίο οι γάτες συγκεντρώνονται για να παίξουν ή να ξεκουραστούν. • Οι πλατείες είναι γεμάτες με μεγάλες γατούλες που λιάζονται τεμπέλικα και μικρά γατάκια που τρέχουν και παίζουν με μπάλες από μαλλί. • Οι ταράτσες των κτιρίων είναι ειδικά διαμορφωμένες για γατίσιο ύπνο, με ζεστά μαξιλάρια και γούνινες κουβέρτες. • Υπάρχουν γέφυρες και περάσματα που επιτρέπουν στις γάτες να πηγαίνουν από τη μία ταράτσα στην άλλη με ευκολία. • Σε κάθε γωνιά του πλανήτη, υπάρχουν γατόσπιτα, φαγητό και καταφύγια για κάθε γάτα, ώστε να νιώθει βασιλικά. • Ο ουρανός έχει απαλή ροζ-μωβ απόχρωση, ενώ στον ορίζοντα φαίνονται αιωρούμενες γατόμπαλες και μαγικά φτερωτά ποντικάκια που παίζουν με τις γάτες. Το όλο σκηνικό είναι γλυκό, παραμυθένιο και ήρεμο, αποπνέοντας μια αίσθηση γατίσιας γαλήνης και ευτυχίας στον Γατοπλανήτη!
Παράδειγμα περιγραφής που έδωσαν τα παιδιά	Παράδειγμα εντολής που θα μπορούσε να δώσει ο διδάσκοντας στο ChatGPT για τον Γατοπλανήτη.



Η εικόνα που παράχθηκε από το ChatGPT για να απεικονίσει τον Γατοπλανήτη



Μέρος Γ: Δημιουργία Κατοίκου Πλανήτη

Περιγραφή Χαρακτήρα: Σε κάθε ομάδα μοιράζεται ένα έντυπο που καθοδηγεί τους μαθητές να περιγράψουν λεπτομερώς έναν κάτοικο του πλανήτη που δημιούργησαν. Το έντυπο λειτουργεί ως εργαλείο δημιουργικής σκέψης και περιλαμβάνει ερωτήσεις και κατευθύνσεις που βοηθούν τους μαθητές να αποδώσουν με ακρίβεια τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα τους. Συγκεκριμένα, το έντυπο ζητά:

Όνομα: Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν ένα μοναδικό όνομα για τον χαρακτήρα τους, το οποίο μπορεί να συνδέεται με τη γλώσσα ή τις παραδόσεις του πλανήτη τους.

Ηλικία: Αναφέρουν την ηλικία του χαρακτήρα, η οποία μπορεί να είναι πραγματική ή να βασίζεται σε διαφορετικά συστήματα μέτρησης του χρόνου στον πλανήτη τους.

Φύλο: Οι μαθητές ορίζουν το φύλο του χαρακτήρα ή επιλέγουν να δημιουργήσουν έναν ουδέτερο ως προς το φύλο χαρακτήρα, ανακαλύπτοντας πώς αυτό επηρεάζει την ιστορία τους.

Εμφάνιση:

- **Μάτια:** Περιγράφουν το χρώμα, το σχήμα και τυχόν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, όπως λαμπερά ή πολυχρωματικά μάτια.
- **Μαλλιά:** Αναφέρουν το χρώμα, το μήκος, την υφή ή ακόμη και ιδιαίτερα στοιχεία, όπως αν τα μαλλιά αλλάζουν χρώμα ανάλογα με τη διάθεση.
- **Χείλη:** Περιγράφουν το σχήμα, το μέγεθος και τυχόν ιδιαίτερες λεπτομέρειες, όπως διαφορετικές αποχρώσεις ή μοτίβα.

Σωματικά Χαρακτηριστικά:

- **Ύψος:** Εξηγούν αν είναι κοντός, ψηλός ή μεσαίου αναστήματος, λαμβάνοντας υπόψη τα φυσικά πρότυπα του πλανήτη.
- **Σώμα:** Περιγράφουν τη δομή του σώματος (π.χ., λεπτός, αθλητικός, ασυνήθιστη μορφή).
- **Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά:** Εξετάζουν αν έχει φτερά, ουρά, λέπια, ή άλλα εξωγήινα γνωρίσματα.



Ρούχα:

- Περιγράφουν το στυλ ένδυσης του χαρακτήρα, το οποίο αντικατοπτρίζει τη ζωή και τις συνθήκες του πλανήτη (π.χ., φουτουριστικά κοστούμια, οικολογικά υφάσματα, στολές που φωσφορίζουν).
- Εξετάζουν αν τα ρούχα του έχουν συμβολική σημασία ή αν είναι κατασκευασμένα από ιδιαίτερα υλικά που βρίσκονται μόνο στον πλανήτη τους.

Προσωπικότητα: Οι μαθητές περιγράφουν τον χαρακτήρα του κατοίκου, όπως αν είναι φιλικός, σοβαρός, περιπετειώδης ή ντροπαλός.

Αγαπημένες δραστηριότητες: Συμπληρώνουν τι του αρέσει να κάνει, π.χ., αν του αρέσει να συλλέγει εξωτικά φυτά, να εξερευνά το σύμπαν ή να ζωγραφίζει.

Ρόλος στον πλανήτη: Αναφέρουν ποια είναι η θέση ή η αποστολή του στον πλανήτη (π.χ., επιστήμονας, καλλιτέχνης, πολεμιστής, ηγέτης).

Ιδιαίτερη Ιστορία: Ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν μια σύντομη περιγραφή ενός σημαντικού γεγονότος στη ζωή του χαρακτήρα, το οποίο να σχετίζεται με τον πλανήτη του.

Με την ολοκλήρωση του εντύπου, οι μαθητές όχι μόνο αποκτούν μια ξεκάθαρη εικόνα για τον κάτοικό τους, αλλά μαθαίνουν να οργανώνουν τις σκέψεις τους, να συνεργάζονται και να χρησιμοποιούν τη φαντασία τους. Το τελικό αποτέλεσμα μπορεί να παρουσιαστεί μέσα από γραπτές περιγραφές, προφορικές αφηγήσεις ή ακόμα και μέσω καλλιτεχνικών εκφράσεων, όπως ζωγραφιές ή ψηφιακές απεικονίσεις του χαρακτήρα.

Σχεδιασμός Χαρακτήρα με ChatGPT: Με βάση τις περιγραφές των παιδιών, ο δάσκαλος χρησιμοποιεί το ChatGPT (ή όποια άλλη πλατφόρμα επιθυμεί) για να δημιουργήσει μια εικόνα του κατοίκου του πλανήτη, βασισμένη στις φανταστικές ιδέες της ομάδας. Η διαδικασία απαιτεί προσεκτική επεξεργασία της περιγραφής, ώστε να είναι λεπτομερής και σαφής, επιτρέποντας στο σύστημα Τεχνητής Νοημοσύνης να αποδώσει με ακρίβεια τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των μαθητών.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

ChatGPT, δημιούργησε έναν χαρακτήρα που ζει στον πλανήτη Γατοπλανήτη, σύμφωνα με τα εξής χαρακτηριστικά: Η Λιλή είναι 22 χρονών και κατοικεί στον πλανήτη γάτα. Είναι αδύνατη και κανονικού ύψους, με καστανά σγουρά μαλλιά και γαλάζια μάτια. Έχει μία μικρή μύτη και αυτιά γάτας, ενώ τα χείλη της είναι σαρκώδη. Φοράει πάντα ένα μπεζ φούτερ και είναι ευτυχισμένη.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

ChatGPT, δημιούργησε έναν χαρακτήρα που ζει στον πλανήτη των Γοργόνων, σύμφωνα με τα εξής χαρακτηριστικά: Η Λίτση είναι 11 χρονών και δεν είναι ιδιαίτερα ψηλή. Έχει σγουρά μαλλιά και γαλάζια μάτια, καθώς και μια μυτερή μύτη και πολύ μικρά αυτιά. Τα χείλη της είναι πολύ μεγάλα. Της αρέσει να φοράει λουλουδένια φορέματα και κολιέ με σκουλαρίκια. Έχει μία μικρή μύτη και αυτιά γάτας, ενώ τα χείλη της είναι σαρκώδη. Φοράει πάντα ένα μπεζ φούτερ και είναι ευτυχισμένη.



Μέρος Δ: Δημιουργία Σκηνικών Κόμικς και Επίσκεψης Χαρακτήρων

Σενάριο Επίσκεψης: Μετά τη δημιουργία των φανταστικών πλανητών και των περιγραφών τους, η δραστηριότητα περνά σε μια πιο συνεργατική και αφηγηματική φάση. Κάθε ομάδα ενημερώνεται ότι ένας χαρακτήρας από άλλον πλανήτη θα επισκεφθεί τον πλανήτη τους, προσφέροντας την ευκαιρία να συνδέσουν τις ιστορίες τους με τις δημιουργίες των συμμαθητών τους. Ο δάσκαλος, σε ρόλο συντονιστή, αναθέτει τυχαία έναν επισκέπτη σε κάθε ομάδα, χρησιμοποιώντας τις περιγραφές των χαρακτήρων που δημιούργησαν οι υπόλοιπες ομάδες. Αυτή η διαδικασία δημιουργεί μια αίσθηση μυστηρίου και προσμονής, καθώς οι μαθητές περιμένουν να δουν ποιος θα επισκεφθεί τον πλανήτη τους.

Δημιουργία Κόμικς με το ChatGPT: Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη για να δημιουργήσει μια μοναδική διαδραστική δραστηριότητα, ζητώντας από το ChatGPT να παράγει ένα Κόμικς που απεικονίζει τη συνάντηση χαρακτήρων από τους διαφορετικούς πλανήτες που δημιούργησαν οι μαθητές. Το Κόμικς αποτελείται από 6 καρτέ, στα οποία ο χαρακτήρας από έναν πλανήτη επισκέπτεται τον πλανήτη της ομάδας. Στα καρτέ περιλαμβάνονται text balloons (φυσαλίδες κειμένου), τα οποία αρχικά είναι κενά ώστε οι μαθητές να μπορούν να δημιουργήσουν τους δικούς τους διαλόγους.

Η διαδικασία περιλαμβάνει τα εξής βήματα:

Εντολή στο ChatGPT: Ο δάσκαλος καθοδηγεί το ChatGPT να δημιουργήσει το κόμικς, παρέχοντας συγκεκριμένες πληροφορίες, όπως το όνομα του πλανήτη και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων. Για παράδειγμα:

Αγαπητό ChatGPT, θέλω να δημιουργήσεις ένα κόμικ με τέσσερα καρτέ που διαδραματίζεται στον Πλανήτη των Γοργόνων. Οι πρωταγωνίστριες είναι η Λίτση και η Λιλή.

Πλοκή:

Η Λίτση και η Λιλή συναντιούνται σε μια λίμνη του Πλανήτη των Γοργόνων και ξεκινούν μια συζήτηση. Η Λίτση ενθουσιάζεται με κάτι που λέει η Λιλή, ενώ στη συνέχεια οι δυο τους γελούν και δείχνουν ενθουσιασμένες.



Διάταξη των καρτέ:

1. Καρέ 1: Η Λίτση κολυμπά προς τη Λιλή, που στέκεται σε έναν βράχο, με φόντο το λαμπερό ποτάμι και τα κοχύλια. Text balloons: Άδεια.
2. Καρέ 2: Κοντινό της Λίτσης με ανοιχτό στόμα, έκπληκτη και ενθουσιασμένη. Text balloons: Άδεια.
3. Καρέ 3: Η Λιλή χαμογελά, με αυτιά γάτας και λαμπερά μάτια, ενώ η Λίτση την κοιτάζει με χαρά. Text balloons: Άδεια.
4. Καρέ 4: Οι δυο τους γελούν μαζί, με φυσαλίδες να αιωρούνται γύρω τους. Text balloons: Άδεια.

Σημαντικές οδηγίες:

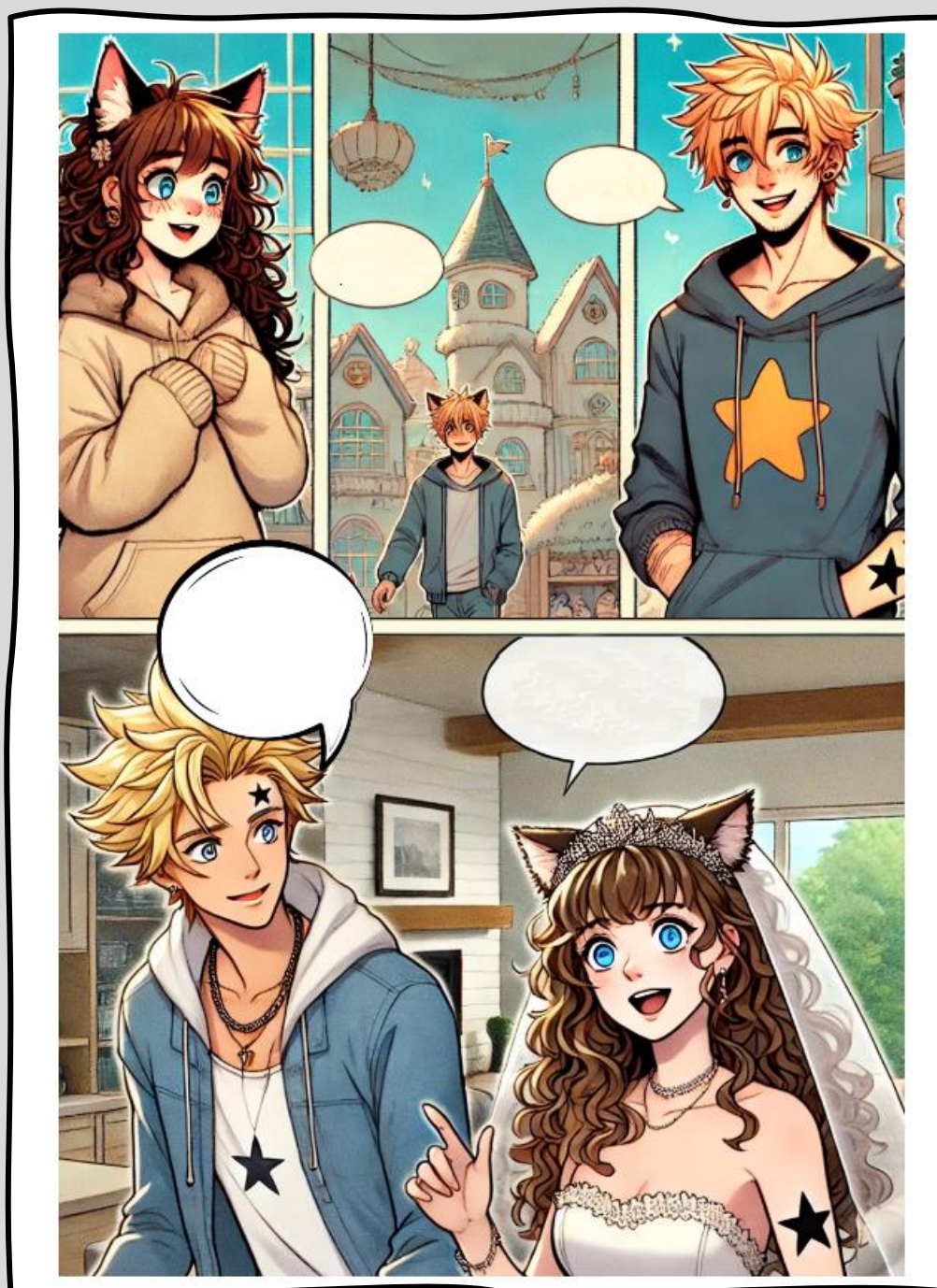
- Τα text balloons πρέπει να παραμείνουν άδεια για να προστεθεί διάλογος αργότερα.
- Το κόμικ πρέπει να έχει έντονα, ζωντανά χρώματα σε anime στυλ.
- Οι χαρακτήρες πρέπει να έχουν εκφραστικές αντιδράσεις και να διατηρούν την οπτική τους ταυτότητα.

Δημιούργησε το κόμικ σύμφωνα με αυτές τις οδηγίες!

Αξιολόγηση του Υλικού: Κατά την υλοποίηση του σχεδίου μαθήματος, μπορεί να προκύψουν τεχνικές προκλήσεις που απαιτούν την παρέμβαση του δασκάλου ή την αξιοποίηση εξειδικευμένων εργαλείων σχεδίασης. Η διδακτική πρόταση βασίζεται στην έκδοση 4.0 του ChatGPT, η οποία, παρότι πολύ εξελιγμένη, παρουσίαζε ορισμένες αδυναμίες στη δημιουργία Κόμικς με εντελώς κενά text balloons. Συγκεκριμένα, σε ορισμένες περιπτώσεις, το ChatGPT ενδέχεται να προσθέσει αυτόματα κείμενα ή να μην αφαιρέσει πλήρως τα κείμενα από τις φυσαλίδες διαλόγου.



Αποτέλεσμα παραγωγής κόμικς με τέσσερα καρέ που διαδραματίζεται στον Πλανήτη των Γοργόνων με βάση τις οδηγίες που δίδονται στην ενότητα.



Αποτέλεσμα παραγωγής κόμικς με τέσσερα καρέ που διαδραματίζεται στον Πλανήτη
Γάτα όπου η Λίλη υποδέχεται το Χρίστο



Αν οι εικόνες που παρέχονται από το ChatGPT περιέχουν κείμενο στις φυσαλίδες, ο δάσκαλος χρησιμοποιεί σχεδιαστικά προγράμματα, όπως το **Canva**, το **Adobe Photoshop**, το **GIMP**, ή ακόμα και απλά εργαλεία επεξεργασίας εικόνας, για να αφαιρέσει τα ανεπιθύμητα κείμενα.

Μέρος Ε: Συμπλήρωση Διαλόγων στο Κόμικς

Κάθε μαθητής έχει την ευκαιρία να συμπληρώσει τα text balloons με διαλόγους, δίνοντας ζωή στην ιστορία μέσα από τη δική του φαντασία και προσωπική οπτική. Η δραστηριότητα αυτή ενισχύει τη δημιουργικότητα, την αφηγηματική δεξιότητα και τη γραφή των μαθητών, ενώ παράλληλα τους βοηθά να εκφράσουν τις ιδέες και τα συναισθήματά τους μέσα από τον λόγο.

Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν όχι μόνο τι θα έλεγαν οι χαρακτήρες, αλλά και πώς θα το έλεγαν, λαμβάνοντας υπόψη την προσωπικότητα, το υπόβαθρο και τις προθέσεις τους.

Για παράδειγμα:

Δημιουργία Πειστικών Διαλόγων: Οι μαθητές σκέφτονται πώς οι κάτοικοι των πλανητών τους θα επικοινωνούσαν με τον επισκέπτη. Θα ήταν ευγενικοί; Περιπετειώδεις; Φιλόξενοι ή ίσως καχύποπτοι; Οι απαντήσεις τους αντικατοπτρίζουν τη φαντασία τους και τον τρόπο που βλέπουν τις διαπροσωπικές σχέσεις.

Ενίσχυση Γλωσσικών Δεξιοτήτων: Καθώς οι μαθητές γράφουν τους διαλόγους, εξασκούνται στη σύνταξη, τη γραμματική και τη χρήση κατάλληλης λεξιλογίας. Επιπλέον, μπορούν να πειραματιστούν με τη χρήση εκφράσεων, ιδιωτισμών ή ακόμα και νέων λέξεων που μπορεί να ανήκουν στη φανταστική γλώσσα του πλανήτη τους.

Αναπαράσταση Συναισθημάτων: Μέσα από τους διαλόγους, οι μαθητές καλούνται να εκφράσουν συναισθήματα, όπως χαρά, απορία, ενθουσιασμό ή έκπληξη. Η δραστηριότητα αυτή τους βοηθά να κατανοήσουν πώς το κείμενο μπορεί να ενισχύσει τη δράση και να δώσει βάθος στους χαρακτήρες.

- **Αφηγηματική Δομή:** Οι μαθητές μαθαίνουν να αναπτύσσουν τη ροή της ιστορίας μέσα από τους διαλόγους, διατηρώντας την αλληλουχία των γεγονότων και



δημιουργώντας μια συνοχή μεταξύ των καρτέ. Έτσι, αντιλαμβάνονται πώς μια ιστορία αποκτά δυναμική μέσα από τις λέξεις.

- **Διαδραστικότητα και Ομαδικότητα:** Εάν η συμπλήρωση των διαλόγων γίνεται ομαδικά, οι μαθητές συνεργάζονται για να αναπτύξουν την ιστορία. Αυτό ενισχύει την ομαδική εργασία, καθώς κάθε μαθητής συνεισφέρει με τις ιδέες του, και όλοι μαζί διαπραγματεύονται για το τελικό αποτέλεσμα.
- **Ανατροφοδότηση και Ανάλυση:** Αφού ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, οι μαθητές μπορούν να παρουσιάσουν τις ιστορίες τους στην τάξη. Μέσα από τη συζήτηση, αναλύουν τις διαφορετικές προσεγγίσεις και μαθαίνουν από τις επιλογές των συμμαθητών τους, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και την αυτοπεποίθησή τους.
- **Εικαστική Επέκταση:** Οι μαθητές μπορούν να συνδυάσουν τους διαλόγους τους με ζωγραφιές ή άλλα καλλιτεχνικά στοιχεία για να εμπλουτίσουν τα καρτέ, ενισχύοντας έτσι τη σύνδεση μεταξύ λόγου και εικόνας.

Αυτή η δραστηριότητα όχι μόνο καλλιεργεί τις γλωσσικές και αφηγηματικές δεξιότητες των μαθητών, αλλά τους ενθαρρύνει να εκφραστούν ελεύθερα, να δημιουργήσουν ιστορίες με νόημα και να κατανοήσουν πώς η φαντασία τους μπορεί να ζωντανέψει μέσα από τις λέξεις.

Μέρος ΣΤ: Αναστοχασμός και Συζήτηση

Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο δάσκαλος διοργανώνει μια συζήτηση με τους μαθητές για να αναστοχαστούν πάνω στη διαδικασία της δημιουργίας των Κόμικς και την εμπειρία τους από τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Αυτή η συζήτηση όχι μόνο ενισχύει την κατανόησή τους για τη δραστηριότητα αλλά τους εισάγει και σε βασικές έννοιες λογοτεχνικής αφήγησης, όπως η διαφορά ανάμεσα στον πλάγιο και τον άμεσο λόγο στους διαλόγους.

Θέματα Συζήτησης

1. Διαδικασία Δημιουργίας:

- Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να περιγράψουν τη διαδικασία δημιουργίας των διαλόγων στα κόμικς. Τι τους δυσκόλεψε; Τι τους ενέπνευσε;



- Συζητούν πώς ένιωσαν δημιουργώντας ιστορίες με βάση τον πλανήτη τους και πώς η συνεργασία με άλλες ομάδες για την εισαγωγή χαρακτήρων από άλλους πλανήτες τους επηρέασε.
 - Εξετάζουν πώς συνδύασαν εικόνες και διαλόγους για να δημιουργήσουν μια συνεκτική αφήγηση.
2. Εμπειρία Χρήσης Τεχνητής Νοημοσύνης:
- Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να μοιραστούν τις σκέψεις τους για τη χρήση του ChatGPT στη δημιουργία των κόμικς. Τους ενθαρρύνει να αξιολογήσουν:
 - Πώς τους βοήθησε η τεχνητή νοημοσύνη στη διαδικασία;
 - Πώς θα συνέκριναν τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης με την πλήρη δημιουργία ενός Κόμικς από το μηδέν;
3. Διαφορά Πλάγιου και Άμεσου Λόγου:
- Ο δάσκαλος εισάγει την έννοια του άμεσου λόγου, όπου οι διάλογοι μεταφέρονται ακριβώς όπως τους εκφράζουν οι χαρακτήρες, και του πλάγιου λόγου, όπου οι διάλογοι ενσωματώνονται μέσα στην αφήγηση.
 - Εξηγεί πώς ο άμεσος λόγος χρησιμοποιείται στα Κόμικς για να αποτυπώνει τις φωνές των χαρακτήρων, δίνοντας ζωντάνια και αμεσότητα.
 - Αντίθετα, ο πλάγιος λόγος εμφανίζεται συχνά σε περιγραφικές εκθέσεις ή αφηγήσεις, όπου οι διάλογοι δεν μεταφέρονται λέξη προς λέξη αλλά μέσω της ερμηνείας του αφηγητή.
 - Οι μαθητές καλούνται να συζητήσουν:
 - ο Ποια μορφή τους φαίνεται πιο φυσική για τα κόμικς;
 - ο Πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν και τις δύο μορφές για να πειραματιστούν με διαφορετικούς τρόπους αφήγησης;
4. Αξιολόγηση Διαλόγων:
- Οι μαθητές μοιράζονται παραδείγματα από τους διαλόγους που δημιούργησαν, αναλύοντας πώς επέλεξαν τις λέξεις και τη δομή τους.



- Ο δάσκαλος τους καθοδηγεί να σκεφτούν αν οι διάλογοι τους ήταν αποτελεσματικοί στην επικοινωνία συναισθημάτων, προθέσεων και δράσεων.

Οργάνωση Τάξης: Αρχικά οι μαθητές εργάζονται ατομικά. Στη συνέχεια, οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες, αναλαμβάνοντας διαφορετικούς ρόλους για κάθε δραστηριότητα, ώστε να καλλιεργηθεί η συνεργατική εργασία.

Αξιολόγηση

1. Αξιολόγηση της συμμετοχής κάθε ομάδας στη συγγραφή της ιστορίας.
2. Ανατροφοδότηση από τον δάσκαλο για τη δημιουργικότητα και τη συνεργατικότητα των ομάδων.

Συμπληρωματική Δραστηριότητα: Ταξίδι στη Χωχαρούπα

Ακολουθώντας το αναλυτικό πρόγραμμα της Β' Δημοτικού, λίγες εβδομάδες μετά, τα παιδιά ταξιδεύουν στη Χωχαρούπα, έναν φανταστικό κόσμο γεμάτο μαγεία και δημιουργικότητα. Εκεί, μέσα από διασκεδαστικούς και φανταστικούς τρόπους διδασκαλίας, τα παιδιά ενθαρρύνονται να αγαπήσουν τη μάθηση, να αναπτύξουν τη φαντασία τους και να συνεργαστούν δημιουργικά.

Παραδοσιακά, τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν εργαλεία σχεδίασης και χρωματισμού για να οπτικοποιήσουν τις δικές τους περιγραφές της Χωχαρούπας, δημιουργώντας μοναδικούς κόσμους. Παρακάτω παρουσιάζονται δύο παραδείγματα Χωχαρούπας που έχουν προτείνει τα παιδιά:

Χωχαρούπα 1:

- **Ουρανός:** Μοβ, στολισμένος κάθε πρωί με ένα ουράνιο τόξο που έχει καρδούλα στο κέντρο.
- **Ήλιος:** Ροζ, σε σχήμα αστεριού που χαμογελά.
- **Δέντρα:** Ψηλά και κίτρινα, με καφέ βούλες σαν λουκουμάδες.



- **Σπίπα:** Κόκκινα με λευκές βούλες, μοιάζουν με γιγάντια μανιτάρια.
- **Πάρκα:** Μεγάλες καταπράσινες εκτάσεις όπου χαρούμενοι νάνοι παίζουν και χορεύουν.
- **Παιδιά:** Φορώντας ροζ φανέλες και μπλε παντελόνια, απολαμβάνουν το παιχνίδι με χαρά.
- **Χωχαρουπάκι:** Ένα μικρό πλάσμα που μοιάζει με σκυλάκι, έχει λευκό τρίχωμα με ροζ βούλες και μικρά, χαριτωμένα αυτιά.

Χωχαρούπα 2:

- **Ουρανός:** Τirkουάζ, φωτεινός και γεμάτος ζωντάνια.
- **Ήλιος:** Χρυσός, λαμπερός και φωτεινός, που δίνει ζεστασιά στα πάντα.
- **Δέντρα:** Πολύχρωμα και ψηλά, με καρπούς που μοιάζουν με ζελεδάκια που λάμπουν.
- **Σπίπα:** Μανιταρόσχημα, σε έντονο κόκκινο με λευκές βούλες, παραμυθένια.
- **Πάρκα:** Τεράστια, γεμάτα με πολύχρωμα λουλούδια, νεροτσουλήθρες και χώρους για ατελείωτο παιχνίδι.
- **Παιδιά:** Ερχόμενα από διαφορετικούς πλανήτες, φορούν πορτοκαλί ρούχα και απολαμβάνουν τη μαγεία της Χωχαρούπας.

Στην περίπτωση μας, και δεδομένου ότι η τάξη έχει ήδη εξοικειωθεί με τη χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης, χρησιμοποιούμε την πλατφόρμα ChatGPT για να φέρουμε στη ζωή τις φανταστικές περιγραφές των παιδιών.

Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

“Θέλω σε παρακαλώ να μου φτιάξεις μια εικόνα της Χωχαρούπα 1 με τα χαρακτηριστικά που έδωσαν τα παιδιά. Ο ουρανός είναι Τirkουάζ, φωτεινός και γεμάτος ζωντάνια, ο ήλιος...”



Οι μαθητές βλέπουν την εικόνα που δημιουργείται και **συγκρίνουν το αποτέλεσμα με τη φαντασία τους**. Μπορούν να συζητήσουν αν αποδίδει σωστά τη Χωχαρούπα τους και αν θα άλλαζαν κάτι στην περιγραφή τους.



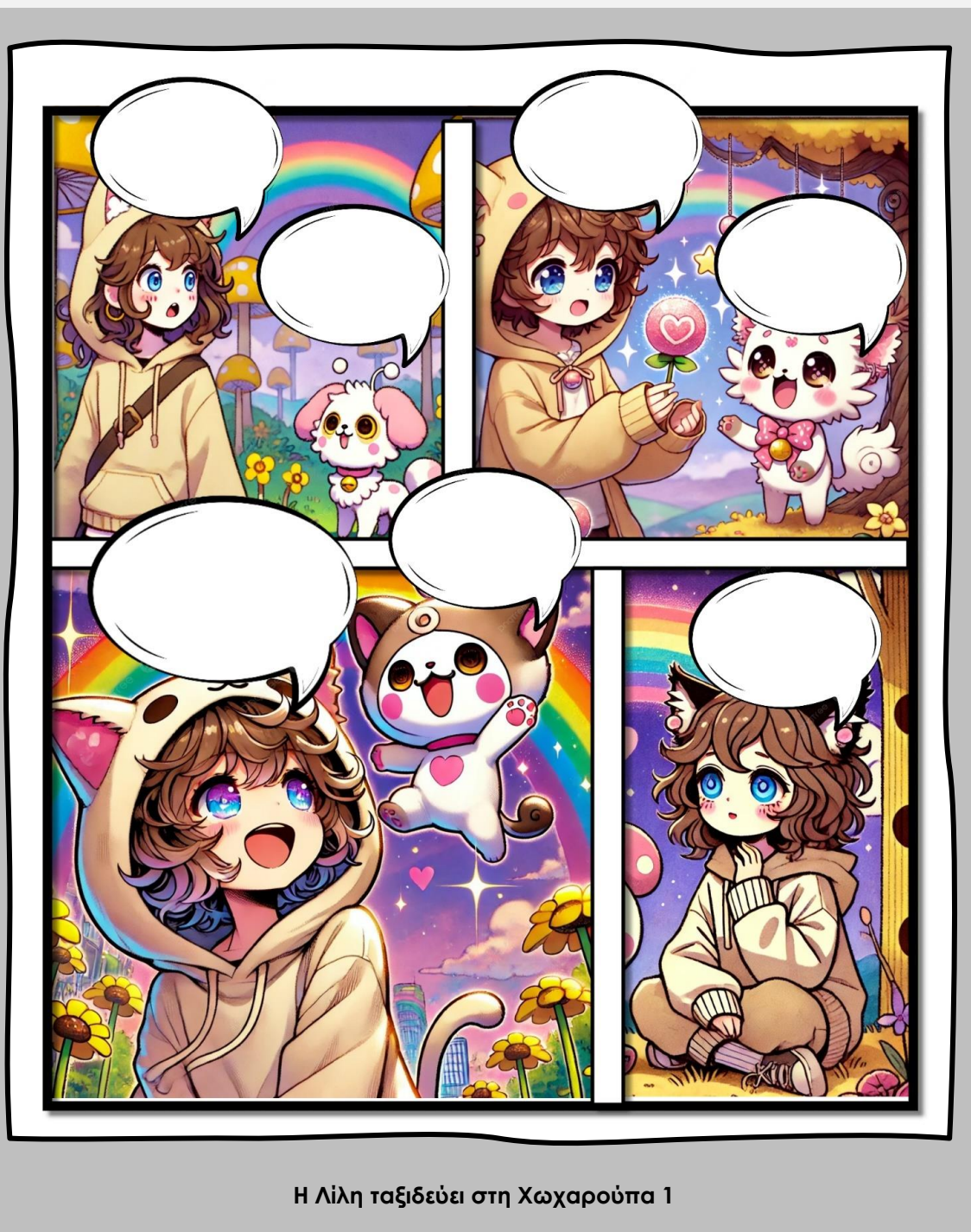
Η εικόνα που παράχθηκε από το ChatGPT για να απεικονίσει τη Χωχαρούπα 1

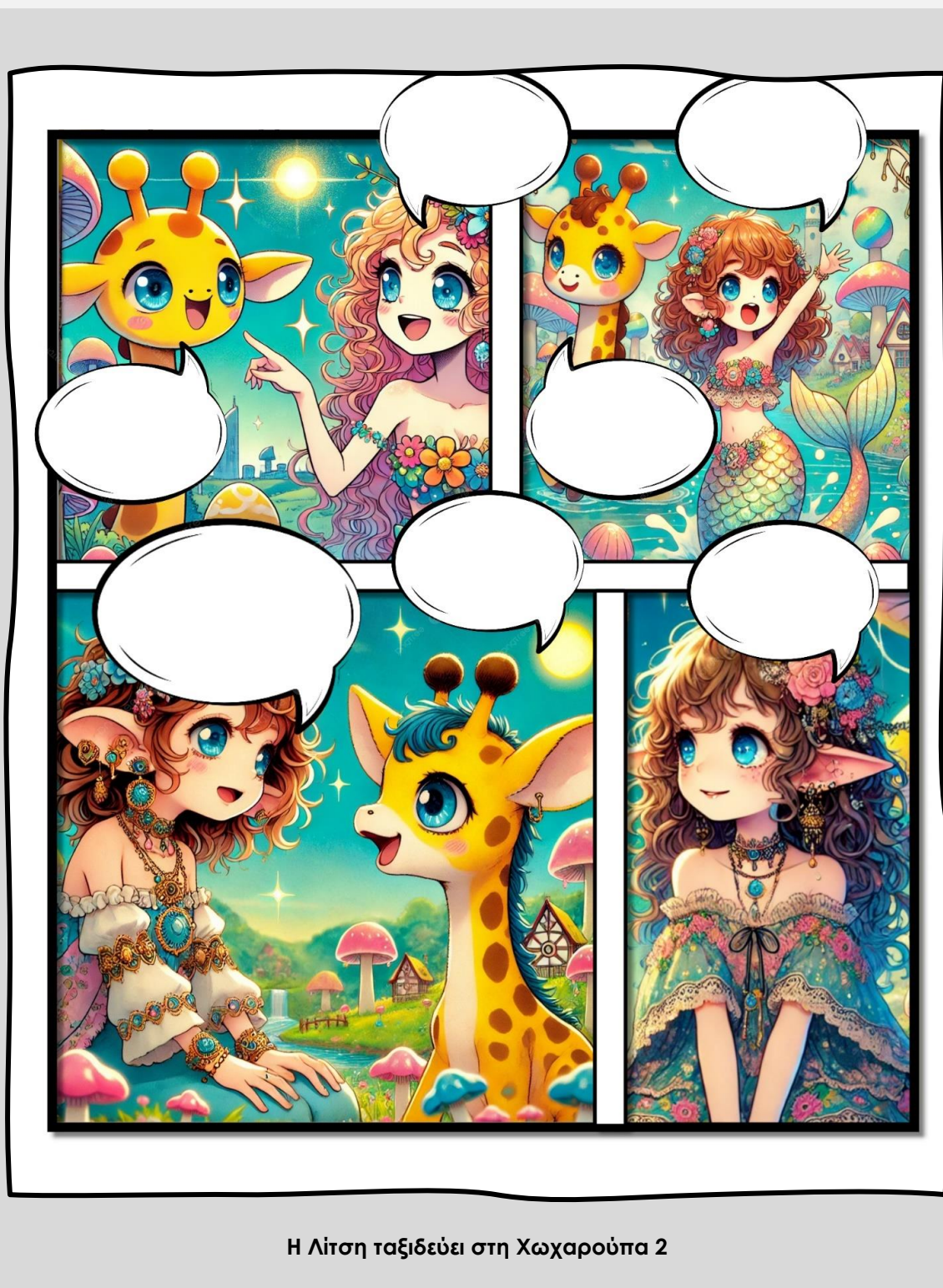


Η εικόνα που παράχθηκε από το ChatGPT για να απεικονίσει τη Χωχαρούπα 2



Και φυσικά, επαναλαμβάνοντας τη διαδικασία, να προσκαλέσουν τους φίλους που δημιούργησαν στη προηγούμενη δραστηριότητα, να επισκεφτούν αυτές τις νέες Χωχαρούπες!







Η διαδικασία παραγωγής των κόμικς είναι η ίδια που ακολουθήθηκε στη διδακτική πρόταση. Το ChatGPT, μέρες μετά, είναι σε θέση να θυμάται τα χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών μας. Αυτό που χρειάζεται, είναι απλά να του ζητήσουμε τη σχετική απεικόνιση.

Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

“Θέλω σε παρακαλώ να μου φτιάξεις ένα κόμικς 4 εικόνων όπου η Λίλη επισκέπτεται τη Χωχαρούπα 1 και συναντάει το Χωχαρουπάκι, Προσπάθησε τα text balloon να παραμείνουν άδεια.”

Οι μαθητές στη συνέχεια συμπληρώνουν τους διαλόγους στα κενά text balloons, ενισχύοντας τη δημιουργική γραφή και τη φαντασία τους. Τέλος, οι ομάδες παρουσιάζουν τη Χωχαρούπα τους, συζητώντας:

- Τι στοιχεία ξεχώρισαν στη δική τους Χωχαρούπα;
- Ποια Χωχαρούπα των άλλων ομάδων τους άρεσε περισσότερο και γιατί;
- Πώς νιώθουν βλέποντας την περιγραφή τους να μετατρέπεται σε εικόνα;



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 4:

ΘΕΜΑ: Κατανόηση της Αρχιτεκτονικής της Νεολιθικής Περιόδου με Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης

Ζωντανεύουμε τη τάξη με μια δραστηριότητα η οποία επιδιώκει να εισαγάγει τους μαθητές στα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά της Νεολιθικής Περιόδου, ενώ παράλληλα χρησιμοποιεί εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για την παραγωγή εικόνων και την ανάλυση της ακρίβειάς τους.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς ο δάσκαλος χειρίζεται λογισμικό δημιουργίας εικόνων με τεχνητή νοημοσύνη.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Δ'-Ε' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Η εξοικείωση με τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά της Νεολιθικής Περιόδου, όπως οι μορφές κατασκευών, τα υλικά και οι λειτουργίες τους, με στόχο την κατανόηση της καθημερινότητας και της πολιτισμικής ταυτότητας εκείνης της εποχής. Παράλληλα, δίνεται έμφαση στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης μέσω της δημιουργικής εμπλοκής με την τεχνητή νοημοσύνη. Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για την παραγωγή εικόνων που αναπαριστούν τις αρχιτεκτονικές δομές, ενώ οι μαθητές εστιάζουν στον εντοπισμό λαθών ή παραλείψεων. Μέσα από τη διαδικασία αυτή, καλλιεργείται η αναλυτική ικανότητα, η προσοχή στη λεπτομέρεια και η δεξιότητα αξιολόγησης της ακρίβειας μιας αναπαράστασης σε σχέση με τα ιστορικά δεδομένα. Επιπλέον, ενθαρρύνεται



η δημιουργικότητα και η χρήση της τεχνολογίας ως μέσου κατανόησης και εξερεύνησης της ιστορίας.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Κατανόηση των βασικών αρχιτεκτονικών χαρακτηριστικών της Νεολιθικής Περιόδου.
2. Ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών να αναγνωρίζουν τα υλικά και τις μεθόδους κατασκευής που χρησιμοποιήθηκαν.
3. Χρήση τεχνητής νοημοσύνης για την παραγωγή εικόνων και την ανάλυση της ακρίβειας των παραγόμενων εικόνων.
4. Ενίσχυση της κριτικής σκέψης με την αναγνώριση λαθών στις εικόνες που δημιουργήθηκαν.

Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για την παραγωγή εικόνων (π.χ., Midjourney, DALL-E, κ.λπ.).
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας.
- Υλικά καλλιτεχνίας (χαρτόνια, ξυλάκια, πηλός) για τη δημιουργία μακετών.

Διαθεματικότητα

Το μάθημα συνδέεται με τα εξής γνωστικά αντικείμενα:

- Ιστορία: Κατανόηση της Νεολιθικής Περιόδου και των αρχιτεκτονικών της επιτευγμάτων.
- Τεχνολογία: Χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για την αναπαράσταση αρχιτεκτονικών δομών.
- Γλώσσα: Ανάπτυξη δεξιοτήτων περιγραφής και ανάλυσης.
- Καλλιτεχνικά: Δημιουργία μακετών νεολιθικών κτισμάτων.



Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση: Η δραστηριότητα ξεκινά με την παρουσίαση εικόνων και σχεδίων από αρχιτεκτονικά ευρήματα της Νεολιθικής Περιόδου, εστιάζοντας στα χαρακτηριστικά και την ποικιλομορφία των κατασκευών. Ακολουθεί συζήτηση για τα υλικά και τις τεχνικές κατασκευής που χρησιμοποιούνταν, όπως η χρήση πηλού, λίθων και ξύλου, καθώς και η σημασία τους στην καθημερινή ζωή της εποχής.

Ο δάσκαλος ζητάει από το ChatGPT τη δημιουργία μιας σύντομης αναφοράς με θέμα τα κύρια αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά της Νεολιθικής Περιόδου, περιλαμβάνοντας πληροφορίες για τα υλικά κατασκευής, τις τεχνικές δόμησης και τη λειτουργικότητα των κτισμάτων (π.χ. σπίτια, αποθηκευτικοί χώροι, λατρευτικά κέντρα).

Εντολή προς το ChatGPT: 'Δημιούργησε μια σύντομη αναφορά για τα κύρια αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά της Νεολιθικής Περιόδου, περιλαμβάνοντας πληροφορίες για τα υλικά κατασκευής και τη λειτουργία των κτισμάτων.'

Ανάγνωση και Συζήτηση: Η αναφορά που παράγεται από το ChatGPT διαβάζεται και αναλύεται από τους μαθητές στην τάξη. Μέσα από τη συζήτηση, εντοπίζονται τα κύρια σημεία της αναφοράς, ενώ οι μαθητές ενθαρρύνονται να υποβάλουν ερωτήσεις ή να συνδέσουν τα δεδομένα με τις εικόνες που παρουσιάστηκαν προηγουμένως.

Κριτική Προσέγγιση: Οι μαθητές καλούνται να αξιολογήσουν την ακρίβεια της αναφοράς σε σύγκριση με όσα έχουν ήδη διδαχθεί ή παρουσιάστηκαν στην τάξη. Ενθαρρύνεται η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης μέσω της σύγκρισης πληροφοριών από διαφορετικές πηγές.

Μέρος Β: Δημιουργία και Ανάλυση Εικόνων μέσω AI

1. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες με στόχο τη συνεργασία και την ενίσχυση των επικοινωνιακών τους δεξιοτήτων. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να περιγράψει ένα νεολιθικό κτίσμα, χρησιμοποιώντας στοιχεία που έχουν διδαχθεί, όπως το μέγεθος, η δομή, τα υλικά κατασκευής (π.χ., πηλός, λίθοι, ξύλο) και η χρήση του (π.χ., ως κατοικία, αποθήκη ή χώρος



λατρείας). Οι μαθητές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν πλούσιο λεξιλόγιο, περιγραφικές φράσεις και δημιουργική σκέψη για να δημιουργήσουν μια ζωντανή και ρεαλιστική απεικόνιση.

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:

- Να ενισχυθεί η κατανόηση της Νεολιθικής αρχιτεκτονικής.
- Να καλλιεργηθεί η ικανότητα χρήσης ακριβούς γλώσσας και εννοιολογικών όρων.
- Να ενισχυθεί η ομαδικότητα και η επικοινωνία μέσα από τη συνεργασία.

2. Ο δάσκαλος αξιοποιεί εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για να δημιουργήσει οπτικές αναπαραστάσεις βασισμένες στις περιγραφές των μαθητών. Στις εικόνες αυτές εισάγεται σκόπιμα "θόρυβος", δηλαδή στοιχεία που δεν ταιριάζουν στη Νεολιθική Περίοδο, με στόχο να ενισχυθεί η κριτική σκέψη και η παρατηρητικότητα των μαθητών.

Παράδειγμα εντολής στο ChatGPT:

"Δημιούργησε μια σκηνή που αναπαριστά ένα Νεολιθικό χωριό με πέτρινες καλύβες και κατοίκους που εργάζονται. Εισήγαγε σκόπιμα 3 στοιχεία που δεν ταιριάζουν σε αυτήν την εποχή, όπως μια κολώνα του Παρθενώνα, ένα γοτθικό παράθυρο και μια σύγχρονη γυάλινη κατασκευή. Βεβαιώσου ότι τα στοιχεία αυτά δεν κυριαρχούν στη σκηνή, αλλά είναι αρκετά εμφανή ώστε οι μαθητές να τα εντοπίσουν."

3. Οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν τις παραγόμενες εικόνες και να συγκρίνουν την οπτική αναπαράσταση με την αρχική τους περιγραφή. Στη διαδικασία αυτή, εντοπίζουν στοιχεία που είναι ασυμβίβαστα με τη Νεολιθική Περίοδο, όπως αναχρονισμούς ή μη ρεαλιστικά υλικά και τεχνικές κατασκευής.

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:

- Να ενισχυθεί η παρατηρητικότητά τους και η κριτική τους σκέψη.
- Να μάθουν να αναγνωρίζουν ιστορικές ανακρίβειες.
- Να καλλιεργήσουν την ικανότητά τους να συγκρίνουν περιγραφές και απεικονίσεις.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: “Φτιάξε μου μια εικόνα της του οικισμού τη Χοιροκοιτίας. Φροντίστε να κρύψεις και ένα αρχαιοελληνικό άγαλμα”



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: “Φτιάξε μου μια εικόνα της του οικισμού τη Χοιροκοιτίας. Φροντίστε να κρύψεις και ένα Ρωμαϊκό άγαλμα”

4. Ακολουθεί συζήτηση σε επίπεδο τάξης, όπου οι μαθητές αναλύουν τα λάθη που εντόπισαν στις εικόνες. Η συζήτηση περιλαμβάνει ερωτήματα όπως:

- Ποιο στοιχείο ήταν λάθος και γιατί δεν ανήκει στη Νεολιθική Περίοδο;
- Πώς επηρεάζει αυτό την ακρίβεια της ιστορικής αναπαράστασης;
- Ποιες τεχνικές μπορούν να διασφαλίσουν τη σωστή χρήση τεχνολογίας στις πολιτισμικές απεικονίσεις;

Η ανάλυση επεκτείνεται στη σημασία της χρήσης ιστορικών πηγών και αρχαιολογικών δεδομένων για τη διασφάλιση της αυθεντικότητας των περιγραφών. Οι μαθητές καλούνται να προτείνουν τρόπους βελτίωσης και να διορθώσουν τις αρχικές τους περιγραφές, ενσωματώνοντας την κριτική που προέκυψε από τη συζήτηση.

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:

- Να κατανοήσουν οι μαθητές τη σημασία της αυθεντικότητας στην ιστορική έρευνα.



- Να αναπτύξουν δεξιότητες ανάλυσης και αξιολόγησης δεδομένων.
- Να αποκτήσουν μεγαλύτερη επίγνωση για τον ρόλο της τεχνολογίας στην εκπαίδευση και την πολιτιστική αναπαράσταση.

Μέρος Γ: Δημιουργική Δραστηριότητα και Αναπαράσταση (Συνέχεια Δεύτερης Διδακτικής Περιόδου)

1. Μετά την ανάλυση των εικόνων, οι μαθητές προχωρούν στη δημιουργία μακετών νεολιθικών κτισμάτων, χρησιμοποιώντας υλικά καλλιτεχνίας όπως πηλό, χαρτόνι, ξύλο, και φυσικά υλικά (π.χ., πέτρες, άμμο). Κάθε ομάδα εργάζεται συνεργατικά για να αποδώσει τις αρχιτεκτονικές λεπτομέρειες που εντόπισε, ενσωματώνοντας τα χαρακτηριστικά που συζητήθηκαν προηγουμένως. Η δραστηριότητα ενισχύει τη δημιουργική σκέψη, την κατασκευαστική ικανότητα και την κατανόηση της αρχιτεκτονικής της Νεολιθικής Περιόδου.

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:

- Να αναπτύξουν οι μαθητές δεξιότητες μοντελοποίησης και πρακτικής εφαρμογής της γνώσης τους.
- Να συνδέσουν θεωρητική κατανόηση με πρακτική δημιουργία.
- Να κατανοήσουν την πολυπλοκότητα των κατασκευών και των υλικών που χρησιμοποιούσαν οι άνθρωποι της εποχής.

2. Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη μακέτα της στην τάξη, περιγράφοντας τη διαδικασία κατασκευής, τις αρχιτεκτονικές επιλογές και τα υλικά που χρησιμοποίησε. Οι μαθητές εξηγούν πώς τα στοιχεία που πρόσθεσαν συνάδουν με τη Νεολιθική Περίοδο και πώς εξυπηρετούσαν τις ανάγκες των ανθρώπων της εποχής. Παράλληλα, οι ομάδες απαντούν σε ερωτήσεις από τους συμμαθητές τους, ενθαρρύνοντας τη διαδραστικότητα και την ανταλλαγή απόψεων.

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:

- Να ενισχυθεί η ικανότητά τους να παρουσιάζουν και να εξηγούν τη δουλειά τους.



- Να κατανοήσουν πώς η αρχιτεκτονική αντανακλά τις ανάγκες και τον τρόπο ζωής μιας εποχής.
- Να καλλιεργήσουν δεξιότητες επικοινωνίας και αυτοπεποίθηση μέσα από την παρουσίαση.

3. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με μια συζήτηση για τη λειτουργία των κτισμάτων και τον τρόπο που εξυπηρετούσαν τις ανάγκες των ανθρώπων της Νεολιθικής Περιόδου. Οι μαθητές εξετάζουν πτυχές όπως η προστασία από τις καιρικές συνθήκες, η αποθήκευση τροφίμων, οι χώροι για τελετουργίες και η κοινωνική ζωή. Εξετάζεται, επίσης, πώς τα διαθέσιμα υλικά και οι φυσικές συνθήκες επηρέαζαν τις αρχιτεκτονικές επιλογές της εποχής.

Αναμενόμενο Αποτέλεσμα:

- Να κατανοήσουν οι μαθητές τη σύνδεση της αρχιτεκτονικής με τον πολιτισμό και το περιβάλλον.
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη μέσα από την ανάλυση της λειτουργικότητας των κτισμάτων.
- Να καλλιεργήσουν τη φαντασία και την ικανότητά τους να συνδέουν ιστορικά δεδομένα με σύγχρονες ανάγκες και πρακτικές.

Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες μικτής ικανότητας για συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών.
- Χρήση των ψηφιακών εργαλείων και των υλικών καλλιτεχνίας με υπεύθυνη καθοδήγηση και επίβλεψη από τον εκπαιδευτικό.

Αξιολόγηση

- Παρακολούθηση της συμμετοχής των μαθητών και της δημιουργικότητάς τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.
- Αξιολόγηση της ικανότητας των μαθητών να αναγνωρίζουν λάθη και να κατανοούν την ιστορική ακρίβεια.
- Αξιολόγηση της ικανότητας των μαθητών να παρουσιάζουν και να εξηγούν τις δημιουργίες τους με σαφήνεια και ακρίβεια.



Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης της Διδακτικής Πρότασης

Στη συγκεκριμένη ενότητα, παρατίθεται ένα ερωτηματολόγιο που μπορεί να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να αξιολογήσει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα της πρότασης

Οδηγίες:

Συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο στο τέλος του μαθήματος. Οι απαντήσεις σας θα μας βοηθήσουν να καταλάβουμε τι σας άρεσε και πώς μπορούμε να βελτιώσουμε το μάθημα.

1. Σου άρεσε το μάθημα για τη Νεολιθική Περίοδο;

-  Ναι, μου άρεσε πολύ!
-  Ήταν καλό.
-  Δεν μου άρεσε.

2. Τι σου άρεσε περισσότερο στο μάθημα;

-  Να βλέπω τις εικόνες των νεολιθικών κτισμάτων.
-  Να δημιουργώ τις δικές μου περιγραφές.
-  Να χρησιμοποιώ την τεχνητή νοημοσύνη για να φτιάχνω εικόνες.

3. Ήταν εύκολο να περιγράψεις ένα νεολιθικό κτίσμα;

-  Ναι, ήταν εύκολο!
-  Ήταν λίγο δύσκολο.
-  Ήταν πολύ δύσκολο.



4. **Κατάφερες να εντοπίσεις τα λάθη ή τις ανακρίβειες στις εικόνες που δημιουργήθηκαν με την τεχνητή νοημοσύνη;**
 -  Ναι, βρήκα όλα τα λάθη!
 -  Βρήκα μερικά λάθη.
 -  Δεν κατάλαβα ποια ήταν τα λάθη.
5. **Πόσο καλά πιστεύεις ότι κατάλαβες την αρχιτεκτονική της Νεολιθικής Περιόδου;**
 -  Πολύ καλά, μπορώ να εξηγήσω τι έμαθα!
 -  Καταλαβαίνω τα βασικά στοιχεία.
 -  Δεν κατάλαβα πολλά πράγματα.
6. **Πόσο εύκολο ή δύσκολο ήταν να συνεργαστείς με την ομάδα σου;**
 -  Ήταν πολύ εύκολο και διασκεδαστικό!
 -  Ήταν εντάξει.
 -  Ήταν δύσκολο να συνεργαστώ.
7. **Θα ήθελες να κάνουμε ξανά ένα παρόμοιο μάθημα;**
 -  Ναι, σίγουρα!
 -  Ίσως.
 -  Όχι, δε μου άρεσε.
8. **Πώς νιώθεις για τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στο μάθημα;**
 -  Πολύ εντυπωσιακό!
 -  Ήταν ενδιαφέρον αλλά λίγο δύσκολο.



- 😞 Δεν μου άρεσε.

9. Τι θα ήθελες να αλλάξει στο μάθημα για να γίνει καλύτερο;





10. Ζωγράφισε ή περιέγραψε ένα νεολιθικό κτίσμα όπως το φαντάζεσαι!
(Χώρος για ζωγραφική ή περιγραφή)



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 5:

ΘΕΜΑ: Οι Επιπτώσεις της Βιομηχανικής
Επανάστασης στην Πόλη μας



Επίκεντρο της διδακτικής πρότασης είναι η κατανόηση από τα παιδιά των επιπτώσεων της βιομηχανοποίησης σε διάφορους τομείς, όπως η οικονομία, η κοινωνία, το περιβάλλον και η αστική ανάπτυξη. Αναπτύσσουν φαντασία, κριτική σκέψη και δημιουργικότητα, χρησιμοποιώντας την τεχνητή νοημοσύνη ως εργαλείο για τη διερεύνηση και απεικόνιση πιθανών σεναρίων. Παράλληλα, αντιλαμβάνονται τη σημασία της περιβαλλοντικής προστασίας και της βιώσιμης ανάπτυξης, συγκρίνοντας διαφορετικές εκβάσεις για το μέλλον μιας πόλης.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, κατάλληλο για μαθητές μεγαλύτερων τάξεων του δημοτικού, με καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό. Από το δάσκαλο, απαιτείται ικανότητα χρήσης του ChatGPT και εργαλείων παραγωγής εικόνων με TN.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2-3 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Δ', Ε' και ΣΤ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Κατανόηση των επιπτώσεων της Βιομηχανικής Επανάστασης στις πόλεις μέσα από μια διαδραστική και δημιουργική δραστηριότητα με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης.



Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Ανάπτυξη κατανόησης των οικονομικών, κοινωνικών, περιβαλλοντικών και αστικών αλλαγών που φέρνει η βιομηχανοποίηση.
2. Ενίσχυση της δημιουργικότητας και της συνεργατικότητας μέσω της συζήτησης και της φαντασίας.

Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (π.χ., ChatGPT).
- Λογισμικό παρουσιάσεων (π.χ., PowerPoint).

Διαθεματικότητα

- **Γεωγραφία:** Κατανόηση της σχέσης μεταξύ ανθρώπινων δραστηριοτήτων και φυσικού περιβάλλοντος, μελέτη της τοπογραφίας και του αστικού σχεδιασμού.
- **Κοινωνικές Επιστήμες:** Ανάλυση των κοινωνικών και οικονομικών επιπτώσεων της βιομηχανοποίησης, καθώς και της σημασίας της βιωσιμότητας.
- **Περιβαλλοντική Εκπαίδευση:** Ευαισθητοποίηση για τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις και την ανάγκη προστασίας της φύσης.
- **Τεχνολογία:** Εξοικείωση με την τεχνητή νοημοσύνη ως εργαλείο μάθησης και δημιουργίας, καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού.

Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση:

- Ο δάσκαλος ζητά από τα παιδιά να περιγράψουν μια μικρή πόλη της περιοχής τους, εστιάζοντας σε χαρακτηριστικά όπως η αρχιτεκτονική και ένα σημαντικό ορόσημο (π.χ., ρολόι πλατείας). **Επίσης να τοποθετήσουν την πόλη χρονικά (π.χ. η περιγραφή της πόλης είναι για το 2000). Είναι ελεύθεροι οι μαθητές να τοποθετήσουν την πόλη χρονικά σε όποιο σημείο επιθυμούν.**



- Συζήτηση για τη ζωή σε μια τέτοια πόλη πριν την εμφάνιση εργοστασίων.

Εντολή στο ChatGPT:

Ο δάσκαλος εισάγει στο ChatGPT (ή σε όποια άλλη πλατφόρμα επιθυμεί) εντολή για να παραχθεί η εικόνα της πόλης. Ο διδάσκοντας πρέπει να είναι πολύ προσεκτικός έτσι ώστε να δώσει λεπτομερή περιγραφή της πόλης, και να επικεντρωθεί στο ορόσημο που έδωσαν τα παιδιά. Αυτό το ορόσημο θα εμφανίζεται στο σύνολο των εικόνων που θα παραχθούν κατά τη διάρκεια του μαθήματος, και θα βοηθήσει τα παιδιά να αναγνωρίζουν τη πόλη που περιέγραψαν,



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: "Δημιούργησε μια περιγραφή μιας μικρής πόλης με χαρακτηριστικά όπως [περιγραφή της πόλης που δίνουν τα παιδιά]. Η πόλη αυτή ονομάζεται [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά]. Στη συνέχεια δημιούργησε μια εικόνα που απεικονίζει την πόλη. Κάθε φορά που επικαλούμαι την πόλη [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] να την θυμάσαι. Επίσης να θυμάσαι ότι αυτή η περιγραφή, περιγράφει την πόλη το 2000."



Μέρος Β: Επιπτώσεις από την Εμφάνιση Εργοστασίου

Δραστηριότητα 1: Ανάλυση και συζήτηση

1. Συζήτηση για το πώς η παρουσία ενός εργοστασίου θα μπορούσε να επηρεάσει την πόλη στους εξής τομείς:

- **Οικονομία και Βιομηχανία**
- **Κοινωνία και Πληθυσμός**
- **Περιβάλλον και Φυσικοί Πόροι**
- **Αστική Ανάπτυξη**

Στόχος της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τα παιδιά να εντοπίσουν τις επιπτώσεις.

Αρχικά, ο δάσκαλος αλληλοεπιδρά με το ChatGPT και του ζητά να του δώσει τις επιπτώσεις της εγκατάστασης του εργοστασίου:

Εντολή προς το ChatGPT:

"Το 2000 εγκαταστάθηκε το πρώτο εργοστάσιο στη πόλη [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά]. Περιέγραψε τις επιπτώσεις στην πόλη στους τομείς Οικονομία και Βιομηχανία, Κοινωνία και Πληθυσμός, Περιβάλλον και Φυσικοί Πόροι, Αστική Ανάπτυξη το 2010, 10 χρόνια μετά την εγκατάσταση του πρώτου εργοστασίου"

Δείγμα Απάντησης:

Οικονομικές αλλαγές

1. **Αύξηση θέσεων εργασίας:** Νέες θέσεις εργασίας έδωσαν ώθηση στην τοπική οικονομία, με αποτέλεσμα τη βελτίωση του βιοτικού επιπέδου των κατοίκων.
2. **Μετανάστευση και αύξηση πληθυσμού:** Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] πιθανότατα προσέλκυσε εργαζόμενους από άλλες περιοχές, αυξάνοντας την πληθυσμιακή πυκνότητα και δημιουργώντας ζήτηση για κατοικίες.



3. **Ανάπτυξη μικρών επιχειρήσεων:** Τα νέα εισοδήματα προκάλεσαν άνθιση μικρών επιχειρήσεων, όπως καταστήματα, καφετέριες, και υπηρεσίες.

Κοινωνικές αλλαγές

1. **Αστικοποίηση:** Η πόλη μπορεί να γίνει πιο "αστική" με νέες υποδομές, όπως δρόμους, σχολεία, και υπηρεσίες για να εξυπηρετήσουν τον αυξημένο πληθυσμό.
2. **Αλλαγή κοινωνικής σύνθεσης:** Η εισροή νέων κατοίκων ενδεχομένως άλλαξε την κοινωνική σύνθεση της [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά], φέρνοντας νέες κουλτούρες και τρόπους ζωής.

Περιβαλλοντικές αλλαγές

1. **Αύξηση ρύπανσης:** Το εργοστάσιο μπορεί να προκάλεσε μόλυνση στο νερό, τον αέρα και το έδαφος, επηρεάζοντας αρνητικά τη φύση γύρω από την πόλη και ειδικά τη θάλασσα.
2. **Αλλαγή του τοπίου:** Η βιομηχανική εγκατάσταση πιθανώς μετέβαλε την εικόνα της περιοχής κοντά στη θάλασσα, περιορίζοντας τους ελεύθερους χώρους ή καταστρέφοντας φυσικά τοπία.
3. **Μείωση τουρισμού:** Εάν η θάλασσα έχασε την καθαρότητά της, ο τουρισμός που μπορεί να υπήρχε στην [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] θα υπέφερε.

Πολιτιστικές αλλαγές

1. **Νέες προοπτικές για τους νέους:** Με τις νέες δουλειές και τη βιομηχανική ανάπτυξη, οι νέοι ίσως παρέμειναν στην πόλη αντί να μεταναστεύσουν για εργασία.
2. **Μεταβολές στην ταυτότητα της πόλης:** Από μια μικρή, παραδοσιακή κυπριακή πόλη της δεκαετίας του '90, η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] μπορεί να έγινε πιο πολυσύνθετη και σύγχρονη, χάνοντας όμως λίγο από τη ρομαντική ατμόσφαιρα του παρελθόντος.



Υποθετικά μελλοντικά ζητήματα

- **Πίεση στις υποδομές:** Η αύξηση πληθυσμού μπορεί να προκαλέσει ζητήματα, όπως υπερφόρτωση σε σχολεία, δρόμους και δημόσιες υπηρεσίες.
- **Πιέσεις για περιβαλλοντική πολιτική:** Οι κάτοικοι ενδέχεται να αντέδρασαν, ζητώντας αυστηρότερη περιβαλλοντική προστασία ή την υιοθέτηση πιο πράσινων πρακτικών από το εργοστάσιο.

Την απάντηση ο εκπαιδευτικός δεν την παρουσιάζει στα παιδιά.

Στη συνέχεια ο δάσκαλος οπτικοποιεί την πόλη με το εργοστάσιο.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: "Δημιούργησε μια εικόνα που απεικονίζει την πόλη το 2010, 10 χρόνια μετά την εγκατάσταση ενός εργοστασίου, λαμβάνοντας υπόψιν τις επιπτώσεις που διατύπωσες."

Αφού παρουσιάσει την εικόνα στα παιδιά, και έχοντας στη διάθεση του τις επιπτώσεις, ξεκινάει συζήτηση με του μαθητές. Μέσα από την συζήτηση και τον διάλογο, ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να βοηθήσει τα παιδιά να εκτιμήσουν τις επιπτώσεις. Προκειμένου μάλιστα να



βοηθήσει τα παιδιά, μπορεί να χρησιμοποιήσει (και σε αυτή αλλά και στις επόμενες ενότητες) ερωτήσεις παρόμοιες με αυτές που ακολουθούν:

Οικονομικές αλλαγές:

1. Πώς πιστεύετε ότι η δημιουργία νέων εργοστασίων επηρέασε τους κατοίκους της πόλης;
2. Τι νομίζετε ότι σημαίνει για την πόλη το να γίνει βιομηχανικός κόμβος; Είναι καλό ή κακό;

Κοινωνικές αλλαγές:

3. Πώς θα νιώθατε αν ερχόντουσαν πολλοί νέοι κάτοικοι από διαφορετικές χώρες και κουλτούρες στην πόλη σας;
4. Σας αρέσει περισσότερο η ζωή στην πόλη ή στην εξοχή; Τι νομίζετε ότι προτιμούν οι κάτοικοι της [όνομα πόλης];

Περιβαλλοντικές αλλαγές:

5. Τι αλλαγές πιστεύετε ότι παρατηρούν στη φύση οι κάτοικοι λόγω των εργοστασίων;
6. Ποιοι τρόποι νομίζετε ότι θα βοηθούσαν την πόλη να προστατεύσει το περιβάλλον της;

Αστικές αλλαγές:

7. Πώς θα σας φαινόταν αν η πόλη σας είχε ψηλά κτήρια και εμπορικά κέντρα αντί για χαμηλά σπίτια και πάρκα;
8. Αν η κυκλοφορία στους δρόμους ήταν πολύ μεγάλη, πώς θα μπορούσατε να μετακινείστε πιο εύκολα;

Πολιτιστικές αλλαγές:

9. Τι σας αρέσει περισσότερο από την παράδοση της πόλης σας και πώς θα σας φαινόταν αν χανόταν;
10. Ποια καινούργια γιορτή θα θέλατε να δείτε στη [όνομα πόλης] που θα φέρει κοντά τους παλιούς και νέους κατοίκους;



Αυτές οι ερωτήσεις είναι σχεδιασμένες να κινητοποιήσουν τη φαντασία και την κρίση των παιδιών, ώστε να εκφράσουν τις σκέψεις τους για τις αλλαγές στην πόλη με δημιουργικό τρόπο.

Μέρος Γ: Ανάπτυξη σε Βάθος Χρόνου

Δραστηριότητα 1: Ανάλυση και συζήτηση

Τα παιδιά αναζητούν τι αλλαγές θα μπορούσαν να συμβούν μετά από 20 χρόνια, με την παρουσία του πρώτου εργοστασίου.

Ουσιαστικά επαναλαμβάνεται η διαδικασία του Μέρους Β. Ο δάσκαλος λαμβάνει απάντηση από το ChatGPT για το πώς επηρεάζει η συνεχής εξέλιξη την πόλη, εισάγοντας δικές του πινελιές.

Εντολή προς το ChatGPT:

"Περιέγραψε τις επιπτώσεις στην [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] αν το 2020 λειτουργούν άλλα 5 εργοστάσια, στους τομείς Οικονομία και Βιομηχανία, Κοινωνία και Πληθυσμός, Περιβάλλον και Φυσικοί Πόροι, Αστική Ανάπτυξη."

Δείγμα Απάντησης

Οικονομικές αλλαγές

1. **Ραγδαία ανάπτυξη:** Τα νέα εργοστάσια πιθανότατα δημιούργησαν ακόμα περισσότερες θέσεις εργασίας, ενισχύοντας την οικονομία της πόλης.
2. **Ενίσχυση εμπορίου:** Η ανάπτυξη οδήγησε σε άνοιγμα περισσότερων καταστημάτων, υπεραγορών και γραφείων, εξυπηρετώντας τις ανάγκες ενός αυξανόμενου πληθυσμού.
3. **Μετατροπή σε βιομηχανικό κόμβο:** Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] πλέον ίσως θεωρείται κέντρο βιομηχανικής παραγωγής, προσελκύοντας επιχειρήσεις και επενδύσεις.



Κοινωνικές αλλαγές

1. **Αύξηση πληθυσμού:** Η πόλη έγινε πιο πολυπληθής, προσελκύοντας εργαζομένους και οικογένειες από διάφορες περιοχές, ακόμα και από το εξωτερικό.
2. **Πολυπολιτισμικότητα:** Η εισροή νέων κατοίκων δημιούργησε ένα πιο πολυσύνθετο κοινωνικό περιβάλλον, με διαφορετικές κουλτούρες και τρόπους ζωής.
3. **Αλλαγή στον τρόπο ζωής:** Οι κάτοικοι ενδέχεται να υιοθέτησαν έναν πιο αστικό τρόπο ζωής, με λιγότερη επαφή με τη φύση.

Περιβαλλοντικές αλλαγές

1. **Αυξημένη μόλυνση:** Τα επιπλέον εργοστάσια αύξησαν τη ρύπανση στον αέρα, το νερό και το έδαφος, επηρεάζοντας αρνητικά τη φύση γύρω από την πόλη και τη θάλασσα.
2. **Μειωμένη πράσινη ζώνη:** Οι νέες πολυκατοικίες και τα εργοστάσια πιθανότατα κάλυψαν περιοχές που παλιότερα ήταν δασικές ή αγροτικές.

Αστικές αλλαγές

1. **Ψηλά κτήρια και πυκνή δόμηση:** Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] απέκτησε νέα πολυκατοικίες και εμπορικά κέντρα, αλλάζοντας ριζικά τον ορίζοντα της πόλης και μειώνοντας την παραδοσιακή αισθητική της.
2. **Αύξηση κυκλοφοριακής συμφόρησης:** Οι δρόμοι της πόλης πιθανώς έγιναν πιο πολυσύχναστοι, με περισσότερα αυτοκίνητα και ανάγκη για δημόσιες συγκοινωνίες.
3. **Δημιουργία υποδομών:** Νέα σχολεία, νοσοκομεία, και πάρκα ίσως δημιουργήθηκαν για να εξυπηρετήσουν τον αυξημένο πληθυσμό.

Πολιτιστικές αλλαγές

1. **Μείωση παραδοσιακής ταυτότητας:** Με την ανάπτυξη, η πόλη ίσως έχασε μέρος της αυθεντικής, μεσογειακής της ατμόσφαιρας.



2. **Πολιτιστικές εκδηλώσεις:** Παρ' όλα αυτά, η νέα πολυπολιτισμικότητα ίσως έφερε νέες γιορτές και εκδηλώσεις, εμπλουτίζοντας τη ζωή της πόλης.

Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] του 2010 πιθανώς έγινε μια βιομηχανική και αστική πόλη, με σύγχρονες ανέσεις αλλά και προκλήσεις, όπως η περιβαλλοντική υποβάθμιση και η ανάγκη για ισορροπία ανάμεσα στην ανάπτυξη και την ποιότητα ζωής.

Την απάντηση, και σε αυτή την περίπτωση, δεν την παρουσιάζει στα παιδιά. Ο δάσκαλος οπτικοποιεί την πόλη και καλεί τα παιδιά να εντοπίσουν τις νέες επιπτώσεις. Και σε αυτή την περίπτωση, μέσα από την συζήτηση και τον διάλογο, ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να βοηθήσει τα παιδιά να εκτιμήσουν τις επιπτώσεις.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: "Δημιούργησε μια εικόνα που απεικονίζει την πόλη το 2020, μετά την εγκατάσταση άλλων 5 εργοστασίων, λαμβάνοντας υπόψιν τις επιπτώσεις που διατύπωνες."



Μέρος Δ: Ταξίδι στο 2050

Η συζήτηση επεκτείνεται με βάση δύο πιθανά σενάρια για το μέλλον της πόλης, και τα παιδιά καλούνται να σκεφτούν δημιουργικά και αναλυτικά πώς οι ανθρώπινες ενέργειες επηρεάζουν το περιβάλλον και την ποιότητα ζωής. Τα σενάρια επικεντρώνονται στο πώς η πόλη θα μοιάζει το 2050, 50 χρόνια μετά την ίδρυση του πρώτου εργοστασίου:

- Σενάριο 1: Αν η πόλη συνεχίσει χωρίς μέτρα προστασίας του περιβάλλοντος
- Σενάριο 2: Αν η πόλη πάρει μέτρα για την προστασία του περιβάλλοντος

Η Συμβολή του ChatGPT

Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί το ChatGPT για να αντλήσει πληροφορίες και παραδείγματα σχετικά με τις επιπτώσεις κάθε σεναρίου, ενσωματώνοντας δικές του ιδέες και παρατηρήσεις.

Δραστηριότητα 1: Συνεχής ανάπτυξη χωρίς μέτρα και όρια

Εντολή προς το ChatGPT:

"Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] συνεχίζει να αναπτύσσεται. Βρισκόμαστε στο 2050. Δώσε μου σε παρακαλώ τις επιπτώσεις στους τομείς Οικονομία και Βιομηχανία, Κοινωνία και Πληθυσμός, Περιβάλλον και Φυσικοί Πόροι, Αστική Ανάπτυξη. "

Οικονομία και βιομηχανία

1. **Υπερ-βιομηχανοποίηση:** Οι βιομηχανικές εγκαταστάσεις θα έχουν επεκταθεί σημαντικά, με εργοστάσια υψηλής τεχνολογίας και αυτόνομα συστήματα παραγωγής. Η θάλασσα κοντά στη βιομηχανική ζώνη ίσως είναι σχεδόν μη προσβάσιμη.
2. **Ρομποτική και τεχνητή νοημοσύνη:** Η πόλη θα βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε αυτοματοποιημένες βιομηχανίες, μειώνοντας την ανάγκη για ανθρώπινο εργατικό δυναμικό.



3. **Τεχνολογικό κέντρο:** Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] μπορεί να έχει εξελιχθεί σε κόμβο τεχνολογίας, προσελκύνοντας ειδικούς και επενδυτές.

Κοινωνία και πληθυσμός

1. **Μέγα-πόλη:** Ο πληθυσμός ίσως έχει ξεπεράσει κάθε προηγούμενο, με ουρανοξύστες-κατοικίες που φιλοξενούν χιλιάδες ανθρώπους ο καθένας.
2. **Πολιτιστική αλλοίωση:** Η αρχική ταυτότητα της [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] θα έχει σχεδόν χαθεί, αντικαθιστώντας την με έναν πολυεθνικό και παγκοσμιοποιημένο χαρακτήρα.
3. **Κοινωνικές ανισότητες:** Οι πλούσιοι μπορεί να ζουν σε υπερσύγχρονα, οικολογικά κτήρια, ενώ οι λιγότερο προνομιούχοι να αντιμετωπίζουν συνθήκες αστικής συμφόρησης.

Περιβάλλον και φυσικοί πόροι

1. **Πλήρης απώλεια πράσινου:** Η πόλη ίσως να μην έχει καθόλου φυσική βλάστηση, με το βουνό και τους ελεύθερους χώρους να έχουν δώσει τη θέση τους σε υποδομές και εργοστάσια.
2. **Μολυσμένη θάλασσα:** Η θάλασσα πιθανώς θα είναι υπερβολικά ρυπασμένη, με ελάχιστη έως καμία δυνατότητα ανάκαμψης.

Αστική ανάπτυξη

1. **Φουτουριστική αρχιτεκτονική:** Ουρανοξύστες με φουτουριστικό σχεδιασμό, διαφανείς επιφάνειες και αυτόνομα συστήματα ενέργειας μπορεί να κυριαρχούν.
2. **Πολυεπίπεδη πόλη:** Οι δρόμοι ίσως είναι πολυεπίπεδοι, με διαφορετικά επίπεδα για οχήματα, πεζούς και μέσα μαζικής μεταφοράς.
3. **Δημόσια μεταφορά:** Υπερσύγχρονα τρένα, μαγνητικοί αιωρητές και ιπτάμενα μέσα μεταφοράς ίσως είναι συνηθισμένα.

Πολιτισμός και καθημερινή ζωή



1. **Εικονική πραγματικότητα:** Οι κάτοικοι μπορεί να περνούν μεγάλο μέρος του χρόνου τους σε εικονικούς κόσμους, αποφεύγοντας την ασφυκτική πραγματικότητα της πόλης.
2. **Περιβαλλοντικές ανησυχίες:** Παράλληλα, η πόλη μπορεί να είναι κέντρο περιβαλλοντικών κινημάτων που προσπαθούν να ανατρέψουν τη ζημιά του παρελθόντος.

Όπως και πριν, ο δάσκαλος οπτικοποιεί και παρουσιάζει την πόλη στα παιδιά και τους καλεί να την σχολιάσουν, αλλά και να εντοπίσουν τις νέες επιπτώσεις.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: "Είμαστε στο 2050. Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] συνεχίζει να μεγαλώνει. Δώσε μου σε παρακαλώ μια εικόνα για το πώς την φαντάζεσαι, λαμβάνοντας υπόψιν τις επιπτώσεις που διατύπωσες στη περίπτωση που η πόλη συνεχίσει χωρίς μέτρα προστασίας του περιβάλλοντος "



Δραστηριότητα 2: Βιώσιμη Ανάπτυξη

Εντολή προς το ChatGPT: "Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] συνεχίζει να αναπτύσσεται αλλά έχουν παρθεί αυστηρά μέτρα για την προστασία του περιβάλλοντος. Βρισκόμαστε στο 2050. Δώσε μου σε παρακαλώ τις επιπτώσεις στους τομείς Οικονομία και Βιομηχανία, Κοινωνία και Πληθυσμός, Περιβάλλον και Φυσικοί Πόροι, Αστική Ανάπτυξη."

Περιβάλλον και φύση

1. **Πράσινες υποδομές:** Η πόλη θα έχει εκτεταμένα πάρκα, κάθετους κήπους στους ουρανοξύστες, και πεζοδρόμια γεμάτα δέντρα. Το βουνό γύρω από την πόλη θα έχει αποκατασταθεί με πυκνή φυσική βλάστηση.
2. **Καθαρή θάλασσα:** Η θάλασσα θα έχει αποκατασταθεί, με οικολογικά μέτρα που προστατεύουν τη θαλάσσια ζωή. Παραθαλάσσιες περιοχές θα είναι ελκυστικές για κατοίκους και επισκέπτες.
3. **Ανανεώσιμες πηγές ενέργειας:** Οι εργοστασιακές μονάδες θα έχουν αντικατασταθεί ή τροποποιηθεί ώστε να λειτουργούν με ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, όπως ηλιακή και αιολική ενέργεια.

Οικονομία και βιομηχανία

1. **Πράσινες επιχειρήσεις:** Οι βιομηχανίες θα επικεντρώνονται σε βιώσιμες τεχνολογίες και την κυκλική οικονομία, δημιουργώντας ένα οικολογικό μοντέλο παραγωγής.
2. **Οικοτουρισμός:** Η πόλη θα έχει αναδειχθεί σε δημοφιλή προορισμό για οικοτουρίστες, προβάλλοντας τη φυσική της ομορφιά και τις οικολογικές της πρακτικές.

Κοινωνία και καθημερινή ζωή

1. **Βιώσιμη αρχιτεκτονική:** Τα κτήρια θα έχουν φουτουριστική αλλά οικολογική σχεδίαση, με φυσικό φωτισμό, ανακυκλωμένα υλικά και ενεργειακή αυτάρκεια.
2. **Προώθηση βιώσιμων μεταφορών:** Η πόλη θα διαθέτει εκτεταμένα δίκτυα ποδηλατοδρόμων, ηλεκτρικά λεωφορεία, και ίσως μαγνητικά τρένα για αστική και υπεραστική μεταφορά.



3. **Αυτάρκεια τροφίμων:** Κοινότητες αστικών αγροκτημάτων θα παράγουν φρέσκα τρόφιμα, μειώνοντας την εξάρτηση από εξωτερικές εισαγωγές.

Αστική ανάπτυξη

1. **Αστική αναγέννηση:** Παλιά εργοστάσια θα έχουν μετατραπεί σε πολιτιστικά κέντρα, μουσεία ή χώρους αναψυχής.
2. **Ουρανοξύστες με κήπους:** Οι πολυκατοικίες και τα κτίρια γραφείων θα φιλοξενούν κήπους σε κάθε επίπεδο, εξισορροπώντας την αστικοποίηση με τη φύση.
3. **Κοινωνική συνοχή:** Οι κάτοικοι θα απολαμβάνουν δημόσιους χώρους με έμφαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση, προάγοντας την ευημερία.

Τεχνολογία και καινοτομία

1. **Έξυπνη πόλη:** Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] θα χρησιμοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη και τα δεδομένα για να μειώνει την κατανάλωση ενέργειας και να ενισχύει την αποδοτικότητα.
2. **Καθαρή ενέργεια:** Όλες οι υποδομές θα λειτουργούν με πράσινη ενέργεια, με προηγμένα συστήματα αποθήκευσης ενέργειας.
3. **Εκπαίδευση και κουλτούρα:** Η πόλη θα είναι κέντρο περιβαλλοντικής εκπαίδευσης και έρευνας, εμπνέοντας άλλες περιοχές.

Σε ένα τελευταίο κύκλο, ο δάσκαλος οπτικοποιεί την πόλη και συζητά τις επιπτώσεις με τους μαθητές. Αυτή η φάση είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και ουσιώδης, καθώς τα παιδιά καλούνται να αναλύσουν και να εντοπίσουν ένα πολυδιάστατο σύνολο επιπτώσεων, με έμφαση στον θετικό αντίκτυπο που μπορεί να έχει μια στροφή προς τη βιώσιμη ανάπτυξη.

Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εξετάσουν πώς αλλαγές, όπως η προώθηση της ανακύκλωσης, η δημιουργία χώρων πρασίνου, η μείωση της κυκλοφορίας των οχημάτων και η χρήση ανανεώσιμων πηγών ενέργειας, μπορούν να επηρεάσουν την ποιότητα ζωής. Παράλληλα, εξετάζουν την επίδραση τέτοιων αλλαγών στο περιβάλλον, όπως η μείωση της



ρύπανσης, η αύξηση της βιοποικιλότητας και η δημιουργία ενός πιο υγιούς οικοσυστήματος.

Η συζήτηση αυτή βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν τη σύνδεση μεταξύ των ατομικών και συλλογικών επιλογών και των θετικών κοινωνικών και περιβαλλοντικών αλλαγών. Επιπλέον, τους παρέχει τη δυνατότητα να προτείνουν δικές τους ιδέες για τη βελτίωση της πόλης, αναπτύσσοντας τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και την αίσθηση ευθύνης προς το περιβάλλον και την κοινότητα.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: "Είμαστε στο 2050. Η [το όνομα της πόλης που έδωσαν τα παιδιά] συνεχίζει να μεγαλώνει αλλά έχουν παρθεί μέτρα έτσι ώστε να προστατευθεί το περιβάλλον. Δώσε μου σε παρακαλώ μια εικόνα για το πώς την φαντάζεσαι, λαμβάνοντας υπόψιν τις επιπτώσεις που διατύπωσες η πόλη πάρει μέτρα για την προστασία του περιβάλλοντος. "

Οργάνωση Τάξης

- Δεν απαιτείται κάποια ιδιαίτερη οργάνωση. Οι μαθητές συμμετέχουν από τη θέση τους



Αξιολόγηση

1. Παρατήρηση της συμμετοχής των παιδιών στη συζήτηση και στις δημιουργικές δραστηριότητες.
2. Αξιολόγηση της φαντασίας, της λογικής σκέψης και της κριτικής ικανότητας μέσα από τις ιδέες που παρουσιάζουν.
3. Ανάλυση των συμπερασμάτων που βγάζουν για τις περιβαλλοντικές και κοινωνικές επιπτώσεις.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 6:

ΘΕΜΑ: Μαθαίνοντας για την Ελληνική Επανάσταση μέσω Ιστορικών Γεγονότων και Τεχνητής Νοημοσύνης

Λεπτομερές διδακτική πρόταση στην οποία περιγράφεται μια δραστηριότητα η οποία επιδιώκει να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν σημαντικά ιστορικά γεγονότα, όπως η Ελληνική Επανάσταση, μέσω ανάλυσης και προβλέψεων με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης.

Επίπεδο δυσκολίας: Δύσκολο, Τεχνολογικά, η δραστηριότητα επικεντρώνεται στη χρήση μόνο του ChatGPT για τη δημιουργία ιστορικών παρουσιάσεων και προβλέψεων, χωρίς να απαιτείται επιπλέον λογισμικό. Στην πράξη όμως, οι μαθητές θα πρέπει να μελετήσουν ως ομάδες βέβαια, αυτόνομα ένα ιστορικό γεγονός το οποίο δεν έχουν διδαχθεί.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 4-5 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Δ', Ε' και ΣΤ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Κατανόηση της Ελληνικής Επανάστασης μέσα από την ανάλυση ιστορικών γεγονότων και τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία προβλέψεων.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Παρουσίαση των σημαντικών ιστορικών γεγονότων από το 1821 έως το 1921.
2. Ανάπτυξη της ικανότητας ανάλυσης και παρουσίασης ιστορικών γεγονότων.



3. Χρήση τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία προβλέψεων σχετικά με την εξέλιξη της Ελληνικής Επανάστασης.
4. Ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της δημιουργικής ανάλυσης των μαθητών.

Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (π.χ., ChatGPT).
- Λογισμικό παρουσιάσεων (π.χ., PowerPoint).
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας.

Διαθεματικότητα

- Ιστορία: Κατανόηση ιστορικών γεγονότων και της σημασίας τους.
- Γλώσσα: Ανάπτυξη δεξιοτήτων περιγραφής και παρουσίασης.
- Τεχνολογία: Χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης και λογισμικού παρουσιάσεων.

Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση: Συζήτηση για την Ελληνική Επανάσταση και την ιστορική της σημασία.

1. Ο δάσκαλος ξεκινά τη συζήτηση με μια γενική ερώτηση για την Ελληνική Επανάσταση:
 - ο «Τι γνωρίζετε για την Ελληνική Επανάσταση του 1821;»
 - ο «Γιατί νομίζετε ότι είναι τόσο σημαντική για την ιστορία μας;»
2. Οι μαθητές καλούνται να μοιραστούν τις γνώσεις και τις απόψεις τους. Ο δάσκαλος καταγράφει τις κύριες ιδέες στον πίνακα, π.χ. λέξεις-κλειδιά όπως «ελευθερία», «αγώνας», «ήρωες», «τουρκοκρατία».



3. Ακολουθεί μια σύντομη παρουσίαση από τον δάσκαλο για την Ελληνική Επανάσταση, δίνοντας έμφαση στην ιδέα ότι αποτελεί μέρος μιας μεγαλύτερης ιστορικής συνέχειας που επηρεάζεται από διεθνή γεγονότα και αλλαγές.

Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης ως Εκπαιδευτικό Εργαλείο

Ο δάσκαλος επιθυμεί να προβληματίσει τους μαθητές για το πώς η χρονική στιγμή έναρξης της Ελληνικής επανάστασης επηρέασε την έκβαση της.

1. Ο δάσκαλος εξηγεί στους μαθητές ότι για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα θα χρησιμοποιήσουν ένα εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης, το ChatGPT, για να δημιουργήσουν μια παρουσίαση.
 - ο «Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε την ιστορία με έναν διαφορετικό τρόπο, συνδέοντας γεγονότα και δημιουργώντας προβλέψεις.»
2. Αναφέρει ότι η παρουσίαση που θα δημιουργηθεί θα περιλαμβάνει όλα τα σημαντικά ιστορικά γεγονότα από το 1821 έως το 1921, αλλά χωρίς αναφορά στην Ελληνική Επανάσταση, ώστε οι μαθητές να δουν πώς το διεθνές πλαίσιο επηρέασε την ιστορική εξέλιξη.

Εντολή προς το ChatGPT

Ο δάσκαλος εξηγεί ότι για να είναι αποτελεσματική η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης, η εντολή που δίνεται πρέπει να είναι σαφής και περιεκτική.

- Παράδειγμα εντολής:
 - ο «Δημιούργησε μια παρουσίαση PowerPoint που να περιλαμβάνει όλα τα σημαντικά ιστορικά γεγονότα από το 1821 έως το 1921, χωρίς να αναφερθεί η Ελληνική Επανάσταση. Επικεντρώσου σε γεγονότα όπως πόλεμοι, τεχνολογικές εξελίξεις, κοινωνικές αλλαγές και σημαντικά πρόσωπα της εποχής τα οποία όμως εκτιμάς ότι δεν είχε επηρεάσει η Ελληνική Επανάσταση»



Ο δάσκαλος μπορεί να συζητήσει τη διαδικασία δημιουργίας της εντολής με τους μαθητές, εξηγώντας γιατί είναι σημαντική η λεπτομέρεια και η ακρίβεια.

Παραλαβή της Παρουσίασης

Το ChatGPT δημιουργεί την παρουσίαση. Η παρουσίαση περιλαμβάνει, για παράδειγμα, γεγονότα όπως:

- Οι Ναπολεόντειοι Πόλεμοι (μέχρι το 1815, με συνέπειες που διαρκούν στη συνέχεια).
- Ο Αμερικανικός Εμφύλιος Πόλεμος (1861-1865): Η μάχη για την κατάργηση της δουλείας στις ΗΠΑ.
- Ο Κριμαϊκός Πόλεμος (1853-1856): Συγκρούσεις μεταξύ Ρωσίας και Οθωμανικής Αυτοκρατορίας, με τη συμμετοχή της Αγγλίας και της Γαλλίας.
- Ο Γαλλοπρωσικός Πόλεμος (1870-1871): Οδήγησε στην ένωση της Γερμανίας υπό τον Μπίσμαρκ.
- Ο Α' Παγκόσμιος Πόλεμος (1914-1918): Ένας παγκόσμιος πόλεμος που άλλαξε τα σύνορα και τις ισορροπίες εξουσίας.

Ο δάσκαλος παρουσιάζει το τελικό αποτέλεσμα στην τάξη χωρίς όμως να εμβαθύνει σε κανένα ιστορικό γεγονός.

Μέρος Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Ανάλυση Ιστορικών Γεγονότων

Χωρισμός σε Ομάδες

Ο δάσκαλος χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες, επιλέγοντας την κατάλληλη μέθοδο ανάλογα με τη δομή της τάξης και τις ανάγκες των μαθητών. Η διαδικασία χωρισμού των μαθητών έχει περιγραφεί με λεπτομέρεια σε προηγούμενες διδακτικές προτάσεις (Βλέπε Διδακτική Πρόταση 3)



Επιλογή Ιστορικού Γεγονότος

- Κάθε ομάδα επιλέγει ένα γεγονός από την παρουσίαση που έχει παραχθεί από το ChatGPT.
- Υπενθυμίζεται ότι τα γεγονότα καλύπτουν τη διεθνή ιστορία από το 1821 έως το 1921
- Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τη συζήτηση μέσα στις ομάδες, ώστε να διαλέξουν ένα γεγονός που τους ενδιαφέρει περισσότερο.

Ανάλυση Ιστορικών Γεγονότων από τους Μαθητές

Για κάθε ένα από τα ιστορικά γεγονότα που επέλεξαν οι μαθητές, ο δάσκαλος ζητάει από το ChatGPT να του ετοιμάσει ένα κείμενο το οποίο το περιγράφει. Ο δάσκαλος μπορεί να δώσει την εξής εντολή στο ChatGPT:

Παράδειγμα

εντολής:

"Δώσε μια περιγραφή του γεγονότος '[Οι Ναπολεόντειοι Πόλεμοι]' με έμφαση στις επιπτώσεις σε οικονομία, κοινωνία, γεωγραφία και πολιτική. Μην ομαδοποιήσεις τις πληροφορίες. Το κείμενο να είναι κατάλληλο για μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού. Η περιγραφή να μην ξεπερνά σε έκταση τη μια σελίδα."

Ακολουθώντας, δίνει σε κάθε ομάδα το σχετικό κείμενο που έχει παραχθεί με τις εξής οδηγίες:

1. Διαβάστε το κείμενο που σας έδωσε ο δάσκαλος σχετικά με το γεγονός που επιλέξατε.
2. Σημειώστε τις πληροφορίες που σας φαίνονται σημαντικές. Δώστε έμφαση στις αλλαγές που έφερε το γεγονός σε:
 - ο οικονομία (π.χ. εμπόριο, δουλειές, χρήματα).
 - ο κοινωνία (π.χ. καθημερινή ζωή, δικαιώματα, σχέσεις ανθρώπων).
 - ο γεωγραφικά δεδομένα (π.χ. σύνορα, περιοχές, αλλαγές εδαφών).
 - ο πολιτική (π.χ. νέοι νόμοι, συμμαχίες, αλλαγές κυβερνήσεων).



3. Συζητήστε ως ομάδα ποιες αλλαγές είναι πιο σημαντικές. Επιλέξτε τις τρεις σημαντικότερες αλλαγές.
4. Συντάξτε μια λίστα με τις τρεις πιο σημαντικές αλλαγές που θεωρείτε ότι έφερε το γεγονός. Η λίστα να αναφέρει τις αλλαγές και το πώς επηρέασαν την εποχή.
 - Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το διαδίκτυο για να βρείτε περισσότερες πληροφορίες.
 - Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για να φτιάξετε την έκθεση.

Αναμενόμενα Αποτελέσματα

- Οι μαθητές καλούνται να αντλήσουν πληροφορίες για ένα ιστορικό γεγονός που δεν έχουν διδαχθεί.
- Εξασκούνται στην ανάλυση, την οργάνωση πληροφοριών και τη χρήση ανάκτησης πληροφοριών.
- Το ζητούμενο της Ελληνικής Επανάστασης (πότε ξεκίνησε, τι αντιπροσώπευε, πώς εξελίχθηκε) δεν αποτελεί πλέον σημείο αβεβαιότητας. Αντίθετα, γίνεται δεδομένο, πάνω στο οποίο οι μαθητές χτίζουν τις γνώσεις τους.

Δραστηριότητα 2: Πρόβλεψη της Εξέλιξης της Ελληνικής Επανάστασης

Σενάριο Πρόβλεψης

Σε αυτή την φάση, επιχειρείται η εκτίμηση για το πώς θα ήταν η έκβαση της Ελληνικής Επανάστασης, αν αυτή ξεκινούσε μετά από τα ιστορικά γεγονότα που τα παιδιά επέλεξαν. Ο δάσκαλος λαμβάνει από την κάθε ομάδα την λίστα των επιπτώσεων από την προηγούμενη δραστηριότητα και διαμορφώνει εντολή για το ChatGPT της μορφής:

«Πώς θα μπορούσε το '[ιστορικό γεγονός που επέλεξαν οι μαθητές]' να αλλάξει την εξέλιξη της Ελληνικής Επανάστασης λαμβάνοντας υπόψιν ότι [η λίστα των μαθητών]. Το κείμενο να είναι κατάλληλο για μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού. Η περιγραφή να μην ξεπερνά σε έκταση τη μισή σελίδα.»



Συγκεκριμένο παράδειγμα εντολής προς ChatGPT στην περίπτωση που:

Ιστορικό Γεγονός που επέλεξε η ομάδα: *Οι Ναπολεόντειοι Πόλεμοι*

Λίστα που παρέδωσαν οι μαθητές:

- "Οι πόλεμοι άλλαξαν τα σύνορα της Ευρώπης, γιατί ο Ναπολέοντας πήρε πολλές περιοχές και δημιούργησε νέες χώρες, όπως το Δουκάτο της Βαρσοβίας."
- "Οι άνθρωποι σε πολλές χώρες άρχισαν να πιστεύουν περισσότερο στην ελευθερία και τα δικαιώματα, επειδή ο Ναπολέοντας μιλούσε για ίσα δικαιώματα και νόμους για όλους."
- "Οι Ναπολεόντειοι Πόλεμοι έκαναν πολλές χώρες να συνεργαστούν."

Εντολή προς ChatGPT: «Πώς θα μπορούσαν *Οι Ναπολεόντειοι Πόλεμοι*

να αλλάξουν την εξέλιξη της Ελληνικής Επανάστασης λαμβάνοντας υπόψιν το γεγονός ότι οι πόλεμοι άλλαξαν τα σύνορα της Ευρώπης, γιατί ο Ναπολέοντας πήρε πολλές περιοχές και δημιούργησε νέες χώρες, όπως το Δουκάτο της Βαρσοβίας, Οι άνθρωποι σε πολλές χώρες άρχισαν να πιστεύουν περισσότερο στην ελευθερία και τα δικαιώματα, επειδή ο Ναπολέοντας μιλούσε για ίσα δικαιώματα και νόμους για όλους και Οι Ναπολεόντειοι Πόλεμοι έκαναν πολλές χώρες να συνεργαστούν. Το κείμενο να είναι κατάλληλο για μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού. Η περιγραφή να μην ξεπερνά σε έκταση τη μισή σελίδα."

Ενδεικτική απάντηση:

Αν η Ελληνική Επανάσταση γινόταν λίγο μετά τους Ναπολεόντειους Πολέμους, ίσως οι Έλληνες να είχαν περισσότερη υποστήριξη από λαούς που είχαν ήδη εμπνευστεί από τις ιδέες του Ναπολέοντα. Ο Ναπολέοντας μιλούσε για ίσα δικαιώματα και νόμους για όλους. Αυτές οι ιδέες διαδόθηκαν σε όλη την Ευρώπη και έκαναν πολλούς ανθρώπους να πιστεύουν ότι μπορούν να ζουν ελεύθεροι και ίσοι. Οι Έλληνες επαναστάτες, επηρεασμένοι από αυτές τις ιδέες, ίσως να είχαν καλύτερη οργάνωση και περισσότερη δύναμη για να διεκδικήσουν την ελευθερία τους. Τέλος, μετά τους Ναπολεόντειους



Πολέμους, πολλές χώρες της Ευρώπης άρχισαν να συνεργάζονται για να κρατήσουν την ειρήνη. Αυτή η συνεργασία θα μπορούσε να βοηθήσει την Ελλάδα, αν οι μεγάλες δυνάμεις αποφάσιζαν νωρίτερα να υποστηρίξουν την επανάσταση. Έτσι, η ανεξαρτησία της Ελλάδας ίσως να ερχόταν πιο γρήγορα.

Οι απαντήσεις δίδονται στις ομάδες, οι οποίες, την επόμενη διδακτική περίοδο καλούνται να ετοιμάσουν μια παρουσίαση της εκτίμησης τους.

Αναμενόμενα Αποτελέσματα

- Οι μαθητές αντιλαμβάνονται τη σύνδεση της Ελληνικής Επανάστασης με διεθνείς εξελίξεις.
- Καλλιεργούν δημιουργική σκέψη και κριτική ανάλυση.
- Εμπεδώνουν την έννοια της ιστορικής συνέχειας και της αλληλεξάρτησης γεγονότων.

Μέρος Γ: Δημιουργική Δραστηριότητα και Συζήτηση

Οι μαθητές, καλούνται για άλλη μια φορά να συνεργαστούν και να ετοιμάσουν μια παρουσίαση με τα αποτελέσματα που έχουν στα χέρια τους.

Παρουσίαση Προβλέψεων

- Οι μαθητές παρουσιάζουν τις προβλέψεις που τους έδωσε το ChatGPT για το πώς θα εξελισσόταν η Ελληνική Επανάσταση αν λάμβανε χώρα μετά από διαφορετικά ιστορικά γεγονότα και να τις σχολιάσουν. Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της 5-7 λεπτά για την παρουσίαση.
- Για να ενισχυθεί το ενδιαφέρον των μαθητών, ο δάσκαλος εισάγει ένα στοιχείο ανταγωνισμού: κάθε ομάδα βαθμολογείται με βάση τρία κριτήρια:



1. **Δημιουργικότητα:** Πόσο εμπλούτισαν τις προβλέψεις που τους έδωσε η πλατφόρμα.
2. **Τεκμηρίωση:** Πόσο καλά συνδέουν τις προβλέψεις τους με τα ιστορικά δεδομένα που ανέλυσαν.
3. **Παρουσίαση:** Πόσο ξεκάθαρα και εντυπωσιακά παρουσίασαν την ιδέα τους (π.χ. χρήση οπτικών βοηθημάτων, συμμετοχή όλων των μελών της ομάδας).

1. Συζήτηση και Αλληλοαξιολόγηση

- Μετά από κάθε παρουσίαση, οι υπόλοιπες ομάδες καλούνται να κάνουν ερωτήσεις ή να δώσουν σχόλια σχετικά με τις ιδέες που παρουσιάστηκαν. Αυτό ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή όλων.
- Οι μαθητές μπορούν επίσης να ψηφίσουν τη «δημοφιλέστερη» πρόβλεψη με βάση το πόσο τους άρεσε η προσέγγιση ή το σενάριο που περιγράφηκε.

2. Ο ρόλος του δασκάλου

- Ο δάσκαλος διευκολύνει τη συζήτηση, βοηθά τους μαθητές να συνδέσουν τις προβλέψεις τους με την έννοια της ιστορικής συνέχειας και επαναφέρει την προσοχή στη σημασία της Ελληνικής Επανάστασης ως θεμέλιου για την κατανόηση της ιστορίας.
- Εάν οι ομάδες δυσκολεύονται να βρουν συνδέσεις, ο δάσκαλος παρεμβαίνει με ερωτήσεις που ενισχύουν τη σκέψη, όπως: «Πώς το συγκεκριμένο γεγονός επηρεάζει τις κοινωνικές ή πολιτικές συνθήκες της εποχής;» ή «Ποια τεχνολογία ή ιδέα από το γεγονός που αναλύσατε θα μπορούσε να αλλάξει την πορεία της Επανάστασης;»

3. Ανακήρυξη Νικητών

- Στο τέλος της δραστηριότητας, η τάξη ή ο δάσκαλος ανακηρύσσει την ομάδα με την πιο δημιουργική και τεκμηριωμένη πρόβλεψη. Το βραβείο μπορεί να είναι απλό, όπως ένα δίπλωμα συμμετοχής ή ένα μικρό προνόμιο (π.χ. να αποφασίσουν την



επόμενη εκπαιδευτική δραστηριότητα ή να έχουν την ευκαιρία να παρουσιάσουν πρώτοι σε μια επόμενη εργασία).

- Αυτό το στοιχείο ανταγωνισμού ενθαρρύνει τις ομάδες να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους και κάνει τη δραστηριότητα πιο συναρπαστική.

4. Εκπαιδευτικός Στόχος

- Ο ανταγωνισμός, σε συνδυασμό με την ομαδική εργασία και τη δημιουργικότητα, βοηθά τους μαθητές να επενδύσουν περισσότερο στη δραστηριότητα. Η συζήτηση που ακολουθεί ενισχύει την κατανόηση της ιστορικής συνέχειας, δείχνοντας πώς τα γεγονότα αλληλοσυνδέονται και επηρεάζουν την εξέλιξη της ιστορίας.
- Ο στόχος είναι οι μαθητές να διασκεδάσουν μαθαίνοντας, να κατανοήσουν βαθύτερα τα ιστορικά γεγονότα και να αναγνωρίσουν τη σημασία της ανάλυσης και της τεκμηρίωσης στις προβλέψεις τους.

Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες μικτής ικανότητας για συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών.
- Χρήση των ψηφιακών εργαλείων με υπεύθυνη καθοδήγηση και επίβλεψη από τον εκπαιδευτικό.

Αξιολόγηση

- Συνεχής παρακολούθηση της συμμετοχής των μαθητών κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.
- Αξιολόγηση της ικανότητας των μαθητών να αναλύουν και να παρουσιάζουν ιστορικά γεγονότα.
- Αξιολόγηση της δημιουργικής σκέψης και της ικανότητας των μαθητών να προβλέπουν την εξέλιξη της ιστορίας.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 7:

ΘΕΜΑ: Κατανόηση της Διαφορετικότητας Μέσω Κόμικς



Αποδοχή και διαφορετικότητα βρίσκονται στο επίκεντρο αυτού του σχεδίου μαθήματος, το οποίο χρησιμοποιεί την ιστορία του Μικρού Πρίγκιπα ως μέσο διδασκαλίας. Η δραστηριότητα περιλαμβάνει την αφήγηση της ιστορίας, τη δημιουργία κόμικς με διαφορετικές απεικονίσεις του Μικρού Πρίγκιπα και τη συζήτηση γύρω από τη διαφορετικότητα, συνδέοντάς την με την καλλιέργεια αξιών όπως ο σεβασμός και η αξιοπρέπεια.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς συνδυάζει τη δημιουργική γραφή, την ομαδική συνεργασία, και τη συζήτηση για τη διαφορετικότητα, ενώ ενσωματώνει τη χρήση τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές καλούνται να θυμηθούν την αφήγηση της ιστορίας, να συνθέσουν διαλόγους για τα κόμικς, και να συμμετάσχουν σε συζητήσεις που προάγουν την ενσυναίσθηση και την κατανόηση της πολυπολιτισμικότητας. Αν και η τεχνολογική δημιουργία των κόμικς έχει προετοιμαστεί από τον δάσκαλο (απαιτείται γνώση χρήσης λογισμικού για την παραγωγή των εικόνων), η ερμηνεία και η δημιουργική επεξεργασία τους από τους μαθητές απαιτεί γλωσσική επάρκεια, φαντασία, και δεξιότητες συνεργασίας.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Γ' Δημοτικού



Βασικός Σκοπός: Ο βασικός σκοπός του μαθήματος είναι να ενισχυθεί η κατανόηση και ο σεβασμός της διαφορετικότητας, βοηθώντας τους μαθητές να αντιληφθούν ότι οι ρόλοι, οι αξίες και οι ανθρώπινες ιδιότητες δεν περιορίζονται από φυλετικά, πολιτισμικά ή κοινωνικά στερεότυπα. Μέσα από τη δημιουργική απεικόνιση και τη συζήτηση, οι μαθητές ενθαρρύνονται να εκτιμήσουν τη μοναδικότητα κάθε ατόμου και να κατανοήσουν ότι η αξιοπρέπεια και η αξία μας καθορίζονται από τις πράξεις και τον χαρακτήρα μας, όχι από την εμφάνιση, την καταγωγή ή τις ιδιαιτερότητές μας.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

- Να εξασκηθούν οι μαθητές στη δημιουργική γραφή και την ανασύνθεση ιστοριών.
- Να αναγνωρίσουν και να σεβαστούν τη διαφορετικότητα μέσα από πολυπολιτισμικές απεικονίσεις χαρακτήρων.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και κριτικής σκέψης μέσω ομαδικής εργασίας.

Υλικά

- Κόμικς χωρίς κείμενο, με σκηνές από την ιστορία του "Μικρού Πρίγκιπα" που δημιουργήθηκαν με το ChatGPT (DALL·E).
- Κόμικς με διαφορετικές απεικονίσεις του "Μικρού Πρίγκιπα" μέσω Ideogram Remix.
- Προβολέας ή διαδραστικός πίνακας.
- Χαρτικά και μαρκαδόροι για εναλλακτική δημιουργική δραστηριότητα.
- Το κεφάλαιο «Ο Μικρός Πρίγκιπας συναντά την Αλεπού»

Διαθεματικότητα

- Γλώσσα: Ανάπτυξη δημιουργικής γραφής.
- Κοινωνικές Επιστήμες: Κατανόηση και σεβασμός της πολυπολιτισμικότητας.
- Τέχνη: Ανάλυση εικονογράφησης και σύνθεση νέου περιεχομένου.

Οργάνωση Περιεχομένου



Προετοιμασία Εκπαιδευτικού

Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται εκ των προτέρων να ετοιμάσει κάποια κόμικς τα οποία θα μοιράσει στους μαθητές. **Οδηγίες υλοποίησης παρουσιάζονται στο Παράρτημα 1 αυτής της διδακτικής δράσης.**

Μέρος Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση: Ο δάσκαλος ξεκινά το μάθημα αφηγούμενος το κεφάλαιο «Ο Μικρός Πρίγκιπας συναντά την Αλεπού» από το γνωστό βιβλίο του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ. Κατά τη διάρκεια της αφήγησης, δίνει έμφαση στα βασικά μηνύματα της ιστορίας, όπως η αξία της διαφορετικότητας, της φιλίας και της εμπιστοσύνης. Εστιάζει στο πώς η σχέση του Μικρού Πρίγκιπα με την Αλεπού μας διδάσκει ότι η αληθινή σύνδεση προκύπτει από την κατανόηση, την αποδοχή και την αγάπη πέρα από τις διαφορές.

Συζήτηση: Μετά την αφήγηση, ο δάσκαλος οδηγεί τους μαθητές σε μια συζήτηση γύρω από την ποικιλία στις αναπαραστάσεις της ίδιας ιστορίας. Κάποιες ερωτήσεις που θα μπορούσαν να τεθούν περιλαμβάνουν:

1. Ερωτήσεις προς τη φαντασία:

- Πώς φαντάζεστε ότι θα ήταν ο Μικρός Πρίγκιπας αν ζούσε σε μια άλλη χώρα ή σε έναν διαφορετικό πολιτισμό;
- Τι θα άλλαζε στην ιστορία αν η Αλεπού ήταν ένα διαφορετικό ζώο ή ένας φανταστικός χαρακτήρας;
- Πώς θα ήταν η ιστορία αν οι χαρακτήρες είχαν διαφορετικές ικανότητες, όπως να πετούν ή να επικοινωνούν με άλλο τρόπο;

2. Ερωτήσεις προς τον κριτικό στοχασμό:

- Πιστεύετε ότι το μήνυμα της ιστορίας θα άλλαζε αν ο Μικρός Πρίγκιπας είχε διαφορετική εμφάνιση; Γιατί;



- Πώς μπορούμε να δείξουμε ότι όλοι οι άνθρωποι, ανεξάρτητα από την εμφάνιση ή την προέλευσή τους, μπορούν να έχουν αξίες όπως η φιλία και η καλοσύνη;

3. Σχέση με την πραγματικότητα:

- Έχετε δει ποτέ έναν αγαπημένο χαρακτήρα να αναπαρίσταται διαφορετικά (π.χ., σε ένα διαφορετικό βιβλίο, ταινία ή καρτούν); Τι συναισθήματα σας προκάλεσε αυτό;
- Πιστεύετε ότι όλοι μπορούν να ταυτιστούν με έναν χαρακτήρα, ακόμα κι αν δεν του μοιάζουν εξωτερικά; Γιατί;

Η συζήτηση εστιάζει στο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν ότι η αξία μιας ιστορίας και των χαρακτήρων της δεν εξαρτάται από την εξωτερική εμφάνιση ή τα στερεότυπα. Ο δάσκαλος μπορεί να αναφέρει παραδείγματα γνωστών έργων ή μύθων που παρουσιάζονται με διαφορετικούς τρόπους ανά τον κόσμο, αναδεικνύοντας τη δύναμη της δημιουργικής επανερμηνείας.

Αυτή η συζήτηση θέτει τα θεμέλια για τη δραστηριότητα με τα κόμικ, όπου οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να δουν τη δική τους εκδοχή του Μικρού Πρίγκιπα και να προβληματιστούν σχετικά με τη διαφορετικότητα των απεικονίσεων.

Μέρος Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Συμπλήρωση Κενών Κόμικς

Η δραστηριότητα αυτή ενθαρρύνει τους μαθητές να αναπτύξουν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και τις γλωσσικές τους δεξιότητες, ενώ παράλληλα τους εισάγει στην έννοια της διαφορετικής οπτικής γωνίας.

Βήματα:

1. **Παρουσίαση της Δραστηριότητας:** Ο δάσκαλος εξηγεί στους μαθητές ότι θα δουλέψουν σε ομάδες για να αναδημιουργήσουν την ιστορία που μόλις άκουσαν, χρησιμοποιώντας τα κενά κόμικς. Τα κόμικς απεικονίζουν βασικές σκηνές από το κεφάλαιο «Ο Μικρός Πρίγκιπας συναντά την Αλεπού», αλλά οι διάλογοι και οι σκέψεις των χαρακτήρων δεν είναι συμπληρωμένοι.



2. Μοίρασμα Υλικού:

- Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα Κόμικς με σκηνές που περιλαμβάνουν την πρώτη συνάντηση του Μικρού Πρίγκιπα με την Αλεπού, τη διαδικασία του «εξημερώματος» και τη στιγμή του αποχαιρετισμού. – **Οδηγίες σχεδιασμού του κόμικς από τον δάσκαλο δίδονται στο Παράρτημα 1 αυτής της διδακτικής δράσης**
- Οι εικόνες έχουν κενά μπαλονάκια (text balloons) για διαλόγους και σκέψεις, δίνοντας πλήρη ελευθερία στους μαθητές να εκφράσουν τις ιδέες τους.

3. Συνεργατική Συμπλήρωση:

- Τα μέλη κάθε ομάδας συζητούν και αποφασίζουν από κοινού τι θα γράψουν σε κάθε μπαλονάκι.
- Ο δάσκαλος καθοδηγεί τη συζήτηση, ζητώντας από τους μαθητές να σκεφτούν ερωτήσεις όπως:
 - ο Πώς θα μιλούσαν οι χαρακτήρες με βάση τα συναισθήματά τους σε κάθε σκηνή;
 - ο Τι θα μπορούσε να σκέφτεται η Αλεπού όταν ο Μικρός Πρίγκιπας προσπαθεί να την «εξημερώσει»;
 - ο Πώς αποτυπώνεται η φιλία μέσα από τα λόγια και τις πράξεις τους;

4. Ενίσχυση της Δημιουργικότητας:

- Οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν χιούμορ, συγκίνηση ή ακόμα και ένα δικό τους δημιουργικό στοιχείο, αλλά πάντα με σεβασμό στο μήνυμα της ιστορίας.
- Εάν χρειάζεται, ο δάσκαλος μπορεί να προτείνει λέξεις-κλειδιά ή φράσεις από την αφήγηση για έμπνευση.

Δραστηριότητα 2: Παρουσίαση και Σύγκριση Κόμικς

Η δεύτερη δραστηριότητα προσφέρει στους μαθητές την ευκαιρία να μοιραστούν τις δημιουργίες τους, να παρατηρήσουν τις διαφορετικές προσεγγίσεις και να κατανοήσουν βαθύτερα τη σημασία της διαφορετικότητας και της αποδοχής.

Βήματα:



1. Παρουσίαση Κόμικς:

- Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα κόμικς που δημιούργησε μπροστά στην τάξη, εξηγώντας τις επιλογές της για τους διαλόγους και τη ροή της ιστορίας.
- Οι μαθητές περιγράφουν πώς αντιλήφθηκαν τα συναισθήματα και τις αντιδράσεις των χαρακτήρων και πώς αποφάσισαν να τα αποτυπώσουν στα μπαλονάκια.

2. Αποκάλυψη της Διαφορετικότητας στις Απεικονίσεις:

- Μετά την παρουσίαση όλων των ομάδων, ο δάσκαλος επισημαίνει ότι υπάρχει κάτι ιδιαίτερο στις εικόνες: κάθε ομάδα έχει λάβει μια διαφορετική απεικόνιση του Μικρού Πρίγκιπα.
- Στις απεικονίσεις μπορεί να φαίνεται ότι ο Μικρός Πρίγκιπας:
 - ο Έχει διαφορετικό φύλο (π.χ., είναι κορίτσι).
 - ο Ανήκει σε διαφορετική φυλετική ή πολιτισμική ομάδα (π.χ., Ασιάτης, έγχρωμος).
 - ο Έχει φυσικές ιδιαιτερότητες (π.χ., χρησιμοποιεί αναπηρικό αμαξίδιο ή έχει πρόσθετο μέλος).

3. Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τους μαθητές να παρατηρήσουν αυτές τις διαφορές και να συζητήσουν τα συναισθήματά τους όταν τις ανακάλυψαν.

Δραστηριότητα 3: Συζήτηση και Αναστοχασμός

Η δραστηριότητα αυτή ενθαρρύνει τους μαθητές να στοχαστούν πάνω στις εμπειρίες τους από τη δημιουργία και την παρουσίαση των κόμικς, εξετάζοντας πώς οι διαφορετικές απεικονίσεις επηρεάζουν την αντίληψη της ιστορίας και του μηνύματός της.

Βήματα:

1. Ανοικτή Συζήτηση:

- Ο δάσκαλος ξεκινά τη συζήτηση με ερωτήσεις που βοηθούν τους μαθητές να προβληματιστούν:
 1. Πώς αισθανθήκατε όταν είδατε ότι ο Μικρός Πρίγκιπας απεικονίζεται διαφορετικά στις δημιουργίες κάθε ομάδας;



2. Θεωρείτε ότι οι αλλαγές στην εμφάνιση ή τα χαρακτηριστικά του χαρακτήρα επηρεάζουν την ιστορία ή το μήνυμά της; Αν ναι, πώς;
3. Αν αλλάζαμε τη φωνή, τις κινήσεις ή το περιβάλλον του χαρακτήρα, θα άλλαζε και ο τρόπος που τον αντιλαμβανόμαστε;

2. Εστίαση στις Διαφορετικές Απεικονίσεις:

- Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να παρατηρήσουν συγκεκριμένα παραδείγματα στις απεικονίσεις που έκαναν οι ομάδες:
 1. Πώς αλλάζει η εντύπωση που έχουμε για τον χαρακτήρα όταν έχει διαφορετικό φύλο, φυλή ή φυσικές ιδιαιτερότητες;
 2. Μπορεί ένας χαρακτήρας να είναι εξίσου δυνατός, σοφός ή αγαπητός ανεξαρτήτως εμφάνισης;
- Ο δάσκαλος ενισχύει τη συζήτηση τονίζοντας ότι οι αξίες ενός χαρακτήρα, όπως η φιλία, η εμπιστοσύνη και η καλοσύνη, δεν εξαρτώνται από την εξωτερική του εμφάνιση.

3. Ανάλυση και Σύνδεση με τον Πραγματικό Κόσμο:

- Ο δάσκαλος προχωρά σε μια πιο γενική συζήτηση για τη διαφορετικότητα στον πραγματικό κόσμο:
 1. Πώς οι προκαταλήψεις ή τα στερεότυπα επηρεάζουν την αντίληψή μας για τους άλλους;
 2. Έχετε συναντήσει ανθρώπους που φαίνονται διαφορετικοί από εσάς αλλά μοιράζονται κοινές αξίες ή ενδιαφέροντα;
 3. Πώς μπορούμε να καλλιεργήσουμε τον σεβασμό και την αποδοχή στη δική μας ζωή;

4. Αναστοχασμός Μέσω Ανοιχτών Ερωτήσεων:

- Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να αναστοχαστούν με ερωτήσεις όπως:
 1. Τι μάθατε από τη δραστηριότητα σχετικά με τη διαφορετικότητα;
 2. Τι πιστεύετε ότι μπορείτε να κάνετε για να είστε πιο ανοιχτοί και δεκτικοί στις διαφορές των άλλων;



3. Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν κόσμο όπου όλοι νιώθουν αποδεκτοί και σεβαστοί;

5. Δημιουργία Κοινών Συμπερασμάτων:

- Η συζήτηση κλείνει με τη διατύπωση κοινών συμπερασμάτων, τα οποία καταγράφονται στον πίνακα ή σε ένα χαρτί:
 1. «Η εμφάνιση δεν καθορίζει την αξία ή τις ικανότητες κάποιου.»
 2. «Η διαφορετικότητα είναι πηγή δύναμης και έμπνευσης.»
 3. «Ο σεβασμός και η αποδοχή είναι απαραίτητα για να χτίσουμε μια δίκαιη κοινωνία.»

6. Επέκταση Μέσα από Δημιουργικές Δραστηριότητες:

- Ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να γράψουν ένα σύντομο κείμενο ή να ζωγραφίσουν μια σκηνή που να εκφράζει τι σημαίνει για αυτούς η διαφορετικότητα.
- Εναλλακτικά, μπορούν να φτιάξουν ένα «δέντρο αξιών», στο οποίο θα κρεμάσουν ιδέες για το πώς θα προάγουν τη διαφορετικότητα και την αποδοχή στην καθημερινότητά τους.

Στόχοι της Δραστηριότητας:

- Να ενισχυθεί η ενσυναίσθηση και η κατανόηση της σημασίας της διαφορετικότητας.
- Να καταρριφθούν στερεότυπα και προκαταλήψεις μέσα από τη δημιουργική έκφραση και τη συνεργασία.
- Να ενθαρρυνθεί ο αναστοχασμός και η εφαρμογή των αξιών της αποδοχής στην καθημερινή ζωή των μαθητών.

Με αυτόν τον τρόπο, η δραστηριότητα δεν περιορίζεται στην κατανόηση του περιεχομένου της ιστορίας, αλλά επεκτείνεται στην καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων και αξιών, προετοιμάζοντας τους μαθητές για έναν κόσμο όπου η διαφορετικότητα θεωρείται πλούτος.



Μέρος Γ: Δημιουργική Δραστηριότητα

Δραστηριότητα 4: Δημιουργία Προσωπικού Κόμικς

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές δημιουργούν χειροποίητα κόμικς, εμπνευσμένα από τον *Μικρό Πρίγκιπα*, ενσωματώνοντας στοιχεία από τη δική τους κουλτούρα, προσωπικότητα ή φαντασία. Χρησιμοποιώντας μόνο παραδοσιακά μέσα, όπως χαρτί και μαρκαδόρους, οι μαθητές εκφράζουν τη δημιουργικότητά τους και φέρνουν τον χαρακτήρα πιο κοντά στις δικές τους εμπειρίες και αξίες.

Βήματα:

1. Εισαγωγή στη Δραστηριότητα:

- Ο δάσκαλος εξηγεί ότι κάθε μαθητής ή ομάδα θα δημιουργήσει ένα μοναδικό Κόμικς βασισμένο στον *Μικρό Πρίγκιπα*, προσθέτοντας στοιχεία που αντικατοπτρίζουν τη δική τους ζωή, κουλτούρα ή φαντασία.
- Παρουσιάζει ιδέες για το πώς μπορούν να προσαρμόσουν την ιστορία:
 1. Ο Μικρός Πρίγκιπας φορά ρούχα από την κουλτούρα τους.
 2. Τα τοπία και οι περιπέτειες να μοιάζουν με μέρη ή εμπειρίες που γνωρίζουν από την καθημερινότητά τους.
 3. Η ιστορία να περιλαμβάνει αξίες ή παραδόσεις που είναι σημαντικές για την κοινότητά τους.

2. Υλικά και Σχεδιασμός:

- Κάθε ομάδα παραλαμβάνει τα απαραίτητα υλικά: χαρτί, μαρκαδόρους, μολύβια, γόμες, χρώματα και άλλα εικαστικά εργαλεία.
- Οι μαθητές σχεδιάζουν τα Κόμικς τους από την αρχή στο χέρι, επιλέγοντας:
 1. Το μέγεθος και τη διάταξη των καρτέ (π.χ., 3-5 καρτέ ανά σελίδα).
 2. Τη μορφή του Μικρού Πρίγκιπα και το περιβάλλον γύρω του.

3. Δημιουργική Διαδικασία:

- Οι μαθητές σχεδιάζουν σκηνές από τη φανταστική ιστορία τους, δίνοντας προσοχή:



1. Στην εμφάνιση του χαρακτήρα, που μπορεί να έχει χαρακτηριστικά από τη δική τους προσωπικότητα ή κουλτούρα.
 2. Στα τοπία και τα αντικείμενα, που αντικατοπτρίζουν τον πολιτισμό, την περιοχή ή την καθημερινότητά τους.
 3. Στους διαλόγους, που εκφράζουν τις ιδέες ή τις αξίες που θέλουν να μοιραστούν.
- Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τη χρήση χρωμάτων, μοτίβων και λεπτομερειών που αναδεικνύουν τη μοναδικότητα κάθε ομάδας.

4. Καθοδήγηση και Υποστήριξη:

- Ο δάσκαλος βοηθά τις ομάδες να αναπτύξουν τις ιδέες τους, θέτοντας ερωτήσεις όπως:
 1. Ποια στοιχεία από τη δική σας ζωή ή κουλτούρα θέλετε να συμπεριλάβετε;
 2. Ποιο είναι το μήνυμα που θέλετε να περάσετε μέσα από την ιστορία σας;
 3. Πώς οι εικόνες και οι διάλογοι σας δείχνουν τη μοναδικότητα του χαρακτήρα σας;

5. Παρουσίαση και Ανάλυση:

- Κάθε ομάδα παρουσιάζει το Κόμικς της στην τάξη, δείχνοντας τις χειροποίητες δημιουργίες της.
- Οι μαθητές εξηγούν:
 1. Τι τους ενέπνευσε για το Κόμικς τους.
 2. Ποια στοιχεία από τη δική τους ζωή ή κουλτούρα ενσωμάτωσαν.
 3. Τι θέλουν να καταλάβουν οι άλλοι μέσα από την ιστορία και τις εικόνες τους.

6. Συζήτηση για τη Διαφορετικότητα και τη Δημιουργικότητα:

Μετά την παρουσίαση όλων των κόμικς, ο δάσκαλος καθοδηγεί μια συζήτηση:

- Πώς φάνηκε στους μαθητές να βλέπουν τον Μικρό Πρίγκιπα μέσα από τη ματιά των συμμαθητών τους;
- Πώς κάθε Κόμικς αντικατοπτρίζει τις μοναδικές εμπειρίες και αξίες των δημιουργών του;



- Πώς η διαφορετική προοπτική εμπλουτίζει την κατανόηση της ιστορίας;

Στόχοι:

- Να ενισχυθεί η δημιουργικότητα και η έκφραση μέσα από τη χειροποίητη τέχνη.
- Να κατανοήσουν οι μαθητές τη σημασία της διαφορετικότητας και της προσωπικής ταυτότητας.
- Να προωθηθεί η συνεργασία και η αλληλοεκτίμηση μέσα από τη δημιουργική ανταλλαγή ιδεών.

Η χειροποίητη φύση της δραστηριότητας προσφέρει στους μαθητές μια πιο προσωπική και βιωματική σύνδεση με την ιστορία, επιτρέποντάς τους να δώσουν μορφή στις δικές τους ιδέες με τα χέρια και τη φαντασία τους.

Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες μικτής ικανότητας για συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών.

Αξιολόγηση

- Ποιότητα και πρωτοτυπία συμπλήρωσης των κόμικς.
- Βαθμός συνεργασίας και συμμετοχής στις δραστηριότητες.
- Ενσωμάτωση στοιχείων διαφορετικότητας στις τελικές δημιουργίες.



Παραρτήματα:

Παράρτημα 1: Προετοιμασία Εκπαιδευτικού

Για την παραγωγή των κόμικς μπορεί να χρησιμοποιηθούν διάφορα λογικά παραγωγής εικόνων. Σε αυτό τη διδακτική πρόταση χρησιμοποιούμε το ChatGPT.

Αρχικά περιγράφουμε στην πλατφόρμα τους χαρακτήρες (στη συγκεκριμένη περίπτωση οι χαρακτήρες είναι ο Μικρός Πρίγκηπας και η Αλεπού):



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: "ChatGPT, δημιούργησε τον χαρακτήρα του μικρού πρίγκηπα. Ο μικρός πρίγκηπας είναι 15 χρόνων, έχει ξανθά μαλλιά και πράσινα μάτια. Φοράει πράσινα ρούχα με κόκκινο φουλάρι. Η απεικόνιση του θυμίζει Ιαπωνικά κόμικς. Για την απεικόνιση του χρησιμοποίησε έντονα χρώματα. Μπορείς να τον θυμάσαι;"

Επαναλαμβάνουμε για κάθε χαρακτήρα της ιστορία. Τώρα το ChatGPT θυμάται το πώς μοιάζει ο κάθε χαρακτήρας που θα χρησιμοποιηθεί.

Στην συνέχεια πάμε να φτιάξουμε το πρώτο κόμικς.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: “Θέλω να φτιάξω ένα κόμικς που να απεικονίζει τον μικρό πρίγκηπα να συζητά με την αλεπού. Προσπάθησε τα text balloon να παραμείνουν άδεια.”

Όπως φαίνεται στις εικόνες, σε πολλές περιπτώσεις το ChatGPT αδυνατεί να τοποθετήσει τα text balloons, ή δεν τα απεικονίζει κενά. Σε αυτό το σημείο ο διδάσκοντας θα πρέπει να τα προσθέσει χρησιμοποιώντας ένα λογισμικό επεξεργασίας εικόνων, όπως αναλύθηκε στη διδακτική πρόταση 3. Επίσης, είναι πολύ σημαντικό, οι εικόνες να επιθεωρηθούν με λεπτομέρεια από το διδάσκοντα προτού παρουσιαστούν στα παιδιά.

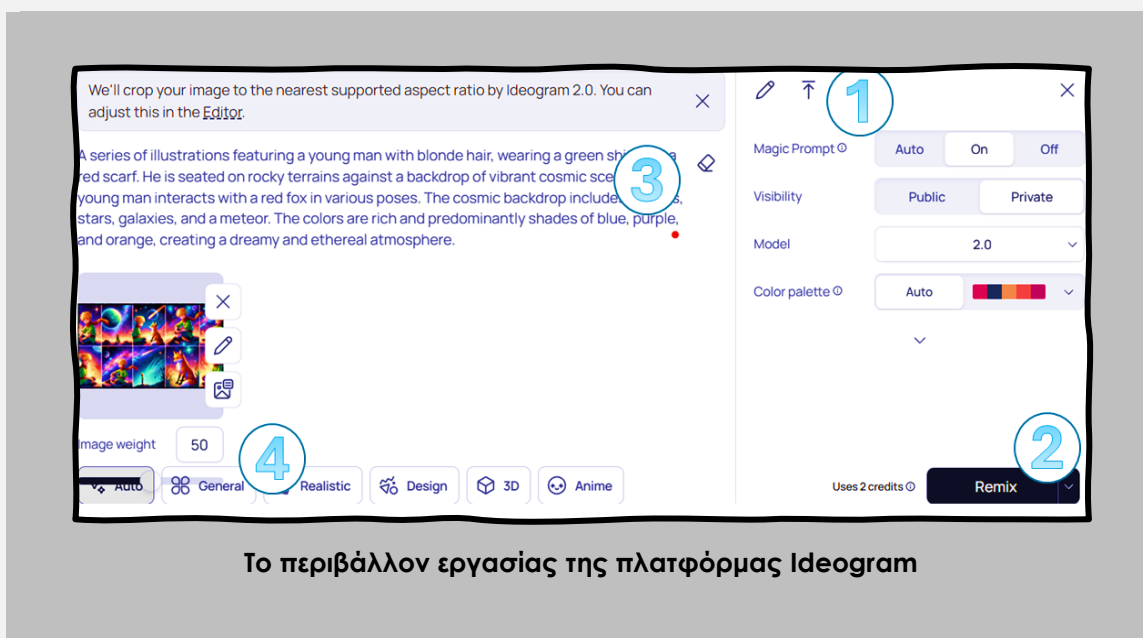
Για την παραγωγή των υπολοίπων κόμικς, χρησιμοποιούμε το λογισμικό Ideogram (www.ideogram.ai). Πάμε στο Ideogram, δημιουργούμε λογαριασμό και πατάμε πάνω στη μπάρα εντολών προκειμένου να εμφανιστεί το περιβάλλον δημιουργίας εικόνων που φαίνεται στην επόμενη εικόνα.

1. Ανεβάζουμε το κόμικς που έχει παραχθεί (δείτε την επιλογή 1 στην εικόνα που ακολουθεί).
2. Πατάμε το κουμπί **Remix** (δείτε την επιλογή 2 στην εικόνα που ακολουθεί). Το σύστημα θα δημιουργήσει αυτόματα μια λεκτική περιγραφή της εικόνας. Η υπηρεσία Remix του



Ideogram είναι ένα ισχυρό εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να επεξεργάζονται υπάρχουσες εικόνες, δημιουργώντας νέες εκδοχές με βάση προσαρμοσμένες περιγραφές (prompts).³

3. Τροποποιούμε την περιγραφή που έχει παραχθεί έτσι ώστε η νέα εικόνα να αντικατοπτρίζει την επιθυμητή τροποποίηση (δείτε την επιλογή 3 στην εικόνα που ακολουθεί)
4. Ρυθμίζουμε την τιμή του "image weight" (δείτε την επιλογή 4 στην εικόνα που ακολουθεί). Το αποτέλεσμα είναι μια εικόνα που συνδυάζει τα στοιχεία της αρχικής με τα νέα χαρακτηριστικά που έχουν οριστεί.
5. Ξαναπατάμε Remix και η νέα εικόνα παράγεται.



Το περιβάλλον εργασίας της πλατφόρμας Ideogram

³ Αυτή η λειτουργία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για την τροποποίηση στοιχείων, την προσαρμογή στυλ ή τη δημιουργία εντελώς νέων ερμηνειών με βάση τις αρχικές εικόνες. Μέσω της υπηρεσίας Remix, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να ελέγχουν τον βαθμό επιρροής της αρχικής εικόνας στη νέα δημιουργία, χρησιμοποιώντας την παράμετρο **"image weight"**, η οποία λειτουργεί σε μια κλίμακα από 1 έως 100. Όσο υψηλότερη είναι η τιμή, τόσο μεγαλύτερη είναι η πιστότητα της νέας εικόνας στην αρχική. Αντίθετα, χαμηλότερες τιμές επιτρέπουν μεγαλύτερη ελευθερία στη δημιουργία, απομακρύνοντας τη νέα εικόνα από την αρχική.



Στην περίπτωση μας, το Ideogram, δίνει το εξής ως περιγραφή της εικόνας που δόθηκε ως είσοδος:

A series of illustrations featuring a young man with blonde hair, wearing a green shirt and a red scarf. He is seated on rocky terrains against a backdrop of vibrant cosmic scenes. The young man interacts with a red fox in various poses. The cosmic backdrop includes planets, stars, galaxies, and a meteor. The colors are rich and predominantly shades of blue, purple, and orange, creating a dreamy and ethereal atmosphere. ⁴

Αυτή η περιγραφή μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες μας, επιτρέποντας την προσαρμογή της τελικής εικόνας, ώστε να ταιριάζει απόλυτα με το σενάριο ή το μήνυμα που θέλουμε να μεταφέρουμε. Παρατηρούμε ότι στη περιγραφή, αναφέρονται τα χαρακτηριστικά του Μικρού Πρίγκηπα. Τροποποιούμε ελαφρώς την περιγραφή έτσι ώστε να αλλάξει ο τρόπος απεικόνισης του χαρακτήρα, χρησιμοποιώντας τα χαρακτηριστικά τα οποία επιθυμούμε.

Στη πρώτη παραλλαγή της εικόνας, η βασική αλλαγή μεταξύ των δύο περιγραφών αφορά την εμφάνιση του Μικρού Πρίγκηπα. Στην πρώτη, έχει ξανθά μαλλιά, ενώ στη δεύτερη, τα μαλλιά του είναι ίσια και μαύρα, με το επιπλέον χαρακτηριστικό ενός λείου προσώπου. Όλα τα υπόλοιπα στοιχεία, όπως η ενδυμασία (πράσινο πουκάμισο και κόκκινο κασκόλ), το σκηνικό με τους βραχώδεις σχηματισμούς, το κοσμικό φόντο γεμάτο πλανήτες, αστέρια, γαλαξίες και μετέωρα, καθώς και η αλληλεπίδρασή του με την κόκκινη αλεπού, παραμένουν αμετάβλητα, διατηρώντας τη dreamy και ethereal ατμόσφαιρα.

Προσοχή: Επιλέγουμε σε όλα τα παραδείγματα, το image weight να είναι πάνω από 80%.

Μικρότερες τιμές σε αυτό το δείκτη ενδέχεται να προκαλέσουν αλλαγές και σε άλλα σημεία του κόμικς.

⁴ Δυστυχώς, το Ideogram δεν λειτουργεί καλά με τα ελληνικά, και οποιαδήποτε τροποποίηση στην περιγραφή συνιστάται να γίνει στα αγγλικά. Αν υπάρχει δυσκολία στη σύνταξη αγγλικού κειμένου, προτείνεται η χρήση του εργαλείου DeepL (www.deepl.com), το οποίο παρέχει εξαιρετικές μεταφράσεις.



Παράδειγμα: "A series of illustrations featuring a young man with **straight black hair and a smooth face**, wearing a green shirt and a red scarf. He is seated on rocky terrains against a backdrop of vibrant cosmic scenes. The young man interacts with a red fox in various poses. The cosmic backdrop includes planets, stars, galaxies, and a meteor. The colors are rich and predominantly shades of blue, purple, and orange, creating a dreamy and ethereal atmosphere."

Στη δεύτερη παραλλαγή, η αλλαγή αφορά κυρίως το φύλο του χαρακτήρα, ο οποίος πλέον παρουσιάζεται ως νεαρό κορίτσι. Προστίθεται επίσης η λεπτομέρεια ότι φορά ένα μαντήλι στα μαλλιά, διατηρώντας το πράσινο πουκάμισο και το κόκκινο φουλάρι. Τα υπόλοιπα στοιχεία της σκηνής, όπως το βραχώδες τοπίο, η αλληλεπίδραση με την κόκκινη αλεπού, καθώς και το κοσμικό φόντο με πλανήτες, αστέρια, γαλαξίες και μετεωρίτη, παραμένουν αμετάβλητα. Εξακολουθεί να χρησιμοποιείται η ίδια παλέτα πλούσιων χρωμάτων, δημιουργώντας την ίδια ονειρική και απόκοσμη ατμόσφαιρα.



Παράδειγμα: "A series of illustrations featuring a young girl with a handkerchief in her hair, wearing a green shirt and a red scarf. She is seated on rocky terrains against a backdrop of vibrant cosmic scenes. The young girl interacts with a red fox in various poses. The cosmic backdrop includes planets, stars, galaxies, and a meteor. The colors are rich and predominantly shades of blue, purple, and orange, creating a dreamy and ethereal atmosphere."

Στη τρίτη παραλλαγή, στην περιγραφή αυτή, ο χαρακτήρας παρουσιάζεται ως ένα νεαρό αγόρι με φυσικές αναπηρίες, μια σημαντική προσθήκη που διαφοροποιεί την απεικόνιση από τις προηγούμενες. Τα υπόλοιπα βασικά χαρακτηριστικά, όπως το πράσινο πουκάμισο και το κόκκινο φουλάρι, παραμένουν αμετάβλητα. Το σκηνικό συνεχίζει να περιλαμβάνει το βραχώδες τοπίο, την αλληλεπίδραση με την κόκκινη αλεπού, και το κοσμικό φόντο με πλανήτες, αστέρια, γαλαξίες και έναν μετεωρίτη. Η παλέτα των πλούσιων χρωμάτων, σε αποχρώσεις του μπλε, μωβ και πορτοκαλί, διατηρεί την ίδια ονειρική και απόκοσμη αίσθηση.



Παράδειγμα: "A series of illustrations featuring a young boy **with physical disabilities,** wearing a green shirt and a red scarf. He is seated on rocky terrains against a backdrop of vibrant cosmic scenes. The young boy interacts with a red fox in various poses. The cosmic backdrop includes planets, stars, galaxies, and a meteor. The colors are rich and predominantly shades of blue, purple, and orange, creating a dreamy and ethereal atmosphere."

Η προσθήκη της αναπηρίας ενισχύει το μήνυμα της διαφορετικότητας και της ενσυναίσθησης, προσφέροντας έναν χαρακτήρα που αντανakλά μεγαλύτερη ποικιλομορφία.



Παράρτημα 2: Σχόλιο Συγγραφέα

Η αρχική διδακτική πρόταση δημιουργήθηκε για μαθητές προδημοτικής και πρώτης δημοτικού, αλλά η μεταφορά του στη Γ' δημοτικού προέκυψε από την ανάγκη τα παιδιά να έχουν ήδη αναπτύξει σε κάποιο βαθμό την κριτική τους σκέψη. Στη Γ' δημοτικού, οι μαθητές βρίσκονται σε μια ηλικία όπου μπορούν να κατανοήσουν πιο σύνθετες έννοιες, όπως η συμβολική σημασία του βλέμματος της αλεπούς. Αυτό το βλέμμα παραμένει αμετάβλητο ανεξάρτητα από το αν αντικρίζει ένα ξανθό παιδάκι ή ένα παιδί σε αναπηρικό αμαξίδιο, και αυτή η διαχρονική σταθερότητα του μηνύματος της αποδοχής είναι κάτι που τα παιδιά αυτής της ηλικίας μπορούν να αντιληφθούν και να εκτιμήσουν.

Η ηλικία αυτή είναι καθοριστική για την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και της κατανόησης, αφού τα παιδιά αρχίζουν να διαμορφώνουν πιο ώριμες κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες. Έχουν την ικανότητα να προβληματιστούν για το πώς η εμφάνιση ή τα χαρακτηριστικά ενός χαρακτήρα δεν αλλάζουν την ουσία της ιστορίας και των αξιών της.

Η μεταφορά του μαθήματος στη Γ' δημοτικού εξυπηρετεί την καλύτερη επίτευξη των στόχων του, καθώς τα παιδιά σε αυτή την ηλικία έχουν τη δυνατότητα να δουν πέρα από την επιφάνεια, να αντιληφθούν το βαθύτερο μήνυμα της ιστορίας και να εφαρμόσουν τις αξίες της αποδοχής και του σεβασμού στην καθημερινότητά τους.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 8:

ΘΕΜΑ: Κατανόηση Ειδήσεων Μέσω
Τεχνητής Νοημοσύνης και Οπτικής
Απεικόνισης



Σε αυτή τη διδακτική πρόταση περιγράφεται μια δραστηριότητα η οποία επιδιώκει να διδάξει στους μαθητές πώς να απλοποιούν σύνθετες πληροφορίες και να τις οπτικοποιούν με τη βοήθεια εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς απαιτεί τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για την οπτικοποίηση των ειδήσεων, σε συνδυασμό με το ChatGPT για την απλοποίηση των πληροφοριών.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Β'-Δ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Κατανόηση ειδήσεων και ανάπτυξη κριτικής σκέψης μέσω της οπτικοποίησης ειδήσεων με τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Κατανόηση βασικών εννοιών και γεγονότων από τον κόσμο των ειδήσεων.
2. Ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της κοινωνικής συνείδησης των μαθητών.



Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (π.χ., ChatGPT και εργαλεία δημιουργίας εικόνων).
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας.

Διαθεματικότητα

- Γλώσσα: Ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης και περιγραφής.
- Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή: Ευαισθητοποίηση για τα παγκόσμια γεγονότα.
- Τεχνολογία: Χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης (ως θεατές).

Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση: Η σημασία της ενημέρωσης και των ειδήσεων στη ζωή μας

1. **Προκαταρκτική συζήτηση:** Ξεκινήστε με ερωτήσεις όπως:

- «Τι σημαίνει για εσάς η λέξη "ειδήσεις";»
- «Πώς ενημερώνεστε για όσα συμβαίνουν γύρω σας;»
- «Γιατί νομίζετε ότι είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τι γίνεται στον κόσμο;»

2. **Παρουσίαση παραδειγμάτων:** Δείξτε στους μαθητές εικόνες ή σύντομα βίντεο από ειδήσεις (π.χ. ένα γεγονός τοπικού ενδιαφέροντος και ένα διεθνούς). Στη συνέχεια, συζητήστε:

- Ποια συναισθήματα σας προκαλεί η κάθε είδηση;
- Πώς επηρεάζει η είδηση τους ανθρώπους που εμπλέκονται αλλά και εμάς ως θεατές;

3. **Σύνδεση με την καθημερινότητα:** Αναφέρετε παραδείγματα όπου η ενημέρωση μάς βοηθά:



- Να πάρουμε αποφάσεις (π.χ. καιρός, κυκλοφοριακές ρυθμίσεις).
- Να κατανοήσουμε κοινωνικά και πολιτικά θέματα.

Διαγνωστική Αξιολόγηση

1. Κουβέντα σε κύκλο:

- Ζητήστε από τους μαθητές να αναφέρουν από πού μαθαίνουν ειδήσεις (π.χ. τηλεόραση, διαδίκτυο, φίλοι).
- Καθοδηγήστε τη συζήτηση για να διερευνήσετε εάν κατανοούν τη διαφορά μεταξύ έγκυρων και μη έγκυρων πηγών.

2. Εργασία σε ομάδες:

- Δώστε στους μαθητές διάφορες "ειδήσεις" (πραγματικές και ψευδείς) από διαφορετικές πηγές (π.χ. τίτλους άρθρων ή σύντομες περιγραφές). Ζητήστε τους να εντοπίσουν ποιες θεωρούν έγκυρες και γιατί.

3. Ατομική δραστηριότητα:

- Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν μια μικρή παράγραφο απαντώντας στην ερώτηση: «Ποια είναι η πιο σημαντική είδηση που ακούσατε τελευταία και γιατί τη θεωρείτε σημαντική;»

4. Συζήτηση για την αξιοπιστία:

- Καθοδηγήστε τη συζήτηση προς την αναγνώριση της αξιοπιστίας μιας πηγής. Ρωτήστε:
 - «Πώς μπορούμε να ξέρουμε αν μια είδηση είναι αληθινή;»
 - «Πώς επιλέγουμε πού να εμπιστευτούμε;»

Με αυτόν τον τρόπο, διασφαλίζεται ότι οι μαθητές έχουν μια αρχική κατανόηση για τη σημασία των ειδήσεων, ενώ ταυτόχρονα διερευνώνται οι προϋπάρχουσες γνώσεις και αντιλήψεις τους.



Μέρος Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Επιλογή και Απλοποίηση Είδησης

Βήματα για την Εφαρμογή:

1. Επιλογή Τρέχουσας Είδησης:

- Ο εκπαιδευτικός επιλέγει μια πρόσφατη είδηση από ένα αξιόπιστο ειδησεογραφικό portal (π.χ., για θέματα περιβάλλοντος, πολιτισμού, ή κοινωνικών δράσεων).
- Κριτήρια επιλογής: Η είδηση πρέπει να έχει εκπαιδευτική αξία, να είναι σχετική με την καθημερινότητα των μαθητών και να μπορεί να εξηγηθεί με απλό τρόπο.

2. Ανάγνωση και Συζήτηση:

- Ο εκπαιδευτικός διαβάσει την είδηση στην τάξη, εξηγώντας τυχόν δύσκολες λέξεις ή έννοιες.
- Ζητά από τους μαθητές να μοιραστούν τις πρώτες σκέψεις ή συναισθήματα που τους προκαλεί η είδηση.
- Ερωτήσεις προς συζήτηση:
 - «Πώς συνδέεται αυτή η είδηση με τη ζωή μας;»
 - «Τι νομίζετε ότι σημαίνει αυτό για το μέλλον;»

3. Χρήση του ChatGPT για Απλοποίηση:

- Ο εκπαιδευτικός εισάγει την είδηση στο ChatGPT με εντολή να την προσαρμόσει για παιδιά μικρής ηλικίας (π.χ., Β' Δημοτικού).
- Παράδειγμα εντολής: «ChatGPT, παρακαλώ μετέτρεψε αυτή την είδηση (URL ή περιγραφή) σε ιστορία με απλή γλώσσα για παιδιά [7] χρονών, προσθέτοντας έναν χαρακτήρα ή στοιχείο που θα κάνει την ιστορία πιο διασκεδαστική.»

4. Παρουσίαση της Ιστορίας:

- Ο εκπαιδευτικός διαβάσει την απλοποιημένη ιστορία στους μαθητές.



- Εάν είναι εφικτό, η ιστορία μπορεί να συνοδεύεται από σχετικές εικόνες ή σχέδια.

5. Δημιουργική Εργασία:

- Οι μαθητές γράφουν ή ζωγραφίζουν τη δική τους εκδοχή της είδησης.
- Εναλλακτικά, μπορούν να δημιουργήσουν ένα μικρό Κόμικς ή μια αφίσα που εξηγεί την είδηση με δικά τους λόγια.

Παράδειγμα Εφαρμογής με είδησή που αφορά την «Αλλαγή Ώρας»

Είδηση:

Αλλαγή ώρας: Τι αποφάσισε το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο

Εντολή προς ChatGPT

«ChatGPT, παρακαλώ μετέτρεψε αυτή την είδηση (<https://www.newsbomb.gr/ellada/story/1595830/allagi-oras-ti-apofasise-to-evropaiko-koionoylio>) σε ιστορία με απλή γλώσσα για παιδιά 9 χρονών, προσθέτοντας έναν χαρακτήρα ή στοιχείο που θα κάνει την ιστορία πιο διασκεδαστική.»

Σημείωση: Δείτε στο Παράρτημα αυτού του σχεδίου μαθήματος το πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ChatGPT για να μετατρέψετε το κάθε κείμενο έτσι ώστε να είναι κατάλληλο για διάφορες ηλικιακές ομάδες

Απλοποιημένη Ιστορία:

«Μια φορά κι έναν καιρό, υπήρχε ένα μεγάλο ρολόι που το έλεγαν "Ωρα". Κάθε χρόνο, το ρολόι αυτό έκανε δύο μαγικά: την άνοιξη πήγαινε μπροστά και το φθινόπωρο πίσω. Αυτό το έκαναν οι άνθρωποι για να εξοικονομούν ενέργεια. Όμως, κάποιοι σκέφτηκαν ότι ίσως να μην χρειάζεται πια αυτή η αλλαγή. Έτσι, στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο συζητούν αν το ρολόι θα σταματήσει τα μαγικά του. Μέχρι να αποφασίσουν, όμως, το φθινόπωρο θα συνεχίσουμε να γυρνάμε το ρολόι μας μία ώρα πίσω και να κερδίζουμε λίγο παραπάνω ύπνο!»



Δημιουργική Δραστηριότητα:

- «Ζωγραφίστε το μαγικό ρολόι και γράψτε πώς νομίζετε ότι θα ένιωθε αν σταματούσε τα μαγικά του!»

Επέκταση για Κοινωνικά Θέματα:

- Αν η είδηση αφορά κοινωνικές δράσεις, προσθέστε διαλόγους ή χαρακτήρες (π.χ., παιδιά που φυτεύουν δέντρα ή βοηθούν σε μια κοινότητα).
- Συνδυάστε τη δραστηριότητα με βιωματικές δράσεις, όπως τη δημιουργία αφισών ευαισθητοποίησης.

Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές αποκτούν επίγνωση για τον κόσμο γύρω τους μέσα από ιστορίες που είναι κατανοητές και διασκεδαστικές.

Δραστηριότητα 2: Οπτικοποίηση της Ιστορίας

- **Ομαδοποίηση Μαθητών:** Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (3-5 άτομα). Κάθε ομάδα επιλέγει ή τους ανατίθεται μια συγκεκριμένη σκηνή ή στοιχείο της ιστορίας.

Παράδειγμα Σκηνών:

- Η αρχική ρύθμιση της ιστορίας (π.χ., το μαγικό ρολόι και η αλλαγή ώρας).
- Μια συζήτηση μεταξύ χαρακτήρων για την αλλαγή.
- Το τελικό μήνυμα της ιστορίας.

- **Καθοδήγηση Δημιουργίας Εικόνων:**

Οδηγίες για Περιγραφές: Κάθε ομάδα γράφει την περιγραφή της σκηνής που θέλει να δημιουργήσει. Ο εκπαιδευτικός βοηθά να διατυπωθούν σωστά οι οδηγίες (prompts). Τονίζεται ότι την πλατφόρμα παραγωγής εικόνων την χειρίζεται ο εκπαιδευτικός.

- **Διαδοχικές Δοκιμές:** Οι ομάδες δημιουργούν τις εικόνες τους, κάνουν αλλαγές εάν χρειαστεί, και επιλέγουν την τελική εικόνα που θεωρούν πιο αντιπροσωπευτική.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: «Φτιάξε μια εικόνα με τα εξής: Δύο μεγάλοι πύργοι ρολογιών βρίσκονται δίπλα-δίπλα. Ο ένας πύργος αντιπροσωπεύει τη θερινή ώρα και έχει ένα φωτεινό, ηλιόλουστο φόντο που θυμίζει καλοκαίρι. Ο άλλος πύργος αντιπροσωπεύει τη χειμερινή ώρα και έχει ένα σκοτεινό, νυχτερινό ουρανό με αστέρια, συμβολίζοντας τον χειμώνα και τις πιο σύντομες ημέρες. Ένας άνθρωπος με κοστούμι ρυθμίζει τους δείκτες και των δύο ρολογιών. Γύρω από τους πύργους υπάρχουν ημερολόγια με ημερομηνίες. Στο σκηνικό περιλαμβάνονται επίσης σημαίες χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης»

Δραστηριότητα 3: Συζήτηση και Αναστοχασμός

1. Παρουσίαση Εικόνων από τις Ομάδες:

- Κάθε ομάδα μαθητών προβάλλει την εικόνα ή τις εικόνες που δημιούργησε.
- Κάθε παρουσίαση περιλαμβάνει:
 - ο Επεξήγηση της Εικόνας: Τι δείχνει η εικόνα και ποια σκηνή της ιστορίας απεικονίζει;



- ο Αιτιολόγηση Επιλογών: Γιατί επέλεξαν τα συγκεκριμένα στοιχεία, χρώματα ή ύφος; Πώς συνδέονται με τα μηνύματα της ιστορίας;
- ο Σκέψεις για τη Δημιουργική Διαδικασία: Τι τους εντυπωσίασε ή τους δυσκόλεψε κατά τη δημιουργία της εικόνας;

2. Διαδραστική Συζήτηση:

- Μετά την παρουσίαση κάθε ομάδας, η τάξη συζητά την εικόνα:
 - ο «Πώς σας κάνει να νιώθετε αυτή η εικόνα;»
 - ο «Πιστεύετε ότι μεταφέρει το κύριο μήνυμα της ιστορίας;»
 - ο «Πώς θα μπορούσε να είναι διαφορετική για να έχει άλλο ύφος ή συναίσθημα;»
- Παράλληλα, οι μαθητές μπορούν να συγκρίνουν εικόνες διαφορετικών ομάδων που απεικονίζουν την ίδια σκηνή και να αναρωτηθούν:
 - ο «Πώς αλλάζει η ιστορία αν εστιάζουμε σε άλλα στοιχεία;»
 - ο «Ποια εικόνα σας βοηθά να κατανοήσετε καλύτερα τη σκηνή;»

3. Ανάλυση της Επίδρασης της Απεικόνισης:

- Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί μια πιο εστιασμένη συζήτηση για τη δύναμη της οπτικής επικοινωνίας:
 - ο «Πώς μπορεί μια εικόνα να βοηθήσει κάποιον να καταλάβει μια είδηση πιο εύκολα από ένα κείμενο;»
 - ο «Μπορούν διαφορετικές εικόνες για την ίδια ιστορία να δημιουργήσουν διαφορετικές εντυπώσεις;»
 - Παράδειγμα: Χαρούμενα χρώματα σε αντίθεση με σκούρες αποχρώσεις αλλάζουν την αντίληψη μιας σκηνής.

4. Δημιουργία Κοινού Έργου:



- Οι ομάδες ενώνουν τις εικόνες τους σε μια συλλογική παρουσίαση ή ένα μεγάλο πανό για την τάξη, με τίτλο: «Η ιστορία μας μέσα από εικόνες».
- Κάθε εικόνα συνοδεύεται από μια μικρή λεζάντα που εξηγεί τη σκηνή και το μήνυμά της.

5. Αναστοχασμός:

- Στο τέλος, οι μαθητές συζητούν τι έμαθαν από τη δραστηριότητα:
 - ο «Ποιο ήταν το πιο ενδιαφέρον πράγμα που ανακαλύψατε φτιάχνοντας την εικόνα σας;»
 - ο «Πιστεύετε ότι οι εικόνες σας μεταφέρουν καλά το μήνυμα της ιστορίας;»
 - ο «Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την τεχνολογία για να μοιραστείτε άλλες ιστορίες με δημιουργικό τρόπο;»

Αυτή η προσέγγιση ενισχύει την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και την αισθητική αντίληψη των μαθητών, ενώ παράλληλα τους δίνει την ευκαιρία να αναστοχαστούν για την επίδραση των εικόνων στην κατανόηση και μετάδοση πληροφοριών.

Μέρος Γ: Δημιουργική Δραστηριότητα

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση και Κριτική Σκέψη

1. Οργάνωση της Έκθεσης:

- **Διαμόρφωση Χώρου:**
 - Οι εικόνες τοποθετούνται σε πίνακες ή τοίχους, οργανωμένες ανά σκηνή ή ομάδα.
 - Δίπλα σε κάθε εικόνα τοποθετείται μια μικρή περιγραφή που εξηγεί τη σκηνή και τη σύνδεσή της με την ιστορία.



- Δημιουργούνται ευχάριστες γωνιές για διαδραστική συμμετοχή, όπως:
 - ο Ένας πίνακας όπου οι επισκέπτες μπορούν να αφήνουν σχόλια.
 - ο Μια γωνιά ζωγραφικής, όπου οι επισκέπτες μπορούν να φτιάξουν τις δικές τους εικόνες για την ιστορία.
- **Πρόσκληση Επισκεπτών:**
 - Μαθητές από άλλες τάξεις προσκαλούνται επίσημα μέσω ανακοινώσεων ή προσκλήσεων σχεδιασμένων από τα ίδια τα παιδιά.

2. Ξενάγηση από τους Δημιουργούς:

- Οι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο «ξεναγών» στην έκθεση.
 - ο Εξηγούν στους επισκέπτες τη διαδικασία δημιουργίας των εικόνων.
 - ο Παρουσιάζουν την ιστορία, τα βασικά της μηνύματα και τη σύνδεσή της με τις εικόνες.
 - ο Απαντούν σε ερωτήσεις, όπως:
 - «Ποιο ήταν το πιο δύσκολο μέρος στη δημιουργία αυτής της εικόνας;»
 - «Πώς αποφασίσατε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα χρώματα ή στοιχεία;»

3. Διαδραστική Συζήτηση με Επισκέπτες:

- Οι επισκέπτες αφήνουν τα σχόλιά τους σε έναν πίνακα ή σε αυτοκόλλητες σημειώσεις κάτω από τις εικόνες.
- Ερωτήσεις που μπορούν να απαντήσουν οι επισκέπτες:
 - ο «Ποια εικόνα σας εντυπωσίασε περισσότερο και γιατί;»
 - ο «Πιστεύετε ότι οι εικόνες εξηγούν καλά την ιστορία;»
 - ο «Πώς νιώθετε για την ιστορία μέσα από αυτές τις εικόνες;»

4. Αναστοχασμός και Αξιολόγηση:

- **Ομαδική Συζήτηση:**



- Μετά την έκθεση, οι μαθητές συζητούν τις αντιδράσεις των επισκεπτών.
- Καθοδηγούμενες ερωτήσεις:
 - ο «Ποια σχόλια σας άρεσαν περισσότερο και γιατί;»
 - ο «Υπήρξε κάτι που σας έκανε να δείτε την εικόνα σας με διαφορετικό τρόπο;»
 - ο «Πιστεύετε ότι οι εικόνες πέτυχαν τον στόχο να εξηγήσουν την ιστορία;»

- **Αυτοαξιολόγηση:**

Κάθε ομάδα αξιολογεί τη δική της δουλειά απαντώντας:

- ο «Αν φτιάχναμε την εικόνα ξανά, τι θα αλλάζαμε;»
- ο «Ποιο ήταν το πιο δυνατό σημείο της εικόνας μας;»

- **Εκπαιδευτική Καθοδήγηση:**

Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τη συζήτηση για την αποτελεσματική επικοινωνία και τη χρήση εικόνων ως μέσου μετάδοσης πληροφοριών.

Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες μικτής ικανότητας για συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών.
- Χρήση των ψηφιακών εργαλείων με υπεύθυνη καθοδήγηση και επίβλεψη από τον εκπαιδευτικό.

Αξιολόγηση

- Συνεχής παρακολούθηση της συμμετοχής των μαθητών κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.
- Αξιολόγηση της ικανότητας των μαθητών να κατανοούν και να μεταφέρουν τις ειδήσεις σε απλή γλώσσα.
- Αξιολόγηση της δημιουργικής προσέγγισης και της κριτικής σκέψης μέσω των εικόνων που παράγονται.



Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης της Διδακτικής Πρότασης

Στη συγκεκριμένη ενότητα, παρατίθεται ένα ερωτηματολόγιο που μπορεί να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να αξιολογήσει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα της πρότασης

Οδηγίες:

Συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο στο τέλος του μαθήματος. Οι απαντήσεις σας θα μας βοηθήσουν να καταλάβουμε τι σας άρεσε και πώς μπορούμε να βελτιώσουμε το μάθημα.

1. Σου άρεσε το μάθημα για τις ειδήσεις και την τεχνητή νοημοσύνη;

-  Ναι, μου άρεσε πολύ!
-  Ήταν καλό.
-  Δεν μου άρεσε.

2. Τι σου άρεσε περισσότερο στο μάθημα;

-  Να μαθαίνω για τις ειδήσεις.
-  Να χρησιμοποιώ την τεχνητή νοημοσύνη για να φτιάχνω εικόνες.
-  Να απλοποιώ τις ειδήσεις και να τις εξηγώ.
-  Να φτιάχνω σχέδια ή κόμικς για τις ειδήσεις.

3. Κατάφερες να καταλάβεις εύκολα την είδηση που διαβάσαμε;

-  Ναι, ήταν πολύ εύκολη!
-  Ήταν λίγο δύσκολη.
-  Δεν την κατάλαβα καλά.



4. Ήταν εύκολο να φτιάξεις την εικόνα με την τεχνητή νοημοσύνη;

- ☒ Ναι, ήταν εύκολο!
- 😊 Ήταν λίγο δύσκολο.
- ❌ Ήταν πολύ δύσκολο.

5. Πιστεύεις ότι η εικόνα που φτιάξαμε ταιριάζει με την είδηση;

- ☒ Ναι, ταιριάζει πολύ!
- 😊 Ταιριάζει λίγο.
- ❌ Όχι, δεν ταιριάζει.

6. Θα ήθελες να ξανακάνουμε ένα παρόμοιο μάθημα;

- ☒ Ναι, πολύ!
- 😊 Ίσως.
- ❌ Όχι.

7. Ένιωσες ότι κατάλαβες καλύτερα την είδηση χάρη στην εικόνα που φτιάξαμε;

- ☒ Ναι, με βοήθησε πολύ!
- 😊 Με βοήθησε λίγο.
- ❌ Όχι, δεν με βοήθησε.

8. Σου άρεσε να δουλεύεις με την ομάδα σου;

- 🤝 Ναι, συνεργαστήκαμε πολύ καλά!
- 😊 Συνεργαστήκαμε λίγο.
- ❌ Δυσκολευτήκαμε να συνεργαστούμε.



9. Πόσο σημαντικό πιστεύεις ότι είναι να ξέρουμε τι συμβαίνει στον κόσμο;

- 🌟 Πολύ σημαντικό.
- 😊 Αρκετά σημαντικό.
- ❌ Δεν με ενδιαφέρει τόσο.

10. Τι θα άλλαζες στο μάθημα για να γίνει καλύτερο;

 _____

 _____

11. Ζωγράφισε ή περιέγραψε κάτι που έμαθες από το μάθημα!

(Χώρος για ζωγραφική ή περιγραφή)



Παραρτήματα:

Παράρτημα 1: Χρησιμοποιώντας το ChatGPT για να προσαρμόζουμε το επίπεδο δυσκολίας ενός κειμένου

Πώς ο δάσκαλος μπορεί να εκτιμήσει το επίπεδο δυσκολίας ενός κειμένου;

Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει διάφορες μεθόδους για να αξιολογήσει αν ένα κείμενο είναι κατάλληλο για τους μαθητές του. Η εκτίμηση αυτή βασίζεται σε **γλωσσικά χαρακτηριστικά** και **υπολογιστικούς δείκτες αναγνωσιμότητας**.

1. Ανάλυση γλωσσικών χαρακτηριστικών

Ο δάσκαλος μπορεί να παρατηρήσει τα εξής στοιχεία στο κείμενο:

- **Λεξιλόγιο:** Οι συχνές και καθημερινές λέξεις είναι ευκολότερες, ενώ οι εξειδικευμένοι όροι και η αφηρημένη ορολογία αυξάνουν τη δυσκολία.
- **Συντακτική πολυπλοκότητα:** Οι σύντομες προτάσεις είναι πιο εύκολες, ενώ οι μεγάλες προτάσεις με πολλές δευτερεύουσες αυξάνουν την απαιτούμενη κατανόηση.
- **Δομή του κειμένου:** Τα κείμενα για μικρότερες ηλικίες έχουν γραμμική, απλή δομή, ενώ τα πιο απαιτητικά κείμενα περιέχουν περίπλοκες ιδέες και αφηρημένη σκέψη.
- **Χρήση μεταφορών και αφηρημένων εννοιών:** Οι μεταφορές και τα σχήματα λόγου δυσκολεύουν την κατανόηση, κυρίως για τους νεότερους μαθητές.

2. Υπολογιστικοί Δείκτες Αναγνωσιμότητας

Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει ειδικούς μαθηματικούς δείκτες για να μετρήσει αντικειμενικά τη δυσκολία ενός κειμένου. Οι πιο γνωστοί δείκτες είναι οι εξής:

Flesch–Kincaid Readability Tests



- **Flesch Reading Ease Score:** Μετρά την αναγνωσιμότητα του κειμένου με μια κλίμακα από 0 έως 100, όπου οι υψηλότερες τιμές σημαίνουν πιο εύκολο κείμενο.
 - ο 90-100: Πολύ εύκολο (για παιδιά 5-6 ετών).
 - ο 60-70: Μέτριας δυσκολίας (για εφήβους 13-15 ετών).
 - ο 0-30: Πολύ δύσκολο (για πανεπιστημιακό επίπεδο).
- **Flesch-Kincaid Grade Level:** Προβλέπει το απαιτούμενο σχολικό επίπεδο (τάξη) για να κατανοηθεί το κείμενο.

Gunning Fog Index

Υπολογίζει το επίπεδο εκπαίδευσης (σε σχολικά έτη) που απαιτείται για να κατανοήσει κάποιος ένα κείμενο. Αν μια τιμή είναι 8, σημαίνει ότι ένας μαθητής 8ης τάξης (13-14 ετών) μπορεί να το κατανοήσει εύκολα.

SMOG Index (Simple Measure of Gobbledygook)

Αυτός ο δείκτης χρησιμοποιείται κυρίως για επιστημονικά και ιατρικά κείμενα και βασίζεται στον αριθμό των πολυσύλλαβων λέξεων.

Automated Readability Index (ARI)

Ανάλογος του Flesch-Kincaid, αλλά δίνει ένα νούμερο που αντιστοιχεί σε σχολικό επίπεδο. Χρησιμοποιείται πολύ στην εκπαίδευση.

Coleman-Liau Index

Αυτός ο δείκτης υπολογίζει τη δυσκολία ενός κειμένου με βάση τον αριθμό των χαρακτήρων ανά λέξη και όχι τις συλλαβές, καθιστώντας τον χρήσιμο για ψηφιακή ανάλυση.

Dale-Chall Readability Formula

Χρησιμοποιεί μια λίστα με 3.000 συχνές λέξεις που τα παιδιά μπορούν να κατανοήσουν. Όσο περισσότερες σπάνιες λέξεις υπάρχουν στο κείμενο, τόσο πιο δύσκολο θεωρείται.

Linsear Write Formula



Αυτός ο δείκτης αναπτύχθηκε ειδικά για στρατιωτικά εγχειρίδια και αξιολογεί αν ένα κείμενο είναι κατανοητό για αναγνώστες λυκείου.

3. Σύγκριση με σχολικά επίπεδα

Ο δάσκαλος μπορεί να συγκρίνει το κείμενο με τις τυπικές αναγνωστικές ικανότητες ανά ηλικία:

- **Παιδιά 6-9 ετών** → Απλό λεξιλόγιο, σύντομες προτάσεις, ξεκάθαρη δομή.
- **Παιδιά 10-12 ετών** → Περισσότερες λεπτομέρειες, ελαφρώς πιο σύνθετες προτάσεις, κάποιες μεταφορές.
- **Έφηβοι 13-15 ετών** → Πολύπλοκη σύνταξη, εξειδικευμένο λεξιλόγιο, μεταφορές.
- **Ενήλικες / Πανεπιστημιακό επίπεδο** → Αφηρημένες έννοιες, επιστημονική ορολογία, εκτεταμένη σύνταξη.

Πώς ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει το ChatGPT για την προσαρμογή κειμένου ανάλογα με την ηλικία των μαθητών;

Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει το ChatGPT για να μετατρέψει ένα «δύσκολο» κείμενο σε μια απλούστερη μορφή, κατάλληλη για μαθητές διαφορετικών ηλικιών. Παρακάτω παρουσιάζεται ένα παράδειγμα μετατροπής ενός πολύπλοκου επιστημονικού κειμένου σε κείμενο κατάλληλο για μαθητές Δημοτικού, με σταδιακή απλοποίηση.

Αρχικό κείμενο:

Η μιτοχονδριακή αλυσίδα μεταφοράς ηλεκτρονίων αποτελεί θεμελιώδες βιοχημικό σύστημα για την παραγωγή ATP μέσω οξειδωτικής φωσφορυλίωσης. Τα μιτοχόνδρια λειτουργούν ως ενεργειακά εργοστάσια του κυττάρου, αξιοποιώντας ηλεκτροχημικές βαθμίδες πρωτονίων για τη μετατροπή του ADP σε ATP, διαδικασία που καταλύεται από την ATP συνθάση.



Παράδειγμα εντολής προς το ChatGPT:

«Απλοποίησε σε παρακαλώ το παρακάτω επιστημονικό κείμενο ώστε να γίνει κατανοητό για μαθητές Δημοτικού. Δημιούργησε διαφορετικές εκδοχές για μαθητές Α'-Β', Γ'-Δ' και Ε'-ΣΤ' Δημοτικού, διατηρώντας το βασικό του νόημα αλλά προσαρμόζοντας τη γλώσσα και το επίπεδο πολυπλοκότητας.»

Επίπεδο Γ' - Δ' Δημοτικού

Τα μιτοχόνδρια είναι μικροσκοπικά μέρη μέσα στα κύτταρά μας που βοηθούν το σώμα μας να παίρνει ενέργεια από την τροφή. Αυτή η ενέργεια αποθηκεύεται σε ένα ειδικό μόριο που λέγεται ATP και είναι απαραίτητη για να μπορούμε να κινούμαστε, να σκεφτόμαστε και να ζούμε.

Επίπεδο Α' - Β' Δημοτικού

Μέσα στο σώμα μας υπάρχουν μικρά εργοστάσια που μας δίνουν δύναμη! Αυτά τα εργοστάσια παίρνουν την ενέργεια από το φαγητό μας και τη δίνουν στο σώμα μας για να τρέχουμε, να παίζουμε και να μεγαλώνουμε.

Επίπεδο Νηπιαγωγείου - Α' Δημοτικού

Όταν τρώμε, το φαγητό μας δίνει δύναμη, όπως η βενζίνη δίνει δύναμη στα αυτοκίνητα! Μέσα στο σώμα μας υπάρχουν μικρά μαγικά εργοστάσια που φτιάχνουν αυτή τη δύναμη, για να μπορούμε να παίζουμε και να τρέχουμε όλη μέρα!

Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την προσέγγιση για να μετατρέψει οποιοδήποτε δύσκολο κείμενο σε κάτι που οι μαθητές του μπορούν να κατανοήσουν, καθιστώντας τη μάθηση πιο προσιτή και ενδιαφέρουσα.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 9:

ΘΕΜΑ: Μετατρέποντας το Μάθημα της
Ιστορίας σε Διαγωνισμό Τραγουδιού



Αυτή η διδακτική πρόταση περιγράφει μια πρωτότυπη δραστηριότητα που μετατρέπει τη γνώση από ζητούμενο σε δεδομένο, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία των μαθητών. Η δραστηριότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία τραγουδιών με τη βοήθεια εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, βασισμένη σε μονολεκτικές απαντήσεις που σχετίζονται με ιστορικά γεγονότα. Οι μαθητές καλούνται να ερευνήσουν, να αφομοιώσουν και να αξιοποιήσουν πληροφορίες για την Ελληνική Επανάσταση και άλλα ιστορικά στοιχεία, χρησιμοποιώντας αυτές τις γνώσεις ως θεμέλιο για μια δημιουργική και διασκεδαστική εμπειρία. Η μετατροπή του ιστορικού περιεχομένου σε τραγούδι προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία να συνδυάσουν τη μάθηση με την τέχνη, καλλιεργώντας δεξιότητες ανάλυσης, συνεργασίας και καλλιτεχνικής έκφρασης.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς απαιτεί τη χρήση λογισμικού για τη δημιουργία μουσικής με τεχνητή νοημοσύνη (όπως το SUNO), εκτός από το ChatGPT, και συνεπώς προϋποθέτει μεγαλύτερη εξοικείωση με τεχνολογικά εργαλεία.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Ε' και ΣΤ' Δημοτικού



Βασικός Σκοπός: Δημιουργία τραγουδιών με βάση ιστορικές ερωτήσεις και μονολεκτικές απαντήσεις, ενσωματώνοντας τεχνολογικά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Ενίσχυση της γνώσης πάνω σε συγκεκριμένη θεματική (π.χ. Ελληνική Επανάσταση).
2. Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας και ομαδικής εργασίας.
3. Εξοικείωση με τη δημιουργία περιεχομένου μέσω της τεχνητής νοημοσύνης.
4. Καλλιέργεια μουσικής παιδείας και δημιουργικότητας.
5. Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και προσαρμοστικότητας στην ομαδική εργασία.

Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Πλατφόρμα ChatGPT για τη δημιουργία των ερωτήσεων.
- Πλατφόρμα SUNO για τη δημιουργία των τραγουδιών (Οδηγίες χρήσης της πλατφόρμας καθώς και παράδειγμα χρήσης δίδονται στο Παράρτημα 1 αυτού του σχεδίου μαθήματος)
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας.

Οργάνωση Περιεχομένου

Προτού εφαρμοστεί η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση, ο διδάσκοντας καλό θα είναι να μελετήσει την ενότητα «Επιπλέον Συζήτηση προς διδάσκοντες» η οποία βρίσκεται στο τέλος του σχεδίου στο Παράρτημα 2. Τονίζεται ότι πρόκειται για μια διδακτική πρόταση η οποία επικεντρώνεται στην Αρχή: «Από το Ζητούμενο στο Δεδομένο - Μάθηση μέσα από Δημιουργικότητα». Αυτή η προσέγγιση δείχνει ότι η μάθηση δεν σταματά στη συγκέντρωση πληροφοριών. Οι λεπτομέρειες για την Ελληνική Επανάσταση, που αρχικά ήταν το ζητούμενο, γίνονται το δεδομένο που οι μαθητές χρησιμοποιούν για να δημιουργήσουν κάτι νέο και προσωπικό. Με αυτόν τον τρόπο, το ιστορικό περιεχόμενο δεν είναι μόνο κατανοητό αλλά και συναρπαστικό, αφήνοντας στους μαθητές μια αίσθηση επιτυχίας και σύνδεσης με το μάθημα.



Μέρος Α: Εισαγωγή

Αφόρμηση: Συζήτηση για τη θεματική της δραστηριότητας (π.χ. Ελληνική Επανάσταση) και τη σημασία της. Οι μαθητές συζητούν τι γνωρίζουν ήδη για το θέμα.

Δημιουργία Ερωτήσεων: Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το ChatGPT για να δημιουργήσει 20 ερωτήσεις σχετικές με τη θεματική, οι οποίες απαιτούν μονολεκτικές απαντήσεις.

Παράδειγμα εντολής στο ChatGPT:

“Δώσε μου 20 σε παρακαλώ πολύ δύσκολες ερωτήσεις για την ελληνική επανάσταση όπου οι απαντήσεις να είναι μονολεκτικές”

Παράδειγμα Απάντησης:

- Ποιος Έλληνας πρίγκιπας ηγήθηκε της επανάστασης στις Παραδουνάβιες Ηγεμονίες;
- Σε ποιο νησί συνέβη η σφαγή των κατοίκων το 1822;
- Ποιος ήταν ο Οθωμανός διοικητής στην πολιορκία του Μεσολογγίου;
- Ποιο νησί ήταν η βάση του ναυάρχου Μιαούλη;
- Ποιος πυρπόλησε την τουρκική ναυαρχίδα στη Χίο;
- Σε ποια πόλη συνήλθε η Πρώτη Εθνοσυνέλευση το 1821;
- Ποιος ήταν ο αρχηγός των Σουλιωτών;
- Ποιος έγινε ο πρώτος κυβερνήτης της Ελλάδας;
- Ποιος ήταν ο σύνθημα της Φιλικής Εταιρείας;
- Σε ποια τοποθεσία έγινε η αποφασιστική μάχη για την πτώση της Τριπολιτσάς;
- Ποια πόλη πολιορκήθηκε τρεις φορές κατά την επανάσταση;
- Ποιος ήταν ο Οθωμανός σουλτάνος το 1821;
- Ποιος Άγγλος ναύαρχος συμμετείχε στη Ναυμαχία του Ναυαρίνου;
- Ποιος Γάλλος στρατηγός βοήθησε στην απελευθέρωση της Πελοποννήσου;
- Ποιος ήταν ο επικεφαλής της Φιλικής Εταιρείας στην Οδησό;
- Σε ποιο νησί γεννήθηκε η Μπουμπουλίνα;
- Ποιος Ρώσος διπλωμάτης υπέγραψε το Πρωτόκολλο της Ανεξαρτησίας;



Μέρος Β: Κύρια Δραστηριότητα

1. Δημιουργία Ομάδων

- Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες, με την ευθύνη να συνεργαστούν δημιουργικά για να επιλύσουν τις ερωτήσεις.
- Οι οδηγίες για τη δημιουργία των ομάδων μπορεί να περιλαμβάνουν ποικίλες μεθόδους, όπως η κλήρωση, η επιλογή από τους μαθητές ή ο καθοδηγούμενος χωρισμός με βάση δεξιότητες, όπως περιγράφεται σε άλλη διδακτική πρόταση (π.χ. Διδακτική Πρόταση 3).

2. Αναζήτηση Απαντήσεων: Διεύρυνση της Ελευθερίας των Μαθητών

- Οι ομάδες λαμβάνουν ερωτήσεις που απαιτούν μονολεκτικές απαντήσεις, αλλά έχουν την απόλυτη ελευθερία να επιλέξουν τον τρόπο με τον οποίο θα τις αναζητήσουν. Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τους μαθητές να εξερευνήσουν διάφορες πηγές:
 - ο **Βιβλιοθήκη**: Οι μαθητές μπορούν να συμβουλευτούν βιβλία ιστορίας ή εγκυκλοπαίδειες.
 - ο **Άλλοι Δάσκαλοι**: Οι μαθητές ενθαρρύνονται να συζητήσουν με δασκάλους άλλων ειδικοτήτων, όπως φιλόλογους ή φυσικούς, για να λάβουν πληροφορίες.
 - ο **Μαθητές από άλλες Τάξεις**: Μπορούν να αναζητήσουν απαντήσεις από μεγαλύτερους ή μικρότερους μαθητές, προάγοντας τη συνεργασία και τη διάδραση μεταξύ διαφορετικών ηλικιακών ομάδων.
 - ο **Διαδίκτυο**: Εάν υπάρχει πρόσβαση, μπορούν να χρησιμοποιήσουν αξιόπιστες ιστοσελίδες υπό την επίβλεψη του δασκάλου.
- Οι μαθητές, με αυτή την ελευθερία, αναλαμβάνουν την πρωτοβουλία να εξερευνήσουν και να επαληθεύσουν τις απαντήσεις τους. Ο δάσκαλος είναι διαθέσιμος για καθοδήγηση, αλλά παραμένει στο περιθώριο, δίνοντας χώρο στους μαθητές να αυτονομηθούν.



3. Δημιουργία Τραγουδιών

- Αφού εντοπίσουν τις απαντήσεις τους, οι ομάδες επιστρέφουν στην τάξη με τις ολοκληρωμένες πληροφορίες. Η δραστηριότητα τώρα γίνεται πιο δημιουργική:
 - ο **Χρήση της πλατφόρμας SUNO**: Οι μαθητές συνεργάζονται για να μετατρέψουν τις μονολεκτικές απαντήσεις τους σε στίχους ενός τραγουδιού. Ο δάσκαλος τους καθοδηγεί να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους για να ενσωματώσουν τις λέξεις με έξυπνο και διασκεδαστικό τρόπο. Ο δάσκαλος επιβλέπει στενά την όλη διαδικασία. Η πρόσβαση στο SUNO γίνεται αποκλειστικά από τον υπολογιστή του σχολείου.
 - ο **Επιλογή Είδους Μουσικής**: Οι ομάδες επιλέγουν το μουσικό είδος που προτιμούν, όπως ροκ, ποπ, ραπ ή κλασική μουσική. Αυτό προσφέρει ποικιλία και ευκαιρία για προσωπική έκφραση.
 - ο **Δημιουργία Prompt**: Οι μαθητές διαμορφώνουν προσεκτικά το prompt που θα εισαγάγουν στο SUNO, π.χ.:
 - «Φτιάξε ένα διασκεδαστικό ραπ τραγούδι με τις λέξεις: '1821', 'Υψηλάντης', 'Ελευθερία', 'Φιλική Εταιρεία'.»
 - «Δημιούργησε ένα ήρεμο, κλασικό τραγούδι που να περιλαμβάνει τις λέξεις: 'Επανάσταση', 'Ηρωες', 'Νίκη'.»
 - ο **Συνεργασία στη Διαμόρφωση Στίχων**: Οι ομάδες ενθαρρύνονται να τροποποιήσουν τους στίχους που δημιουργεί το SUNO, ώστε να ταιριάζουν στις ιδέες τους.

Μέρος Γ: Διαγωνισμός Τραγουδιού

1. Παρουσίαση Τραγουδιών:

- Κάθε ομάδα παρουσιάζει το τραγούδι της στις υπόλοιπες ομάδες, σε μια "συναυλιακή" ατμόσφαιρα που δημιουργεί ενθουσιασμό.
- Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν σκηνική παρουσία για να ενισχύσουν την παρουσίαση:



- ο **Χορογραφία**: Μικρές κινήσεις ή χορογραφημένα βήματα που ταιριάζουν με τον ρυθμό του τραγουδιού.
- ο **Αξεσουάρ και Ενδυμασία**: Αντικείμενα ή κοστούμια που σχετίζονται με το θέμα (π.χ., φουστάνες, ιστορικές στολές, ή ακόμα και μοντέρνα στοιχεία για το είδος μουσικής που επέλεξαν).
- ο **Οπτικά Εφέ**: Ζωγραφισμένα πανό, καρτέλες με λέξεις-κλειδιά ή ακόμα και προβολές στον πίνακα που ενισχύουν το θέμα.

2. Διαδραστική Ψηφοφορία:

- Μετά από κάθε παρουσίαση, οι ομάδες και ο δάσκαλος προσφέρουν **Θετική ανατροφοδότηση** για τα δυνατά σημεία του τραγουδιού και προτάσεις βελτίωσης.
- Οι μαθητές ψηφίζουν το αγαπημένο τους τραγούδι με βάση τη ρούμπρικα αξιολόγησης. Η διαδικασία μπορεί να γίνει:
 - ο **Ηλεκτρονικά**: Μέσω μιας πλατφόρμας όπως το Kahoot ή Google Forms, όπου οι μαθητές βαθμολογούν ανώνυμα.
 - ο **Χειροκίνητα**: Με κάρτες βαθμολογίας που συμπληρώνει κάθε μαθητής για κάθε τραγούδι.
- Η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει ένα μικρό έπαθλο (π.χ., ένα πιστοποιητικό δημιουργικότητας, την επιλογή του επόμενου μουσικού είδους για μια δραστηριότητα, ή απλώς χειροκροτήματα ως «σταρ της τάξης»).

3. Ανατροφοδότηση και Συζήτηση:

- Μετά τη διαδικασία, γίνεται μια συζήτηση για το τι έκαναν καλά οι ομάδες και πώς θα μπορούσαν να βελτιώσουν:
 - ο Πώς ενσωμάτωσαν τις απαντήσεις;
 - ο Ποια στοιχεία έκαναν το τραγούδι τους αξέχαστο;
 - ο Ποια τραγούδια ήταν πιο κοντά στη θεματική;



Ρούμπρικα Αξιολόγησης

1. Ορθότητα Απαντήσεων (1-5):

- ο 5: Όλες οι απαντήσεις είναι σωστές και ενσωματωμένες με ακρίβεια στους στίχους.
- ο 1: Λείπουν πολλές απαντήσεις ή είναι εσφαλμένες.

2. Ποιότητα Στίχων (1-5):

- ο 5: Οι στίχοι είναι πρωτότυποι, ευχάριστοι, και αποπνέουν δημιουργικότητα.
- ο 1: Οι στίχοι είναι απλοϊκοί ή δυσνόητοι.

3. Συνοχή με Θεματική (1-5):

- ο 5: Το τραγούδι εστιάζει απόλυτα στο θέμα και το αναδεικνύει με σαφήνεια.
- ο 1: Το θέμα φαίνεται αδύναμο ή χαλαρά συνδεδεμένο με το τραγούδι.

4. Μουσική και Ρυθμός (1-5):

- ο 5: Η μουσική είναι απόλυτα ταιριαστή και ο ρυθμός υποστηρίζει τους στίχους.
- ο 1: Η μουσική και ο ρυθμός δεν συνάδουν με το περιεχόμενο.

5. Δημιουργικότητα και Εφευρετικότητα (1-5):

- ο 5: Η ομάδα εισήγαγε νέες ιδέες, εκπλήσσοντας θετικά τους ακροατές.
- ο 1: Το τραγούδι ήταν απλοϊκό ή προβλέψιμο.

4. Προσθήκη Ανταγωνιστικών Εφέ:

Για να αυξηθεί η δέσμευση, οι ομάδες μπορούν να παρουσιάσουν τα τραγούδια τους σαν να συμμετέχουν σε έναν «διαγωνισμό τραγουδιού» τύπου Eurovision:

• Ψηφοφορία Κοινού και Κριτικής Επιτροπής:

- ο Οι μαθητές είναι το κοινό, ενώ ο δάσκαλος μπορεί να εκπροσωπεί την «κριτική επιτροπή», δίνοντας επιπλέον βαθμούς για τη συνολική προσπάθεια.

• Ειδικές Κατηγορίες Βραβείων:

- ο «Το πιο αστείο τραγούδι».
- ο «Η καλύτερη σκηνική παρουσία».



- ο «Η πιο δημιουργική ενσωμάτωση των απαντήσεων».

5. Φανταστική Προσθήκη: Καταγραφή και Κοινή Χρήση

- Αν υπάρχει δυνατότητα, οι παρουσιάσεις μπορούν να καταγραφούν σε βίντεο και να παρουσιαστούν σε άλλες τάξεις ή σε μια σχολική γιορτή.
- Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα κοινόχρηστο playlist με τα τραγούδια τους, ώστε να τα απολαύσουν και να τα θυμούνται.

Μέρος Δ: Αναστοχασμός και Ανατροφοδότηση

1. Συζήτηση: Συζήτηση για το πώς η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης βοήθησε στη δημιουργία των τραγουδιών και την εκμάθηση της θεματικής.
2. Ανατροφοδότηση: Οι μαθητές μοιράζονται τι έμαθαν από τη διαδικασία και πώς μπορούν να βελτιώσουν τα τραγούδια ή τη διαδικασία δημιουργίας.

Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης της Διδακτικής Πρότασης

Στη συγκεκριμένη ενότητα, παρατίθεται ένα ερωτηματολόγιο που μπορεί να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να αξιολογήσει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα της πρότασης

Οδηγίες:

Συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο στο τέλος του μαθήματος. Οι απαντήσεις σας θα μας βοηθήσουν να καταλάβουμε τι σας άρεσε και πώς μπορούμε να βελτιώσουμε το μάθημα.

1. Γενικές Ερωτήσεις Κατανόησης

1. Σου άρεσε το μάθημα για τη δημιουργία τραγουδιών με θέμα την ιστορία;
 - ☒ Ναι, μου άρεσε πολύ!
 - 😊 Ήταν καλό.



- ❌ Δεν μου άρεσε.
2. Τι σου άρεσε περισσότερο στο μάθημα;
- 🎵 Να φτιάχνω τραγούδια με την ομάδα μου.
 - 🧠 Να απαντώ σε ιστορικές ερωτήσεις.
 - 🗣️ Να χρησιμοποιώ το ChatGPT και το SUNO για τη δημιουργία τραγουδιών.
 - 🏆 Να συμμετέχω στο διαγωνισμό τραγουδιού.
3. Ήταν εύκολο να βρεις τις σωστές απαντήσεις στις ιστορικές ερωτήσεις;
- ✅ Ναι, ήταν εύκολο!
 - 😊 Ήταν λίγο δύσκολο.
 - ❌ Ήταν πολύ δύσκολο.
4. Πόσο καλά συνεργαστήκατε με την ομάδα σου για να φτιάξετε το τραγούδι;
- 🤝 Πολύ καλά, συνεργαστήκαμε άψογα!
 - 😊 Συνεργαστήκαμε αρκετά καλά.
 - ❌ Δεν συνεργαστήκαμε καλά.
5. Σου άρεσε να χρησιμοποιείς την τεχνητή νοημοσύνη για να φτιάξεις το τραγούδι;
- ✅ Ναι, ήταν πολύ ενδιαφέρον!
 - 😊 Ήταν καλό αλλά λίγο δύσκολο.
 - ❌ Δεν μου άρεσε.
6. Πιστεύεις ότι το τραγούδι που φτιάξατε περιλάμβανε σωστά ιστορικά στοιχεία;
- ✅ Ναι, ήταν σωστό και ολοκληρωμένο.



- 😊 Ήταν σωστό αλλά έλειπαν κάποια στοιχεία.
 - ❌ Όχι, είχε πολλά λάθη.
7. Πόσο καλά ταιριάζει το μουσικό είδος με το περιεχόμενο του τραγουδιού;
- 🎧 Τέλεια, ταίριαζε απόλυτα!
 - 😊 Ήταν καλό αλλά θα μπορούσε να ταιριάζει καλύτερα.
 - ❌ Δεν ταίριαζε καθόλου.
8. Θα ήθελες να ξανακάνουμε ένα παρόμοιο μάθημα;
- ✅ Ναι, σίγουρα!
 - 😊 Ίσως.
 - ❌ Όχι.
9. Πιστεύεις ότι το τραγούδι σε βοήθησε να καταλάβεις καλύτερα τα ιστορικά γεγονότα;
- ✅ Ναι, κατάλαβα πολύ καλά το θέμα!
 - 😊 Κατάλαβα τα βασικά.
 - ❌ Όχι, δεν με βοήθησε.
10. Πόσο διασκεδαστική ήταν η διαδικασία του διαγωνισμού τραγουδιού;
- 🎉 Πάρα πολύ διασκεδαστική!
 - 😊 Διασκεδαστική αλλά θα μπορούσε να είναι καλύτερη.
 - ❌ Δεν μου άρεσε.



2. Ερωτήσεις Κρίσης και Ανάλυσης

11. Ποια στρατηγική χρησιμοποιήσατε με την ομάδα σου για να βρείτε τις σωστές απαντήσεις;



12. Τι δυσκολίες αντιμετωπίσατε κατά τη δημιουργία του τραγουδιού και πώς τις ξεπεράσατε;



13. Αν έπρεπε να ξαναφτιάξεις το τραγούδι, τι θα άλλαζες για να το κάνεις καλύτερο;



14. Ποιο πιστεύεις ότι ήταν το πιο δυνατό σημείο του τραγουδιού σας;



15. Ποιο μουσικό είδος πιστεύεις ότι ταίριαξε καλύτερα με το ιστορικό θέμα και γιατί;



16. Πιστεύεις ότι οι απαντήσεις που χρησιμοποιήσατε στο τραγούδι ήταν ακριβείς και κατάλληλες για το ιστορικό γεγονός; Αν όχι, τι θα άλλαζες;



17. Πώς πιστεύεις ότι η δημιουργία τραγουδιών με τεχνητή νοημοσύνη σε βοήθησε να θυμάσαι καλύτερα τα ιστορικά γεγονότα;





18. Σκέψου το τραγούδι που δημιουργήσατε. Πιστεύεις ότι το μήνυμα που πέρασε ήταν σαφές; Αν όχι, τι θα μπορούσατε να αλλάξετε;





3. Ερωτήσεις Επέκτασης και Σύνδεσης με την Πραγματική Ζωή

19. Πιστεύεις ότι η γνώση που απέκτησες για την ιστορία μέσα από αυτό το μάθημα μπορεί να σε βοηθήσει και σε άλλα μαθήματα ή στη ζωή σου γενικότερα; Αν ναι, πώς;





20. Πώς πιστεύεις ότι η μουσική και η τέχνη μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διδάξουν ιστορία ή άλλα μαθήματα;





21. Πώς πιστεύεις ότι η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να βοηθήσει στη μάθηση και σε άλλα μαθήματα;





22. Θα πρότεινες αυτό το μάθημα σε φίλους σου; Γιατί;





23. Ποια ιστορική περίοδο θα ήθελες να μετατρέψουμε σε τραγούδι σε ένα επόμενο μάθημα;







24. Τι θα άλλαζες στο μάθημα για να γίνει πιο ενδιαφέρον και διασκεδαστικό;





4. Δημιουργική Ανάπτυξη

25. Γράψε δύο ιστορικά στοιχεία που θυμάσαι από το τραγούδι σας:







Παραρτήματα:

Παράρτημα 1: Η Πλατφόρμα SUNO

Περιγραφή: Το SUNO είναι ένα online εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν μουσική και τραγούδια με τη βοήθεια τεχνητής νοημοσύνης. Οι χρήστες μπορούν να εισάγουν κείμενο (prompts) και να δημιουργήσουν τραγούδια σε διάφορα μουσικά είδη.

- Σύνδεσμος: <https://suno.com/>

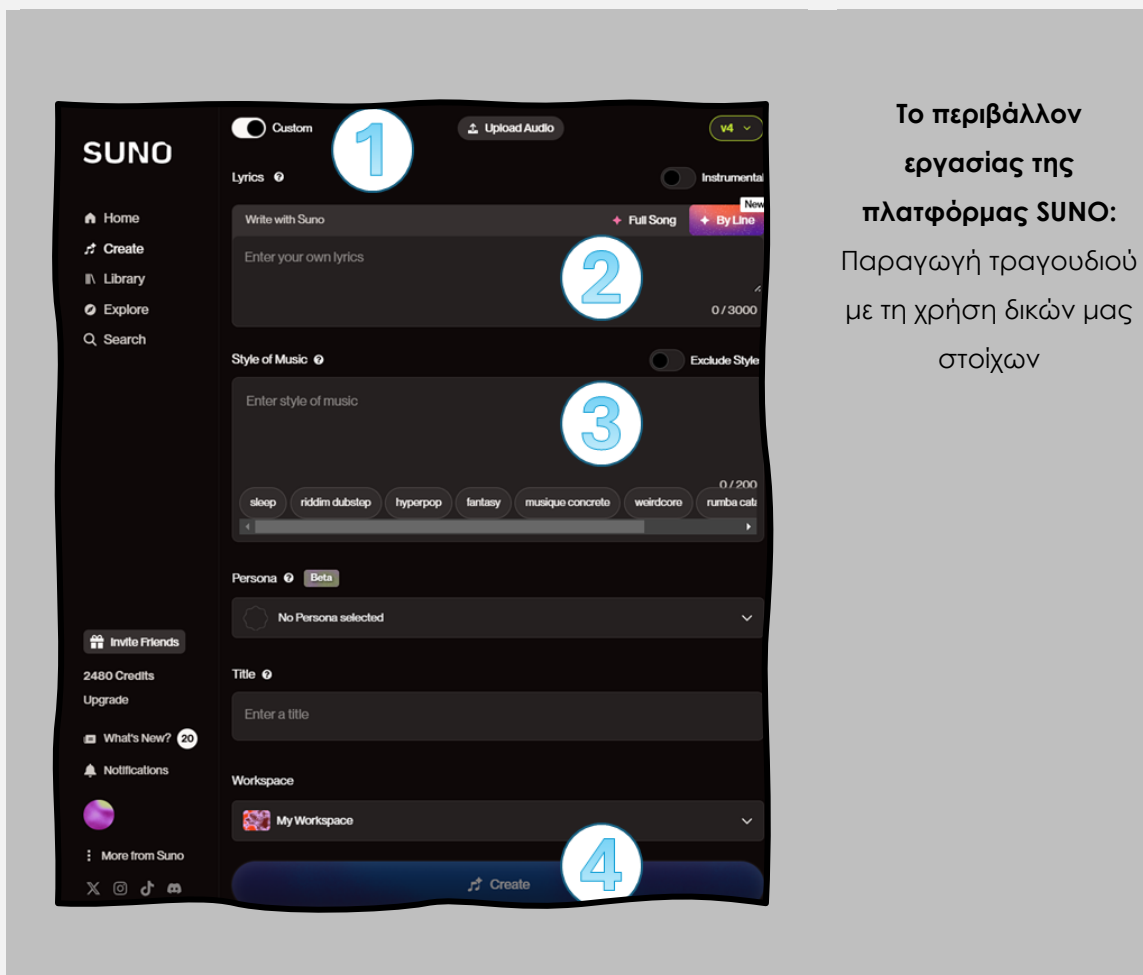
Οδηγίες Χρήσης:

Αρχικά, μεταβείτε στον ιστότοπο της SUNO και δημιουργήστε έναν λογαριασμό ή συνδεθείτε με έναν υπάρχοντα.

Η πλατφόρμα διαθέτει 2 επιλογές. Ο χρήστης έχει την επιλογή χειροκίνητα να εισάγει τους στίχους του τραγουδιού και να επιλέγει το είδος της μουσικής, ή απλά να εισάγει κάποιες λέξεις κλειδιά σε συνδυασμό με το στυλ της μουσικής που επιθυμεί ως prompt και το σύστημα αυτόματα να δημιουργήσει τους στίχους.

Περίπτωση 1: Εισαγωγή στίχων και παραγωγή τραγουδιού

1. Επιλέξτε την επιλογή «Create Song» από το μενού στα αριστερά
2. Ενεργοποιούμε την επιλογή «Custom» (δείτε στην εικόνα που ακολουθεί την επιλογή 1).
3. Εισαγωγή Prompt: Δίνουμε τους στίχους που θέλουμε να έχει το τραγούδι (δείτε στην εικόνα που ακολουθεί την επιλογή 2).
4. Επιλογή Είδους Μουσικής: Επιλέγουμε/Περιγράφουμε το είδος της μουσικής που θέλουμε (π.χ. ροκ, ποπ, ραπ) (δείτε στην εικόνα που ακολουθεί την επιλογή 3).
5. Δημιουργία Τραγουδιού: Πατήστε το κουμπί "Δημιουργία" και περιμένετε να παραχθεί το τραγούδι σας (δείτε στην εικόνα που ακολουθεί την επιλογή 4).



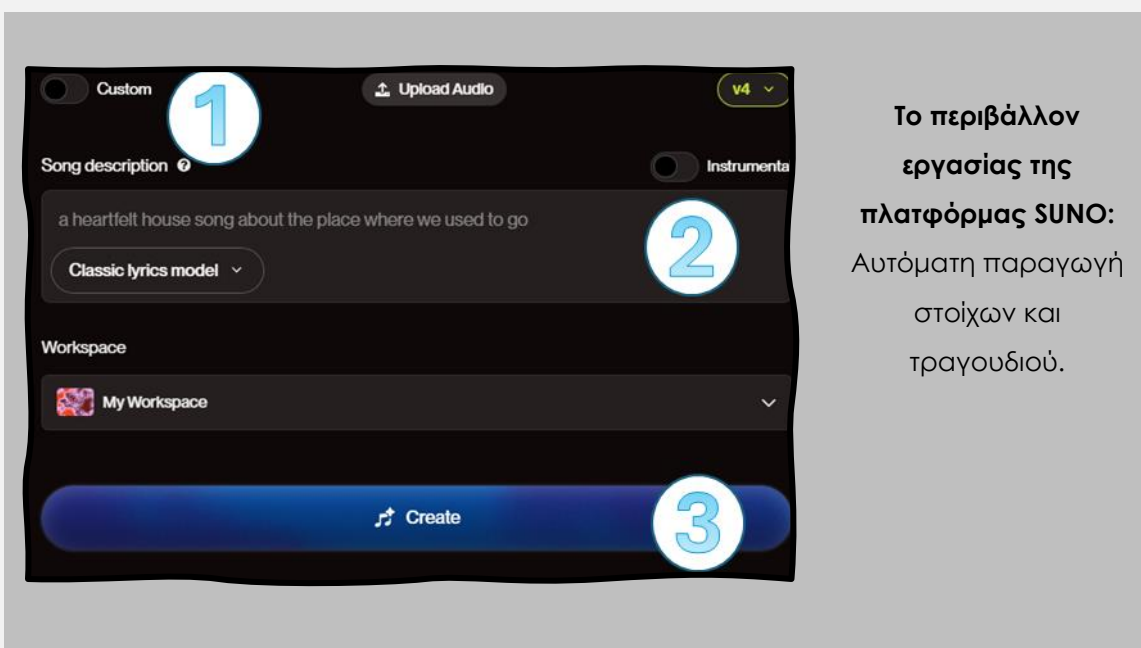
Το περιβάλλον
εργασίας της
πλατφόρμας SUNO:
Παραγωγή τραγουδιού
με τη χρήση δικών μας
στοίχων

Περίπτωση 2: Εισαγωγή λέξεων και αυτόματη παραγωγή στίχων και τραγουδιού

1. Επιλέξτε την επιλογή «Create Song» από το μενού στα αριστερά
2. Απενεργοποιούμε την επιλογή «Custom» (δείτε στην εικόνα που ακολουθεί την επιλογή 1).
3. Εισαγωγή Prompt: Δίνουμε κάποιες λέξεις που θέλουμε να έχει το τραγούδι ή περιγράφουμε λεκτικά τη θεματική αυτού. Στο Prompt μπορούμε να συμπεριλάβουμε και πληροφορίες για το είδος της μουσικής που επιθυμούμε (δείτε στην εικόνα που ακολουθεί την επιλογή 2).



4. Δημιουργία Τραγουδιού: Πατήστε το κουμπί "Δημιουργία" και περιμένετε να παραχθεί το τραγούδι σας (δείτε στην εικόνα που ακολουθεί την επιλογή 3).



Το περιβάλλον
εργασίας της
πλατφόρμας SUNO:
Αυτόματη παραγωγή
στοίχων και
τραγουδιού.

Δοκιμαστική Δραστηριότητα Εξοικείωσης: Μετατροπή Ποίησης σε Μουσική με SUNO

Για να εξοικειωθεί ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει ένα ποίημα από το αναλυτικό πρόγραμμα, όπως «Η Ξανθούλα» του Διονυσίου Σολωμού, και να το εισαγάγει στο SUNO για να δημιουργήσει μια μελωδική εκδοχή του.

Βήματα της δραστηριότητας:

- Επιλογή ποιήματος – Ο εκπαιδευτικός επιλέγει ένα ποίημα που διδάσκεται στην τάξη.
- Επιλέγει την «Παραγωγή τραγουδιού με τη χρήση δικών μας στοίχων» και εισάγει τους στοίχους του ποιήματος στη πλατφόρμα
- Πειραματισμός με μουσικά στυλ – Δοκιμάζει διαφορετικά είδη μουσικής, όπως: Κλασικό, Παραδοσιακό, Ροκ, Ποπ, Χιπ-χοπ
- Ακρόαση και συζήτηση – Οι μαθητές ακούνε τις μουσικές εκδοχές και συζητούν:
 - α. Ποιο στυλ εκφράζει καλύτερα το συναίσθημα του ποιήματος;



- b. Πώς αλλάζει η εμπειρία τους όταν ακούν το ποίημα ως τραγούδι;
- c. Ποιο μουσικό ύφος προτιμούν και γιατί;

Γιατί να γίνει αυτή η δραστηριότητα;

- 1. Μετατρέπει τη μάθηση σε παιχνίδι, κάνοντας το ποίημα πιο ελκυστικό.
- 2. Βοηθά στην απομνημόνευση μέσω της μελωδίας.
- 3. Δημιουργεί συναισθηματική σύνδεση των μαθητών με το λογοτεχνικό έργο.
- 4. Παρουσιάζει την τεχνητή νοημοσύνη ως εργαλείο δημιουργικότητας, ενισχύοντας τον ψηφιακό γραμματισμό.



Παράρτημα 2: Από το Ζητούμενο στο Δεδομένο - Μάθηση μέσα από Δημιουργικότητα

Η δραστηριότητα με την παρουσίαση τραγουδιών είναι το αποκορύφωμα μιας εκπαιδευτικής διαδικασίας όπου οι λεπτομέρειες για την Ελληνική Επανάσταση, που αρχικά αποτελούσαν το ζητούμενο, έχουν πλέον μετατραπεί σε δεδομένο. Οι μαθητές, μέσα από την έρευνα, τη συζήτηση και τη συνεργασία, έχουν κατανοήσει τις βασικές πτυχές της Ελληνικής Επανάστασης, όπως πρόσωπα, γεγονότα και έννοιες. Αυτές οι γνώσεις λειτουργούν τώρα ως «μαγιά» για να δημιουργήσουν κάτι καινούργιο και πρωτότυπο.

Αναλυτική Περιγραφή: Από τη Μάθηση στη Δημιουργία

1. Μετατροπή της Γνώσης σε Δεδομένο:

- ο Οι μαθητές έχουν ήδη επεξεργαστεί πληροφορίες σχετικά με την Ελληνική Επανάσταση μέσα από προηγούμενες φάσεις της δραστηριότητας:
 - Ποιος ήταν ο Αλέξανδρος Υψηλάντης;
 - Ποιος ο ρόλος της Φιλικής Εταιρείας;
 - Τι σημαίνει η έννοια της ελευθερίας στην Επανάσταση;
- ο Αυτά τα στοιχεία, που αρχικά απαιτούσαν έρευνα και ανακάλυψη, έχουν πλέον εμπεδωθεί και αποτελούν το θεμέλιο για περαιτέρω εξερεύνηση.

2. Χρήση της Γνώσης ως Δημιουργική Βάση:

- ο Αντί να σταματήσει η δραστηριότητα στο στάδιο της απομνημόνευσης ή της αναφοράς, οι μαθητές αξιοποιούν τις γνώσεις τους για να τις μετατρέψουν σε ένα διασκεδαστικό, δημιουργικό προϊόν: το τραγούδι.
- ο Τα ονόματα, οι ημερομηνίες και τα γεγονότα που έμαθαν δεν είναι πια απλές πληροφορίες, αλλά γίνονται μέρος ενός καλλιτεχνικού έργου, δίνοντας τους τη δυνατότητα να εκφράσουν τη φαντασία και την προσωπική τους άποψη.

3. Η Μετασχηματιστική Δύναμη της Δημιουργικότητας:

- ο Οι μαθητές ανακαλύπτουν τη χαρά του να χρησιμοποιούν τη μάθηση για να δημιουργούν. Το τραγούδι τους δεν είναι απλώς μια επανάληψη γνώσεων, αλλά μια μορφή έκφρασης που συνδυάζει πληροφορίες με συναισθήματα, τέχνη και μουσική.



- ο Μέσα από αυτή τη διαδικασία, ενισχύεται η αίσθηση ότι η γνώση δεν είναι στατική αλλά δυναμική και μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικά περιβάλλοντα.

Πώς οι Λεπτομέρειες για την Επανάσταση Μεταμορφώθηκαν σε Μαγεία

1. Συγκέντρωση Πληροφοριών:

- ο Οι ομάδες αναζήτησαν απαντήσεις σε μονολεκτικές ερωτήσεις και έμαθαν λεπτομέρειες που αρχικά ήταν το ζητούμενο, όπως οι ηγέτες της Επανάστασης, τα κύρια γεγονότα, οι σημαντικές ημερομηνίες και οι στόχοι του αγώνα.

2. Αφομοίωση της Γνώσης:

- ο Μέσα από συζήτηση και συνεργασία, οι μαθητές κατανόησαν τις πληροφορίες σε βάθος, τις συνέδεσαν μεταξύ τους και τις εδραίωσαν στη μνήμη τους.

3. Χρήση ως Δημιουργικό Υλικό:

- ο Οι πληροφορίες έγιναν η πρώτη ύλη για να δημιουργήσουν τους στίχους ενός τραγουδιού, δίνοντας έμφαση στη δημιουργικότητα, τη μουσική, και την καλλιτεχνική έκφραση.

Τα Οφέλη της Μετατροπής του Ζητούμενου σε Δεδομένο

1. Πιο Βαθιά Κατανόηση:

- ο Οι μαθητές δεν επαναλαμβάνουν μηχανικά τις γνώσεις τους αλλά τις ενσωματώνουν σε ένα έργο που απαιτεί ουσιαστική κατανόηση.

2. Ενεργός Συμμετοχή:

- ο Αντί να βλέπουν τις λεπτομέρειες για την Επανάσταση ως «στεγνή» γνώση, την κάνουν κομμάτι μιας διασκεδαστικής και ουσιαστικής δραστηριότητας.

3. Διαθεματική Προσέγγιση:

- ο Η δραστηριότητα συνδυάζει ιστορία, μουσική, λογοτεχνία και τεχνολογία, δημιουργώντας μια ολιστική μαθησιακή εμπειρία.

4. Μακροχρόνια Εντύπωση:



- ο Οι μαθητές είναι πιο πιθανό να θυμούνται τα γεγονότα της Ελληνικής Επανάστασης μέσα από το τραγούδι που δημιούργησαν, καθώς συνδυάζεται με συναισθήματα, χιούμορ και φαντασία.

Ενίσχυση της Εμπειρίας με Επανατροφοδότηση

- Μετά την παρουσίαση, οι μαθητές συζητούν:
 - ο «Πώς μας βοήθησαν οι πληροφορίες που βρήκαμε για την Ελληνική Επανάσταση;»
 - ο «Ποια ήταν η πιο ενδιαφέρουσα πτυχή της δημιουργίας του τραγουδιού;»
- Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τη σύνδεση της εμπειρίας με τη μάθηση, δείχνοντας πώς η γνώση γίνεται το θεμέλιο για τη φαντασία και τη δημιουργικότητα.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 10:

ΘΕΜΑ: Το Κυνήγι των Λέξεων



Σε αυτήν τη διδακτική πρόταση περιγράφεται μια δραστηριότητα η οποία επιδιώκει να ενθαρρύνει τους μαθητές να δημιουργήσουν τραγούδια με τη βοήθεια εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, συνδέοντας ιστορικά γεγονότα με μονολεκτικές απαντήσεις.

Επίπεδο δυσκολίας: Δύσκολο, καθώς απαιτεί τη χρήση πολλαπλών λογισμικών, όπως για τη δημιουργία word search και σταυρόλεξων, μαζί με τη χρήση του ChatGPT, πράγμα που απαιτεί καλή εξοικείωση με διάφορα ψηφιακά εργαλεία.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος Διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Α' Δημοτικού και ΣΤ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Σκοπός του μαθήματος δεν είναι η εκμάθηση των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, αλλά η εξάσκηση του λεξιλογίου, η ανάπτυξη της οπτικής διάκρισης, της συγκέντρωσης, καθώς και η βελτίωση της γνώσης ιστορικών γεγονότων μέσα από διασκεδαστικά παιχνίδια λέξεων όπως το Word Search και το σταυρόλεξο.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Εξάσκηση λεξιλογίου (για την Α' Δημοτικού).
2. Ανάπτυξη της γνώσης ιστορικών γεγονότων (για την ΣΤ' Δημοτικού).
3. Βελτίωση της συνεργασίας και ομαδικής εργασίας.



4. Ενίσχυση της συγκέντρωσης και της οπτικής διάκρισης μέσω του Word Search και του σταυρόλεξου.

5. Ανάπτυξη της λογικής σκέψης μέσω της επίλυσης προβλημάτων.

Υλικά

- Υπολογιστές ή tablets με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Πλατφόρμα <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>.
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας (προαιρετικά).

Οργάνωση Περιεχομένου

Α' Δημοτικού: Εικόνα και Κυνήγι Λέξεων

Μέρος Α: Εισαγωγή

Ο δάσκαλος εισάγει στα παιδιά την έννοια της παρατήρησης και της αναγνώρισης αντικειμένων μέσα από εικόνες, δίνοντας έμφαση στη σημασία της προσοχής στις λεπτομέρειες και της κατανόησης των χαρακτηριστικών τους. Παρουσιάζει μια σειρά από εικόνες που απεικονίζουν φρούτα και ρωτά τα παιδιά να αναγνωρίσουν και να ονομάσουν αυτά που γνωρίζουν. Ακολουθεί συζήτηση όπου τα παιδιά μοιράζονται πληροφορίες για τα φρούτα που έχουν δει, γευτεί ή γνωρίζουν από την καθημερινότητά τους. Ο δάσκαλος ενθαρρύνει την περιγραφή των φρούτων, ζητώντας τους να αναφέρουν χρώματα, σχήματα, μεγέθη, ακόμα και γεύσεις. Η δραστηριότητα επεκτείνεται με ερωτήσεις, όπως: "Ποιο φρούτο έχει την πιο περίεργη εμφάνιση;" ή "Ποιο είναι το αγαπημένο σας φρούτο και γιατί;" Με αυτόν τον τρόπο, ενισχύεται η παρατηρητικότητα, η λεκτική έκφραση και η σύνδεση της εμπειρίας των παιδιών με τη μάθηση.

Μέρος Β: Δημιουργία Εικόνας και Εξαγωγή Λέξεων

Ο δάσκαλος αξιοποιεί το ChatGPT (ή όποια άλλη πλατφόρμα παραγωγής εικόνων με ΤΝ επιθυμεί) για να δημιουργήσει μια εικόνα που απεικονίζει μια ποικιλία από φρούτα, παρουσιάζοντας διαφορετικά είδη, μεγέθη, χρώματα και σχήματα. Αφού παρουσιαστεί η εικόνα, τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν προσεκτικά τα φρούτα και να αναγνωρίσουν όσα γνωρίζουν. Ο δάσκαλος προτρέπει τα παιδιά να ονομάσουν τα



φρούτα που βλέπουν, ενώ ταυτόχρονα τα ενθαρρύνει να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά τους, όπως το χρώμα, το σχήμα και την υφή.

Η δραστηριότητα επεκτείνεται με ερωτήσεις όπως:

- "Ποιο φρούτο πιστεύετε ότι είναι το πιο γλυκό;"
- "Ποια από αυτά έχετε δοκιμάσει;"
- "Ποιο φρούτο σας φαίνεται ασυνήθιστο και γιατί;"

Η συζήτηση εξελίσσεται ώστε τα παιδιά να μοιραστούν εμπειρίες από την καθημερινότητά τους, όπως πού έχουν δει ή πότε έχουν φάει τα συγκεκριμένα φρούτα. Ο δάσκαλος εισάγει εκπαιδευτικά στοιχεία, όπως τη γεωγραφική προέλευση κάποιων φρούτων, τη θρεπτική τους αξία και τη διαφορά μεταξύ φρούτων που καλλιεργούνται τοπικά και αυτών που εισάγονται.



Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT:

"ChatGPT, σε παρακαλώ φτιάξε μου μια εικόνα που να απεικονίζει πολλά φρούτα"



Παράδειγμα Εντολής στο Midjourney: An

image depicting many fruits



Για την ενίσχυση της κριτικής σκέψης, ο δάσκαλος ζητά από τα παιδιά να συγκρίνουν τα φρούτα, αναγνωρίζοντας ομοιότητες και διαφορές, ενώ στο τέλος τα καλεί να δημιουργήσουν μια ιστορία ή έναν πίνακα με τα φρούτα που θεωρούν πιο ενδιαφέροντα, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.

Στη συνέχεια, ο δάσκαλος δίνει την εντολή στο ChatGPT να εξάγει τη λίστα των φρούτων που περιλαμβάνονται στην εικόνα.

Παράδειγμα Εντολής και Λίστας

Εντολή:

“Δώσε μου τη λίστα των φρούτων που απεικονίζονται στην εικόνα που δημιούργησες.”

Παράδειγμα απάντησης από ChatGPT:

Μπανάνες, Μήλα, Πορτοκάλια, Ανανάδες, Σταφύλια, Φράουλες, Μύρτιλα, Ακτινίδια, Μάνγκο, Κεράσια

Μέρος Γ: Δημιουργία Word Search

Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί την πλατφόρμα **Discovery Education WordSearch** για να ενισχύσει τη διαδραστικότητα και τη συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία. Αρχικά, εισάγει τη λίστα των φρούτων που εξήγαγε το ChatGPT από την προηγούμενη δραστηριότητα. Η λίστα περιλαμβάνει τόσο γνωστά φρούτα όσο και λιγότερο κοινά, ώστε να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο των μαθητών και να τους προτρέψει να μάθουν νέα ονόματα.

Μόλις δημιουργηθεί το WordSearch Puzzle, ο δάσκαλος εξηγεί στα παιδιά τους κανόνες του παιχνιδιού και διευκρινίζει ότι όλες οι ομάδες θα ψάξουν τις ίδιες λέξεις. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να συνεργαστούν για να βρουν τα φρούτα μέσα στο πλέγμα, ενισχύοντας έτσι την ομαδική εργασία και την παρατηρητικότητά τους.

Σημείωση: Εάν χρησιμοποιείται μια νεότερη έκδοση, όπως η **O1**, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από το ίδιο το ChatGPT να δημιουργήσει το WordSearch Puzzle. Σε αυτή την περίπτωση, το ChatGPT μπορεί να παράγει το πλέγμα με τις κρυμμένες λέξεις, επιτρέποντας



στον δάσκαλο να το εκτυπώσει ή να το προβάλλει στην τάξη. Αυτό εξοικονομεί χρόνο και διευκολύνει την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη διδασκαλία.

Μ	Η	Λ	Α	Σ	Ε	Κ	Ρ	Ε	Ψ	Ω	Α	Θ	Π	Φ
Κ	Γ	Ξ	Δ	Ο	Ο	Ε	Κ	Ι	Λ	Ρ	Π	Ψ	Υ	Ν
Λ	Μ	Π	Α	Ν	Α	Ν	Ε	Σ	Μ	Λ	Ρ	Τ	Ω	Τ
Α	Ε	Δ	Β	Η	Τ	Ε	Τ	Ι	Β	Π	Γ	Σ	Ρ	Π
Υ	Ι	Γ	Ξ	Σ	Ο	Μ	Ν	Ν	Α	Ο	Α	Δ	Ε	Σ
Φ	Ω	Λ	Κ	Λ	Υ	Σ	Η	Ω	Π	Κ	Ε	Κ	Η	Λ
Γ	Ξ	Τ	Π	Ο	Κ	Α	Π	Ε	Κ	Ο	Α	Α	Ε	Ι
Κ	Ε	Ρ	Α	Σ	Ι	Α	Α	Ν	Ν	Ι	Λ	Α	Σ	Α
Η	Α	Β	Κ	Τ	Τ	Υ	Β	Δ	Δ	Φ	Η	Ξ	Ι	Γ
Π	Δ	Ο	Τ	Υ	Ο	Σ	Ξ	Φ	Α	Υ	Π	Δ	Ι	Α
Ρ	Ψ	Λ	Ζ	Ε	Κ	Γ	Β	Λ	Α	Υ	Φ	Γ	Σ	Λ
Ω	Υ	Ρ	Μ	Ν	Τ	Ρ	Ε	Ι	Ν	Ι	Δ	Ι	Κ	Α
Σ	Τ	Α	Φ	Υ	Λ	Ι	Α	Ξ	Π	Λ	Η	Η	Γ	Ι
Ω	Α	Κ	Τ	Ι	Ν	Ι	Δ	Ι	Α	Ξ	Ψ	Ζ	Λ	Α
Φ	Ρ	Α	Ο	Υ	Λ	Ε	Σ	Ε	Α	Υ	Λ	Ι	Α	Μ

Παράδειγμα Εντολής στο ChatGPT: "ChatGPT, μπορείς να μου φτιάξεις ένα wordsearch με τις εξής λέξεις - Μπανάνες - Μήλα Χρησιμοποίησε μόνο κεφαλαία ελληνικά γράμματα"

Μέρος Δ: Ομαδική Δραστηριότητα

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και προσπαθούν να εντοπίσουν τις λέξεις στο Word Search. Η δραστηριότητα ενισχύει την ομαδική εργασία, την παρατήρηση και τη συγκέντρωση.

Δραστηριότητα επέκτασης:

Ο δάσκαλος μπορεί να εισαγάγει ένα στοιχείο συναγωνισμού, καταγράφοντας τον χρόνο που χρειάζεται κάθε ομάδα για να ολοκληρώσει το παζλ. Παράλληλα, κάθε ομάδα μπορεί



να σημειώνει ποια φρούτα αναγνωρίζει εύκολα και ποια ήταν πιο δύσκολο να βρει, ώστε να γίνει μια σύντομη συζήτηση στο τέλος για τις παρατηρήσεις τους.

Εκπαιδευτικά Οφέλη του Word Search

Το Word Search βοηθά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως:

1. Οπτική διάκριση και συγκέντρωση, καθώς τα παιδιά αναζητούν λέξεις ανάμεσα σε πολλά γράμματα.
2. Βελτίωση της ορθογραφίας και της αναγνώρισης λέξεων μέσα από επαναλήψεις.
3. Ανάπτυξη λεξιλογίου, καθώς μαθαίνουν νέες λέξεις και ταυτοποιούν τα αντικείμενα.
4. Ενίσχυση της συνεργασίας, αφού η δραστηριότητα είναι ομαδική και απαιτεί ανταλλαγή ιδεών.

Αξιολόγηση

1. Παρακολούθηση της κατανόησης και της συνεργασίας των μαθητών κατά τη χρήση του Word Search .
2. Αξιολόγηση της ικανότητας των μαθητών να εντοπίζουν τις λέξεις στο Word Search και να απαντούν σωστά στις ιστορικές ερωτήσεις.
3. Η δραστηριότητα ενισχύει τη λογική σκέψη και την κριτική ανάλυση σε συνδυασμό με ιστορικές γνώσεις.

ΣΤ' Δημοτικού: Ελληνική Επανάσταση και Σταυρόλεξο

Μέρος Α: Εισαγωγή

Ο δάσκαλος παρουσιάζει βασικά ιστορικά γεγονότα, όπως η Ελληνική Επανάσταση. Οι μαθητές συζητούν για τους ήρωες, τα γεγονότα και την ιστορική τους σημασία.

Μέρος Β: Δημιουργία Ερωτήσεων με ChatGPT

Ο δάσκαλος αξιοποιεί το ChatGPT για να δημιουργήσει μια σειρά από ερωτήσεις με μονολεκτικές απαντήσεις, εστιάζοντας σε θέματα όπως η Ελληνική Επανάσταση ή άλλα



ιστορικά γεγονότα. Οι ερωτήσεις έχουν τη μορφή: απάντηση, κενό, ερώτηση, ώστε να ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκεφτούν και να ανακαλέσουν πληροφορίες που έχουν διδαχθεί.

Παράδειγμα Ερωτήσεων

Απάντηση	Ερώτηση
1821	Πότε ξεκίνησε η Ελληνική Επανάσταση;
Οθωμανοί	Ποιος λαός κατείχε την Ελλάδα πριν την επανάσταση;
Ρήγας	Ποιος Έλληνας διανοούμενος έγραψε το έργο "Θούριος";
Μεσολόγγι	Ποια πολιορκημένη πόλη έγινε σύμβολο αντίστασης;
Κολοκοτρώνης	Ποιος ήταν ο ηγέτης της Πελοποννησιακής εκστρατείας;

Μέρος Γ: Δημιουργία Σταυρόλεξου

Ο δάσκαλος εισάγει τις ερωτήσεις και απαντήσεις στην πλατφόρμα Criss-Cross Puzzle και δημιουργεί το σταυρόλεξο. Οι μαθητές καλούνται να το λύσουν, ενισχύοντας τις ιστορικές γνώσεις τους.

Μέρος Δ: Ομαδική Δραστηριότητα

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να λύσουν το σταυρόλεξο. Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί και παρέχει καθοδήγηση όπου χρειάζεται. Οι μαθητές καλούνται να συνεργαστούν και να συνδυάσουν τις γνώσεις τους.

Εκπαιδευτικά Οφέλη του Σταυρόλεξου

- Ανάπτυξη Κριτικής Σκέψης: Οι μαθητές πρέπει να συνδέσουν τις ερωτήσεις με τις σωστές απαντήσεις, ενισχύοντας την κριτική τους σκέψη.



- Λογική Ανάλυση: Η επίλυση σταυρολέξων απαιτεί τη σύνδεση γεγονότων και την αναγνώριση σημαντικών ιστορικών πληροφοριών.
- Ενίσχυση της Ιστορικής Γνώσης: Η επανάληψη των ιστορικών γεγονότων μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες ενισχύει τη διατήρηση των πληροφοριών.
- Συνεργασία: Οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν απόψεις για την επίλυση των ερωτήσεων.

Αξιολόγηση

1. Παρακολούθηση της κατανόησης και της συνεργασίας των μαθητών κατά τη χρήση του σταυρόλεξου.
2. Η δραστηριότητα ενισχύει τη λογική σκέψη και την κριτική ανάλυση σε συνδυασμό με ιστορικές γνώσεις.
3. Οι μαθητές βελτιώνουν τη συγκέντρωση και την οπτική τους διάκριση, αναπτύσσοντας τις γλωσσικές και γνωστικές τους δεξιότητες.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 11:

ΘΕΜΑ: Μαθαίνοντας να Εντοπίζουμε

Ψευδείς Ειδήσεις

Σε συνεργασία με το Fact-Check Cyprus, μέλος του Ευρωπαϊκού Παρατηρητηρίου
Ψηφιακών Μέσων (EDMO)



Η διδακτική πρόταση έχει στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τι είναι οι ψευδείς ειδήσεις, να αναγνωρίσουν τον αντίκτυπό τους στην κοινωνία και να εξοικειωθούν με τεχνικές εντοπισμού τους. Οι μαθητές εισάγονται στην έννοια της παραπληροφόρησης, ενώ στη συνέχεια ασκούνται στη διάκριση αληθών και ψευδών ειδήσεων μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο. Η δράση είναι κατάλληλο για μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, με στόχο να καλλιεργήσει δεξιότητες ανάλυσης και κριτικής σκέψης, ενώ περιλαμβάνει δραστηριότητες που συνδυάζουν την κατανόηση θεωρητικών εννοιών με πρακτική εφαρμογή.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος Διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Ε' και ΣΤ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Να αναπτυχθούν δεξιότητες κριτικής σκέψης στους μαθητές και να ενισχυθεί η ικανότητά τους να αναλύουν πληροφορίες, να εντοπίζουν ψευδείς ειδήσεις και να κατανοούν τις αρνητικές τους συνέπειες στην κοινωνία και το άτομο. Μέσω της



βιωματικής μάθησης, οι μαθητές καλλιεργούν την υπευθυνότητα απέναντι στη διαχείριση πληροφοριών και τη διάδοση της αλήθειας.

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

- Κατανόηση Έννοιας Ψευδών Ειδήσεων: Οι μαθητές να γνωρίσουν τι είναι οι ψευδείς ειδήσεις, πώς δημιουργούνται και ποιοι μπορεί να είναι οι σκοποί τους.
- Αναγνώριση Ενδείξεων: Οι μαθητές να μάθουν πώς να εντοπίζουν τις ψευδείς ειδήσεις, εξετάζοντας πηγές, συγγραφείς, και άλλα χαρακτηριστικά.
- Αντίληψη Αντίκτυπου: Να συνειδητοποιήσουν τις επιπτώσεις της παραπληροφόρησης σε προσωπικό και κοινωνικό επίπεδο
- Ανάλυση και Εφαρμογή Γνώσεων: Να εξασκηθούν στην ανάλυση ειδήσεων και στην εφαρμογή εργαλείων όπως το checklist για να διακρίνουν την αξιοπιστία πληροφοριών.
- Ενίσχυση Συνεργασίας: Να δουλέψουν ομαδικά για την επίλυση προβλημάτων, ανταλλάσσοντας απόψεις και ερευνώντας πληροφορίες.

Υλικά

- Προβολέας και Υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Εκτυπωτής
- Διαδραστικός Πίνακας (προαιρετικό): Για να εμπλακούν οι μαθητές ενεργά στη συζήτηση και στην παρουσίαση.

Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Εισαγωγή

Στόχος: Οι μαθητές να κατανοήσουν τι είναι οι ψευδείς ειδήσεις, να αναγνωρίσουν τον αντίκτυπό τους και να εξοικειωθούν με τρόπους εντοπισμού τους. Η παρουσίαση χρησιμεύει ως μέσο για την επίτευξη αυτού του στόχου.

Παρουσίαση από τον Δάσκαλο:



- Ο δάσκαλος αναλαμβάνει την παρουσίαση, χρησιμοποιώντας το υλικό του Fact-Check Cyprus που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων. Η παρουσίαση είναι διαθέσιμη στον εξής σύνδεσμο (κάνε click ή σαρώστε το με την κάμερα του κινητού σας):



- Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, ενθαρρύνει τους μαθητές να συμμετέχουν, απαντώντας σε ερωτήσεις και εκφράζοντας τις απόψεις τους.

Περιεχόμενο Παρουσίασης:

- **Τι είναι οι ψευδείς ειδήσεις;** Οι μαθητές θα μάθουν για τον ορισμό και τα κύρια χαρακτηριστικά των ψευδών ειδήσεων.
- **Πώς τις εντοπίζουμε;** Παρουσιάζονται ενδείξεις που βοηθούν στον εντοπισμό τους, όπως οι πηγές, ο τρόπος γραφής και η διασταύρωση πληροφοριών.
- **Γιατί είναι επικίνδυνες;** Εξηγούνται οι επιπτώσεις της παραπληροφόρησης, όπως η διαστρέβλωση της αλήθειας, η κοινωνική διχόνοια και οι προσωπικές επιπτώσεις στους αναγνώστες.

Διάρκεια: Η παρουσίαση διαρκεί περίπου 20-30 λεπτά.

Συζήτηση:

Ερωτήσεις που μπορεί να θέσει ο εκπαιδευτικός:

1. “Γιατί νομίζετε ότι υπάρχουν ψευδείς ειδήσεις;”
 - ο Ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν τα κίνητρα πίσω από τη δημιουργία τους.



2. “Ποιος μπορεί να κερδίζει από την εξάπλωση ψευδών ειδήσεων;”
 - ο Επικεντρώνεται στους δημιουργούς και τους αποδέκτες αυτών των ειδήσεων.
3. “Ποια είναι τα συναισθήματά σας όταν συνειδητοποιείτε ότι έχετε πιστέψει μια ψευδή είδηση;”
 - ο Ενισχύει την ενσυναίσθηση και την αυτοκριτική.
4. “Πώς νομίζετε ότι επηρεάζουν οι ψευδείς ειδήσεις την κοινωνία μας;”
 - ο Συνδέει τις προσωπικές εμπειρίες με τις κοινωνικές επιπτώσεις.
5. “Έχετε δει ποτέ κάτι που αργότερα μάθατε ότι ήταν ψευδές; Πώς το καταλάβατε;”
 - ο Παροτρύνει τους μαθητές να μοιραστούν προσωπικές εμπειρίες και να αναλύσουν τη διαδικασία εντοπισμού της ψευδούς είδησης.

Μέρος Β: Δημιουργία Ειδήσεων με ChatGPT

Στόχος: Οι μαθητές να εξασκηθούν στην ανάλυση ειδήσεων, αναπτύσσοντας δεξιότητες κριτικής σκέψης και εντοπισμού ψευδών στοιχείων.

1. Χωρισμός Ομάδων και εισαγωγή

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες, ακολουθώντας την διαδικασία που περιγράφεται στην προηγούμενη διδακτική πρόταση. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι οι ειδήσεις που θα αναλύσουν έχουν ετοιμαστεί εκ των προτέρων χρησιμοποιώντας το εργαλείο ChatGPT. Πριν από το μάθημα, ο δάσκαλος δημιούργησε τρεις ειδήσεις:

1. Δύο βασισμένες σε πραγματικά γεγονότα.
2. Μία αληθοφανής αλλά ψευδής είδηση.



Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, ο δάσκαλος μπορεί να εξηγήσει στους μαθητές τον τρόπο με τον οποίο παρήχθησαν οι ειδήσεις.

Οδηγίες για τον εκπαιδευτικό:

Στο πλαίσιο της δραστηριότητας, ο εκπαιδευτικός θα προετοιμάσει εκ των προτέρων τρεις ειδήσεις που θα δοθούν στους μαθητές σε έντυπη μορφή. Οι ειδήσεις θα έχουν τα εξής χαρακτηριστικά:

- **Έκταση:** Η κάθε είδηση θα έχει έκταση μισής σελίδας (περίπου 200-250 λέξεις), επαρκής ώστε να περιγράψει το γεγονός με λεπτομέρειες αλλά χωρίς υπερβολική ανάλυση.
- **Παράξενες και Αληθοφανείς:** Και οι τρεις ιστορίες θα πρέπει να είναι παράξενες και να προκαλούν αμφιβολίες ως προς την αλήθεια τους. Έτσι, οι μαθητές θα πρέπει να βασιστούν στις γνώσεις τους και τη λογική για να εντοπίσουν την ψευδή είδηση.
- **Συντάκτης:** Κάθε είδηση θα περιλαμβάνει όνομα συντάκτη:
 - ο Στις δύο αληθείς ιστορίες, ο συντάκτης θα είναι ένα πραγματικό πρόσωπο που έχει ασχοληθεί με το σχετικό θέμα.
 - ο Στην ψευδή ιστορία, ο συντάκτης θα είναι επίσης ένα πραγματικό πρόσωπο, αλλά που δραστηριοποιείται σε εντελώς διαφορετικό τομέα (π.χ., πολιτικός συντάκτης που μιλάει για αθλητικά θέματα). Έτσι, αν οι μαθητές αναζητήσουν το όνομα στο διαδίκτυο, θα βρουν πληροφορίες για τον συντάκτη αλλά αυτές δεν θα συνδέονται με το θέμα της είδησης.

Εντολές για το ChatGPT για τη Δημιουργία των Ειδήσεων

- **Αληθείς Ειδήσεις (Παράξενες):**
 - ο **Εντολή:**
«Δημιούργησε μια είδηση μισής σελίδας για ένα πραγματικό γεγονός που φαίνεται εξωπραγματικό αλλά είναι αληθινό. Βάλε συντάκτη πραγματικό πρόσωπό που έχει γράψει άρθρα για την συγκεκριμένη θεματολογία.»



- **Ψευδής Είδηση (Παράξενη):**

- ο **Εντολή:**

«Δημιούργησε μια ψευδή είδηση μισής σελίδας που να φαίνεται αληθοφανής αλλά να είναι εντελώς ψεύτικη. Βάλε συντάκτη πραγματικό πρόσωπο το οποίο όμως έχει ασχοληθεί με εντελώς διαφορετική θεματολογία, παρουσίασε τον όμως ως σχετικό.»

Σημείωση για τον Εκπαιδευτικό

- Οι ειδήσεις θα πρέπει να εκτυπωθούν χωρίς πρόσθετες πληροφορίες για το μέσο στο οποίο δημοσιεύθηκαν, ώστε οι μαθητές να βασιστούν μόνο στο περιεχόμενο και στη λογική τους.
- Η επιλογή του συντάκτη στην ψευδή είδηση να γίνεται με προσοχή, ώστε το όνομα να είναι αναγνωρίσιμο αλλά να μην σχετίζεται με το θέμα της είδησης, δημιουργώντας μια έξυπνη πρόκληση για τους μαθητές.

Παραδείγματα Ειδήσεων

Είδηση 1:

Τίτλος: Ανακάλυψη «υπερψυχρής» λίμνης στην Ανταρκτική που παραμένει υγρή στους -30°C

Συντάκτης: Έντουαρντ Γουόνγκ

Μια εκπληκτική ανακάλυψη στην παγωμένη Ανταρκτική έχει προκαλέσει το ενδιαφέρον της επιστημονικής κοινότητας. Ερευνητές από το Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια ανακάλυψαν μια λίμνη κρυμμένη κάτω από τρία χιλιόμετρα πάγου που παραμένει υγρή, παρόλο που η θερμοκρασία της αγγίζει τους -30°C. Η λίμνη, που ονομάστηκε «Αέναη Λίμνη», είναι γεμάτη με αλάτι και οργανικά υλικά που μειώνουν το σημείο πήξης του νερού. Επιπλέον, μικροβιακή ζωή βρέθηκε να επιβιώνει σε αυτές τις συνθήκες, γεγονός που θέτει νέα ερωτήματα για τη δυνατότητα ύπαρξης ζωής σε εξωγήινους πλανήτες.



Ο Έντουαρντ Γουόνγκ σχολιάζει: «Η ανακάλυψη αυτής της λίμνης μας φέρνει πιο κοντά στην κατανόηση της ζωής σε ακραίες συνθήκες. Είναι πιθανό να αποτελεί ένα μοντέλο για το πώς η ζωή μπορεί να επιβιώνει σε παγωμένους κόσμους, όπως ο δορυφόρος Ευρώπη του Δία ή ο Εγκέλαδος του Κρόνου.»

Οι επιστήμονες εκτιμούν ότι η λίμνη παραμένει υγρή εδώ και χιλιάδες χρόνια, ενώ τα μικρόβια που εντοπίστηκαν παράγουν μοναδικά ένζυμα που μπορούν να ανοίξουν νέους δρόμους στη βιοτεχνολογία. Η ομάδα συνεχίζει να αναλύει τα ευρήματα, με την υποστήριξη της NASA, που βλέπει τη λίμνη ως πιθανό «κλειδί» για τη μελλοντική εξερεύνηση του ηλιακού συστήματος.

Είδηση 2:

Τίτλος: Μικρόβια που επιβιώνουν σε ακτινοβολία 10.000 φορές ισχυρότερη από αυτήν που σκοτώνει τον άνθρωπο

Συντάκτης: Καρλ Ζίμερ

Σε μια εντυπωσιακή ανακάλυψη, επιστήμονες εντόπισαν μικρόβια που μπορούν να αντέξουν ακτινοβολία 10.000 φορές πιο ισχυρή από αυτή που θα ήταν θανατηφόρα για τον άνθρωπο. Το μικρόβιο *Deinococcus radiodurans*, γνωστό και ως «ο βασιλιάς των επιζώντων», βρέθηκε σε δείγματα που συλλέχθηκαν από την επιφάνεια αντιδραστήρων πυρηνικής ενέργειας. Το μικρόβιο όχι μόνο επιβιώνει, αλλά επιδιορθώνει το DNA του σχεδόν αμέσως μετά την έκθεσή του σε θανατηφόρες ακτίνες.

Ο Καρλ Ζίμερ, βραβευμένος συντάκτης, δήλωσε: «Αυτή η ανακάλυψη αλλάζει την κατανόησή μας για το πού μπορεί να επιβιώσει η ζωή. Οι ιδιότητες του μικροβίου υποδηλώνουν ότι η ζωή μπορεί να αντέξει ακόμη και στις πιο ακραίες συνθήκες, όπως στο διάστημα ή σε άλλους πλανήτες.»



Το *Deinococcus radiodurans* χρησιμοποιεί ένα σύστημα ενζύμων που προστατεύουν το DNA του, ανοίγοντας νέους ορίζοντες για την ιατρική και τη βιοτεχνολογία. Οι επιστήμονες πιστεύουν ότι θα μπορούσε να αξιοποιηθεί στην επεξεργασία ραδιενεργών αποβλήτων ή ακόμα και στην προστασία αστροναυτών από την ακτινοβολία στις διαστημικές αποστολές. Το μικρόβιο έχει ήδη προσελκύσει την προσοχή της NASA και του Ευρωπαϊκού Οργανισμού Διαστήματος, που εξετάζουν τη χρήση του για μελλοντικές αποστολές στον Άρη.

Είδηση 3:

Τίτλος: Επιστήμονες ανακάλυψαν δέντρα που παράγουν φυσικό Wi-Fi

Συντάκτης: Δημήτρης Καμπουράκης

Μια πρωτοποριακή ανακάλυψη από επιστήμονες στη Νότια Αμερική υπόσχεται να αλλάξει τη σχέση μας με τη φύση και την τεχνολογία. Σύμφωνα με αναφορές, μια ομάδα ερευνητών στο Περού εντόπισε ένα σπάνιο είδος δέντρου που φαίνεται να παράγει φυσικά σήματα Wi-Fi. Τα δέντρα αυτά, που βρίσκονται σε απομακρυσμένες περιοχές του Αμαζονίου, διαθέτουν μοναδικές ίνες στον κορμό τους που λειτουργούν ως αγωγοί ηλεκτρομαγνητικών κυμάτων. Η ανακάλυψη έχει ήδη χαρακτηριστεί ως «τεχνολογικό θαύμα», με υποσχέσεις ότι μπορεί να φέρει συνδεσιμότητα σε περιοχές χωρίς πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ο Δημήτρης Καμπουράκης σχολίασε: «Η φύση δεν σταματά ποτέ να μας εκπλήσσει. Αν αυτό το φαινόμενο αξιοποιηθεί σωστά, θα μπορούσε να αποτελέσει λύση για την τεχνολογική ανισότητα στις φτωχότερες χώρες.»

Ωστόσο, αρκετοί επιστήμονες και τεχνολόγοι εξέφρασαν σκεπτικισμό, σημειώνοντας ότι δεν έχουν δημοσιευτεί αναλυτικά επιστημονικά δεδομένα για την υποτιθέμενη ανακάλυψη.



Παρόλα αυτά, η είδηση έχει ήδη τραβήξει την προσοχή παγκοσμίως, προκαλώντας συζητήσεις για το πώς η φύση μπορεί να ενσωματωθεί στην τεχνολογία.

2. Εντοπισμός της Ψευδούς Είδησης

Κάθε ομάδα λαμβάνει τις τρεις ειδήσεις που έχει προετοιμάσει ο δάσκαλος. Στόχος της δραστηριότητας είναι να εντοπίσουν ποια από τις ειδήσεις είναι ψευδής. Ο δάσκαλος μπορεί, για να αυξήσει το ενδιαφέρον, να ορίσει περισσότερες από μία ψευδείς ειδήσεις. Οι ομάδες θα χρησιμοποιήσουν έναν σχολικό υπολογιστή με πρόσβαση στο Google ή άλλη μηχανή αναζήτησης για να αναζητήσουν πληροφορίες που θα τις βοηθήσουν να κρίνουν την αξιοπιστία των ειδήσεων.

Βήματα της Δραστηριότητας

- **Παράδοση των Ειδήσεων:**
 - Κάθε ομάδα λαμβάνει τις τρεις ιστορίες σε έντυπη μορφή.
- **Επεξήγηση Στόχου:**
 - Ο δάσκαλος εξηγεί ότι οι ομάδες πρέπει να εντοπίσουν ποια/ποιες από τις ειδήσεις είναι ψευδής (ή περισσότερες από μία, αν ισχύει).
- **Έρευνα με Υπολογιστή:**
 - Οι ομάδες χρησιμοποιούν έναν σχολικό υπολογιστή με πρόσβαση στο Google (ή άλλη μηχανή αναζήτησης) για να διερευνήσουν την ακρίβεια των ειδήσεων.
- **Χρόνος Δραστηριότητας:**
 - Ορίζεται ένας συγκεκριμένος χρόνος για την έρευνα, π.χ., 20-30 λεπτά.

Συμβουλές που θα δώσει ο Δάσκαλος

Οι μαθητές πρέπει να εστιάσουν στα εξής σημεία κατά την έρευνά τους:



1. Εξέταση της Πηγής:

- Υπάρχει κάποια αξιόπιστη πηγή που επιβεβαιώνει την είδηση;

2. Έλεγχος του Συντάκτη:

- Έχει ο συντάκτης ιστορικό να γράφει για τη συγκεκριμένη θεματολογία;
- Αν όχι, μπορεί να είναι ένδειξη ότι η είδηση δεν είναι αληθινή.

3. Λογικότητα του Περιεχομένου:

- Φαίνεται η είδηση υπερβολική ή παράλογη;
- Συγκρίνετε τα δεδομένα της με παρόμοιες ειδήσεις.

4. Διασταύρωση:

- Υπάρχουν άλλες ιστοσελίδες ή μέσα που αναφέρουν την ίδια είδηση;

5. Χρονολογία:

- Είναι πρόσφατη η είδηση ή αναφέρεται σε ένα γεγονός που έχει ήδη διαψευστεί;

6. Ύφος Γραφής:

- Η γλώσσα της είδησης είναι επαγγελματική και ακριβής ή μοιάζει με clickbait;

7. Επιστημονική Τεκμηρίωση: (αν υπάρχει η δυνατότητα από τους μαθητές)

- Αν η είδηση σχετίζεται με επιστήμη, υπάρχουν επιστημονικές δημοσιεύσεις ή ειδικοί που την υποστηρίζουν;

8. Αναγνώριση Παρόμοιων Ψευδών Ειδήσεων:

- Αναζητήστε στο διαδίκτυο αν έχουν κυκλοφορήσει παρόμοιες ψευδείς ειδήσεις ή αν η συγκεκριμένη είδηση έχει ήδη καταρριφθεί.



Μέρος Γ: Παρουσίαση και Συζήτηση

Στόχος: Οι μαθητές να εξηγήσουν τη λογική πίσω από τα συμπεράσματά τους και να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στην ανάλυση.

Δραστηριότητα Παρουσίασης:

- **Παρουσίαση Ευρημάτων:**

- Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της 5-7 λεπτά για να παρουσιάσει τα ευρήματά της. Οι μαθητές θα πρέπει να εξηγήσουν:
 - ο Ποια ή ποιες ειδήσεις πιστεύουν ότι είναι ψευδείς.
 - ο Τα κριτήρια που χρησιμοποίησαν για να καταλήξουν σε αυτό το συμπέρασμα.
 - ο Τα στοιχεία που εντόπισαν κατά την έρευνά τους στο Google.

- **Δικαιολόγηση Συμπερασμάτων:**

- Οι ομάδες πρέπει να παρουσιάσουν τεκμηριωμένα επιχειρήματα για κάθε είδηση. Παραδείγματα δικαιολογιών:
 - ο «Δεν βρήκαμε καμία άλλη αξιόπιστη πηγή που να επιβεβαιώνει αυτή την είδηση.»
 - ο «Ο συντάκτης είναι γνωστός, αλλά δεν έχει γράψει ξανά για αυτή τη θεματολογία.»
 - ο «Η γλώσσα της είδησης μας φάνηκε υπερβολική και δεν υπήρχε επιστημονική τεκμηρίωση.»

- **Ερωτήσεις και Αλληλεπίδραση:**

- Μετά την παρουσίαση κάθε ομάδας, ο δάσκαλος ή οι υπόλοιπες ομάδες μπορούν να υποβάλουν ερωτήσεις, π.χ.:



- ο «Πώς καταλήξατε σε αυτό το συμπέρασμα;»
- ο «Υπήρχε κάτι που σας έκανε να αμφιβάλλετε;»
- ο «Βρήκατε αντίθετες απόψεις ή πληροφορίες κατά την έρευνά σας;»

• **Αντιπαραβολή Απόψεων:**

- Οι ομάδες που έχουν καταλήξει σε διαφορετικά συμπεράσματα μπορούν να συζητήσουν μεταξύ τους, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και την ανάλυση δεδομένων.

Ρόλος του Δασκάλου:

- Ο δάσκαλος λειτουργεί ως διευκολυντής, διασφαλίζοντας ότι οι παρουσιάσεις είναι οργανωμένες και οι συζητήσεις παραμένουν εστιασμένες.
- Παρεμβαίνει με ερωτήσεις που ενισχύουν την ανάλυση, π.χ., «Πώς πιστεύετε ότι επηρεάζει η αξιοπιστία του συντάκτη την εγκυρότητα της είδησης;»

Συμπέρασμα Δραστηριότητας:

- Μετά την παρουσίαση όλων των ομάδων, ο δάσκαλος αποκαλύπτει ποιες ειδήσεις ήταν ψευδείς και εξηγεί τα χαρακτηριστικά που τις κάνουν να ξεχωρίζουν.
- Συζητά με τους μαθητές για τις στρατηγικές που χρησιμοποίησαν, τι τους βοήθησε και ποιες δυσκολίες αντιμετώπισαν.

Αξιολόγηση Παρουσίασης:

- Οι ομάδες αξιολογούνται με βάση:
 - ο Την τεκμηρίωση των ευρημάτων τους.
 - ο Την οργάνωση και τη σαφήνεια της παρουσίασης.
 - ο Την ικανότητά τους να απαντούν σε ερωτήσεις και να υποστηρίζουν τα συμπεράσματά τους



Αξιολόγηση:

- Εξετάζεται αν οι μαθητές χρησιμοποίησαν τις συμβουλές του δασκάλου για να αξιολογήσουν την εγκυρότητα των ειδήσεων.
- Πόσο καλά οι ομάδες διερεύνησαν τα δεδομένα, εστιάζοντας σε πηγές, συντάκτες, λογικότητα και διασταύρωση πληροφοριών.
- Πόσο καλά συνεργάστηκαν τα μέλη της ομάδας.

Επέκταση:

Οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν σε έναν διαγωνισμό δημιουργίας και εντοπισμού ψευδών ειδήσεων, ενισχύοντας τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική ανάλυση και τη συνεργασία. Η δραστηριότητα μπορεί να οργανωθεί ως εξής:

Διαδικασία του Διαγωνισμού

1. Δημιουργία Ψευδών Ειδήσεων:

- ο Κάθε ομάδα μαθητών καλείται να δημιουργήσει μια ψευδή αλλά αληθοφανή είδηση, χρησιμοποιώντας όσα έχουν μάθει για τα χαρακτηριστικά που κάνουν μια είδηση να φαίνεται αξιόπιστη.
- ο Η είδηση πρέπει να περιλαμβάνει συγκεκριμένες λεπτομέρειες, όπως ονόματα, ημερομηνίες, γεγονότα, και έναν τίτλο που προκαλεί το ενδιαφέρον.

2. Παρουσίαση Ειδήσεων:

- ο Κάθε ομάδα παρουσιάζει τις ειδήσεις της (μία ψευδή και δύο αληθείς, εάν είναι μέρος του σχεδιασμού) σε άλλες ομάδες, χωρίς να αποκαλύψει ποια είναι η ψευδής.
- ο Οι ομάδες μπορούν να υποστηρίξουν τις ειδήσεις τους με οπτικά βοηθήματα, όπως εικόνες ή διαφάνειες.

3. Ανάλυση και Εντοπισμός:



- ο Οι άλλες ομάδες χρησιμοποιούν όσα διδάχθηκαν για τον εντοπισμό ψευδών ειδήσεων για να αναλύσουν τις ειδήσεις και να προσπαθήσουν να εντοπίσουν την ψευδή.
- ο Η κάθε ομάδα εξηγεί την επιλογή της, αναφέροντας τα κριτήρια που χρησιμοποίησε.

4. Βαθμολόγηση:

- ο Οι ομάδες αξιολογούνται με βάση δύο κριτήρια:
 - **Δημιουργικότητα:** Πόσο πρωτότυπη και αληθοφανής ήταν η ψευδής είδηση που δημιούργησαν.
 - **Ανάλυση:** Πόσο καλά τεκμηρίωσαν την επιλογή τους κατά την ανάλυση των ειδήσεων άλλων ομάδων.
- ο Η βαθμολογία μπορεί να γίνεται από τον δάσκαλο ή από τις υπόλοιπες ομάδες μέσω ψηφοφορίας.

5. Ανακήρυξη Νικητών:

- ο Η ομάδα που δημιούργησε την πιο δύσκολη προς εντοπισμό ψευδή είδηση και η ομάδα που κατάφερε να εντοπίσει τις περισσότερες ψευδείς ειδήσεις ανακηρύσσονται νικήτριες.
- ο Οι νικητές μπορούν να λάβουν μικρά βραβεία, όπως έπαινο συμμετοχής ή ένα προνόμιο για την επόμενη δραστηριότητα.

Εκπαιδευτικά Οφέλη

- **Δημιουργική Σκέψη:** Οι μαθητές αναπτύσσουν την ικανότητα να συνδυάζουν πληροφορίες για τη δημιουργία αληθοφανών ιστοριών.
- **Κριτική Ανάλυση:** Η ανάλυση ειδήσεων ενισχύει την ικανότητά τους να εντοπίζουν ψευδείς πληροφορίες.
- **Συνεργασία:** Η ομαδική εργασία καλλιεργεί δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.



- **Διασκέδαση:** Η δραστηριότητα γίνεται πιο ελκυστική, καθώς περιλαμβάνει ένα στοιχείο παιχνιδιού και ανταγωνισμού.

Αυτή η μορφή διαγωνισμού όχι μόνο εκπαιδεύει τους μαθητές στις δεξιότητες εντοπισμού ψευδών ειδήσεων, αλλά και τους δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους με διασκεδαστικό και πρακτικό τρόπο.

Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης της Διδακτικής Πρότασης

Στη συγκεκριμένη ενότητα, παρατίθεται ένα ερωτηματολόγιο που μπορεί να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να αξιολογήσει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα της πρότασης

Οδηγίες:

Συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο στο τέλος του μαθήματος. Οι απαντήσεις σας θα μας βοηθήσουν να καταλάβουμε τι σας άρεσε και πώς μπορούμε να βελτιώσουμε το μάθημα.

1. Σου άρεσε το μάθημα για τις ψευδείς ειδήσεις;

-  Ναι, μου άρεσε πολύ!
-  Ήταν καλό.
-  Δεν μου άρεσε.

2. Τι σου άρεσε περισσότερο στο μάθημα;

-  Να μαθαίνω για το πώς δημιουργούνται οι ψευδείς ειδήσεις.
-  Να ψάχνω και να ανακαλύπτω τις ψευδείς ειδήσεις.
-  Να χρησιμοποιώ το ChatGPT για τη δημιουργία ειδήσεων.
-  Να συνεργάζομαι με την ομάδα μου και να συζητάμε τις ειδήσεις.



3. Ήταν εύκολο να εντοπίσεις ποια είδηση ήταν ψευδής;

- ☒ Ναι, ήταν εύκολο!
- 😊 Ήταν λίγο δύσκολο.
- ❌ Ήταν πολύ δύσκολο.

4. Πιστεύεις ότι έμαθες νέους τρόπους για να αναγνωρίζεις ψευδείς ειδήσεις;

- ☒ Ναι, έμαθα πολλά!
- 😊 Έμαθα λίγα πράγματα.
- ❌ Όχι, δεν έμαθα κάτι καινούργιο.

5. Πόσο καλά συνεργάστηκες με την ομάδα σου;

- 🤝 Πολύ καλά, συνεργαστήκαμε άψογα!
- 😊 Συνεργαστήκαμε αρκετά καλά.
- ❌ Δεν συνεργαστήκαμε καλά.

6. Σου άρεσε να χρησιμοποιείς την τεχνητή νοημοσύνη για να δημιουργήσεις ειδήσεις;

- ☒ Ναι, ήταν πολύ ενδιαφέρον!
- 😊 Ήταν καλό αλλά λίγο δύσκολο.
- ❌ Δεν μου άρεσε.

7. Θα ήθελες να ξανακάνουμε ένα παρόμοιο μάθημα;

- ☒ Ναι, σίγουρα!
- 😊 Ίσως.
- ❌ Όχι.



8. Πόσο σημαντικό πιστεύεις ότι είναι να μπορείς να αναγνωρίζεις ψευδείς ειδήσεις;

- 🌟 Πολύ σημαντικό, θα με βοηθήσει στο μέλλον.
- 😊 Αρκετά σημαντικό.
- ❌ Όχι και τόσο σημαντικό.

9. Ποιο σημείο της ειδήσεων σε βοήθησε περισσότερο να καταλάβεις αν ήταν αληθινή ή ψεύτικη;

- ✍️ Ο τίτλος και το περιεχόμενο.
- 🧠 Ο συγγραφέας και η πηγή.
- 🔍 Η γλώσσα και το ύφος του κειμένου.
- 🚫 Οι υπερβολικές ή περίεργες πληροφορίες.

10. Τι θα άλλαζες στο μάθημα για να γίνει καλύτερο;

✍️ _____

✍️ _____

11. Γράψε μια συμβουλή που θα έδινες σε έναν φίλο σου για να μην πέσει θύμα ψευδών ειδήσεων.

✍️ _____

✍️ _____

12. Ζωγράφισε ή περιέγραψε μια ψευδή είδηση που θα μπορούσες να φτιάξεις εσύ!

(Χώρος για ζωγραφική ή περιγραφή)



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 12:

ΘΕΜΑ: Ισορροπημένη Διατροφή και Θρεπτικές Αξίες

Σε συνεργασία με την Μαρία Παναγιώτου, MSc,BSc Clinical Dietitian & Nutritionist



Η διδακτική πρόταση έχει στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία μιας ισορροπημένης διατροφής, να αναγνωρίσουν τις βασικές ομάδες τροφών και τις θρεπτικές τους αξίες και να εξασκηθούν στον σχεδιασμό υγιεινών μενού. Επιπλέον, η δράση στοχεύει να ενισχύσει τη συνειδητοποίηση των μαθητών σχετικά με τις επιπτώσεις της διατροφής στην υγεία τους και να τους παρακινήσει να κάνουν πιο υγιεινές επιλογές.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο. Η δράση είναι κατάλληλο για μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού, με στόχο να καλλιεργήσει δεξιότητες κριτικής σκέψης, ανάλυσης και πρακτικής εφαρμογής γνώσεων.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος Διδασκαλίας: 2-3 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Ε' και ΣΤ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Η διδακτική πρόταση έχει στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία μιας ισορροπημένης διατροφής, να αναγνωρίσουν τις βασικές ομάδες τροφών και τις θρεπτικές τους αξίες και να εξασκηθούν στον σχεδιασμό υγιεινών μενού. Επιπλέον, η δράση στοχεύει να ενισχύσει τη συνειδητοποίηση των μαθητών σχετικά με τις επιπτώσεις της διατροφής στην υγεία τους και να τους παρακινήσει να κάνουν πιο υγιεινές επιλογές.



Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

- Κατανόηση Διατροφικών Ομάδων: Οι μαθητές να γνωρίσουν τις βασικές ομάδες τροφών (πρωτεΐνες, υδατάνθρακες, λίπη, βιταμίνες και μέταλλα) και να αναγνωρίσουν τη λειτουργία τους στον ανθρώπινο οργανισμό.
- Ανάλυση Θρεπτικών Συστατικών: Οι μαθητές να μάθουν πώς να αξιολογούν τα θρεπτικά στοιχεία ενός γεύματος, χρησιμοποιώντας πρακτικά εργαλεία και οπτικοποιήσεις όπως γραφήματα και διαγράμματα μπάρες.
- Σχεδιασμός Υγιεινού Μενού: Να εξασκηθούν στον σχεδιασμό ισορροπημένων μενού που καλύπτουν τις καθημερινές ανάγκες τους, ενσωματώνοντας ποικιλία και θρεπτική αξία.
- Αξιολόγηση Επιλογών: Να κατανοήσουν τη σημασία της σωστής επιλογής τροφίμων για την υγεία, να αναγνωρίσουν ανθυγιεινές επιλογές και να προτείνουν βελτιώσεις.

Υλικά

- Προβολέας και Υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εκτυπωμένα Έντυπα Σχεδιασμού Μενού.
- Μαγκαδόροι, μολύβια και χαρτιά.
- Εργαλείο ChatGPT για την ανάλυση θρεπτικών στοιχείων.

Οργάνωση Περιεχομένου

Μέρος Α: Εισαγωγή

Στόχος: Οι μαθητές να κατανοήσουν τις ομάδες τροφών, τις θρεπτικές τους αξίες και τη σημασία της ποικιλίας στη διατροφή.

Παρουσίαση από τον Δάσκαλο:



- Ο δάσκαλος αναλαμβάνει την παρουσίαση χρησιμοποιώντας οπτικοακουστικό υλικό που εξηγεί τις κατηγορίες τροφών (πρωτεΐνες, υδατάνθρακες, λίπη, βιταμίνες και μέταλλα) και τη σημασία τους.

Περιεχόμενο Παρουσίασης:

- Τι περιλαμβάνει κάθε ομάδα τροφών και ποια η λειτουργία της.
- Ποιες τροφές θεωρούνται ισορροπημένες και ποιοι συνδυασμοί είναι ωφέλιμοι. Παρουσιάσεις με παραδείγματα υγιεινών και ανθυγιεινών επιλογών.
- Συμβουλές για ποικιλία και ισορροπία στη διατροφή.

Συζήτηση:

Ερωτήσεις που μπορεί να θέσει ο εκπαιδευτικός:

1. "Ποιες τροφές σας αρέσουν περισσότερο;
2. Σε ποια ομάδα ανήκουν;"
3. "Τι σημαίνει ισορροπημένο γεύμα για εσάς;"
4. "Ποια τρόφιμα πρέπει να τρώμε λιγότερο και γιατί;"
5. "Μπορείτε να σκεφτείτε παραδείγματα γευμάτων που συνδυάζουν τροφές από πολλές ομάδες;"
6. "Τι θα αλλάζατε στη διατροφή σας για να είναι πιο ισορροπημένη;"
7. "Γιατί νομίζετε ότι είναι σημαντικό να πίνουμε αρκετό νερό;"
8. "Τι γνωρίζετε για τις βιταμίνες και τα ιχνοστοιχεία; Ποια τρόφιμα πιστεύετε ότι τα περιέχουν;"

Διάρκεια: Η παρουσίαση διαρκεί περίπου 20-30 λεπτά.

Μέρος Β: Σχεδιασμός Menu

Στόχος: Οι μαθητές να εξασκηθούν στον σχεδιασμό ισορροπημένων μενού για μία εβδομάδα. Ο τρόπος χωρισμού των μαθητών σε ομάδες περιγράφεται αναλυτικά στην τρίτη διδακτική πρόταση.



2. Χωρισμός Ομάδων και εισαγωγή

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και λαμβάνουν τα έντυπα σχεδιασμού μενού. Κάθε ομάδα σχεδιάζει μενού για 7 ημέρες, ακολουθώντας τις οδηγίες:

- Να περιλαμβάνουν ποικιλία τροφών από όλες τις ομάδες.
- Να αποφεύγουν την υπερβολική χρήση λιπαρών και ζάχαρης.
- Να ενσωματώνουν φρούτα και λαχανικά σε κάθε γεύμα.

Τα έντυπα σχεδιασμού μενού έχουν την εξής μορφή:

Ημέρα	Πρωινό	Μεσημεριανό	Βραδινό	Σνακ
Δευτέρα				
Τρίτη				
Τετάρτη				
Πέμπτη				
Παρασκευή				
Σάββατο				
Κυριακή				

Οι μαθητές συζητούν μεταξύ τους το μενού και όταν είναι έτοιμοι χρησιμοποιούν τον υπολογιστή της τάξης για να το δακτυλογραφήσουν. Κάθε ομάδα παραδίδει ένα αρχείο με το όνομα της ομάδας τους στον δάσκαλο για αξιολόγηση.

Μέρος Γ: Παρουσίαση και Συζήτηση

Στόχος: Οι μαθητές να αξιολογήσουν τα μενού που σχεδίασαν, εστιάζοντας στην ισορροπία των θρεπτικών συστατικών και να κατανοήσουν τη διαδικασία ανάλυσης δεδομένων για τη βελτίωση της διατροφής τους.



Ο δάσκαλος εισάγει στο ChatGPT το κάθε αρχείο. Το ChatGPT αναλύει το περιεχόμενο του μενού και παρουσιάζει ένα γράφημα με 5 (ή 7) μπάρες, καθεμία από τις οποίες αντιστοιχεί στους εξής δείκτες:

1. **Θερμίδες (Energy)** – Για την ενεργειακή αξία του γεύματος.
2. **Πρωτεΐνες (Proteins)** – Για την ανάπτυξη και την επιδιόρθωση των ιστών.
3. **Υδατάνθρακες (Carbohydrates)** – Για ενέργεια, προτιμώντας σύνθετους υδατάνθρακες.
4. **Λίπη (Fats)** – Για την απορρόφηση βιταμινών, δίνοντας έμφαση στα καλά λιπαρά.
5. **Βιταμίνες και Μέταλλα (Vitamins & Minerals)** – Για την υποστήριξη του οργανισμού.

Επιπλέον χαρακτηριστικά:

6. **Φυτικές Ίνες (Fiber)** - Βελτιώνουν την πέψη, προάγουν τον κορεσμό και υποστηρίζουν τη ρύθμιση της γλυκόζης στο αίμα

7. **Ζάχαρη (Sugars)** - Σημαντικό να ελέγχεις τόσο τη φυσική όσο και την προστιθέμενη ζάχαρη.

Το γράφημα περιλαμβάνει κόκκινη γραμμή που ορίζει τα φυσιολογικά όρια για κάθε δείκτη. Οι μαθητές πρέπει να έχουν σχεδιάσει ένα μενού όπου όλοι οι δείκτες να είναι κοντά σε αυτή τη γραμμή.

Επιπλέον, το ChatGPT υπολογίζει ένα σκορ (με άριστα το 100) που αξιολογεί συνολικά το μενού.

Οδηγίες που θα πρέπει να δοθούν στο ChatGPT

Αγαπητό ChatGPT, για τα μενού που θα ανεβάσω, δημιούργησε ένα γράφημα με 7 μπάρες που θα παρουσιάζει τα ακόλουθα διατροφικά χαρακτηριστικά:

1. **Θερμίδες (Energy)**
2. **Πρωτεΐνες (Proteins)**
3. **Υδατάνθρακες (Carbohydrates)**



4. **Λίπη (Fats)**
5. **Βιταμίνες και Μέταλλα (Vitamins & Minerals)**
6. **Φυτικές Ίνες (Fiber)**
7. **Ζάχαρη (Sugars)**

Απαιτήσεις:

1. Γράφημα με κλίμακα 0-100:

- ο Το ύψος κάθε μπάρας θα δείχνει πόσο "καλό" είναι το μενού που ανεβάζει ο χρήστης για το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό.
- ο Το μέγεθος της μπάρας θα καθορίζεται από το πόσο κοντά ή μακριά βρίσκεται το χαρακτηριστικό από τις διατροφικές συστάσεις.

2. Ευγένεια και ενθάρρυνση:

- ο Παρουσίασε τα αποτελέσματα με ευγένεια και θετικό τόνο, ακόμα και αν υπάρχουν ελλείψεις ή υπερβάσεις στο μενού.
- ο Χρησιμοποίησε μηνύματα με κίνητρο για τα παιδιά, π.χ.:
 - "Συγχαρητήρια που ενδιαφέρεσαι για την υγιεινή διατροφή! Να θυμάσαι, κάθε μικρή βελτίωση είναι ένα μεγάλο βήμα για να μεγαλώσεις γερός και δυνατός!"
 - "Μπράβο! Για να κάνεις το μενού σου ακόμη καλύτερο, μπορείς να προσθέσεις λίγη περισσότερη ποικιλία!"

3. Συμβουλές βελτίωσης:

- ο Υπολόγισε και παρουσίασε ένα συνολικό **score ισορροπίας (0-100)** για το μενού. Τόσο για κάθε μέρα, όσο και συνολικά.



- ο Δώσε **σύντομες και κατανοητές συμβουλές** για μαθητές δημοτικού που να εξηγούν πώς μπορούν να βελτιώσουν το μενού (π.χ., "Πρόσθεσε περισσότερα φρούτα για να αυξήσεις τις βιταμίνες").

4. Φυσιολογικά όρια:

- ο Κάθε μπάρα να περιλαμβάνει κόκκινη οριζόντια γραμμή που δείχνει το φυσιολογικό όριο για το διατροφικό στοιχείο, σύμφωνα με τις διατροφικές συστάσεις.

5. Διαδραστικότητα:

- ο Συμπεριέλαβε μια εικόνα ενός φαγητού που λείπει ή χρειάζεται ενίσχυση στο μενού (π.χ., μήλο, ψάρι, λαχανικά).
- ο Ζήτησε από τα παιδιά να **αναλύσουν την εικόνα** και να σκεφτούν πώς αυτό το φαγητό βοηθάει την υγεία τους. Παράδειγμα:
 - "Κοιτάξτε αυτή την εικόνα! Τι τροφή είναι αυτή; Πού νομίζετε ότι βοηθάει το σώμα μας; Αν το προσθέσετε στο μενού σας, μπορείτε να αυξήσετε τις φυτικές ίνες και τις βιταμίνες!"

Χρήση:

Το ChatGPT αναμένει αρχεία που περιλαμβάνουν τα μενού προς ανάλυση. Τα αρχεία μπορεί να είναι σε μορφή:

- **Word (docx)**
- **Excel (xlsx)**
- **Εικόνες (jpg, png, pdf)**

Ο δάσκαλος ανεβάζει κάθε φορά το μενού και ζητάει από το ChatGPT να του δημιουργήσει το γράφημα με την αξιολόγηση. Δεν απαιτείται να επαναλαμβάνονται οι παραπάνω οδηγίες.



Παράδειγμα εντολής:

(Επισύναψη αρχείου με το μενού)

Αγαπητή ChatGPT, σε παρακαλώ δώσε μου το γράφημα αξιολόγησης της διατροφικής αξίας για το αρχείο που επισυνάπτω.

Παραδείγματα Χρήσης:

Μενού 1:

Ημέρα	Πρωινό	Μεσημεριανό	Βραδινό	Σνακ
Δευτέρα	Γάλα με δημητριακά και φρούτο	Κοτόπουλο με πατάτες και σαλάτα	Σαλάτα με τόνο και αυγό	Γιαούρτι με μέλι και καρύδια
Τρίτη	Ομελέτα με λαχανικά και ψωμί	Φακές με σαλάτα και ψωμί	Ρυζοσαλάτα με τόνο και λαχανικά	Μήλο με φυστικοβούτυρο
Τετάρτη	Γιαούρτι με φρούτα και βρώμη	Ψάρι ψητό με λαχανικά και ρύζι	Χωριάτικη σαλάτα με φέτα	Φρούτα εποχής
Πέμπτη	Τοστ με γαλοπούλα και τυρί	Μπιφτέκια με πουρέ και σαλάτα	Σαλάτα με αυγό και ελιές	Σταφύλια ή αχλάδια
Παρασκευή	Αυγό βραστό με ψωμί ολικής	Κοτόπουλο με κους κους και λαχανικά	Ομελέτα με μανιτάρια	Γιαούρτι με φράουλες
Σάββατο	Γάλα με δημητριακά και φρούτο	Μπριάζ με φέτα και ψωμί ολικής	Ψητά λαχανικά με αυγό βραστό	Μπανάνα
Κυριακή	Τοστ με αβοκάντο και αυγό	Κοτόπουλο με λαχανικά και πατάτες	Σαλάτα με κινόα και φέτα	Ξηροί καρποί και σταφύλια



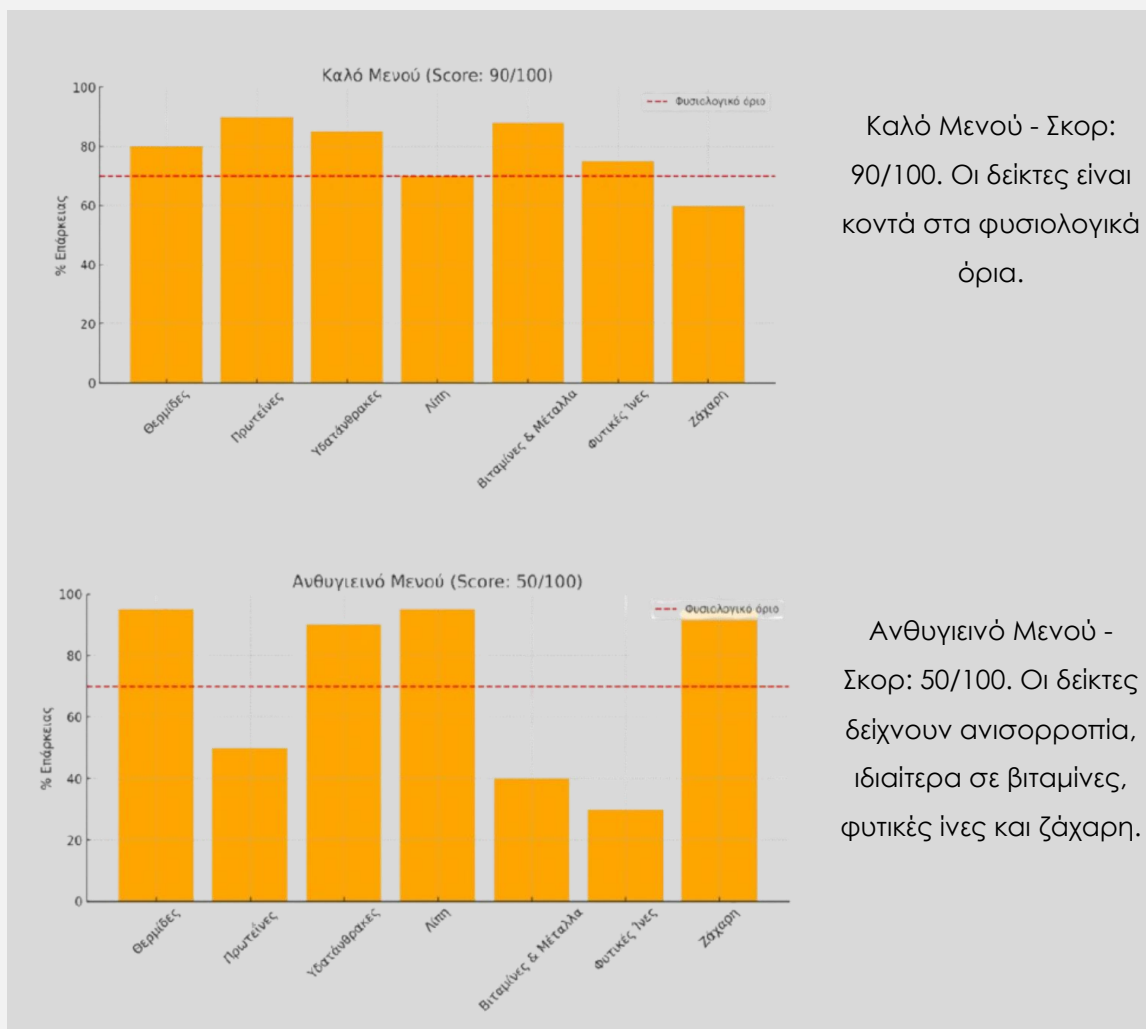
Μενού 2:

Ημέρα	Πρωινό	Μεσημεριανό	Βραδινό	Σνακ
Δευτέρα	Κρουασάν με σοκολάτα	Πίτσα με πεπερόνι	Τηγανητές πατάτες και λουκάνικα	Αναψυκτικό και πατατάκια
Τρίτη	Τηγανητό μπέικον και αυγά	Μπέργκερ με πατάτες τηγανητές	Ζυμαρικά με κρέμα και μπέικον	Σοκολάτα και μπισκότα
Τετάρτη	Ντόνατς και καφές	Hot Dog με πατάτες τηγανητές	Κοτομπουκιές με σος	Αναψυκτικό και γλυκά
Πέμπτη	Pancakes με σιρόπι	Σουβλάκι με πατάτες τηγανητές	Αναψυκτικό με πίτσα	Παγωτό
Παρασκευή	Μπουγάτσα με κρέμα	Ζυμαρικά με λευκή σάλτσα	Τηγανητό κοτόπουλο με ρύζι	Τσιπς και σοκολάτα
Σάββατο	Ντόνατς και σοκολάτα	Σουβλάκι με πατάτες τηγανητές	Αναψυκτικό με πίτσα	Παγωτό
Κυριακή	Pancakes με σιρόπι	Μακαρόνια με κρέμα και μπέικον	Μπέργκερ με πατάτες τηγανητές	Τσιπς και σοκολάτα

Τα 2 μενού εισάγονται στο ChatGPT και αυτό με τη σειρά του παρουσιάζει τα γραφήματα αξιολόγησης της διατροφικής τους αξίας:



Αποτελέσματα αξιολόγησης από το ChatGPT



Μέρος Δ: Επανασχεδιασμός

Στόχος: Οι μαθητές να τροποποιήσουν τα μενού τους έτσι ώστε να βελτιωθεί το σκορ τους και η θρεπτική ισορροπία των γευμάτων.

Διαδικασία:

1. Οι μαθητές συζητούν σε ομάδες τα αποτελέσματα της αρχικής αξιολόγησης του μενού τους.



2. Εντοπίζουν ποιοι δείκτες χρειάζονται βελτίωση, χρησιμοποιώντας τα διαγράμματα και τις αναλύσεις του ChatGPT ως οδηγό.
3. Προτείνουν αλλαγές στο μενού τους, ενσωματώνοντας πιο υγιεινές επιλογές και ισορροπημένους συνδυασμούς τροφίμων.
4. Υποβάλλουν το νέο μενού στον εκπαιδευτικό για εκ νέου αξιολόγηση με το εργαλείο ChatGPT.
5. Συζητούν τα αποτελέσματα

Αξιολόγηση:

Η αξιολόγηση των μαθητών θα βασιστεί σε **ποιοτικά** και **ποσοτικά κριτήρια**, τα οποία θα λαμβάνουν υπόψη τόσο τη διαδικασία όσο και το τελικό αποτέλεσμα.

1. Ατομική Αξιολόγηση

- **Συμμετοχή στις Συζητήσεις:**
 - ο Επίπεδο συμμετοχής στις ομαδικές συζητήσεις.
 - ο Ποιότητα και σαφήνεια των προτάσεών τους.
 - ο Ενεργητική ακρόαση και συνεργατικότητα.
- **Κατανόηση Θεμάτων Διατροφής:**
 - ο Αναγνώριση ομάδων τροφών και θρεπτικών συστατικών.
 - ο Επίδειξη γνώσεων σχετικά με τη σημασία ισορροπημένης διατροφής.
- **Εφαρμογή Γνώσεων:**
 - ο Δημιουργία ιδεών για τροποποιήσεις στο μενού βάσει των ανατροφοδοτήσεων.
 - ο Χρήση εργαλείων όπως το ChatGPT για ανάλυση δεδομένων.

2. Ομαδική Αξιολόγηση

- **Συνεργασία στην Ομάδα:**
 - ο Ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων.
 - ο Κατανομή ρόλων και υπευθυνοτήτων.



- Χρήση κατάλληλων στρατηγικών για τη βελτίωση του μενού.
- **Δημιουργία και Τροποποίηση Μενού:**
 - Πρωτότυπες και ισορροπημένες ιδέες για γεύματα.
 - Σαφήνεια και πληρότητα στο τελικό μενού.
 - Βελτίωση των σκορ και προσέγγιση των φυσιολογικών τιμών στις μπάρες αξιολόγησης.

Επέκταση:

Για τις επόμενες εβδομάδες, οι μαθητές θα παρακολουθούν τις διατροφικές τους συνήθειες και θα παρουσιάζουν ένα εβδομαδιαίο μενού με όσα κατανάλωσαν.

1. Υποβολή Μενού:

- Κάθε Δευτέρα οι μαθητές θα φέρνουν το μενού της προηγούμενης εβδομάδας, υπογεγραμμένο από έναν γονέα. Στο μενού καλό είναι να αναφέρονται και οι μάρκες των προϊόντων (π.χ. ποιας μάρκας είναι τα δημητριακά που κατανάλωσαν, αλλά και κάποιες ενδεικτικές ποσότητες)
- Το μενού θα περιλαμβάνει τα γεύματα και τα σνακ για κάθε ημέρα.

2. Αξιολόγηση Μενού:

- Ο εκπαιδευτικός θα εισάγει τα δεδομένα στο εργαλείο αξιολόγησης (ChatGPT) για να υπολογιστεί το σκορ.
- Η ανάλυση θα περιλαμβάνει τους δείκτες θρεπτικών συστατικών (θερμίδες, πρωτεΐνες, υδατάνθρακες, λίπη, βιταμίνες, φυτικές ίνες, ζάχαρη).

3. Αποτελέσματα και Ανταμοιβές:

- Τα αποτελέσματα δεν θα ανακοινώνονται δημόσια για να αποφευχθεί ο ανταγωνισμός ή η αμηχανία.
- Οι τρεις μαθητές με τα υψηλότερα σκορ θα κερδίζουν ένα κίνητρο.



- ο Παράδειγμα κινήτρων: Το όνομά τους θα καταγράφεται σε έναν «Πίνακα Υγιεινής Διατροφής» που θα κοσμεί την τάξη.

Οφέλη από τη Δράση:

1. Προώθηση Υγιεινών Συνηθειών:

- ο Ενισχύει τη συνειδητότητα των μαθητών σχετικά με τη διατροφή τους.
- ο Προωθεί τη λήψη υγιεινών αποφάσεων μέσω της παρακολούθησης και αξιολόγησης.

2. Συμμετοχή των Γονέων:

- ο Οι γονείς εμπλέκονται στη διαδικασία, ενισχύοντας τις υγιεινές διατροφικές συνήθειες και στο σπίτι.

3. Κίνητρο για Συνεχή Βελτίωση:

- ο Οι μαθητές παρακινούνται να προσαρμόσουν τις διατροφικές επιλογές τους για να βελτιώσουν τα σκορ τους.
- ο Δημιουργείται μια θετική κουλτούρα ενίσχυσης και ανταμοιβής που ενθαρρύνει τη διατήρηση υγιεινών πρακτικών.

4. Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Παρακολούθησης:

- ο Οι μαθητές εξασκούνται στη διατήρηση ημερολογίων και στην αυτοαξιολόγηση.
- ο Μαθαίνουν να χρησιμοποιούν εργαλεία για την ανάλυση δεδομένων.

Στόχος της Δράσης:

Να ενισχυθεί η κατανόηση και η πρακτική εφαρμογή των αρχών της ισορροπημένης διατροφής, ενθαρρύνοντας την αυτοπαρακολούθηση και τη συνεχή βελτίωση με θετικά κίνητρα.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 13:

ΘΕΜΑ: Καλλιέργεια Ευγένειας και Καταπολέμηση του Bullying



Σε αυτή τη διδακτική πρόταση περιγράφεται μια δραστηριότητα η οποία επιδιώκει να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία της ευγένειας και του σεβασμού, αναγνωρίζοντας τα συναισθήματα των άλλων και αποφεύγοντας φράσεις που υπονοούν bullying.⁵

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς απαιτεί τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για παραγωγή εικόνων και κειμένου.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Β'-ΣΤ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Ανάπτυξη καλλιέργειας της ευγένειας μέσα από παιχνιδοποίηση και ομαδική εργασία

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Να καλλιεργήσουν οι μαθητές τη δεξιότητα της ενσυναίσθησης.

⁵ Η διδακτική πρόταση έγινε αποδεκτή με τον τίτλο «Enhancing Critical Thinking and Media Literacy in Students through AI-Based Analysis of News Content» στο International Conference on Revisiting Disinformation: Critical Media Literacy Approaches.



2. Να κατανοήσουν τις επιπτώσεις των λέξεων που επιλέγουν.
3. Να μάθουν να επιλέγουν ευγενικές και υποστηρικτικές φράσεις στις κοινωνικές τους αλληλεπιδράσεις.
4. Να εξοικειωθούν με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (π.χ., ChatGPT και εργαλεία δημιουργίας εικόνων).
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας.

Διαθεματικότητα

- Γλώσσα: Εξάσκηση στην επιλογή κατάλληλων λέξεων και φράσεων.
- Κοινωνική Αγωγή: Ανάπτυξη ενσυναίσθησης και αντιμετώπιση του bullying.
- Τεχνολογία: Χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. .

Οργάνωση Περιεχομένου

Προεργασία για τον Δάσκαλο

Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας, ο δάσκαλος πρέπει να προετοιμάσει το ChatGPT ώστε να λειτουργεί με βάση τις ανάγκες του μαθήματος.

Οδηγίες στο ChatGPT: Εισάγετε τις εξής εντολές:

"Κάθε φορά που πληκτρολογώ «ΠΑΜΕ», δημιουργήστε μια εικόνα ενός μαθητή που επιδεικνύει κοινωνική ή σωματική ποικιλομορφία (π.χ. διαφορετικό στυλ ένδυσης, βοηθητικές συσκευές ή μοναδικά σωματικά χαρακτηριστικά) χωρίς να ενισχύονται στερεότυπα ή αρνητικοί συνειρμοί.

Η εικόνα και οι φράσεις θα πρέπει να είναι αναπτυξιακά κατάλληλες για παιδιά 9 ετών, χρησιμοποιώντας απλή γλώσσα και κατάλληλα για την ηλικία τους κοινωνικά σενάρια.



Βεβαιωθείτε ότι το περιεχόμενο αντικατοπτρίζει θετικές και ρεαλιστικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις σε ένα σχολικό περιβάλλον.

Δημιουργήστε 10 φράσεις που άλλοι μαθητές θα μπορούσαν να πουν σε αυτόν τον μαθητή. Βεβαιωθείτε ότι ορισμένες φράσεις αντικατοπτρίζουν την καλοσύνη και την κοινωνική υποστήριξη, ενώ άλλες αντικατοπτρίζουν τον διακριτικό ή υπονοούμενο κοινωνικό αποκλεισμό ή την έλλειψη σεβασμού χωρίς εμφανή επιθετικότητα. Η γλώσσα θα πρέπει να είναι απλή και προσιτή για τους 9χρονους, εστιάζοντας στις αλληλεπιδράσεις μεταξύ συνομηλίκων και στη συναισθηματική επίγνωση. Βεβαιωθείτε ότι οι φράσεις που δημιουργούνται από την τεχνητή νοημοσύνη είναι πολιτισμικά ευαίσθητες και αποφεύγουν την ενίσχυση επιβλαβών στερεοτύπων.

Δημιουργήστε μια βαθμολογία ευγένειας (0-100) για κάθε φράση με βάση τον τόνο, την ενσυναίσθηση και τη θετικότητα, χωρίς να κάνετε υποθέσεις σχετικά με το υπόβαθρο ή την προσωπική ταυτότητα του μαθητή. Η βαθμολογία δεν πρέπει να επιδεικνύεται στους μαθητές.

Παρουσιάστε την ανατροφοδότηση με ισορροπημένο και ουδέτερο τόνο, ενθαρρύνοντας τον προβληματισμό και τη θετική κοινωνική συμπεριφορά.

Προσαρμόστε τη γλώσσα και την ανατροφοδότηση στο αναπτυξιακό επίπεδο και την κοινωνική κατανόηση ενός 9χρονου παιδιού.

Δοκιμή:

Πληκτρολογήστε "ΠΑΜΕ" για να ελέγξετε αν το ChatGPT ανταποκρίνεται σωστά.

Επιβεβαιώστε ότι η εικόνα και οι φράσεις παράγονται σωστά.

Μέρος Α: Εισαγωγή

1. Αφόρμηση:



Συζήτηση με τους μαθητές:

- ο Τι είναι ευγένεια;
- ο Πώς νιώθουμε όταν κάποιος μας μιλάει άσχημα;

Τι είναι ευγένεια;

- Ο δάσκαλος ξεκινάει με την ερώτηση: *«Τι σημαίνει για εσάς ευγένεια;»*
- Αφήνει τους μαθητές να μοιραστούν τις απόψεις τους, προσφέροντας παραδείγματα, όπως:
 - ο «Να λέμε “παρακαλώ” και “ευχαριστώ”.»
 - ο «Να βοηθάμε κάποιον που έχει πρόβλημα.»
- Ο δάσκαλος συμπληρώνει: *«Η ευγένεια είναι να σκεφτόμαστε πώς νιώθουν οι άλλοι και να μιλάμε με τρόπο που τους κάνει να αισθάνονται όμορφα.»*

Πώς νιώθουμε όταν κάποιος μας μιλάει άσχημα;

- Ο δάσκαλος θέτει την ερώτηση: *«Πώς νιώθετε όταν κάποιος σας λέει κάτι που σας πληγώνει;»*
- Οι μαθητές μπορούν να απαντήσουν:
 - ο «Νιώθω στενοχωρημένος.»
 - ο «Θέλω να φύγω από εκεί.»
 - ο «Με κάνει να θυμώνω ή να κλαίω.»
- Ο δάσκαλος συνεχίζει: *«Όταν λέμε κάτι που πληγώνει κάποιον, μπορεί να του προκαλέσουμε τέτοια συναισθήματα. Γι' αυτό είναι σημαντικό να μιλάμε πάντα ευγενικά.»*

Παραδείγματα:



- Ο δάσκαλος παρουσιάζει δύο τρόπους ομιλίας:
 - ο «Μπορείς να μου δώσεις την κόλλα σου, σε παρακαλώ;»
 - ο «Δώσε μου την κόλλα σου τώρα!»
- Ρωτά τους μαθητές: «Ποια από τις δύο φράσεις σας φαίνεται ευγενική; Πώς θα νιώθατε αν κάποιος σας μιλούσε με τον δεύτερο τρόπο;»

2. Παρουσίαση της Δραστηριότητας:

Προσέγγιση του Στόχου:

Ο δάσκαλος εξηγεί:

«Σήμερα θα μάθουμε πώς να μιλάμε ευγενικά στους άλλους, ακόμα κι αν έχουν κάτι διαφορετικό από εμάς. Θα χρησιμοποιήσουμε την τεχνολογία, αλλά και τη φαντασία μας, για να καταλάβουμε πώς τα λόγια μας μπορούν να επηρεάσουν τους άλλους.»

Παραδείγματα:

- Ο δάσκαλος δίνει δύο φράσεις για το ίδιο θέμα:
 - ο «Τα γυαλιά σου είναι μεγάλα και αστεία.»
 - ο «Τα γυαλιά σου είναι διαφορετικά και ξεχωριστά. Μου αρέσουν!»
- Ρωτά τους μαθητές: «Ποια φράση σας φαίνεται πιο ευγενική; Ποια μπορεί να πληγώσει κάποιον;»

Εισαγωγή στη Δραστηριότητα:

- Ο δάσκαλος εξηγεί τη διαδικασία:
 - ο Θα δούμε εικόνες μαθητών που είναι διαφορετικοί με κάποιον τρόπο.
 - ο Θα διαλέξουμε φράσεις που θα λέγαμε σε αυτούς.



- ο Θα προσπαθήσουμε να έχουμε τα χαμηλότερα δυνατά σκορ, αποφεύγοντας φράσεις που μπορεί να πληγώσουν τους άλλους.

Σύνδεση με την καθημερινή ζωή:

- «Όσα θα μάθουμε σήμερα θα μας βοηθήσουν όχι μόνο στο σχολείο, αλλά και όταν μιλάμε με φίλους, γονείς ή άλλους ανθρώπους στη ζωή μας.»

Μέρος Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Επιλογή και Απλοποίηση Είδησης

Παραγωγή Εικόνας και Φράσεων:

- Ο δάσκαλος γράφει "ΠΑΜΕ" στο ChatGPT.
- Παράγεται μια εικόνα μαθητή με χαρακτηριστικά που μπορεί να προκαλέσουν bullying και 10 φράσεις.
- Αρχικά παρουσιάζει την εικόνα στους μαθητές και τους καλεί να την σχολιάσουν.

Εργασία σε Ομάδες:

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 4-5 ατόμων. Λεπτομέρειες για τον τρόπο χωρισμού σε ομάδες δίδονται σε προηγούμενη διδακτική πρόταση.
- Κάθε ομάδα μελετά την εικόνα και τις 10 φράσεις.
- Συζητούν και επιλέγουν 3 φράσεις που θεωρούν κατάλληλες.

Υπολογισμός Βαθμολογίας:

- Ο δάσκαλος εισάγει τις φράσεις κάθε ομάδας στο ChatGPT.
- Το ChatGPT υπολογίζει το score για την κάθε ομάδα, το οποίο παρουσιάζεται στην τάξη.

Παραδείγματα εφαρμογής:



1. "Τι ωραίο που είναι το πουκάμισό σου!"
2. "Τρως πολύ για να γίνεις τόσο δυνατός;"
3. "Είσαι πάντα χαμογελαστός, αυτό μου αρέσει!"
4. "Πόσα ψωμάκια έφαγες στο διάλειμμα;"
5. "Μπορείς να μας βοηθήσεις με τη ζωγραφιά μας;"
6. "Γιατί δεν τρέχεις μαζί μας στο κυνηγητό;"
7. "Ο δάσκαλος είπε ότι έχεις καλή καρδιά, ισχύει;"
8. "Πιστεύω ότι θα ήσουν ο καλύτερος στην άρση βαρών!"
9. "Σίγουρα έχεις τις καλύτερες λιχουδιές στην τσάντα σου!"
10. "Σε διάλεξα στην ομάδα μου γιατί θέλω έναν καλό φίλο!"



1. «Το κασκόλ σου είναι τεράστιο! Δεν σε δυσκολεύει;»
2. «Τα παπούτσια σου φαίνονται τεράστια! Είναι δικά σου ή κάποιου άλλου;»
3. «Γιατί το κασκόλ σου σέρνεται στο πάτωμα; Δεν το βλέπεις;»
4. «Το βιβλίο που κρατάς φαίνεται πολύ ενδιαφέρον! Τι διαβάζεις;»
5. «Το κασκόλ σου είναι πολύ ζεστό και φαίνεται ωραίο επάνω σου!»
6. «Τα παπούτσια σου είναι μοναδικά. Μου αρέσει που είναι διαφορετικά!»
7. «Είσαι πάντα τόσο ήσυχος όταν διαβάζεις; Φαίνεσαι πολύ συγκεντρωμένος.»
8. «Το στυλ σου είναι πολύ ξεχωριστό. Σου ταιριάζει πολύ!»
9. «Το κασκόλ σου είναι τόσο μακρύ που μοιάζει σαν να έχεις δική σου ιστορία!»
10. «Θέλεις να μου πεις για το βιβλίο που διαβάζεις; Ακούγεται ενδιαφέρον!»



Κάθε ομάδα μελετάει τις προτάσεις που παρουσιάζονται και επιλέγει 3 απαντήσεις που θεωρεί ότι είναι η πιο ευγενικές. Ο δάσκαλος εισάγει στο ChatGPT για κάθε ομάδα τις επιλογές της σε μορφή:

ChatGPT, η ομάδα 1 επέλεξε τις φράσεις 1,4,5
η ομάδα 2 επέλεξε τις απαντήσεις 5,9,10 κλπ.

Ας υποθέσουμε για το δεύτερο παράδειγμα ότι οι ομάδες έκαναν τις εξής επιλογές:

ChatGPT, η ομάδα 1 επέλεξε τις απαντήσεις 3,5,8
η ομάδα 2 επέλεξε τις φράσεις 5,9,10
η ομάδα 3 επέλεξε τις φράσεις 2,8,9
η ομάδα 4 επέλεξε τις φράσεις 3,6,7
η ομάδα 5 επέλεξε τις φράσεις 2,4,9
Δώσε μου τις βαθμολογίες των ομάδων.

Το ChatGPT επιστρέφει την απάντηση:

Αποτελέσματα

- **Ομάδα 1:** 12
- **Ομάδα 2:** 6
- **Ομάδα 3:** 11
- **Ομάδα 4:** 15
- **Ομάδα 5:** 12

Ενημέρωσέ με αν χρειάζεται κάτι άλλο!

Η ομάδα με το χαμηλότερο Score έκανε τις καλύτερες επιλογές. Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από το ChatGPT να του δώσει εξηγήσεις για το πώς



συσχέτισε το score της κάθε απάντησης! Παράδειγμα εντολής: ChatGPT, μπορείς να μου εξηγήσεις με ποια κριτήρια αντιστοιχίσεις το score σε κάθε απάντηση;

Το ChatGPT επιστρέφει με απάντηση:

Το **score** για κάθε απάντηση αντιστοιχίζεται με βάση την πιθανότητα να προκαλέσει αρνητικά συναισθήματα στον αποδέκτη της ή να υπονοεί έλλειψη ευγένειας. Τα κριτήρια που χρησιμοποιούνται είναι τα εξής:

1. Περιεχόμενο της φράσης

- **Αρνητική/Κριτική:** Φράσεις που τονίζουν αρνητικά χαρακτηριστικά του μαθητή, όπως το να είναι διαφορετικός ή να έχει κάτι που φαίνεται ασυνήθιστο, παίρνουν υψηλότερα scores.
 - Παράδειγμα: «Γιατί το κασκόλ σου σέρνεται στο πάτωμα; Δεν το βλέπεις;»
 - Σκορ: **8** (Δείχνει έλλειψη ευγένειας, επικεντρώνεται σε ένα υποτιθέμενο «λάθος» του παιδιού.)
- **Υποστηρικτική/Ενθαρρυντική:** Φράσεις που εκφράζουν θαυμασμό, αποδοχή ή ενθάρρυνση παίρνουν χαμηλότερα scores.
 - Παράδειγμα: «Το βιβλίο που κρατάς φαίνεται πολύ ενδιαφέρον! Τι διαβάζεις;»
 - Σκορ: **3** (Είναι ουδέτερη έως θετική, χωρίς καμία υπονοούμενη κριτική.)

2. Τρόπος Διατύπωσης

- **Προβληματισμός ή ειρωνεία:** Αν η φράση φαίνεται να θέτει ερωτήματα με τρόπο που υπονοεί ειρωνεία ή κριτική, παίρνει υψηλότερο σκορ.
 - Παράδειγμα: «Τα παπούτσια σου φαίνονται τεράστια! Είναι δικά σου ή κάποιου άλλου;»
 - Σκορ: **6** (Δημιουργεί εντύπωση ότι η εμφάνιση του μαθητή δεν είναι φυσιολογική.)
- **Θετική διατύπωση:** Ενισχυτικές φράσεις, με έμφαση στη μοναδικότητα ή την αξία του παιδιού, παίρνουν χαμηλότερα scores.



- ο Παράδειγμα: «Το κασκόλ σου είναι πολύ ζεστό και φαίνεται ωραίο επάνω σου!»

- Σκορ: **2** (Υποστηρικτική, χωρίς κριτική διάθεση.)

3. Εστίαση στα χαρακτηριστικά του μαθητή

- **Αρνητική Εστίαση:** Αν η φράση επικεντρώνεται υπερβολικά σε χαρακτηριστικά που μπορεί να νιώσει το παιδί ως «διαφορετικά» ή «περίεργα», παίρνει υψηλό σκορ.

- ο Παράδειγμα: «Γιατί το κασκόλ σου είναι τόσο μεγάλο;»

- Σκορ: **7** (Φέρνει αμηχανία στο παιδί, επισημαίνοντας κάτι που ίσως το κάνει να νιώθει άβολα.)

- **Θετική Εστίαση:** Αν η φράση εστιάζει σε θετικά χαρακτηριστικά ή εκφράζει αποδοχή, παίρνει χαμηλό σκορ.

- ο Παράδειγμα: «Το στυλ σου είναι πολύ ξεχωριστό. Σου ταιριάζει πολύ!»

- Σκορ: **2** (Υποστηρίζει τη μοναδικότητα του παιδιού.)

4. Ενσυναίσθηση

- **Έλλειψη Ενσυναίσθησης:** Φράσεις που δείχνουν αδιαφορία για το πώς μπορεί να νιώσει το παιδί λαμβάνουν υψηλά scores.

- ο Παράδειγμα: «Δεν βλέπεις ότι το κασκόλ σου σέρνεται στο πάτωμα;»

- Σκορ: **8** (Δεν λαμβάνει υπόψη πώς μπορεί να νιώσει το παιδί από την κριτική.)

- **Ενσυναίσθηση και Υποστήριξη:** Φράσεις που δείχνουν αποδοχή και κατανόηση για τη διαφορετικότητα παίρνουν χαμηλά scores.

- ο Παράδειγμα: «Το βιβλίο που κρατάς φαίνεται ενδιαφέρον. Θέλεις να μου πεις περισσότερα;»

- Σκορ: **1** (Εκφράζει ενδιαφέρον και ενθάρρυνση.)

5. Χιούμορ ή Προσαρμοστικότητα

- **Ακατάλληλο Χιούμορ:** Αν η φράση προσπαθεί να είναι αστεία εις βάρος του παιδιού, λαμβάνει υψηλό σκορ.



- **Θετική Επαφή:** Αν η φράση δείχνει καλή πρόθεση και προσαρμόζεται στην κατάσταση, παίρνει χαμηλό σκορ.

Κατά την εφαρμογή της δράσης, παρατηρήθηκε ότι πολλές φορές, οι μαθητές διαφωνούν με την απόφαση της μηχανής. Το γεγονός αυτό αποτελεί μια εξαιρετική ευκαιρία εμπάθυνας στην ανάλυση του αποτελέσματος. Στο παράδειγμα που ακολουθεί, οι μαθητές θεωρούσαν ότι η φράση "Το περπάτημά σου είναι διαφορετικό από των άλλων!" είναι περισσότερο αγενής από την φράση "Η τσάντα σου φαίνεται πολύ βαριά!". Το ChatGPT απάντησε τα εξής:

Κριτήριο	Το περπάτημά σου είναι διαφορετικό από των άλλων!"	"Η τσάντα σου φαίνεται πολύ βαριά!"
Τόνος	Μπορεί να ακουστεί ουδέτερο ή ακόμα και θετικό (αν τονιστεί η μοναδικότητα).	Απλή περιγραφή, αλλά μπορεί να υπονοεί ότι το παιδί κουβαλά πολλά (π.χ. "μήπως είσαι αδύναμος;").
Ενίσχυση	Δεν είναι απόλυτα θετικό, αλλά δεν είναι και σκληρό σχόλιο.	Δεν προσφέρει θετική ενίσχυση, απλώς μια παρατήρηση.
Πιθανή Ανασφάλεια	Αν ο μαθητής έχει διαφορετικό βάδισμα, μπορεί να το εκλάβει ως αρνητικό, αλλά δεν αφορά κάτι προσωπικό όπως η εμφάνιση.	Μπορεί να κάνει τον μαθητή να νιώσει ότι κάτι δεν πάει καλά με τα πράγματά του (όλοι οι μαθητές έχουν τα ίδια βιβλία) ή τη φυσική του δύναμη.
Κοινωνική Αντίδραση	Οι μαθητές μπορεί να το πουν χωρίς κακή πρόθεση, είναι μια γενική παρατήρηση.	Αν ειπωθεί με ειρωνικό τόνο, μπορεί να ακούγεται σαν υποτίμηση ("κουβαλάς πολλά, δεν μπορείς;").
Τελικό Score	15/100 (Ουδέτερη έως ελαφρώς θετική παρατήρηση)	11/100 (Ουδέτερη αλλά με πιθανή αμηχανία)

Δραστηριότητα 2: Επανάληψη:

Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται συνολικά για 5 διαφορετικές εικόνες. Κάθε επανάληψη περιλαμβάνει:



1. Εμπλουτισμό Χαρακτηριστικών:

- Κάθε νέα εικόνα περιλαμβάνει διαφορετικά χαρακτηριστικά μαθητών, ώστε οι ομάδες να έρθουν αντιμέτωπες με ποικίλες περιπτώσεις.
 - Παράδειγμα: Μαθητής με μεγάλα γυαλιά, μαθητής με μπαλωμένο παντελόνι, μαθητής με μακριά μαλλιά, μαθητής με αναπηρικό καροτσάκι.

2. Εξάσκηση Ευγένειας:

- Οι ομάδες εξασκούνται συνεχώς στην επιλογή ευγενικών φράσεων.
- Η επανάληψη βοηθά στην καλλιέργεια ενσυναίσθησης και στην κατανόηση των επιπτώσεων που έχουν τα λόγια μας στους άλλους.

3. Διαρκής Βελτίωση:

- Μετά από κάθε γύρο, οι ομάδες μπορούν να βελτιώσουν τη στρατηγική τους, βασισμένες στην εμπειρία που αποκόμισαν.
- Παρατηρούν ποιες επιλογές οδήγησαν σε χαμηλότερα scores και προσπαθούν να τις επαναλάβουν.

Δραστηριότητα 3: Ανακήρυξη Νικητών:

- Στο τέλος της δραστηριότητας, η τάξη ή ο δάσκαλος ανακηρύσσει την ομάδα με καλύτερο score. Το βραβείο μπορεί να είναι απλό, όπως ένα δίπλωμα συμμετοχής ή ένα μικρό προνόμιο (π.χ. να αποφασίσουν την επόμενη εκπαιδευτική δραστηριότητα ή να έχουν την ευκαιρία να παρουσιάσουν πρώτοι σε μια επόμενη εργασία). Αυτό το στοιχείο ανταγωνισμού ενθαρρύνει τις ομάδες να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους και κάνει τη δραστηριότητα πιο συναρπαστική.



Μέρος Γ: Συζήτηση και Αναστοχασμός

1. Ανάλυση Αποτελεσμάτων:

- ο Συζήτηση για τα scores:
 - Ποια ομάδα συγκέντρωσε το χαμηλότερο score;
 - Τι έκαναν καλά;
- ο Ανάδειξη των ευγενικών φράσεων.

2. Αναστοχασμός:

- ο Τι μάθαμε σήμερα για τον τρόπο που μιλάμε στους άλλους;
- ο Πώς μπορούμε να είμαστε πιο ευγενικοί στην καθημερινότητά μας;

3. Καταγραφή Ιδεών:

- ο Οι μαθητές γράφουν ή ζωγραφίζουν τι έμαθαν για την ευγένεια.

Μέρος Δ: Ιδέες για επέκταση

Περιγραφή Δραστηριότητας:

Ο δάσκαλος ζητά από κάθε παιδί ή ομάδα μαθητών να δημιουργήσει τρεις φράσεις που θα χρησιμοποιούσαν για να προσεγγίσουν ένα άλλο παιδί που μπορεί να αισθάνεται αποκλεισμένο ή διαφορετικό. Οι φράσεις μπορούν να είναι υποστηρικτικές, ενθαρρυντικές ή φιλικές.

Βήματα:

1. Δημιουργία Φράσεων:

- ο Ο δάσκαλος παρέχει ένα παράδειγμα για το τι σημαίνει θετική ή ενθαρρυντική φράση, π.χ., «Θέλεις να παίξουμε μαζί;» ή «Μου αρέσει το σχέδιό σου!».



- ο Κάθε μαθητής ή ομάδα γράφει τρεις δικές τους φράσεις.
2. Εισαγωγή στο ChatGPT:
- ο Ο δάσκαλος συλλέγει τις φράσεις και τις εισάγει στο ChatGPT.
 - ο Το μοντέλο αξιολογεί κάθε φράση βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων, όπως:
 - Θετικότητα: Αν η φράση έχει θετικό ή ενθαρρυντικό περιεχόμενο.
 - Κατάλληλος Τόνος: Αν η φράση είναι ευγενική και κατάλληλη για την ηλικία των μαθητών.
 - Πιθανή Επίδραση: Πόσο πιθανό είναι να βοηθήσει το άλλο παιδί να αισθανθεί αποδεκτό.
3. Αξιολόγηση και Ανατροφοδότηση:
- ο Το ChatGPT επιστρέφει μια αξιολόγηση με σχόλια για κάθε φράση, π.χ.:
 - «Αυτή η φράση είναι πολύ θετική και ενθαρρυντική!»
 - «Αυτή η φράση θα μπορούσε να γίνει πιο συγκεκριμένη για να δείξει ενδιαφέρον.»
4. Συζήτηση με την Τάξη:
- ο Ο δάσκαλος παρουσιάζει τα αποτελέσματα και συζητά με την τάξη για το πώς μπορούν να βελτιώσουν τις φράσεις τους ώστε να είναι πιο ενδυναμωτικές.

Εκπαιδευτικά Αποτελέσματα:

1. Ανάπτυξη Ενσυναίσθησης:
 - ο Οι μαθητές σκέφτονται ενεργά πώς να βοηθήσουν άλλους να αισθάνονται αποδεκτοί.
 - ο Αντιλαμβάνονται τη σημασία της γλώσσας και του τόνου στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.
2. Διαμόρφωση Κοινωνικών Δεξιοτήτων:
 - ο Η δραστηριότητα ενισχύει την ικανότητα των μαθητών να εκφράζουν συναισθήματα και να προσεγγίζουν άλλα παιδιά με σεβασμό.
3. Εξοικείωση με την Τεχνητή Νοημοσύνη:



- ο Οι μαθητές κατανοούν πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τεχνητή νοημοσύνη για την αξιολόγηση και βελτίωση της επικοινωνίας.
4. Προώθηση Συνεργασίας:
- ο Η εργασία σε ομάδες ενισχύει τη συνεργατική μάθηση, καθώς οι μαθητές συζητούν και συμφωνούν στις φράσεις που θα υποβάλουν.

Δυναμική της Δραστηριότητας:

Η εισαγωγή της τεχνητής νοημοσύνης στην τάξη λειτουργεί ενισχυτικά για τη μαθησιακή εμπειρία:

- Αντικειμενική Αξιολόγηση: Το ChatGPT παρέχει μια εξωτερική, ουδέτερη αξιολόγηση, η οποία δίνει αξία στις προσπάθειες των μαθητών.
- Διαφορετικές Οπτικές Γωνίες: Οι μαθητές εκτίθενται σε ιδέες και φράσεις άλλων, προάγοντας τη δημιουργικότητα και την ευελιξία στη σκέψη.
- Άμεση Εφαρμογή Μάθησης: Οι μαθητές βλέπουν πώς η θεωρία (καλοπροαίρετες φράσεις) μετατρέπεται σε πράξη με την ανατροφοδότηση της ΤΝ.

Παράδειγμα:

Φράσεις μαθητών:

1. «Θέλεις να καθίσεις μαζί μας στο διάλειμμα;»
2. «Σου αρέσει να παίζεις επιτραπέζια;»
3. «Χρειάζεσαι βοήθεια με την άσκηση;»

Αξιολόγηση ChatGPT:

1. «Εξαιρετική φράση, δείχνει άμεσο ενδιαφέρον και καλοσύνη.»
2. «Μια φιλική ερώτηση που θα μπορούσε να ενισχύσει την επικοινωνία.»
3. «Πολύ υποστηρικτική, δείχνει προθυμία για συνεργασία.»

Αποτέλεσμα: Οι μαθητές κατανοούν ποιες φράσεις είναι πιο αποτελεσματικές και πώς να τις προσαρμόσουν για να προσεγγίζουν τους συνομηλίκους τους με μεγαλύτερη ευαισθησία και ενσυναίσθηση.



Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες μικτής ικανότητας για συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών.
- Χρήση των ψηφιακών εργαλείων με υπεύθυνη καθοδήγηση και επίβλεψη από τον εκπαιδευτικό.

Αξιολόγηση

- **Κατανόηση:** Ο δάσκαλος παρατηρεί αν οι μαθητές αναγνωρίζουν τις ευγενικές φράσεις.
- **Συμμετοχή:** Αξιολογείται η συνεργασία και η συζήτηση στις ομάδες.
- **Αλλαγή Στάσης:** Παρατηρείται αν οι μαθητές επιλέγουν σταδιακά ευγενικότερες φράσεις.

Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης της Διδακτικής Πρότασης

Στη συγκεκριμένη ενότητα, παρατίθεται ένα ερωτηματολόγιο που μπορεί να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να αξιολογήσει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα της πρότασης

Β'-Γ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ (Απλές ερωτήσεις με επιλογές)

1. Σου άρεσε η δραστηριότητα;

- ☐ Πολύ
- ☐ Αρκετά
- ☐ Λίγο
- ☐ Καθόλου

2. Πιστεύεις ότι έμαθες κάτι καινούργιο για την ευγένεια;

- ☐ Ναι, πολύ
- ☐ Ναι, λίγο



☐ Όχι ιδιαίτερα

☐ Καθόλου

3. Ποιο μέρος της δραστηριότητας σου άρεσε περισσότερο;

☐ Οι εικόνες που είδαμε

☐ Οι συζητήσεις στην ομάδα

☐ Το να διαλέγουμε τις φράσεις

☐ Δεν μου άρεσε κάτι

4. Θα προσπαθήσεις να χρησιμοποιείς πιο ευγενικές φράσεις από εδώ και πέρα;

☐ Ναι, πολλές φορές

☐ Ναι, μερικές φορές

☐ Δεν ξέρω

☐ Όχι

5. Πες μια ευγενική φράση που θα μπορούσες να πεις σε ένα παιδί που νιώθει μόνο του:

Δ'-ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ (Σύνθετες ερωτήσεις και προβληματισμός)

ΜΕΡΟΣ 1: Εμπειρία των μαθητών

1. Σου άρεσε η δραστηριότητα;

• ☐ Πολύ

• ☐ Αρκετά

• ☐ Λίγο



- ☐ Καθόλου

2. Πώς ένιωσες όταν συμμετείχες στη δραστηριότητα; (Μπορείς να επιλέξεις περισσότερες από μία απαντήσεις)

- ☐ Χαρούμενος/η
- ☐ Περίεργος/η
- ☐ Αγχωμένος/η
- ☐ Βαριεστημένος/η
- ☐ Στενοχωρημένος/η
- ☐ Κάτι άλλο: _____

3. Πιστεύεις ότι η δραστηριότητα σε βοήθησε να καταλάβεις καλύτερα τι σημαίνει ευγένεια και πώς να μιλάς στους άλλους;

- ☐ Ναι, πολύ
- ☐ Ναι, λίγο
- ☐ Όχι ιδιαίτερα
- ☐ Καθόλου

ΜΕΡΟΣ 2: Δεξιότητες που ανέπτυξες

4. Μετά τη δραστηριότητα, νιώθεις ότι ξέρεις καλύτερα:

- ☐ Πώς να μιλάω ευγενικά στους άλλους
- ☐ Ποιες φράσεις μπορεί να κάνουν κάποιον να νιώσει άσχημα
- ☐ Πώς να χρησιμοποιώ την τεχνητή νοημοσύνη για να μαθαίνω νέα πράγματα
- ☐ Δεν έμαθα κάτι καινούργιο



5. Τι σου φάνηκε πιο ενδιαφέρον στη δραστηριότητα;

- ☐ Οι εικόνες που δημιουργήσαμε
- ☐ Οι συζητήσεις στην ομάδα μου
- ☐ Το να επιλέγουμε φράσεις και να βλέπουμε το αποτέλεσμα
- ☐ Δεν μου άρεσε κάτι συγκεκριμένο

6. Θα ήθελες να κάνουμε ξανά μια παρόμοια δραστηριότητα;

- ☐ Ναι
- ☐ Όχι
- ☐ Δεν ξέρω

ΜΕΡΟΣ 3: Εφαρμογή στην καθημερινή ζωή

7. Από τότε που κάναμε τη δραστηριότητα, προσπάθησες να χρησιμοποιήσεις πιο ευγενικές φράσεις;

- ☐ Ναι, πολλές φορές
- ☐ Ναι, κάποιες φορές
- ☐ Όχι ιδιαίτερα
- ☐ Όχι, καθόλου

8. Τι θα έλεγες σε ένα φίλο/μία φίλη που ένιωθε άσχημα επειδή κάποιος του μίλησε άσχημα;



9. Αν κάποιος σου έλεγε κάτι που σε πλήγωσε, τι θα έκανες;

- ☐ Θα του έλεγα ότι δεν μου αρέσει αυτό που είπε
- ☐ Θα έφευγα χωρίς να απαντήσω
- ☐ Θα προσπαθούσα να μιλήσω μαζί του και να καταλάβω γιατί το είπε
- ☐ Δεν ξέρω

ΜΕΡΟΣ 4: Σχόλια και προτάσεις

10. Πες μας κάτι που σου άρεσε ή δεν σου άρεσε από τη δραστηριότητα:



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 14:

ΘΕΜΑ: Gestalt Game - Αντίληψη, Ομαδικότητα & Τεχνητή Νοημοσύνη

Αυτή η διδακτική πρόταση συνδυάζει τη θεωρία Gestalt με στοιχεία από το τηλεπαιχνίδι Family Feud (γνωστό στην Ελλάδα ως "Κόντρα Πλακέ" ή "5X5"). Στόχος είναι η ενίσχυση της αντίληψης, της παρατηρητικότητας, της ομαδικής συνεργασίας και της γλωσσικής ανάπτυξης των μαθητών μέσω ενός διαδραστικού παιχνιδιού βασισμένου σε οπτικά ερεθίσματα.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς απαιτεί τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για παραγωγή εικόνων και κειμένου.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Γ'-Δ' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Ενίσχυση της αντίληψης, της παρατηρητικότητας και της γλωσσικής ανάπτυξης των μαθητών

Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

1. Να αναπτύξουν την ικανότητα αναγνώρισης και περιγραφής οπτικών μοτίβων.
2. Να ενισχύσουν τις δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας σε ομαδικό πλαίσιο.
3. Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους μέσω της περιγραφής εικόνων.



4. Να κατανοήσουν βασικές αρχές της θεωρίας Gestalt και την εφαρμογή τους στην καθημερινή ζωή.

Υλικά

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (π.χ., ChatGPT και εργαλεία δημιουργίας εικόνων).
- Προβολέας και διαδραστικός πίνακας.
- Φύλλα εργασίας για καταγραφή απαντήσεων και σκορ.
- Χρονόμετρο για τη διαχείριση του χρόνου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Διαθεματικότητα

- Γλώσσα & Λεξιλόγιο: Ενίσχυση της περιγραφικής ικανότητας, εμπλουτισμός λεξιλογίου και ανάπτυξη σημασιολογικών σχέσεων μεταξύ λέξεων.
- Οπτική Αντίληψη & Καλλιτεχνική Παιδεία: Αναγνώριση σχημάτων, εφαρμογή των αρχών Gestalt και ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης.
- Μαθηματικά & Γεωμετρία: Αναγνώριση γεωμετρικών σχημάτων, κατανόηση συμμετρίας και χωρικής οργάνωσης.
- Ψυχολογία & Συνεργασία: Κατανόηση της οπτικής αντίληψης, εφαρμογή γνωστικών αρχών και ανάπτυξη ομαδικών δεξιοτήτων.
- Τεχνολογία & Τεχνητή Νοημοσύνη: Αξιοποίηση ΤΝ για τη δημιουργία εικόνων και ανάλυση λέξεων μέσω αλγορίθμων.

Οργάνωση Περιεχομένου

Προεργασία για τον Δάσκαλο

Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας, ο δάσκαλος πρέπει να προετοιμάσει το ChatGPT ώστε να λειτουργεί με βάση τις ανάγκες του μαθήματος.

Οδηγίες στο ChatGPT: Εισάγετε τις εξής εντολές:



"Κάθε φορά που θα γράφω Gestalt, θα παράγεις σε παρακαλώ μια πολύχρωμη εικόνα σύμφωνα με τις αρχές της Gestalt, κατάλληλη για μαθητές Γ δημοτικού. Προσπάθησε να κρύψεις αρκετά σχήματα και έννοιες μέσα στην εικόνα.

Επιπλέον, παράθεσε μια λίστα λέξεων που περιγράφουν την εικόνα, αποδίδοντας σε κάθε λέξη ένα σκορ από 0 έως 100, όπου 100 αντιπροσωπεύει την πιο σχετική λέξη. Θέλω το σύνολο των βαθμών των λέξεων που παράγεις να είναι 100. Απέφυγε λέξεις όπως «χρώμα», «σχήμα», αλλά συμπεριέλαβε συγκεκριμένα χρώματα και σχήματα. Προσοχή, μην εμφανίσεις τη λίστα λέξεων, αλλά κράτησέ την.

Στη συνέχεια θα δέχεσαι μόνο λέξεις και θα μου δίνεις το σκορ της λέξης. Θα επανέλθεις μόνο όταν σου γράψω την λέξη «Τέλος». Είσαι έτοιμο;"

Αφού δώσετε την εντολή, αν αυτή έγινε κατανοητή, το ChatGPT θα σας επιστρέψει ένα μήνυμα αντίστοιχο του:

Ναι, είμαι έτοιμος! Γράψε **Gestalt** και θα δημιουργήσω την εικόνα και τη λίστα των λέξεων με τα σκορ τους.

Στη συνέχεια, μπορείς να μου δίνεις λέξεις, και θα σου επιστρέφω το αντίστοιχο σκορ.

Θα επανέλθω μόνο όταν γράψεις **Τέλος**. Πάμε! 🚀

Δοκιμή:

Πληκτρολογήστε "**Gestalt** " για να ελέγξετε αν το ChatGPT ανταποκρίνεται σωστά.

Το ChatGPT θα δημιουργήσει μια εικόνα και θα αναμένει να του δώσουμε λέξεις. Μία κάθε φορά. Σε κάθε είσοδο θα μας δίνει ένα αποτέλεσμα.

Το ChatGPT θα επανέλθει όταν του γράψουμε την λέξη «τέλος».

Λεπτομέρειες για τη σημασία της Gestalt Ψυχολογίας και την σημασία αυτής δίδονται στο Παράρτημα 1 αυτού του σχεδίου μαθήματος.



Μέρος Α: Εισαγωγή

1. Αφόρμηση:

Ο δάσκαλος ξεκινά με μια συζήτηση για την αντίληψη με μια σχετική ερώτηση. Για παράδειγμα, μπορεί να ρωτήσει τα παιδιά:

«Βλέπουμε όλοι το ίδιο πράγμα σε μια εικόνα;»

- Παρουσιάζει μια κλασική Gestalt εικόνα (π.χ. Η Κούπα του Rubin ή Το Πορτρέτο της Γριάς και της Νεαρής Γυναίκας) και ζητά από τους μαθητές να περιγράψουν τι βλέπουν.
- Προκαλεί ερωτήσεις όπως:
 - ο «Μπορούμε να βλέπουμε δύο διαφορετικά πράγματα στην ίδια εικόνα;»
 - ο «Τι συμβαίνει όταν εστιάζουμε σε ένα σημείο και τι όταν κοιτάμε ολόκληρη την εικόνα;»
- Αναφέρει ότι ο εγκέφαλός μας συμπληρώνει κενά και αναγνωρίζει μοτίβα βασισμένος σε εμπειρίες.
- Συνδέει τη συζήτηση με το παιχνίδι που θα ακολουθήσει: «Σήμερα θα παίξουμε ένα παιχνίδι όπου θα προσπαθήσετε να βρείτε λέξεις μέσα από μια εικόνα Gestalt!»

3. Παρουσίαση της Δραστηριότητας:

Εισαγωγή στη Δραστηριότητα:

- Ο δάσκαλος εξηγεί τη διαδικασία:
 - ο Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 3-5 ατόμων.
 - ο Σε κάθε γύρο, εμφανίζεται μια νέα εικόνα Gestalt, που έχει δημιουργηθεί από την τεχνητή νοημοσύνη.
 - ο Το ChatGPT έχει καταγράψει μια λίστα λέξεων που περιγράφουν την εικόνα, αλλά η λίστα παραμένει κρυφή.
 - ο Οι ομάδες πρέπει να μαντέψουν τις λέξεις που σχετίζονται με την εικόνα.
 - ο Οι απαντήσεις βαθμολογούνται ανάλογα με το πόσο εμφανείς είναι στην εικόνα.



Σύνδεση με την καθημερινή ζωή:

- Ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές:
 - ο «Έχετε δει ποτέ κάτι και κάποιος άλλος το αντιλήφθηκε διαφορετικά;»
 - ο «Γιατί κάποιες φορές βλέπουμε σχήματα στα σύννεφα ή πρόσωπα σε αντικείμενα;»
- Εξηγεί ότι αυτό συμβαίνει γιατί ο εγκέφαλός μας προσπαθεί να δώσει νόημα στις εικόνες γύρω μας.
- Συνδέει τη δραστηριότητα με την καθημερινότητα:
 - ο Στην τέχνη, οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν την οπτική ψευδαίσθηση για να δημιουργούν διαφορετικά νοήματα.
 - ο Στη διαφήμιση, οι σχεδιαστές χρησιμοποιούν σχήματα και χρώματα που επηρεάζουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τα προϊόντα.
 - ο Στην επιστήμη, η ανθρώπινη αντίληψη βοηθά στη δημιουργία τεχνητής νοημοσύνης και μηχανικής όρασης.
- Ολοκληρώνει λέγοντας: «Σήμερα, θα εξερευνήσουμε τον δικό μας τρόπο αντίληψης και θα παίξουμε ένα παιχνίδι που θα μας βοηθήσει να δούμε τον κόσμο με νέα μάτια!»

Μέρος Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Ανακαλύπτοντας τις Κρυμμένες Λέξεις

Παραγωγή Εικόνας και λέξεων:

- Ο δάσκαλος γράφει "Gestalt" στο ChatGPT. Το ChatGPT παράγει μια εικόνα και αναμένει λέξεις από τους μαθητές. Η εικόνα προβάλλεται σε όλους του μαθητές.

Εργασία σε Ομάδες:

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 4-5 ατόμων. Λεπτομέρειες για τον τρόπο χωρισμού σε ομάδες δίδονται σε προηγούμενη διδακτική πρόταση.



- Οι ομάδες ετοιμάζονται να παίξουν σε γύρους, όπου κάθε φορά εμφανίζεται μια νέα εικόνα.

Παραδείγματα εφαρμογής:



Οι απαντήσεις των εκπροσώπων

Ομάδα Α: Λέξη «κύκλος» - Βαθμολογία 30

Ομάδα Β: Λέξη «μάτι» - Βαθμολογία 20

Ομάδα Γ: Λέξη «κύβος» - Βαθμολογία 15



Οι απαντήσεις των εκπροσώπων

Ομάδα Α: Λέξη «αλεπού» - Βαθμολογία 15

Ομάδα Β: Λέξη «μάτι» - Βαθμολογία 10

Ομάδα Γ: Λέξη «σκύλος» - Βαθμολογία 20

Γύροι του Παιχνιδιού:

Γύρος 1: Face-Off (Αναμέτρηση Εκπροσώπων)

- Ο δάσκαλος καλεί **έναν εκπρόσωπο** από κάθε ομάδα να σταθεί μπροστά. Σε κάθε επανάληψη, ο εκπρόσωπος θα είναι άλλο μέλος της ομάδας
- Παρουσιάζει την εικόνα και ρωτά: **«Ποια λέξη πιστεύεις ότι σχετίζεται περισσότερο με αυτή την εικόνα;»** και τους **δίνει 15 δευτερόλεπτα**
- Οι μαθητές γράφουν σε ένα χαρτί τις απαντήσεις τους και ο δάσκαλος τις εισάγει στο ChatGPT. Μία κάθε φορά
- Αν η λέξη υπάρχει στη λίστα, **ο δάσκαλος ελέγχει το σκορ** και το καταγράφει.



- Η ομάδα που θα δώσει την απάντηση με το **υψηλότερο σκορ**, κερδίζει το Face-Off και αποφασίζει αν θα παίξει ή θα δώσει την ευκαιρία σε αντίπαλη ομάδα.

Γύρος 2: Ομαδικό Παιχνίδι

- Η ομάδα που παίζει προσπαθεί να βρει όσες περισσότερες λέξεις μπορεί.
- Κάθε παίκτης της ομάδας απαντά με τη σειρά του, δίνοντας μια πιθανή λέξη.
- Οι απαντήσεις ελέγχονται από το ChatGPT και προστίθενται πόντοι σύμφωνα με το σκορ της κάθε λέξης.
- Αν η ομάδα δώσει τρεις λάθος λέξεις, η σειρά περνά στην αντίπαλη ομάδα, την ομάδα που είχε την επόμενη καλύτερη επίδοση στον πρώτο γύρο

Γύρος 3: Ευκαιρία για την Αντίπαλη Ομάδα

- Η ομάδα που αναλαμβάνει ομάδα μπορεί να **δώσει ΜΟΝΟ μία τελική λέξη**.
- Αν η λέξη **υπάρχει στη λίστα**, η **αντίπαλη ομάδα κερδίζει τους πόντους του γύρου**.
- Αν η λέξη δεν υπάρχει, η σειρά περνά στην αντίπαλη ομάδα, την ομάδα που είχε την επόμενη καλύτερη επίδοση στον πρώτο γύρο
- **Αν και η τελευταία ομάδα δεν τα καταφέρει, η πρώτη ομάδα κρατάει τους πόντους της.**

Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με διαφορετικές εικόνες κάθε φορά. Προσοχή, προκειμένου το ChatGPT να δημιουργήσει άλλες εικόνες, θα πρέπει πρώτα να του δώσουμε την εντολή «Τέλος»

Μέρος Γ: Συζήτηση και Αναστοχασμός

1. Ανάλυση Αποτελεσμάτων:

- Ο δάσκαλος αποκαλύπτει τις λέξεις που υπήρχαν στη λίστα και τα αντίστοιχα σκορ τους.
 - **Οδηγίες στο ChatGPT:** Εισάγετε τις εξής εντολές:

"Δώσε μου σε παρακαλώ την λίστα των λέξεων που έχεις για την συγκεκριμένη εικόνα



- Οι μαθητές συγκρίνουν τις απαντήσεις τους με τη λίστα και παρατηρούν ποιες λέξεις είχαν υψηλότερη ή χαμηλότερη βαθμολογία.
- Συζήτηση πάνω στα αποτελέσματα:
 - ο «Ποιες λέξεις δεν σκεφτήκατε αλλά ήταν στη λίστα;»
 - ο «Ποια ομάδα κατάφερε να βρει τις περισσότερες λέξεις υψηλού σκορ;»
- Οι μαθητές αναγνωρίζουν πώς κάποιοι όροι είναι πιο προφανείς ενώ άλλοι απαιτούν περισσότερη ανάλυση και σκέψη.

2. Αναστοχασμός:

- Ο δάσκαλος καθοδηγεί μια ανοιχτή συζήτηση, εστιάζοντας σε ερωτήσεις όπως:
 - ο «Τι σας βοήθησε να βρείτε τις λέξεις με υψηλό σκορ;»
 - ο «Πώς συνεργαστήκατε ως ομάδα για να βρείτε τις απαντήσεις;»
 - ο «Τι δυσκολίες αντιμετωπίσατε και πώς τις ξεπεράσατε;»
- Εξετάζεται το πώς ο εγκέφαλός μας αντιλαμβάνεται και συμπληρώνει εικόνες, εφαρμόζοντας τις αρχές της Gestalt.
- Αναστοχάζονται πώς η ομαδική συνεργασία βοήθησε ή δυσκόλεψε τη διαδικασία.

Καταγραφή Ιδεών:

- Οι μαθητές καταγράφουν τι έμαθαν από το παιχνίδι και πώς η εμπειρία τους συνδέεται με την καθημερινότητα.
- Δραστηριότητες καταγραφής:
 - ο Ζητείται από κάθε ομάδα να καταγράψει 3 σημαντικά συμπεράσματα από το παιχνίδι.
 - ο Οι μαθητές γράφουν προτάσεις για βελτίωση της στρατηγικής τους για τον επόμενο γύρο.
- Τελική ερώτηση:
 - ο «Πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή τη γνώση στην καθημερινότητά σας;»
- Ο δάσκαλος κλείνει τη συζήτηση, συνδέοντας την οπτική αντίληψη, τη γλώσσα και τη συνεργασία με τις ευρύτερες δεξιότητες ζωής.



- ο 🚀 «Ο εγκέφαλός μας έχει έναν μοναδικό τρόπο να βλέπει τον κόσμο. Την επόμενη φορά που θα κοιτάξετε μια εικόνα, σκεφτείτε: Τι άλλο μπορεί να κρύβεται μέσα της;» 🧠

Μέρος Δ: Ιδέες για επέκταση

Περιγραφή Δραστηριότητας:

Αντί να παράγει το ChatGPT την εικόνα, ο **δάσκαλος ή οι μαθητές** μπορούν να ανεβάζουν τη δική τους εικόνα.

Η εικόνα μπορεί να είναι:

- Μια **φωτογραφία από το περιβάλλον της τάξης** ή μια **τυχαία εικόνα**.
- Μια **ζωγραφιά μαθητή**, ώστε να ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα.
- Ένα **έργο τέχνης**, συνδέοντας το παιχνίδι με την καλλιτεχνική παιδεία.

Βήματα:

- Ο δάσκαλος ανεβάζει την εικόνα στο ChatGPT και δίνει την εντολή:

Για την εικόνα που ανεβάζω, παράθεσε σε παρακαλώ μια λίστα λέξεων που την περιγράφουν, αποδίδοντας σε κάθε λέξη ένα σκορ από 0 έως 100, όπου 100 αντιπροσωπεύει την πιο σχετική λέξη. Θέλω το σύνολο των βαθμών των λέξεων που παράγεις να είναι 100. Απέφυγε λέξεις όπως «χρώμα», «σχήμα», αλλά συμπεριέλαβε συγκεκριμένα χρώματα και σχήματα. Προσοχή, μην εμφανίσεις τη λίστα λέξεων, αλλά κράτησέ την. Στη συνέχεια θα δέχεσαι μόνο λέξεις και θα μου δίνεις το σκορ της λέξης. Θα επανέλθεις μόνο όταν σου γράψω την λέξη «Τέλος». Είσαι έτοιμο;"

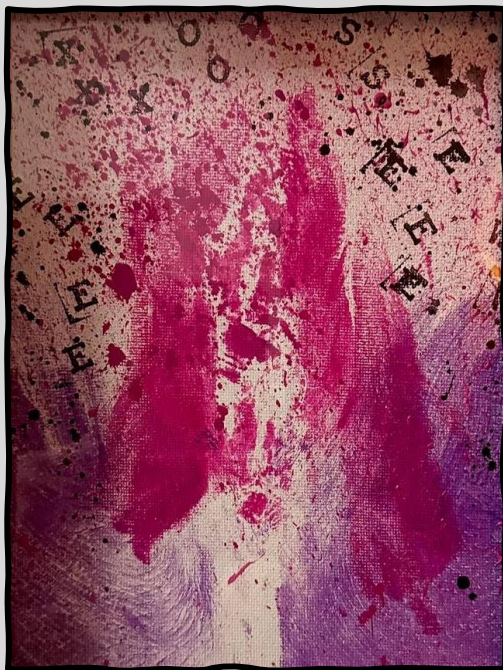
- Το ChatGPT αναλύει την εικόνα και **παράγει μια λίστα λέξεων με σκορ**.
- Η διαδικασία του παιχνιδιού **παραμένει ίδια**, με τις ομάδες να προσπαθούν να βρουν τις πιο σχετικές λέξεις.



Πλεονεκτήματα αυτής της Μεθόδου

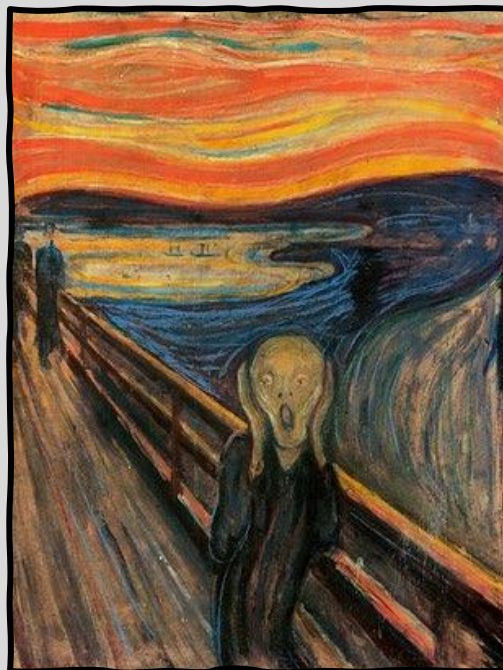
- Προσωποποίηση της Δραστηριότητας – Οι μαθητές μπορούν να δημιουργούν εικόνες και να βλέπουν πώς γίνονται αντιληπτές από τους άλλους.
- Διαθεματική Σύνδεση – Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μαθήματα τέχνης, γλώσσας, φυσικών επιστημών κ.λπ.
- Ανατροφοδότηση & Κριτική Σκέψη – Οι μαθητές αναλύουν πώς το ChatGPT επέλεξε τις λέξεις και συζητούν τη σημασία τους.
 - ο «Μπορούμε να δημιουργούμε εικόνες, αλλά μπορούμε και να ανακαλύπτουμε τι βλέπουν οι άλλοι σε αυτές!»

Παραδείγματα εφαρμογής:



Οι απαντήσεις των εκπροσώπων:

Ομάδα Α: Λέξη «κόκκινο» - Βαθμολογία 20
Ομάδα Β: Λέξη «γράμματα» - Βαθμολογία 20
Ομάδα Γ: Λέξη «ένταση» - Βαθμολογία 15



Οι απαντήσεις των εκπροσώπων:

Ομάδα Α: Λέξη «γέφυρα» - Βαθμολογία 25
Ομάδα Β: Λέξη «πρόσωπο» - Βαθμολογία 10
Ομάδα Γ: Λέξη «νερό» - Βαθμολογία 20



Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες μικτής ικανότητας για συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών.
- Χρήση των ψηφιακών εργαλείων με υπεύθυνη καθοδήγηση και επίβλεψη από τον εκπαιδευτικό.

Αξιολόγηση

- **Κατανόηση:** Ο δάσκαλος παρατηρεί αν οι μαθητές αναγνωρίζουν τις ευγενικές φράσεις.
- **Συμμετοχή:** Αξιολογείται η συνεργασία και η συζήτηση στις ομάδες.
- **Αλλαγή Στάσης:** Παρατηρείται αν οι μαθητές επιλέγουν σταδιακά ευγενικότερες φράσεις.



Παραρτήματα:

Παράρτημα 1: Η Σημασία της Gestalt Ψυχολογίας

Η Gestalt ψυχολογία αποτελεί μια θεμελιώδη θεωρία αντίληψης που εστιάζει στον τρόπο με τον οποίο ο ανθρώπινος εγκέφαλος οργανώνει οπτικές πληροφορίες. Σύμφωνα με αυτήν, η αντίληψη δεν λειτουργεί ως παθητική καταγραφή απομονωμένων στοιχείων, αλλά ως μια δυναμική διαδικασία που επιδιώκει τη συνοχή και τη νοηματοδότηση των ερεθισμάτων.

Βασικές Αρχές της Gestalt Ψυχολογίας

1. **Αρχή της Ολοκλήρωσης (Closure)**

Ο εγκέφαλος τείνει να συμπληρώνει ελλιπείς μορφές, επιδιώκοντας μια ολοκληρωμένη και κατανοητή εικόνα. Αυτή η ικανότητα βοηθά στην αναγνώριση σχημάτων και συμβόλων ακόμα και όταν λείπουν ορισμένα μέρη τους.

2. **Αρχή της Ομοιότητας (Similarity)**

Τα αντικείμενα που έχουν κοινά χαρακτηριστικά, όπως χρώμα, σχήμα ή μέγεθος, γίνονται αντιληπτά ως ανήκοντα στην ίδια ομάδα. Αυτός ο μηχανισμός διευκολύνει τη νοητική οργάνωση και ταξινόμηση πληροφοριών.

3. **Αρχή της Εγγύτητας (Proximity)**

Τα στοιχεία που βρίσκονται κοντά το ένα στο άλλο τείνουν να γίνονται αντιληπτά ως μέρη μιας ενιαίας δομής. Αυτή η αρχή επηρεάζει τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε ομάδες, συσχετισμούς και μοτίβα.

4. **Αρχή της Συνέχειας (Continuity)**

Ο νους προτιμά να ακολουθεί ομαλές, συνεχείς γραμμές ή καμπύλες, αποφεύγοντας απότομες αλλαγές και διακοπές. Αυτό μας επιτρέπει να αναγνωρίζουμε εύκολα διαδρομές, περιγράμματα και σχήματα.

5. **Αρχή της Σχέσης Φόντου-Σχήματος (Figure-Ground)**

Οι άνθρωποι διαχωρίζουν αυτόματα ένα αντικείμενο από το περιβάλλον του. Ο



εγκέφαλος αποφασίζει τι αποτελεί το κύριο σχήμα και τι ανήκει στο φόντο,
επηρεάζοντας την προσοχή και την ερμηνεία της εικόνας.

Εφαρμογή της Gestalt Ψυχολογίας στην Εκπαίδευση

Η κατανόηση των αρχών της Gestalt μπορεί να έχει σημαντικό αντίκτυπο στη μαθησιακή διαδικασία, καθώς επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές αντιλαμβάνονται και οργανώνουν τις πληροφορίες.

- **Ανάπτυξη της οπτικής μάθησης**

Οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα τα διδακτικά υλικά όταν είναι οπτικά οργανωμένα με βάση τις αρχές της Gestalt. Διαγράμματα, γραφήματα και εικονογραφήσεις βοηθούν στη σύνδεση των πληροφοριών.

- **Ενίσχυση της αναγνωστικής δεξιότητας**

Η αναγνώριση λέξεων και προτάσεων διευκολύνεται μέσω της αρχής της ομοιότητας και της συνέχειας. Οι οπτικά καθαρές διατάξεις κειμένου βελτιώνουν την κατανόηση και την ταχύτητα ανάγνωσης.

- **Βελτίωση της συγκέντρωσης και της εστίασης**

Η οργάνωση του περιεχομένου με τρόπο που διαχωρίζει το κύριο θέμα από το δευτερεύον βοηθά στη μείωση της γνωστικής υπερφόρτωσης και στην καλύτερη αφομοίωση των γνώσεων.

- **Διευκόλυνση της αντίληψης των μοτίβων στα μαθηματικά**

Οι μαθητές μπορούν να αντιληφθούν ευκολότερα αριθμητικά μοτίβα, συμμετρίες και γεωμετρικές σχέσεις όταν εφαρμόζονται οι αρχές της Gestalt, βελτιώνοντας την κατανόηση αφηρημένων εννοιών.

Με βάση αυτές τις αρχές, η Gestalt ψυχολογία δεν αποτελεί μόνο ένα θεωρητικό μοντέλο αντίληψης, αλλά και ένα πολύτιμο εργαλείο που μπορεί να εφαρμοστεί σε ποικίλα μαθησιακά περιβάλλοντα, συμβάλλοντας στην αποτελεσματικότερη διδασκαλία και κατανόηση της γνώσης.



ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ 15:

ΘΕΜΑ: Γλώσσα και Καινοτομία: Ανακαλύπτοντας τη Δύναμη της Περιγραφής



Εκπαιδευτικός Υπεύθυνος: Σοφία Παπαντωνίου Ζορπά

Η διδακτική πρόταση εστιάζει στην ανάπτυξη του προφορικού λόγου και πιο συγκεκριμένα της περιγραφικής ικανότητας των μαθητών μέσω ενός διαδραστικού παιχνιδιού με τεχνητή νοημοσύνη. Οι μαθητές παρατηρούν μια εικόνα, δημιουργούν περιγραφικές προτάσεις με βάση συγκεκριμένα γλωσσικά φαινόμενα και συγκρίνουν τις απαντήσεις τους με αυτές του ChatGPT. Μέσα από συνεργασία, προφορική και γραπτή εξάσκηση αξιοποιούν λειτουργικά γλωσσικά στοιχεία περιγραφής, ενώ ενισχύεται η δημιουργικότητα και η γλωσσική τους έκφραση.

Επίπεδο δυσκολίας: Μέτριο, καθώς απαιτεί τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης για παραγωγή εικόνων και κειμένου.

Γενικά Στοιχεία

Χρόνος διδασκαλίας: 2 Διδακτικές Περίοδοι

Επίπεδο: Ε' Δημοτικού

Βασικός Σκοπός: Η ανάπτυξη της εκφραστικής ικανότητας των μαθητών μέσω της περιγραφής εικόνων και η εξάσκηση σε συγκεκριμένα γραμματικά φαινόμενα της ύλης της Ε' Δημοτικού, με τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης.



Διδακτικοί Στόχοι – Κεντρικοί Άξονες

Με την παρούσα διδακτική πρόταση, οι μαθητές θα μπορούν:

1. Να βελτιώσουν την ικανότητά τους να περιγράφουν εικόνες χρησιμοποιώντας κατάλληλα επίθετα, επιρρήματα ή άλλες γραμματικές δομές ή/ και άλλες γραμματικές δομές.
2. Να κατανοήσουν και να εξασκηθούν σε συγκεκριμένα γραμματικά φαινόμενα που επιλέγει ο δάσκαλος (π.χ. ενεστώτα, επίθετα, μετοχές, τοπικοί προσδιορισμοί και επιρρήματα, τροπικά επιρρήματα, σύνθετες και επαυξημένες προτάσεις με παρατακτική και υποτακτική σύνδεση, εκφράσεις που μεταφέρουν συναισθήματα και εντυπώσεις, περιφραστικές προτάσεις κ.λπ.).
3. Να συνεργάζονται αποτελεσματικά σε ομάδες για την παραγωγή περιγραφικών προτάσεων.
4. Να εξοικειωθούν με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης ως εκπαιδευτικού εργαλείου.
5. Να βελτιώσουν την προφορική τους έκφραση μέσω της χρήσης φωνητικών εντολών.
6. Να συσχετίσουν τη δραστηριότητα με άλλα γνωστικά αντικείμενα όπως η λογοτεχνία, η ιστορία και η επικαιρότητα.

Υλικά

- Υπολογιστής ή τάμπλετ με πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Διαδραστικός πίνακας ή προβολέας
- Φύλλα εργασίας για τις προτάσεις των μαθητών
- Εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. ChatGPT για παραγωγή προτάσεων και εικόνων)
- Μικρόφωνο (αν χρησιμοποιηθεί η επιλογή φωνητικών εντολών)



Διαθεματικότητα

- Γλώσσα & Γραμματική: Εξάσκηση στη χρήση επιθέτων, επιρρημάτων, χρονικών προτάσεων και άλλων γραμματικών φαινομένων.
- Τεχνολογία: Χρήση τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία και περιγραφή εικόνων.
- Συνεργασία & Κριτική Σκέψη: Οι μαθητές συνεργάζονται σε ομάδες για να δημιουργήσουν και να αξιολογήσουν προτάσεις.
- Προφορική Έκφραση: Μέσω της χρήσης φωνητικών εντολών, οι μαθητές αξιοποιούν παραγωγαστικά στοιχεία σε περιγραφές (ένταση φωνής, επιτονισμός, ρυθμός ομιλίας)
- Λογοτεχνία & Επικαιρότητα: Ο δάσκαλος μπορεί να επιλέξει ως θέμα την εικόνα ενός κειμένου που μελετούν οι μαθητές, ενός βιβλίου ή μιας είδησης.

Οργάνωση Περιεχομένου

Προεργασία για τον Δάσκαλο

Ο δάσκαλος αποφασίζει ποιο γραμματικό φαινόμενο θα διδάξει και διαμορφώνει την εντολή που θα δώσει στο ChatGPT για τη δημιουργία της εικόνας και των περιγραφικών προτάσεων.

Οδηγίες στο ChatGPT: Εισάγετε τις εξής εντολές:

"Κάθε φορά που θα γράφω "Γραμματική", θα δημιουργείς σε παρακαλώ μια εικόνα με θέμα [επιλέξτε θέμα: π.χ. ένα μυστηριώδες σπίτι, ένα ιστορικό γεγονός, μια σκηνή από λογοτεχνικό βιβλίο ή μια είδηση]. Στη συνέχεια, γράψε 20 προτάσεις που περιγράφουν την εικόνα και που να περιέχουν [επιλέξτε διδακτικό στόχο, π.χ. επιρρήματα που δηλώνουν χρόνο, επίθετα, δευτερεύουσες χρονικές προτάσεις κ.λπ.], κατάλληλες για μαθητές Ε' δημοτικού. Μην εμφανίσεις τις προτάσεις αυτές. Στη συνέχεια, εγώ θα σου δίνω προτάσεις που θα πρέπει να περιέχουν το συγκεκριμένο γραμματικό φαινόμενο. Αν η πρότασή μου περιέχει το ζητούμενο γραμματικό φαινόμενο και είναι ίδια ή πολύ κοντά με μία από τις δικές σου προτάσεις, θα μου δίνεις 1 βαθμό. Αν η πρόταση δεν περιέχει το ζητούμενο φαινόμενο, θα μου το επισημαίνεις και θα μου δίνεις συμβουλές



πώς να τη βελτιώσω. Θα σταματήσεις το παιχνίδι μόνο όταν σου γράψω τη λέξη 'stop'.
Είσαι έτοιμο;"

Αφού δώσετε την εντολή, αν αυτή έγινε κατανοητή, το ChatGPT θα σας επιστρέψει ένα μήνυμα αντίστοιχο του:

Κατάλαβα! Είμαι έτοιμος να ξεκινήσουμε. Περιμένω τη λέξη-κλειδί για να δημιουργήσω την εικόνα και να ξεκινήσει το παιχνίδι! 😊

Μέρος Α: Εισαγωγή

1. Αφόρμηση:

Ο δάσκαλος ξεκινάει τη δραστηριότητα με μια συζήτηση, προκειμένου να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να εισάγει την έννοια της περιγραφής.

1. Ερώτηση προς τους μαθητές:

- ο «Πώς θα περιγράφατε το αγαπημένο σας μέρος;»
- ο «Πώς θα περιγράφατε έναν φίλο σας σε κάποιον που δεν τον έχει γνωρίσει;»
- ο «Ποια είναι η διαφορά ανάμεσα σε μια απλή και μια ζωντανή περιγραφή;»

Ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να περιγράψουν ένα αντικείμενο μέσα στην τάξη, πρώτα με μια απλή λέξη και στη συνέχεια με περισσότερες λεπτομέρειες.

2. Παράδειγμα για τη σημασία της περιγραφής

- ο Ο δάσκαλος παρουσιάζει δύο διαφορετικές περιγραφές:
 - «Υπάρχει ένα σπίτι στο δάσος.»



- «Ένα παλιό, εγκαταλελειμμένο σπίτι στέκεται στο σκοτεινό δάσος, με τα παράθυρά του σπασμένα και μια βαριά ξύλινη πόρτα που τρίζει κάθε φορά που φυσάει ο άνεμος.»
- ο Ρωτά τους μαθητές ποια από τις δύο εικόνες σχηματίστηκε πιο έντονα στο μυαλό τους και γιατί.

3. Παρουσίαση της εικόνας

- ο Ο δάσκαλος δείχνει μια εικόνα που έχει δημιουργηθεί από την τεχνητή νοημοσύνη.
- ο Δίνει **1-2 λεπτά στους μαθητές** να την παρατηρήσουν και να καταγράψουν στο μυαλό τους όσα στοιχεία τους κάνουν εντύπωση.
- ο Ζητά από μερικούς μαθητές να περιγράψουν τι βλέπουν με λίγα λόγια.

2. Περιγραφή των Κανόνων του Παιχνιδιού

1. Γενική περιγραφή του παιχνιδιού

- ο Ο δάσκαλος εξηγεί ότι πρόκειται για ένα **παιχνίδι περιγραφής**, στο οποίο οι μαθητές θα δημιουργήσουν προτάσεις βασισμένες στην εικόνα που βλέπουν.
- ο Οι προτάσεις τους πρέπει να περιέχουν συγκεκριμένα **γραμματικά φαινόμενα** που θα ορίσει ο δάσκαλος (π.χ. επίθετα, επιρρήματα, χρονικές προτάσεις κ.λπ.).

2. Κανόνες του παιχνιδιού

- ο Οι μαθητές χωρίζονται σε **ομάδες των 3-5 ατόμων**.
- ο Το παιχνίδι θα γίνει **με σειρά**: κάθε ομάδα θα παίζει μία φορά ανά γύρο.
- ο Ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας σε κάθε γύρο θα πρέπει να προτείνει μία περιγραφική πρόταση.



- ο Ο μαθητής μπορεί είτε:
 - Να **γράψει** την πρότασή του και ο δάσκαλος να την εισάγει στο ChatGPT.
 - Να χρησιμοποιήσει **φωνητική εντολή**, λέγοντας δυνατά και καθαρά την πρότασή του.
- ο Το **ChatGPT θα ελέγχει την πρόταση** και θα δίνει **βαθμολογία** εάν ταιριάζει με τις κρυφές προτάσεις που έχει δημιουργήσει εκ των προτέρων.
- ο **Εάν η πρόταση δεν ταιριάζει**, το ChatGPT θα δίνει συμβουλές για το πώς μπορεί να βελτιωθεί.
- ο Οι γύροι συνεχίζονται μέχρι να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, το οποίο θα σταματήσει όταν ο δάσκαλος το ορίσει.

3. Τι πρέπει να προσέχουν οι μαθητές

- ο Οι περιγραφές πρέπει να είναι **ζωντανές** και **λεπτομερείς**.
- ο Κάθε πρόταση πρέπει να περιλαμβάνει το γραμματικό φαινόμενο που έχει ζητηθεί.
- ο Οι μαθητές πρέπει να **εκφράζονται καθαρά**, ειδικά αν χρησιμοποιούν φωνητική εντολή.
- ο Το παιχνίδι είναι **συνεργατικό**, οπότε η κάθε ομάδα πρέπει να **βοηθά** τον εκπρόσωπό της.

Μέρος Β: Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1: Οργάνωση του παιχνιδιού

Οι μαθητές είναι ήδη χωρισμένοι σε **ομάδες των 3-5 ατόμων**. Λεπτομέρειες για τον τρόπο χωρισμού των μαθητών σε ομάδες δίδονται στη Διδακτική Πρόταση 3.



Το παιχνίδι παίζεται **σε γύρους**, όπου ένας μαθητής από κάθε ομάδα προτείνει μια πρόταση που περιγράφει την εικόνα.

Ο **δάσκαλος υπενθυμίζει** στους μαθητές ποιο γραμματικό φαινόμενο πρέπει να χρησιμοποιήσουν στις προτάσεις τους (π.χ. **επίθετα, επιρρήματα, χρονικές προτάσεις κτλ.**).

Κάθε ομάδα **συζητά σύντομα** για να αποφασίσει ποια πρόταση θα προτείνει ο εκπρόσωπός της.

Δραστηριότητα 2: Διατύπωση της περιγραφικής πρότασης:

Ο εκπρόσωπος της ομάδας μπορεί να παρουσιάσει την πρόταση με έναν από τους δύο τρόπους:

1. Γραπτά: Η ομάδα γράφει την πρόταση και ο δάσκαλος την εισάγει στο ChatGPT.
2. Φωνητικά: Ο μαθητής λέει καθαρά την πρόταση, χρησιμοποιώντας φωνητική εντολή.

Παραδείγματα εφαρμογής:



Θέμα: Ένα μυστηριώδες σπίτι



Θέμα: Η αλεπού και ο κόρακας

Διδακτικός Στόχος: Μεταφορές



Διδακτικός Στόχος: Επιρρήματα που
δηλώνουν χρόνο

Ακολουθούν οι προτάσεις που το ChatGPT πρότεινε για κάθε εικόνα:

1. Χθες το βράδυ, ακούστηκαν παράξενοι ήχοι από το παλιό σπίτι. 2. Σήμερα, η ομίχλη σκέπασε την αυλή του σπιτιού. 3. Κάποτε, αυτό το σπίτι ήταν γεμάτο φως και γέλια. 4. Τώρα, τα παράθυρα είναι σπασμένα και οι τοίχοι γεμάτοι σκιές. 5. Πριν από λίγο, ένας δυνατός αέρας έκανε την πόρτα να τριζει. 6. Απόψε, το φως του φεγγαριού κάνει το σπίτι να φαίνεται ακόμα πιο τρομακτικό. 7. Πριν πολλά χρόνια, μια οικογένεια ζούσε εδώ. 8. Συχνά, οι περαστικοί λένε ότι βλέπουν σκιές να κινούνται μέσα στο σπίτι. 9. Πριν λίγο καιρό, κάποιοι τόλμησε να μπει μέσα, αλλά βγήκε τρομαγμένος. 10. Τότε, το σπίτι ήταν πανέμορφο, αλλά τώρα μοιάζει εγκαταλελειμμένο. 11. Κάθε βράδυ, ένας περίεργος ήχος ακούγεται από τη σοφίτα. 12. Μια φορά, κάποιος είδε μια λάμψη από το παράθυρο. 13. Από τότε, κανείς δεν πλησιάζει το σπίτι τη νύχτα. 14. Πριν την αυγή, η ομίχλη τυλίγει το σπίτι σαν πέπλο. 15. Κάθε μέρα, τα πουλιά αποφεύγουν να πλησιάσουν την σκεπή του. 16. Εδώ και χρόνια, το σπίτι παραμένει άδειο και σιωπηλό. 17. Λίγο πριν βραδιάσει, μια κουκουβάγια κάθεται πάνω στη στέγη. 18. Παλαιότερα, το σπίτι ήταν το ομορφότερο του χωριού. 19. Μερικές φορές, το φως στο παράθυρο αναβοσβήνει μόνο του.	1. Η αλεπού ήταν ένας μικρός κλέφτης που σχεδίαζε το επόμενο κόλπο της. 2. Ο κόρακας ήταν ένας βασιλιάς που στεκόταν περήφανα στο θρόνο του. 3. Το τυρί ήταν ένας χρυσός θησαυρός που άστραφτε στο ράμφος του κόρακα. 4. Η φωνή της αλεπούς ήταν ένα γλυκό τραγούδι που χαίδευε τα αυτιά του κόρακα. 5. Τα μάτια της αλεπούς ήταν δύο αναμμένα κάρβουνα γεμάτα πονηριά. 6. Ο κόρακας ήταν ένας στρατηγός. 7. Ο κορμός του δέντρου ήταν ένας σοφός γέροντας που είχε δει πολλά. 8. Το χαμόγελο της αλεπούς ήταν ένα μαχαίρι έτοιμο να κόψει την αλαζονεία του κόρακα. 9. Η αλεπού ήταν ένας μάγος. 10. Η φωνή του κόρακα έσπασε σαν γυαλί μόλις άνοιξε το στόμα του. 11. Το δάσος ήταν ένας μεγάλος πίνακας γεμάτος χρώματα και ήχους. 12. Ο ουρανός ήταν μια μπλε θάλασσα που αγκάλιαζε το δέντρο. 13. Το φτέρωμα του κόρακα ήταν ένας μαύρος μανδύας γεμάτος περηφάνια. 14. Η πτώση του τυριού ήταν σαν την πτώση ενός αστεριού από τον ουρανό. 15. Τα λόγια της αλεπούς ήταν μετόξι που τύλιγε το μυαλό του κόρακα. 16. Τα δέντρα ήταν φύλακες που παρακολουθούσαν το κόλπο της αλεπούς. 17. Ο άνεμος ήταν ένας ψίθυρος που έλεγε μυστικά στο αυτί του κόρακα. 18. Η αλεπού ήταν ένας ηθοποιός που έπαιζε τον καλύτερο ρόλο της.
---	--



20. Προχθές, ένας περαστικός είπε πως άκουσε μια φωνή να τον καλεί.	19. Το γέλιο της αλεπούς ήταν ένα ποτάμι που κυλούσε γεμάτο ειρωνεία. 20. Ο κόρακας ήταν ένα πεσμένο άστρο που έχασε τη λάμψη του από την αλαζονεία του.
Θέμα: Ένα μυστηριώδες σπίτι Διδακτικός Στόχος: Επιρρήματα που δηλώνουν χρόνο	Θέμα: Η αλεπού και ο κόρακας Διδακτικός Στόχος: Μεταφορές

Αξιολόγηση της πρότασης από το ChatGPT

- **Αν η πρόταση ταιριάζει** με μία από τις προτάσεις του ChatGPT, η ομάδα **κερδίζει 1 βαθμό**.
- **Αν η πρόταση δεν ταιριάζει**, το ChatGPT **δίνει συμβουλές** για το πώς μπορεί να βελτιωθεί.
- Αν η πρόταση **δεν περιέχει το ζητούμενο γραμματικό φαινόμενο**, ο δάσκαλος το επισημαίνει και ζητά από την ομάδα να την αναδιατυπώσει.

Εναλλαγή των ομάδων & συνεχόμενοι γύροι

- Το παιχνίδι συνεχίζεται **με σειρά**, ώστε κάθε ομάδα να έχει την ευκαιρία να προτείνει προτάσεις.
- Σε κάθε γύρο, ο **εκπρόσωπος αλλάζει**, ώστε όλα τα μέλη της ομάδας να συμμετάσχουν.
- Ο δάσκαλος **παρακολουθεί** και δίνει επιπλέον καθοδήγηση όπου χρειάζεται.

Λήξη του παιχνιδιού

- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ο δάσκαλος κρίνει ότι οι μαθητές έχουν εξασκηθεί αρκετά.
- Ο δάσκαλος **ανακοινώνει τις τελικές βαθμολογίες** και τις καλύτερες προτάσεις.



Μέρος Γ: Συζήτηση και Αναστοχασμός

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ο δάσκαλος καθοδηγεί μια δομημένη συζήτηση ώστε οι μαθητές να αναστοχαστούν πάνω στην εμπειρία τους και να συνειδητοποιήσουν τι έμαθαν μέσα από τη δραστηριότητα.

Συγκρίσεις και ανατροφοδότηση

Ο δάσκαλος προβάλλει ή διαβάζει τις προτάσεις του ChatGPT και τις συγκρίνει με τις προτάσεις των μαθητών.

- **Ρωτά τις ομάδες:**
 - ο Ποιες προτάσεις σας ταιριάζουν με αυτές του ChatGPT;
 - ο Τι έκανε μια πρόταση να είναι πιο «δυνατή» περιγραφικά;
 - ο Ποιες προτάσεις είχαν περισσότερα στοιχεία από το γραμματικό φαινόμενο που ζητήθηκε;
- **Στόχος:** Οι μαθητές να παρατηρήσουν ποιες γλωσσικές δομές έκαναν τις περιγραφές τους πιο επιτυχημένες και να κατανοήσουν τη σημασία των γραμματικών φαινομένων στην περιγραφή.

Ανάλυση των δυσκολιών:

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να εντοπίσουν τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν.

- **Ερωτήσεις προς συζήτηση:**
 - ο Ήταν εύκολο ή δύσκολο να σκεφτείτε περιγραφικές προτάσεις; Γιατί;
 - ο Ποιο στοιχείο της περιγραφής ήταν πιο δύσκολο (επιθετικοί προσδιορισμοί, επιρρήματα, χρονικές προτάσεις κ.λπ.);
 - ο Η φωνητική διατύπωση ήταν πιο δύσκολη από τη γραπτή; Γιατί;
 - ο Πώς θα μπορούσατε να βελτιώσετε την περιγραφή σας την επόμενη φορά;
- **Στόχος:** Οι μαθητές να εντοπίσουν προσωπικές δυσκολίες και να συζητήσουν τρόπους βελτίωσης.



Αξιολόγηση της εμπειρίας του παιχνιδιού

Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να αξιολογήσουν τη δραστηριότητα και την εμπειρία τους.

- **Ερωτήσεις αναστοχασμού:**
 - Σας άρεσε το παιχνίδι; Γιατί;
 - Τι μάθατε για τις περιγραφές;
 - Πώς σας βοήθησε η συνεργασία με την ομάδα σας;
 - Πιστεύετε ότι η τεχνητή νοημοσύνη βοήθησε στην κατανόηση της γλώσσας;
 - Πώς θα χρησιμοποιούσατε τη συγκεκριμένη τεχνική σε μια δική σας περιγραφή;
- **Στόχος:** Οι μαθητές να εκφράσουν τις εντυπώσεις τους και να συνδέσουν το παιχνίδι με την πραγματική χρήση της γλώσσας.

Κλείσιμο – Συμπεράσματα

Ο δάσκαλος συνοψίζει τα βασικά σημεία της δραστηριότητας:

- Η περιγραφή γίνεται πιο πλούσια και κατανοητή με τη σωστή χρήση επιθέτων, επιρρημάτων και άλλων γραμματικών φαινομένων.
- Η συνεργασία με την ομάδα και η ανταλλαγή ιδεών βοηθούν στη βελτίωση των προτάσεων.
- Η προφορική εξάσκηση βοηθά στη σωστή εκφορά και δομή των προτάσεων.
- Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να λειτουργήσει ως ένα εργαλείο που προσφέρει εναλλακτικές διατυπώσεις και αξιολόγηση των περιγραφών.

Μέρος Δ: Ιδέες για επέκταση



Για να συνεχιστεί η μάθηση, ο δάσκαλος μπορεί να προτείνει επιπλέον δραστηριότητες:

- Δημιουργική γραφή: Οι μαθητές γράφουν μια σύντομη παράγραφο περιγραφής χρησιμοποιώντας τα στοιχεία που έμαθαν.
- Προφορικές περιγραφές: Οι μαθητές περιγράφουν μια εικόνα χωρίς να τη βλέπουν οι άλλοι, ώστε να τη «φανταστούν» μόνο από την περιγραφή.
- Διαθεματική σύνδεση: Το παιχνίδι εφαρμόζεται σε άλλα μαθήματα, όπως η Ιστορία (περιγραφή ιστορικών σκηνών) ή η Λογοτεχνία (ανάλυση περιγραφικών αποσπασμάτων).

Οργάνωση Τάξης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες μικτής ικανότητας για συνεργασία και ανταλλαγή ιδεών.
- Χρήση των ψηφιακών εργαλείων με υπεύθυνη καθοδήγηση και επίβλεψη από τον εκπαιδευτικό.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της δραστηριότητας βασίζεται σε τρεις άξονες: (1) κατανόηση του γλωσσικού φαινομένου, (2) συμμετοχή και συνεργασία, (3) δημιουργικότητα και περιγραφική ικανότητα.

1. Κατανόηση του γλωσσικού φαινομένου

Ο δάσκαλος αξιολογεί αν οι μαθητές:

- Χρησιμοποίησαν σωστά το γραμματικό φαινόμενο που ζητήθηκε (π.χ. επίθετα, επιρρήματα, χρονικές προτάσεις).
- Διατύπωσαν ολοκληρωμένες και δομημένες προτάσεις.



- Βελτίωσαν τις προτάσεις τους μετά από τις συμβουλές του ChatGPT.
- Έδειξαν πρόοδο σε σχέση με την αρχική τους εξάσκηση.

Μέθοδος αξιολόγησης:

- Ο δάσκαλος μπορεί να κρατά σημειώσεις για κάθε ομάδα.
- Οι μαθητές μπορούν να κάνουν αυτοαξιολόγηση: *Τι βρήκαν εύκολο/δύσκολο;*
- Αν χρειάζεται, μπορούν να δοθούν επιπλέον ασκήσεις για περαιτέρω εξάσκηση.

2. Συμμετοχή και συνεργασία

Ο δάσκαλος παρατηρεί αν οι μαθητές:

- Συμμετείχαν ενεργά στη δραστηριότητα.
- Συνεργάστηκαν αποτελεσματικά με τα μέλη της ομάδας τους.
- Βοήθησαν στην ομαδική συζήτηση πριν την υποβολή των προτάσεων.
- Έδειξαν σεβασμό στις ιδέες των άλλων.

Μέθοδος αξιολόγησης:

- Παρατήρηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Συζήτηση στο τέλος: *Πώς συνεργαστήκατε στην ομάδα σας;*
- Αξιολόγηση από τους ίδιους τους μαθητές: *Πόσο εύκολο ήταν να συνεργαστείτε;*

3. Δημιουργικότητα και περιγραφική ικανότητα

Ο δάσκαλος εξετάζει αν οι προτάσεις των μαθητών:

- Ήταν ζωντανές και περιεκτικές.
- Χρησιμοποίησαν πλούσιο λεξιλόγιο.
- Δημιούργησαν έντονες εικόνες στο μυαλό του ακροατή.
- Ξεχώρισαν για τη φαντασία τους.

Μέθοδος αξιολόγησης:

- Επιβράβευση της πιο περιγραφικής ή πρωτότυπης πρότασης.



- Διάλογος με τους μαθητές: *Τι θα μπορούσατε να προσθέσετε για να βελτιώσετε την περιγραφή σας;*
- Ανάθεση επέκτασης της δραστηριότητας μέσω σύντομης γραπτής περιγραφής.



Η Θέση της Επιστήμης:

Πως οι διδακτικές προτάσεις εναρμονίζονται με τη διεθνή επιστημονική βιβλιογραφία

Σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζεται μέρος της διεθνούς βιβλιογραφίας στην οποία βασιστήκαμε για να σχεδιάσουμε τις διδακτικές προτάσεις που περιγράφονται στο βιβλίο. Η βιβλιογραφική ανασκόπηση εστιάζει σε 4 βασικούς άξονες: την κριτική σκέψη, την ομαδική εργασία, τη σημασία της οπτικοποίησης στη μαθησιακή διαδικασία και την ενσωμάτωση της μουσικής ως εργαλείου διδασκαλίας. Οι παραπάνω άξονες αναγνωρίζονται ως καίριοι παράγοντες που μπορούν να ενισχύσουν τη γνωστική και συναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών, συμβάλλοντας στη βελτίωση της μαθησιακής τους επίδοσης και της συνεργασίας τους στο σχολικό περιβάλλον.

Η ομάδα που εργάστηκε για τη διαμόρφωση των διδακτικών προτάσεων άντλησε έμπνευση όχι μόνο από τα ευρήματα της διεθνούς βιβλιογραφίας, αλλά και από την άμεση αλληλεπίδραση με τους μαθητές και την αναγνώριση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών που εντοπίστηκαν στα σχολεία (Ελλάδας και Κύπρου) όπου αναπτύχθηκαν οι διδακτικές δράσεις. Η παρατήρηση της μαθησιακής συμπεριφοράς των μαθητών, οι διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες και οι πολιτισμικές διαφοροποιήσεις που καταγράφηκαν στα σχολικά περιβάλλοντα διαμόρφωσαν τις τελικές διδακτικές προτάσεις, επιβεβαιώνοντας τη σημασία της προσαρμογής των εκπαιδευτικών στρατηγικών στις εκάστοτε συνθήκες και ανάγκες των μαθητών.



Τα Γνωστικά και Συναισθηματικά Οφέλη της Κριτικής Σκέψης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση είναι ζωτικής σημασίας, καθώς αποτελεί τη βάση για την καλλιέργεια σημαντικών γνωστικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων που οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν σε όλη τη διάρκεια της ζωής τους. Η ενίσχυση της κριτικής σκέψης επιτρέπει στους μαθητές να διαχειρίζονται σύνθετες πληροφορίες, να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις και να συμμετέχουν ενεργά σε δημοκρατικές διαδικασίες. Η κριτική σκέψη δεν αφορά μόνο τη βελτίωση της ακαδημαϊκής επίδοσης, αλλά και την καλλιέργεια ανοιχτού πνεύματος, περιέργειας και ανεξαρτησίας στη σκέψη.

Γνωστικά Οφέλη

1. Ενίσχυση της Ακαδημαϊκής Επίδοσης

Η κριτική σκέψη παρέχει στους μαθητές τα εργαλεία για να αναλύουν και να αξιολογούν πληροφορίες, βελτιώνοντας τις επιδόσεις τους σε όλα τα μαθήματα.

- Η κριτική σκέψη επιτρέπει στους μαθητές να ορίζουν και να διευκρινίζουν έννοιες, να παρουσιάζουν τεκμηριωμένα επιχειρήματα και να αμφισβητούν τις απόψεις των άλλων, γεγονός που ενισχύει τη μαθησιακή διαδικασία (Falloon, G. 2024).
- Οι μαθητές που εμπλέκονται σε προγράμματα ανάπτυξης κριτικής σκέψης επιδεικνύουν καλύτερες επιδόσεις στα μαθηματικά, τις φυσικές επιστήμες και τη γλώσσα (Kirk et al., 2023).
- Η καθοδηγούμενη διερευνητική μάθηση ενισχύει την ικανότητα ανάλυσης και σύνθεσης πληροφοριών, ενώ ταυτόχρονα βελτιώνει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων (Kirk et al., 2023).

2. Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Επίλυσης Προβλημάτων και Λήψης Αποφάσεων



Η κριτική σκέψη προάγει την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων, εξοπλίζοντας τους μαθητές με τις απαραίτητες δεξιότητες για να διαχειρίζονται σύνθετες καταστάσεις:

- Η ερευνητική μάθηση ενισχύει την ικανότητα των μαθητών να αξιολογούν εναλλακτικές λύσεις και να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις (Kirk et al., 2023).
- Η χρήση φιλοσοφικών συζητήσεων βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν βαθύτερη κατανόηση και να εξετάζουν κριτικά τα επιχειρήματα των άλλων (Ϊσarnίκονά, 2017).

3. Ανάπτυξη Κριτικής Ανάλυσης και Δημιουργικής Σκέψης

Η κριτική σκέψη προάγει τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων και την ικανότητα εύρεσης πρωτότυπων λύσεων:

- Η δημιουργία κοινοτήτων διερεύνησης στην τάξη ενθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητών σε συζητήσεις και την ανταλλαγή επιχειρημάτων, προωθώντας τη δημιουργικότητα και την αναλυτική σκέψη (Coles, 1995).
- Οι μαθητές μαθαίνουν να προσεγγίζουν τις προκλήσεις με ανοιχτό μυαλό και να εξετάζουν πολλαπλές οπτικές γωνίες πριν καταλήξουν σε ένα συμπέρασμα (Ϊsarnίκονά, 2017).

Συναισθηματικά Οφέλη

1. Αυξημένη Αυτοπεποίθηση και Αυτονομία

Η ενίσχυση της κριτικής σκέψης οδηγεί σε μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και αυτονομία στη λήψη αποφάσεων:

- Οι μαθητές που συμμετέχουν σε δραστηριότητες ανάπτυξης κριτικής σκέψης αναπτύσσουν αυτοπεποίθηση στις ικανότητές τους να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις (Deng et al., 2023).
- Η ελευθερία να αμφισβητούν και να διαμορφώνουν τις απόψεις τους ενισχύει την αυτονομία και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων (Reffhaug et al., 2024).



2. Ανάπτυξη Κοινωνικών Δεξιοτήτων και Ενσυναίσθησης

Η κριτική σκέψη ενισχύει τις κοινωνικές δεξιότητες και την κατανόηση των απόψεων των άλλων:

- Οι ομαδικές συζητήσεις και οι δραστηριότητες διερεύνησης βοηθούν τους μαθητές να κατανοούν και να σέβονται τις διαφορετικές απόψεις, προάγοντας την ενσυναίσθηση και την κοινωνική συνοχή (Coles, 1995).
- Η κατανόηση των διαφορετικών προοπτικών ενισχύει τη συνεργασία και τη διαπολιτισμική επικοινωνία (Reffhaug et al., 2024).

3. Προώθηση της Περιέργειας και της Ανοιχτής Σκέψης

Η κριτική σκέψη προωθεί την περιέργεια και την αναζήτηση της αλήθειας:

- Η εμπλοκή των μαθητών σε διερευνητικές δραστηριότητες και φιλοσοφικές συζητήσεις καλλιεργεί την περιέργεια και την ανάγκη αναζήτησης τεκμηριωμένων απαντήσεων (Ξαρνίκονά, 2017).
- Οι μαθητές ενθαρρύνονται να προσεγγίζουν τα προβλήματα με ανοιχτό μυαλό και να εξετάζουν πολλαπλές λύσεις (Wang & Chen, 2023).

Συμπέρασμα

Η ενίσχυση της κριτικής σκέψης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση αποτελεί ουσιαστικό στοιχείο για τη βελτίωση τόσο των ακαδημαϊκών όσο και των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών. Η εφαρμογή μεθόδων όπως η διερευνητική μάθηση, οι φιλοσοφικές συζητήσεις και η δημιουργία κοινοτήτων διερεύνησης οδηγεί σε καλύτερη επίλυση προβλημάτων, υψηλότερες ακαδημαϊκές επιδόσεις και ανάπτυξη αυτονομίας. Επιπλέον, η κριτική σκέψη ενισχύει την ενσυναίσθηση, την κοινωνική συνοχή και τη διάθεση για ανοιχτή σκέψη, προσφέροντας στους μαθητές τα εργαλεία για να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τις προκλήσεις της ζωής.



Τα Γνωστικά και Συναισθηματικά Οφέλη της Ομαδικής Εργασίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Η ομαδική εργασία στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση έχει αναγνωριστεί ως μια αποτελεσματική μέθοδος που ενισχύει τις ακαδημαϊκές επιδόσεις και τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών. Η συνεργατική μάθηση επιτρέπει στους μαθητές να ανταλλάσσουν γνώσεις, να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον και να αναπτύσσουν βασικές επικοινωνιακές και κοινωνικές δεξιότητες. Τα οφέλη της ομαδικής εργασίας διακρίνονται σε **γνωστικά** και **συναισθηματικά**.

Γνωστικά Οφέλη

1. Βελτίωση Ακαδημαϊκών Επιδόσεων

Η ομαδική εργασία έχει θετική επίδραση στις επιδόσεις των μαθητών σε μαθήματα όπως τα μαθηματικά και οι γλωσσικές τέχνες:

- **Γλωσσικές Τέχνες:** Μελέτη που πραγματοποιήθηκε στην Ουγκάντα έδειξε ότι η ομαδική εργασία βελτίωσε τις επιδόσεις στις γλωσσικές δεξιότητες, με αξιοσημείωτη διαφορά στις βαθμολογίες μετά την παρέμβαση (Namusoke & Rukundo, 2022). Οι μαθητές ανέπτυξαν καλύτερη κατανόηση και χρήση του λεξιλογίου μέσω της συνεργασίας (Namusoke & Rukundo, 2022).
- **Μαθηματικά:** Μελέτη σε μαθητές τρίτης τάξης έδειξε ότι η ομαδική εργασία οδήγησε σε σημαντική αύξηση των επιδόσεων στα μαθηματικά, με βελτιωμένες βαθμολογίες στα τεστ μετά την παρέμβαση (Shouib & Aslam, 2024). Αντίστοιχα, σε μαθητές έκτης τάξης σημειώθηκε **14,8% αύξηση** στην εφαρμογή μαθηματικών εννοιών (Abbasi et al., 2025).

2. Ανάπτυξη Επικοινωνιακών Δεξιοτήτων

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας ενισχύει τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες:



- Οι μαθητές μαθαίνουν να εκφράζουν τις απόψεις τους, να ακούν και να κατανοούν τις απόψεις των άλλων.
- Μελέτη έδειξε ότι η ομαδική εργασία βελτίωσε τις δεξιότητες παρουσίασης, ακρόασης και ανταλλαγής επιχειρημάτων μεταξύ των μαθητών (Κοτόνα et al., 2022).
- Οι μαθητές ανέπτυξαν καλύτερη ικανότητα στην επίλυση συγκρούσεων και στην έκφραση ιδεών.

3. Ανάπτυξη Αυτονομίας και Ευθύνης

Η συμμετοχή στην ομαδική εργασία ενισχύει το αίσθημα ευθύνης και αυτονομίας των μαθητών:

- Οι μαθητές αναλαμβάνουν ρόλους και ευθύνες μέσα στην ομάδα, γεγονός που ενισχύει την εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους (Tamburlini, 2022).
- Η ενεργή συμμετοχή και η αίσθηση ότι η συμβολή τους είναι σημαντική, ενισχύουν την αυτονομία και την ικανότητα λήψης αποφάσεων.

Συναισθηματικά Οφέλη

1. Αύξηση Κινήτρου και Εμπλοκής

Η ομαδική εργασία αυξάνει τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών, καθιστώντας τη μαθησιακή διαδικασία πιο διαδραστική και ελκυστική:

- Μελέτη σε ισπανική τάξη δημοτικού έδειξε ότι η χρήση διαδραστικών ομάδων βελτίωσε τις επιδόσεις και αύξησε τη συνολική ικανοποίηση των μαθητών από τη μαθησιακή διαδικασία (Lantarón & Lantarón, 2021).
- Οι μαθητές ένιωσαν μεγαλύτερη σύνδεση με τους συμμαθητές τους και συμμετείχαν πιο ενεργά στις δραστηριότητες.

2. Ανάπτυξη Κοινωνικών Δεξιοτήτων και Ομαδικότητας

Η συνεργατική μάθηση ενισχύει τη συνεργασία και την ομαδική συνοχή:



- Μελέτη σε σχολείο της Υογγακάρτα έδειξε ότι η ομαδική εργασία όχι μόνο βελτίωσε την κατανόηση του υλικού αλλά και ενίσχυσε το αίσθημα της ομαδικότητας, μειώνοντας τις συγκρούσεις μεταξύ των μαθητών (Indriyani, 2024).
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η ενσυναίσθηση, η διαπραγμάτευση και ο σεβασμός προς τις απόψεις των άλλων, ενισχύει τη συνοχή και τη συνεργασία μέσα στην ομάδα.

3. Ενίσχυση της Αυτοπεποίθησης και της Αίσθησης Επιτυχίας

Η συνεργατική μάθηση ενισχύει την αυτοπεποίθηση των μαθητών και την αίσθηση επιτυχίας:

- Οι μαθητές νιώθουν ότι η συμβολή τους είναι σημαντική, γεγονός που αυξάνει την αυτοεκτίμηση και την εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους.
- Όταν οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά και βλέπουν θετικά αποτελέσματα, αυξάνεται το αίσθημα ικανοποίησης και επιτυχίας.

Συμπέρασμα

Η ομαδική εργασία αποτελεί ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την ενίσχυση τόσο των ακαδημαϊκών όσο και των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών. Τα **γνωστικά οφέλη** περιλαμβάνουν τη βελτίωση των επιδόσεων στα μαθηματικά και στις γλωσσικές δεξιότητες, την ανάπτυξη κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων, καθώς και την ενίσχυση της επικοινωνίας και της αυτονομίας. Τα **συναισθηματικά οφέλη** περιλαμβάνουν την αύξηση της αυτοπεποίθησης, την ανάπτυξη της συνεργασίας και τη βελτίωση του μαθησιακού περιβάλλοντος. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν την ομαδική εργασία ως μέσο για τη βελτίωση της συνολικής μαθησιακής εμπειρίας και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.



Η Επίδραση της Οπτικοποίησης στην Ανάπτυξη Λεξιλογίου στην Προσχολική Εκπαίδευση

Η χρήση οπτικοποίησης στην προσχολική εκπαίδευση αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο για τη βελτίωση της γλωσσικής ανάπτυξης και την απόκτηση λεξιλογίου. Διάφορες οπτικές τεχνικές, όπως οι αφηγηματικές ιστορίες με εικόνες, οι εικονικές χειρονομίες, τα έγχρωμα οπτικά μέσα, η νοητική χαρτογράφηση και το Picture-Word Inductive Model (PWIM), έχουν αποδειχθεί ιδιαίτερα αποτελεσματικές στη βελτίωση τόσο των γνωστικών όσο και των συναισθηματικών δεξιοτήτων των παιδιών.

Γνωστικά Οφέλη

1. Ανάπτυξη Μνήμης και Κατανόησης

Η οπτικοποίηση βοηθά τα παιδιά να οργανώνουν και να θυμούνται νέες λέξεις πιο εύκολα, καθώς συνδέουν τη σημασία των λέξεων με εικόνες και σωματικές κινήσεις.

- **Αφηγηματικές Ιστορίες με Εικόνες**

Οι αφηγηματικές ιστορίες με εικόνες παρέχουν ένα οργανωμένο και πλούσιο πλαίσιο που βοηθά τα παιδιά να κατανοούν και να θυμούνται νέες λέξεις. Μελέτη έδειξε ότι η χρήση τέτοιων ιστοριών οδήγησε σε **σημαντική βελτίωση στη συγκράτηση λεξιλογίου** σε μαθητές νηπιαγωγείου (Kristiani & Hanafi, 2024).

- **Εικονικές Χειρονομίες**

Οι κινήσεις που μιμούνται τη σημασία των λέξεων βοηθούν τα παιδιά να θυμούνται και να κατανοούν πιο εύκολα νέες έννοιες. Μελέτη σε πολυγλωσσικούς μαθητές έδειξε ότι οι εικονικές χειρονομίες βελτίωσαν τη δεκτική και παραγωγική γνώση του λεξιλογίου (Lücke, 2023).

- **Έγχρωμα Οπτικά Μέσα**

Η χρήση έντονων χρωμάτων ενισχύει τη μνήμη και την αναγνώριση των λέξεων. Μελέτη σε μαθητές νηπιαγωγείου έδειξε ότι τα έγχρωμα γραφικά και εικόνες οδήγησαν σε **σημαντική βελτίωση της απομνημόνευσης** νέων λέξεων (Kristiani & Hanafi, 2024).



- **Νοητική Χαρτογράφηση**

Η χρήση νοητικών χαρτών βοηθά τα παιδιά να οργανώνουν λέξεις και να κατανοούν τις σχέσεις μεταξύ τους, ενισχύοντας τη δομική σκέψη και τη μνήμη (Muhammad et al., 2019).

- **Picture-Word Inductive Model (PWIM)**

Το PWIM, μέσω της συσχέτισης εικόνων και λέξεων, βοηθά τα παιδιά να κατανοούν και να απομνημονεύουν ευκολότερα νέες λέξεις, ιδιαίτερα σε μαθητές που μαθαίνουν αγγλικά ως δεύτερη γλώσσα (Swartzendruber, 2007).

2. Βελτίωση της Επικοινωνιακής Ικανότητας

Οι οπτικές τεχνικές επιτρέπουν στα παιδιά να συνδέουν τη σημασία των λέξεων με καταστάσεις και αντικείμενα, βελτιώνοντας τη χρήση του λεξιλογίου σε πραγματικές συνθήκες.

- Οι **αφηγηματικές ιστορίες με εικόνες** και οι **νοητικοί χάρτες** παρέχουν στα παιδιά ένα οπτικό και γλωσσικό πλαίσιο για την εξάσκηση νέου λεξιλογίου.
- Οι **εικονικές χειρονομίες** επιτρέπουν στα παιδιά να εκφράζονται καλύτερα, ενισχύοντας τη φυσική και λεκτική επικοινωνία.

3. Βελτίωση Ακαδημαϊκών Επιδόσεων

Η χρήση οπτικών τεχνικών σχετίζεται με **υψηλότερες επιδόσεις** στις γλωσσικές δεξιότητες και στην αναγνωστική κατανόηση.

- Μαθητές που συμμετείχαν σε προγράμματα που περιλάμβαναν οπτικοποίηση παρουσίασαν υψηλότερη ακαδημαϊκή απόδοση στις γλωσσικές εξετάσεις (Kristiani & Hanafi, 2024).

Συναισθηματικά Οφέλη

1. Αύξηση Κινήτρου και Συμμετοχής

Οι οπτικές τεχνικές κάνουν τη μάθηση πιο ευχάριστη και ελκυστική, αυξάνοντας τη διάθεση και το ενδιαφέρον των παιδιών.



- Οι **αφηγηματικές ιστορίες με εικόνες** παρέχουν ένα δημιουργικό και ενδιαφέρον πλαίσιο, που εμπλέκει τα παιδιά στη διαδικασία της μάθησης.
- Οι **εικονικές χειρονομίες** κάνουν τη μάθηση πιο διαδραστική, αυξάνοντας τη συμμετοχή και την ενεργό μάθηση.
- Τα **έγχρωμα γραφικά** τραβούν την προσοχή των παιδιών, κάνοντας το περιβάλλον μάθησης πιο ευχάριστο και διασκεδαστικό.

2. Ανάπτυξη Αυτοπεποίθησης

Η οπτικοποίηση βοηθά τα παιδιά να νιώθουν πιο σίγουρα για τις γλωσσικές τους ικανότητες, καθώς διευκολύνεται η κατανόηση και η χρήση των λέξεων.

- Οι **εικονικές χειρονομίες** και οι **νοητικοί χάρτες** επιτρέπουν στα παιδιά να εκφράζονται με μεγαλύτερη ευκολία, ενισχύοντας την αυτοπεποίθησή τους στην επικοινωνία.

3. Ανάπτυξη Ενσυναίσθησης και Συνεργασίας

Η χρήση αφηγηματικών ιστοριών και εικόνων βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν και να αναγνωρίσουν συναισθήματα και καταστάσεις, ενισχύοντας τη συνεργασία και την κατανόηση.

- Η χρήση εικόνων και χειρονομιών ενισχύει τη συναισθηματική σύνδεση με το υλικό, κάνοντας τη μάθηση πιο προσωπική και άμεση.

Συμπέρασμα

Η οπτικοποίηση αποτελεί έναν αποτελεσματικό τρόπο για τη βελτίωση της γλωσσικής ανάπτυξης και της απόκτησης λεξιλογίου στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Οι **αφηγηματικές ιστορίες με εικόνες** βελτιώνουν τη μνήμη και την κατανόηση, οι **εικονικές χειρονομίες** ενισχύουν την ενεργή μάθηση και τη συμμετοχή, ενώ τα **έγχρωμα οπτικά μέσα** αυξάνουν τη συγκέντρωση και το ενδιαφέρον. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενισχύσουν τη γλωσσική ανάπτυξη και τη συναισθηματική ωρίμανση των παιδιών ενσωματώνοντας αυτές τις τεχνικές στο εκπαιδευτικό τους πρόγραμμα.



Τα Γνωστικά και Συναισθηματικά Οφέλη της Μουσικής στην Εκπαίδευση

Η μουσική αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο στην εκπαίδευση, προσφέροντας σημαντικά **γνωστικά** και **συναισθηματικά** οφέλη στους μαθητές κάθε ηλικίας. Η ένταξη της μουσικής στις εκπαιδευτικές διαδικασίες ενισχύει τη μνήμη, τις γλωσσικές και μαθηματικές δεξιότητες, ενώ ταυτόχρονα προάγει τη συναισθηματική έκφραση και την κοινωνική συνοχή.

Γνωστικά Οφέλη

1. Ενίσχυση της Μνήμης και των Γλωσσικών Δεξιοτήτων

Η μουσική ενισχύει τη μνήμη και τη συγκράτηση πληροφοριών, ειδικά όταν το περιεχόμενο διδάσκεται με μουσικό τρόπο. Οι μαθητές που μαθαίνουν λεξιλόγιο μέσω τραγουδιών διατηρούν καλύτερα τις πληροφορίες σε σχέση με τις παραδοσιακές μεθόδους (Asun & Nasri, 2024; Charpin, 2023). Επιπλέον, η μουσική βελτιώνει την κατανόηση, την προφορά και τη ροή του λόγου σε μαθητές που μαθαίνουν ξένες γλώσσες (Asun & Nasri, 2024).

2. Βελτίωση στις Μαθηματικές Δεξιότητες

Η μουσική ενισχύει τη μαθηματική σκέψη, την αναγνώριση μοτίβων και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Οι μαθητές που λαμβάνουν μουσική εκπαίδευση τείνουν να αποδίδουν καλύτερα στα μαθηματικά, καθώς η μουσική αναπτύσσει τη δομική σκέψη και την ικανότητα χειρισμού μοτίβων (Turyamureeba, 2024; Malhotra et al., 2024).

3. Βελτίωση Ακαδημαϊκής Απόδοσης

Οι μαθητές που συμμετέχουν σε προγράμματα μουσικής εμφανίζουν υψηλότερες επιδόσεις, καλύτερη παρακολούθηση μαθημάτων και χαμηλότερα ποσοστά εγκατάλειψης σχολείου, χάρη στις δεξιότητες πειθαρχίας, δημιουργικότητας και κριτικής σκέψης που αναπτύσσουν (Malhotra et al., 2024).

Συναισθηματικά Οφέλη

1. Κίνητρο και Ενθουσιασμός

Η μουσική ενισχύει το ενδιαφέρον και τη διάθεση των μαθητών για μάθηση. Οι



μαθητές που διδάσκονται μέσω τραγουδιών δείχνουν υψηλότερα επίπεδα κινήτρου και απόλαυσης στη μαθησιακή διαδικασία (Melisa et al., 2022).

2. Συναισθηματική Έκφραση και Ενσυναίσθηση

Η μουσική βοηθά τους μαθητές να εκφράζουν τα συναισθήματά τους και να κατανοούν τα συναισθήματα των άλλων. Η επαφή με διαφορετικά είδη μουσικής ενισχύει την αποδοχή της διαφορετικότητας και προάγει ένα κλίμα κατανόησης και σεβασμού (Alencar et al., 2025; Maldonado, 2024).

3. Μείωση Άγχους και Δημιουργία Θετικού Περιβάλλοντος

Η μουσική μειώνει το άγχος και το στρες των μαθητών, δημιουργώντας ένα θετικό και υποστηρικτικό περιβάλλον μάθησης. Μαθητές που διδάσκονται μέσω μουσικής παρουσιάζουν χαμηλότερα επίπεδα άγχους και μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στις σχολικές δραστηριότητες (Asun & Nasri, 2024; Charpin, 2023).

Συμπέρασμα

Η ενσωμάτωση της μουσικής στη διδασκαλία ενισχύει τόσο τις γνωστικές όσο και τις συναισθηματικές δεξιότητες των μαθητών, οδηγώντας σε καλύτερες ακαδημαϊκές επιδόσεις και πιο θετική μαθησιακή εμπειρία. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν τη μουσική ως εργαλείο για την ολόπλευρη ανάπτυξη των μαθητών, βελτιώνοντας τόσο τις ακαδημαϊκές τους ικανότητες όσο και τη συναισθηματική και κοινωνική τους ανάπτυξη.

Επιστημονικές Αναφορές

Abbasi, P., Hussain, F., & Mughal, S. H. (2025). Effect of group work on students' performance in mathematics at elementary level in District Larkana. *Journal of Educational Research*, 15(2), 123-145. <https://doi.org/10.59075/gxk5rz13>

Alencar, A. G. R. de, Bezerra, J. de S., Nascimento, L. L. L., Santos, M. A. F. dos, Lima-Bessa, F. G. O. de, Oliveira, E. O. O. de, Siqueira, I. G. de P., Pinho, M. S., Lacerda, M. J. S., Melo, S. M. O., Moura, R. F. dos S., Silva, J. P. da, Maia, G. M. de A., Lima, E. E., & Silva, K. O. L. da. (2025). The teaching-learning process of children in the context of music as a tool in pedagogical actions: An integrative literature review. *Contribuciones a Las Ciencias Sociales*, 18(1), 45-68. <https://doi.org/10.55905/revconv.18n.1-324>

Asun, S. H. R., & Nasri, N. M. (2024). Music as a teaching tool in teaching English: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(4), 223-237. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i4/23918>



- Charpin, D. (2023). Unlocking the power of music: A novel approach to language teaching and learning. Preprints, 305(7), 1-15. <https://doi.org/10.20944/preprints202305.0789.v1>
- Coles, M. (1995). Critical thinking talk and a community of enquiry in the primary school. *Language and Education*. <https://doi.org/10.1080/09500789509541411>
- Deng, L., Zhu, Y., & Chen, H. (2023). Promoting critical thinking through classroom dialogue and reflective practice. *Journal of Educational Psychology*, 45(3), 78-92. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2518746>
- Falloon, G. (2024). Investigating pedagogical, technological and school factors underpinning effective 'critical thinking curricula' in K-6 education. *Thinking Skills and Creativity*, 51, 101447. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101447>
- Frey, N., & Lüke, C. (2023). Iconic gestures support novel word learning in multilingual students with SLON in classrooms. *Child Language Teaching and Therapy*, 39(1), 34-50. <https://doi.org/10.1177/02656590231166919>
- Indriyani, T. V. (2024). Group work for enhancing students' understanding in simple past materials and developing social skills. *Journal of Language and Education*, 12(1), 45-58. <https://doi.org/10.21460/saga.2024.51.159>
- Kirk, M. L., Tytler, R., & White, P. (2023). Critical thinking in primary science through a guided inquiry pedagogy: A semiotic perspective. *Teachers and Teaching*. <https://doi.org/10.1080/13540602.2023.2191181>
- Kotova, E. Y., Sidorova, I. M., & Petrov, A. L. (2022). The collective activity of schoolchildren in cooperation groups as a step towards social interaction. *Proceedings of the International Scientific Conference on Education*, 3(1), 57-66. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220208.037>
- Kristiani, D. A. L., & Hanafi, M. (2024). Improving early vocabulary skills with colorful visuals: An evaluation at TK Katolik Santa Maria Tulungagung. *Journal of Early Childhood Education*, 12(3), 45-58. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.703>
- Lantarón, B. S., & Lantarón, B. S. (2021). Interactive groups and their influence on academic performance in the primary classroom. *Revista Innova Educación*, 3(2), 145-162. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.02.005.en>
- Malhotra, A., Selvarajan, S., Goyal, U., Garg, A., Grover, M., Sengupta, P. das, & Mohammed, S. (2024). Exploring the relationship between music learning and student educational performance. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 10(2), 78-91. <https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1135>
- Maldonado, E. (2024). Musical education in kindergarten: Importance on the quality of life in children. *Deleted Journal*, 8(1), 31-43. <https://doi.org/10.56294/h12024.463>
- Melisa, M., Silviyanti, Tgk. M., & Syamaun, A. (2022). Using songs to promote the affective domain in learning listening of EFL students. *Englisia: Journal of Language, Education and Humanities*, 9(2), 44-59. <https://doi.org/10.22373/ej.v9i2.11225>
- Muhammad, F. S., Elshazly, A. E. Y., & Ali, H. A. E. M. (2019). Using mind mapping as a visual literacy technique for developing EFL vocabulary learning among primary school pupils. *Journal of Foreign Language Education and Research*, 10(2), 112-128. <https://doi.org/10.21608/JFEB.2019.61282>



- Namusoke, J., & Rukundo, A. (2022). Group work: Effect of cooperative learning method on academic performance in English language among pupils in Universal Primary Education schools in Kashari, Uganda. *Cogent Education*. <https://doi.org/10.1080/2331186x.2022.2147774>
- Reffhaug, M. B. A., et al. (2024). Supporting primary students' critical thinking in whole-class conversations. *Environmental Education Research*. <https://doi.org/10.1080/13504623.2024.2309584>
- Šarníková, G. (2017). Development of critical thinking through literary texts. *Science Education*. <https://doi.org/10.24195/2414-4685-2017-5-20>
- Shouib, Z., & Aslam, R. (2024). Effectiveness of group work on students' academic performance in mathematics at primary level: An action research. *Asian Journal of Education and Learning*, 6(1), 99-112. <https://doi.org/10.55737/qjss.911457452>
- Swartzendruber, K. L. (2007). The Picture-Word Inductive Model and vocabulary acquisition: A classroom-based study. *Journal of Educational Psychology*, 15(3), 87-101.
- Turyamureeba, S. (2024). Integrating music education into the curriculum for cognitive development. *Journal of Research in Educational Psychology*, 5(2), 112-128. <https://doi.org/10.59298/rijre/2024/435054>
- Wang, X., & Chen, L. (2023). Building students' analytical thinking skills through inquiry-based learning. *Educational Review*, 42(2), 144-157. <https://doi.org/10.1080/00131911.2023.2517485>



Αντί Επιλόγου....:

Η Πρόκληση της Εποχής μας -

Η Τεχνητή Νοημοσύνη ως Ευκαιρία και Ευθύνη

Η τεχνητή νοημοσύνη δεν είναι απλώς ένα εργαλείο. Είναι ένας καθρέφτης της εποχής μας, που αντανακλά τις δυνατότητες και τους φόβους μας, τις ελπίδες και τις ανασφάλειές μας. Στα χέρια μας κρατούμε την τεχνολογία που μπορεί να μεταμορφώσει τον κόσμο προς το καλύτερο, αλλά και να αποσταθεροποιήσει την ισορροπία που τόσο δύσκολα έχουμε χτίσει. Ποιο μονοπάτι θα ακολουθήσουμε; Η απάντηση εξαρτάται από εμάς.

Ζούμε σε μια εποχή ραγδαίων αλλαγών. Η ταχύτητα με την οποία εξελίσσεται η τεχνητή νοημοσύνη προκαλεί δέος, αλλά και προβληματισμό. Από τη μία, ανοίγει δρόμους για νέες εκπαιδευτικές δυνατότητες, επιστημονικές ανακαλύψεις και οικονομική ανάπτυξη. Από την άλλη, γεννά προκλήσεις που απαιτούν εγρήγορση: ανισότητες στην πρόσβαση, ζητήματα ηθικής και προσωπικών δεδομένων, και ο φόβος ότι η ανθρωπότητα μπορεί να χάσει τον έλεγχο της τεχνολογίας που δημιουργήσε.

Ο μεγαλύτερος εχθρός μας δεν είναι η τεχνητή νοημοσύνη. Είναι τα αργά αντανεκλαστικά μας. Όσο εξελίσσεται η τεχνολογία, τόσο πιο γρήγορα πρέπει να ανταποκρινόμαστε. Δεν υπάρχει χώρος για εφησυχασμό. Ο χρόνος για δράση είναι τώρα.

Χρειαζόμαστε άμεσες πρωτοβουλίες που θα μας επιτρέψουν να αξιοποιήσουμε την τεχνητή νοημοσύνη υπεύθυνα και ηθικά:

- **Εκπαίδευση και Κατάρτιση:** Πρέπει να εφοδιάσουμε μαθητές, εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες με τις δεξιότητες που απαιτεί η νέα εποχή. Δεν αρκεί να γνωρίζουν πώς λειτουργεί η τεχνολογία. Πρέπει να μάθουν να την αμφισβητούν, να την ελέγχουν και να την καθοδηγούν.



- **Κανονισμοί και Ηθική:** Η ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης πρέπει να συνοδεύεται από ισχυρά πλαίσια ηθικής και νομοθεσίας. Χρειαζόμαστε διαφάνεια, προστασία προσωπικών δεδομένων και δίκαιη πρόσβαση στην τεχνολογία.
- **Συνεργασία και Καινοτομία:** Καμία χώρα, καμία κοινότητα δεν μπορεί να αντιμετωπίσει μόνη της τις προκλήσεις της τεχνητής νοημοσύνης. Η συνεργασία μεταξύ κυβερνήσεων, επιστημόνων και εταιρειών είναι απαραίτητη για να οικοδομήσουμε ένα κοινό μέλλον.

Η τεχνητή νοημοσύνη δεν είναι ούτε απλώς ένα εργαλείο, ούτε απλώς μια απειλή. Είναι μια πρόκληση. Μας καλεί να οραματιστούμε και να δημιουργήσουμε έναν κόσμο όπου η τεχνολογία υπηρετεί τον άνθρωπο, αντί να τον ελέγχει.

Ο χρόνος για αποφάσεις και δράσεις είναι τώρα. Αν αφεθούμε στην αδράνεια, θα αφήσουμε την τεχνολογία να καθορίσει το μέλλον μας. Αν όμως κινηθούμε γρήγορα, αποφασιστικά και υπεύθυνα, μπορούμε να οικοδομήσουμε ένα μέλλον όπου η τεχνητή νοημοσύνη θα είναι σύμμαχός μας και όχι αντίπαλός μας.

Αυτή είναι η στιγμή να εμπιστευτούμε τις δυνατότητές μας, να επενδύσουμε στη γνώση και να δημιουργήσουμε ένα μέλλον που θα στηρίζεται στην ισορροπία ανάμεσα στην πρόοδο και στην ανθρώπινη αξία. Το αύριο δεν γράφεται μόνο του. Εμείς κρατάμε το μολύβι.



Ενσωματώνοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη
στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση



Ενσωματώνοντας την Τεχνητή Νοημοσύνη
στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Το παρόν βιβλίο διατίθεται δωρεάν υπό την άδεια

**Creative Commons Αναφορά Δημιουργού -
Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0).**

Cyprus Library Cataloging-in-Publication Data

Ενσωματώνοντας Την Τεχνητή Νοημοσύνη Στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Πάφος : [Σ. Χατζηχριστοφής], 2025

1. Εκπαίδευση--Ηλεκτρονικοί υπολογιστές
2. Εκπαιδευτική τεχνολογία
3. Τεχνητή νοημοσύνη

371.334--dc23 - 20250130

