

Πληροφορική και κοινωνία

A,B,Γ Γυμνασίου

Οι υπολογιστές είναι παντού



- ▶ Αναζήτηση πληροφοριών και συμβουλών:
Στον σημερινό κόσμο, η αναζήτηση συμβουλών και πληροφοριών είναι ευκολότερη από ποτέ, χάρη στις προηγμένες τεχνολογίες Τεχνητής Νοημοσύνης όπως η Alexa, το ChatGPT και πολλά άλλα εργαλεία
- ▶ Εφαρμογές για την καθημερινή ζωή:
Οι εφαρμογές (applications, συντομογραφία apps) έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο διαχειριζόμαστε τις καθημερινές μας δραστηριότητες, καθιστώντας τις εργασίες ευκολότερες και πιο αποτελεσματικές ο Google Maps και το Waze, ο Google Translate, Todoist και το TickTick Δραστηριότητα.
- ▶ Ηλεκτρική σκούπα ρομπότ και άλλες ρομποτικές συσκευές που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στο σπίτι, όπως το χορτοκοπτικό ρομπότ το οποίο κρατάει τον κήπο μας περιποιημένο, κουρεύοντας το γρασίδι αυτόματα ή το καθαριστικό τζαμιών ρομπότ που καθαρίζει τα τζάμια μας γρήγορα και αποτελεσματικά.
- ▶ Αυτόνομο αυτοκίνητο
- ▶ Drones



Συζήτηση στην τάξη

- ▶ Πώς θα σας φαινόταν να ταξιδέψετε με αυτόνομο αυτοκίνητο ή ακόμη και με αυτόνομο αεροπλάνο;
- ▶ Αναζητήστε στο Διαδίκτυο και αλλού τα προβλήματα που έχει να αντιμετωπίσει ακόμη η πρακτική εφαρμογή Του αυτόνομου αυτοκινήτου.

Δραστηριότητα 1

Χωριστείτε σε 3 ομάδες. Κάθε ομάδα να επιλέξει και να εξερευνήσει μία από τις κατηγορίες εφαρμογών που ακολουθούν: α) Εκπαίδευση (π.χ. **Duolingo** για εκμάθηση γλωσσών), β) Παραγωγικότητα (π.χ. Todoist για διαχείριση εργασιών), γ) Ψυχαγωγία (π.χ. Dragonbox Algebra για μαθηματικά παιχνίδια). Στη συνέχεια, κάθε ομάδα να βρει δύο εφαρμογές από την κατηγορία που της έχει ανατεθεί. Κατεβάστε και δοκιμάστε τις εφαρμογές σε tablet, σημειώνοντας τις δυνατότητές τους και πώς μπορούν να είναι χρήσιμες στην καθημερινή ζωή. Μετά την εξερεύνηση των εφαρμογών, κάθε ομάδα να ετοιμάσει μια σύντομη παρουσίαση στην οποία να περιλαμβάνεται:

- Μια επισκόπηση κάθε εφαρμογής που δοκίμασε.
- Πώς κάθε εφαρμογή μπορεί να είναι επωφελής στις καθημερινές δραστηριότητες;
- Προσωπικές εμπειρίες ή παρατηρήσεις από τη χρήση των εφαρμογών.

Κάθε ομάδα να παρουσιάσει τα ευρήματά της στην τάξη. Συζητείστε στην τάξη σχετικά με τη συνολική επίδραση των εφαρμογών στην καθημερινή ζωή. Αναφέρετε την άποψή σας σχετικά με τα εξής θέματα:

- Ποιες εφαρμογές βρήκατε πιο χρήσιμες και γιατί;
- Πώς θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν αυτές οι εφαρμογές στη ζωή σας;
- Πιθανά μειονεκτήματα της υπερβολικής εμπιστοσύνης σε εφαρμογές



Πόσο καλά Ιταλικά ξέρεις;

- Τώρα ξεκινάω τα Ιταλικά
- Γνωρίζω μερικές βασικές λέξεις
- Μπορώ να κάνω απλές συζητήσεις
- Μπορώ να συζητήσω για διάφορα θέματα
- Μπορώ να συζητήσω λεπτομερώς για τα περισσότερα θέματα

Δραστηριότητα 2

Συζητήστε στην τάξη.

Μπορεί κάποιος να πετάξει drone χωρίς άδεια;

- Αναζητήστε στο Διαδίκτυο και αλλού τις προϋποθέσεις που χρειάζονται για τη χρήση drones.
- Σκεφτείτε το σενάριο να χρησιμοποιούνται drones σε μεγάλη κλίμακα για τη μεταφορά εμπορευμάτων. Θα είχαμε κυκλοφοριακή συμφόρηση στον αέρα;
- Συζητείστε στην τάξη το εξής σενάριο: Ένα drone γίνεται αιτία να καταπέσει ένα αεροπλάνο. Ποια προβλήματα θα δημιουργήσει η ευρεία χρήση drones;



Ηλεκτρονική διακυβέρνηση

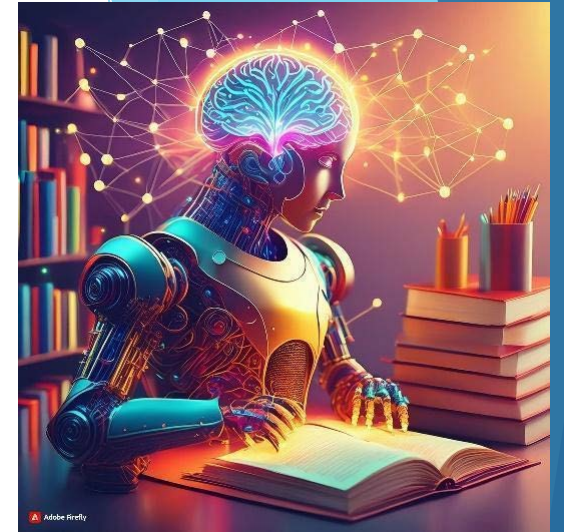
Αναφέρεται στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας από τις κυβερνήσεις για την παροχή πληροφοριών και υπηρεσιών σε πολίτες, επιχειρήσεις και άλλους κρατικούς φορείς. Φανταστείτε ότι μπορείτε να ανανεώσετε την κάρτα της βιβλιοθήκης σας, να πληρώσετε φόρους ή ακόμα και να ψηφίσετε σε εκλογές, όλα διαδικτυακά! Αυτή είναι η δύναμη της ηλεκτρονικής διακυβέρνησης, η οποία στοχεύει να κάνει αυτές τις εργασίες ευκολότερες, ταχύτερες και πιο προσιτές για όλους.

- ▶ 1 Συναλλαγές με κράτος και τράπεζες: η μισθοδοσία, η αποστολή χρημάτων, η πληρωμή φόρων ή η ανανέωση άδειας οδήγησης.
- ▶ 2 Ηλεκτρονικές διαβουλεύσεις και ψηφοφορίες
- ▶ 3 Διαδικτυακός ακτιβισμός, διαμαρτυρίες: μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Διαδίκτυο για να οργανώσουν διαδηλώσεις, να εκφράσουν τη δυσαρέσκειά τους, να μοιραστούν πληροφορίες και να συγκεντρώσουν οικονομική υποστήριξη



Εκπαίδευση

- ▶ Η ψηφιακή τεχνολογία έχει φέρει ριζικές αλλαγές στον τομέα της εκπαίδευσης, δημιουργώντας νέες δυνατότητες και διευκολύνοντας την πρόσβαση στη γνώση. Έχουν δημιουργηθεί νέες μορφές εκπαίδευσης
- ▶ Ηλεκτρονική μάθηση (E-learning)
- ▶ Τεχνητή Νοημοσύνη και Εκπαίδευση
- ▶ Επιστημονική έρευνα και καινοτομία :. Σήμερα, οι υπολογιστές επιτρέπουν στους ερευνητές να εκτελούν σύνθετες προσομοιώσεις, να αναλύουν τεράστιες ποσότητες δεδομένων και να συνεργάζονται μεταξύ τους όπου κι αν βρίσκονται.



Δραστηριότητα 3

- ▶ Πλεονεκτήματα της ψηφιακής εκπαίδευσης: Συζητήστε με τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριάς σας ποια μπορεί να είναι τα πλεονεκτήματα από την ψηφιακή εκπαίδευση. Εξετάστε παράγοντες, όπως πρόσβαση, ευελιξία, εξατομίκευση, κόστος, ποικιλία

Ιατρική

- ▶ Τηλεϊατρική
- ▶ Έρευνα και Εκπαίδευση στην Ιατρική:
Προσομοιωτές χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση των φοιτητών της ιατρικής και των διαφόρων επαγγελματιών υγείας, όπως νοσηλευτές και παρασκευαστές
- ▶ Βοήθεια στα άτομα με ειδικές ανάγκες



Δραστηριότητα 6

- ▶ Παρακολουθήστε το βίντεο [Τεχνητή Νοημοσύνη](#) και άτομα με κινητικά προβλήματα
- ▶ Τι σας εντυπωσίασε περισσότερο;
- ▶ Πιστεύετε ότι η συνένωση ανθρώπου και υπολογιστή θα δημιουργήσει προβλήματα? Αν ναι ποια μπορεί να είναι αυτά;

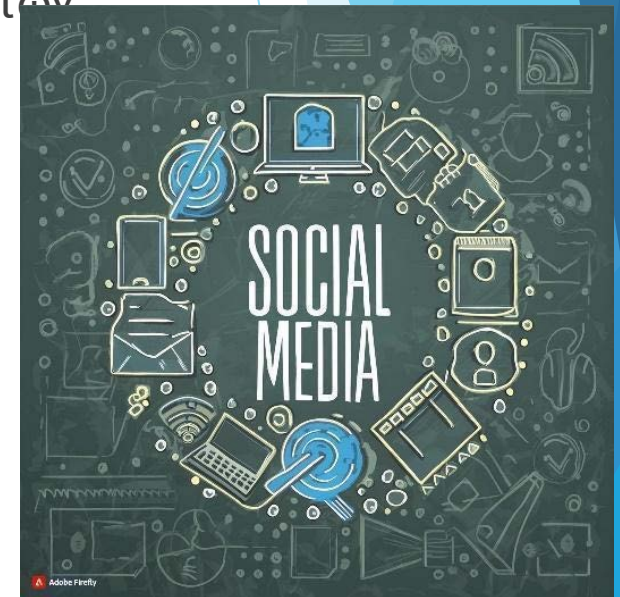
Δραστηριότητα 7

- ▶ Παρακολουθήστε το βίντεο [Μηχανική Μάθηση και Ιατρική](#)
- ▶ Θα μπορούσε η Τεχνητή Νοημοσύνη να υποκαταστήσει τον ιατρό;

Δυνατότητες επικοινωνίας

Οι υπολογιστές έχουν ανοίξει έναν εντελώς νέο κόσμο δυνατοτήτων επικοινωνίας κυρίως μέσω του Διαδικτύου. Είτε πρόκειται για συνομιλία μέσω άμεσων μηνυμάτων, συμμετοχή σε βιντεοκλήσεις ή κοινή χρήση αρχείων σε διάφορες ηπείρους, οι υπολογιστές κάνουν όλες αυτές τις δραστηριότητες γρήγορες και εύκολες.

- ▶ Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης
- ▶ Το εμπορικό μοντέλο λειτουργίας των μηχανών αναζήτησης και τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης(cookies)
- ▶ Τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και η διαμόρφωση της κοινωνικής πραγματικότητας(fake news)
- ▶ Ψηφιακά παιχνίδια
- ▶ Εθισμός στο Διαδίκτυο:
Απομόνωση, ψυχική επιβάρυνση
Προβλήματα από πολύωρη χρήση υπολογιστή



Συζήτηση

- ▶ Social media bubbles (Γυάλες Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης) Σελ 164
- ▶ Θα μπορεί η Google να προβλέπει τη συμπεριφορά μας; 163 σελ

https://drive.google.com/file/d/1IFHmYK4n5VWejUmYNjps1oN-dW2VUdQV/view?usp=drive_link

Παρακολουθήστε το βίντεο Social Media & Fake News

Μετά συζητείστε στην τάξη:

1. Πώς μπορούν οι αλγόριθμοι των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (social media) να επηρεάσουν την άποψή μας για τον κόσμο;
2. Πώς μπορούμε να διακρίνουμε αν μια είδηση που συναντάμε στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (social media) είναι αληθινή ή όχι;

Δημιουργήστε μια αφίσα με τίτλο «Είμαι κριτικός χρήστης των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης». Στην αφίσα, γράψτε τρία βήματα που μπορείτε να ακολουθήσετε για να είστε πιο κριτικοί απέναντι στις πληροφορίες που συναντάτε στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης.