**Πρότυπο Ανάπτυξης Δράσεων Ενίσχυσης της Ενεργού Πολιτειότητας**

**Τίτλος Δράσης**

Συμβολή της Τεχνητής Νοημοσύνης στην Μείωση των Ανισοτήτων στην Εκπαίδευση

**Επίπεδο**

Λύκειο

**Θεματικό Πεδίο**

4: Ποιοτική Εκπαίδευση

10: Λιγότερες Ανισότητες

**Σύντομη περιγραφή της Δράσης**

Οι μαθητές καλούνται να διερευνήσουν τρόπους που μπορεί η τεχνητή νοημοσύνη να βοηθήσει στην μείωση των ανισοτήτων στην εκπαίδευση.

Οι μαθητές παρουσιάζουν ανισότητες που υπάρχουν στον τομέα της εκπαίδευσης και σε ποιες από αυτές είναι εφικτό να βοηθήσει το AI.

Στην συνέχεια συμμετέχουν σε ένα debate ώστε να επιχειρηματολογούν υπέρ ή κατά σύμφωνα με άρθρα που διάβασαν και βίντεο που παρακολούθησαν για το πώς η AI βοηθά μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες ή προσφέρει προσωποποιημένη μάθηση. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη και κατανοούν τις κοινωνικές διαστάσεις της AI.

Οι μαθητές στο εργαστήριο Πληροφορικής να δοκιμάσουν εργαλεία της **AI** για προσβασιμότητα όπως:

* + Microsoft Immersive Reader (για δυσλεξία)
	+ Google Translate & Read Aloud (για αλλόγλωσσους μαθητές)
	+ Khan Academy με AI tutor

ώστε να νιώσουν πως ένας «ψηφιακός βοηθός» μπορεί να αλλάξει την εκπαίδευση μαθητών που ανήκουν σε ειδικές κατηγορίες.

Επόμενος στόχος είναι η δημιουργία ψηφιακής αφίσας ή video ή τραγουδιού με θέμα «AI για Όλους!». Οι μαθητές δημιουργούν ενημερωτικό υλικό που δείχνει πώς εφαρμογές AI (π.χ. μεταφραστικά εργαλεία, screen readers, εκπαιδευτικά bots) βοηθούν μαθητές με αναπηρίες, γλωσσικά εμπόδια ή κοινωνικές μειονεκτήσεις.

**Μάθημα ή τομέας του Εργαστηρίου Δεξιοτήτων που εντάσσεται:**

Β΄ Ημερήσιου ΓΕ.Λ.

Διδακτικό αντικείμενο/μάθημα: **«Εισαγωγή στις Αρχές της Επιστήμης των Η/Υ»**

Κεφάλαιο 3.4 Τεχνητή Νοημοσύνη

**Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα:**

* Οι μαθητές αναγνωρίζουν και εξηγούν βασικούς τρόπους με τους οποίους η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να συμβάλει στη μείωση των εκπαιδευτικών ανισοτήτων.
* Εξασκούνται στη σύνθεση και παρουσίαση τεκμηριωμένων επιχειρημάτων για κοινωνικά και τεχνολογικά ζητήματα.
* Αντιλαμβάνονται την ανάγκη για κριτική προσέγγιση της τεχνολογίας ως εργαλείου κοινωνικής αλλαγής.
* Καλλιεργούν τον δημοκρατικό διάλογο και τον σεβασμό στη διαφορετική άποψη.
* Οι μαθητές γνωρίζουν πρακτικά ψηφιακά εργαλεία βασισμένα στην AI και αναγνωρίζουν πώς μπορούν να υποστηρίξουν μαθητές με δυσκολίες ή γλωσσικά εμπόδια.
* Καλλιεργούν ενσυναίσθηση, κατανοώντας τις ανάγκες διαφορετικών ομάδων μαθητών.
* Διαμορφώνουν στάσεις υπέρ της συμπερίληψης, προτείνοντας τρόπους αξιοποίησης της AI στο σχολείο τους.
* Οι μαθητές ερευνούν και αναδεικνύουν πρακτικές εφαρμογές της AI που βελτιώνουν την προσβασιμότητα στην εκπαίδευση.
* Αναπτύσσουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού, οπτικής επικοινωνίας και κοινωνικής ευαισθησίας.
* Συνεργάζονται σε δημιουργική εργασία με χρήση εργαλείων ΤΠΕ (π.χ. Genially, Canva, PowerPoint).
* Εκφράζουν κοινωνικά μηνύματα υπέρ της ένταξης και της ισότητας μέσα από καλλιτεχνικά/ψηφιακά μέσα.

**Πεδίο Υλοποίησης**

Ψηφιακός χώρος του διαδικτύου

**Φάσεις Υλοποίησης Δράσης**

**Διερεύνηση**

Αναζητούνται ανισότητες στην εκπαίδευση που η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) μπορεί να βοηθήσει στην αντιμετώπισή τους.

Υλοποιείται Debate με θέμα «Η Τεχνητή Νοημοσύνη βοηθά ή διευρύνει τις ανισότητες στην εκπαίδευση;»

Αφιερώνεται χρόνος για να δοκιμάσουν οι μαθητές AI εργαλεία για προσβασιμότητα

Δημιουργία ψηφιακής αφίσας ή τραγουδιού ή βίντεο: "AI για Όλους!"

**Προετοιμασία/Σχεδιασμός**

Οι μαθητές αναζητούν άρθρα, βίντεο σχετικά με το θέμα. Κάνουν χρήση εργαλείων chatbots και χρησιμοποιούν εφαρμογές ΑΙ για την δημιουργία εικόνων, τραγουδιών και βίντεο.

Για την πραγματοποίηση της δραστηριότητας του Debate γίνεται:

* Καθορισμός ομάδων (Υπέρ – Κατά)
* Έρευνα & προετοιμασία επιχειρημάτων
* Παρουσίαση (διάρκεια: 2–3 λεπτά ανά ομάδα)
* Αντεπιχειρήματα
* Αναστοχασμός – Συζήτηση στην ολομέλεια

**Υλοποίηση**

1η ώρα: Εισαγωγή στην δράση του ενεργού πολίτη και στο θέμα επιλογής σύμφωνα με την ύλη του μαθήματος και των θεματικών πεδίων που προτείνονται.

2η ώρα: Διερεύνηση και αναζήτηση των ανισοτήτων στην εκπαίδευση

3η ώρα: Αναζήτηση τρόπων που η ΑΙ μπορεί να βοηθήσει σε κάποιες από τις ανισότητες που παρουσίασαν.

4η- 5η ώρα: Debate

6η ώρα: Δοκιμάσουν εργαλεία της AI για προσβασιμότητα όπως: Microsoft Immersive Reader (για δυσλεξία), Google Translate & Read Aloud (για αλλόγλωσσους μαθητές) και νιώθουν πως ένας «ψηφιακός βοηθός» μπορεί να αλλάξει την εκπαίδευση μαθητών που ανήκουν σε ειδικές κατηγορίες.

7η – 8η ώρα: Δημιουργία ψηφιακού υλικού (αφίσας, τραγουδιού ή/και βίντεο)

9η ώρα: Παρουσίαση αποτελεσμάτων στην κοινότητα του σχολείου

10η ώρα: Αναστοχασμός δράσεων

**Επικοινωνία-Διάχυση**

Η επικοινωνία της δράσης ενίσχυσης της ενεργού πολιτειότητας γίνεται με την παρουσίαση του ψηφιακού υλικού (αφίσες, τραγούδι, video) στην κοινότητα του σχολείου.

**Αναστοχασμός**

Γίνεται συζήτηση ώστε να εξαχθούν τα συμπεράσματα ως προς τη δράση, να αναλυθούν τα συναισθήματα των μαθητών και να αναδειχτούν οι γνώσεις και εμπειρίες που αποκτήθηκαν.