



Πρόγραμμα σπουδών BridgeAI

Ενότητα 1 Εισαγωγή στην τεχνητή νοημοσύνη

Διαδραστική Άσκηση 1 Τι είναι η Τεχνητή Νοημοσύνη και πώς λειτουργεί η τεχνητή νοημοσύνη; (βασικές έννοιες, ιστορία, καθημερινά παραδείγματα)

Νοέμβριος 2025

Από: Γυμνάσιο Misak-ı Milli (Τουρκία)



**Co-funded by
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

**Τίτλος:**

Ο ανθρώπινος αλγόριθμος: Κατανόηση των δεδομένων εκπαίδευσης

Στόχος:

Οι συμμετέχοντες θα μοντελοποιήσουν φυσικά πώς λειτουργεί ένας αλγόριθμος Μηχανικής Μάθησης για να κατανοήσουν τις έννοιες «Δεδομένα Εκπαίδευσης», «Αναγνώριση Προτύπων» και «Είσοδος/Εξοδος».

Μέγεθος ομάδας:

Ολόκληρη η τάξη ή μεγάλες ομάδες (8+ μαθητές)

Διάρκεια:

20–30 λεπτά

Οδηγίες:**Βήμα 1: Ρύθμιση**

Ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί ότι η τάξη θα λειτουργεί ως υπολογιστής. Δεν τους επιτρέπεται να «σκέφτονται» σαν άνθρωποι. Μπορούν να ακολουθήσουν μόνο κανόνες που βασίζονται σε παραδείγματα. Ο/η εκπαιδευτικός κρατά ψηλά ένα «Εκπαιδευτικό Σετ» εικόνων (π.χ. σχέδια «Μήλων» και «Όχι Μήλων»).

Βήμα 2: Δραστηριότητα

1. Ο δάσκαλος δείχνει μια εικόνα ενός κόκκινου μήλου και λέει «Μήλο».
2. Ο δάσκαλος δείχνει μια εικόνα ενός πράσινου μήλου και λέει «Μήλο».
3. Ο δάσκαλος δείχνει μια εικόνα μιας κόκκινης μπάλας και λέει «Όχι Apple».



**Co-funded by
the European Union**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.



4. Οι μαθητές (ο Αλγόριθμος) πρέπει να αναγνωρίσουν σιωπηλά το *μοτίβο* (Κανόνες: Πρέπει να έχει σχήμα μήλου, το χρώμα δεν έχει σημασία).

Βήμα 3: Ενημέρωση

- Η Δοκιμαστική Φάση

Ο/η εκπαιδευτικός δείχνει μια νέα εικόνα (π.χ. ένα κίτρινο μήλο). Η τάξη πρέπει να φωνάξει «Apple» ή «Not Apple» με βάση μόνο το μοτίβο που έμαθε.

Πρόκληση: Δείξτε μια ντομάτα. Εάν η τάξη λέει "Apple" (επειδή είναι κόκκινο και στρογγυλό), εξηγήστε ότι τα *δεδομένα εκπαίδευσης* ήταν ανεπαρκή.

- **Βήμα 4: Ερωτήσεις απολογισμού**
 - «Χρειαζόταν να ξέρετε τι γεύση έχει ένα «μήλο» για να αναγνωρίσετε την εικόνα;» (Όχι, μόνο οπτικά μοτίβα).
 - «Γιατί κάναμε λάθη με την ντομάτα;»
 - "Πώς σχετίζεται αυτό με το πώς το YouTube μαθαίνει ποια βίντεο σας αρέσουν;"

ΥΛΙΚΑ:

Εκτυπωμένες εικόνες (Training Set και Test Set).

Πίνακας για να γράψετε τους «Κανόνες» που ανακαλύπτουν οι μαθητές.

Αναμενόμενο αποτέλεσμα:

- Οι μαθητές κατανοούν ότι η τεχνητή νοημοσύνη δεν «γνωρίζει» πράγματα. Αναγνωρίζει μόνο μοτίβα στα δεδομένα που εμφανίζονται.



Co-funded by
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.