



Πρόγραμμα σπουδών BridgeAI

Ενότητα 1: Εισαγωγή στην ΤΝ

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

Νοέμβριος 2025

Από: Γυμνάσιο Misak-ı Milli ΤΟΥΡΚΙΑ

Διαδικασία μαθήματος:

Ημερομηνία	
Επίπεδο έτους	10-14 ετών



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.

Χρόνος/διάρκεια (σε ώρες)	1,5 ώρα
Βασικός Τομέας Μάθησης	Ψηφιακός Γραμματισμός, Ιστορία Πληροφορικής, Κριτική Σκέψη
Θέμα/εστίαση	Απομυθοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης: Από τον Turing στο Generative AI
Όνομα μαθήματος	Τι είναι η Τεχνητή Νοημοσύνη και πώς λειτουργεί η τεχνητή νοημοσύνη;
Προβλεπόμενα Αποτελέσματα	Με το τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές θα είναι σε θέση: • Ορίστε την Τεχνητή Νοημοσύνη και διακρίνετε μεταξύ "Narrow AI" (αριθμομηχανές, συγκεκριμένες εργασίες) και "General AI" (ανθρώπινη). • Να εντοπίζουν καθημερινά παραδείγματα τεχνητής νοημοσύνης που ήδη χρησιμοποιούν (αλγόριθμοι, βοηθοί φωνής, φίλτρα).

Περιγραφή Μαθήματος

Σύντομη περιγραφή:

Αυτό το μάθημα εισάγει τους μαθητές στις θεμελιώδεις έννοιες της τεχνητής νοημοσύνης, αφαιρώντας το μυστήριο της «επιστημονικής φαντασίας». Οι μαθητές θα διερευνήσουν πώς οι μηχανές «μαθαίνουν» μέσω δεδομένων και εντοπίζουν εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή τους ζωή.

Προαπαιτούμενα για αυτό το σχέδιο μαθήματος: Προβολέας ή Διαδραστικός Πίνακας, Συσκευές μαθητών (tablet/laptops) με πρόσβαση στο διαδίκτυο, φυλλάδια "AI Timeline" (προαιρετικά), Αυτοκόλλητες σημειώσεις.

Το σχέδιο μαθήματος

Διάρκεια: (υπενθύμιση της διάρκειας)

90 λεπτά

Εγκαίνια:

- **Δραστηριότητα: «Άνθρωπος ή Μηχανή;»**
- **Μεθοδολογία:** Ο δάσκαλος εμφανίζει μια σειρά από εικόνες (τέχνη), αποσπάσματα κειμένου (ποιήματα) και μουσική. Οι μαθητές πρέπει να μαντέψουν αν δημιουργήθηκαν από άνθρωπο ή τεχνητή νοημοσύνη. Ο/η εκπαιδευτικός κάνει μια εισαγωγή ρωτώντας: "Πώς ήξερε ο υπολογιστής πώς να ζωγραφίζει/γράφει έτσι;" οδηγώντας στην έννοια των *δεδομένων εκπαίδευσης*. Οι ομάδες ορίζουν τη «Νοημοσύνη» με τα δικά τους λόγια.

Εισαγωγή στο νέο υλικό: 25 λεπτά

- **Δραστηριότητα: Πώς μαθαίνουν οι μηχανές (Μαγεία εναντίον Μαθηματικών)**
- **Μεθοδολογία:** Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί μια εφαρμογή σε πραγματικό χρόνο (όπως το Google QuickDraw ή μια απλή αναγνώριση αντικειμένων) και δείχνει πώς λειτουργεί. Ρωτά τους μαθητές: «Ο υπολογιστής βλέπει πραγματικά τη γάτα ή βλέπει αριθμούς;» Ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί τη διαφορά μεταξύ του παραδοσιακού προγραμματισμού (που δίνει αυστηρούς κανόνες) και της τεχνητής νοημοσύνης (που δίνει δεδομένα για την εύρεση μοτίβων). Παρουσιάζεται ένα σύντομο χρονοδιάγραμμα: από τον Άλαν Τούρινγκ στο Deep Blue (Σκάκι) και το ChatGPT.

Καθοδηγούμενη πρακτική:

- **Δραστηριότητα: Το κυνήγι θησαυρού AI**
- **Μεθοδολογία:** Ο/η εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των 4. Κοιτάζουν τα δικά τους τηλέφωνα ή τους αγαπημένους τους ιστότοπους (Netflix, TikTok, YouTube). Οι μαθητές προσδιορίζουν *τι* κάνει η τεχνητή νοημοσύνη σε κάθε εφαρμογή (π.χ. «Προβλέπει ποιο βίντεο θέλω να παρακολουθήσω στη συνέχεια»). Γράφουν μια σύντομη αναφορά για την «Είσοδο» (τι δεδομένα της δίνω) και την «Έξοδο» (τι μου δίνει πίσω). Ο δάσκαλος παρακολουθεί και τους βοηθά να διακρίνουν μεταξύ απλού κώδικα και τεχνητής νοημοσύνης.

Ανεξάρτητη πρακτική:

- **Δραστηριότητα: Οπτικό χρονοδιάγραμμα**
- **Μεθοδολογία:** Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν ένα οπτικό χρονοδιάγραμμα ή μια «Flashcard» στο Canva για έναν σημαντικό όρο AI (π.χ. «Αλγόριθμος», «Δεδομένα», «Chatbot») για να δημιουργήσουν ένα γλωσσάρι τάξης. Πρέπει να χρησιμοποιήσουν ένα εικονίδιο για να αναπαραστήσουν τον όρο.

Κλείσιμο:

- **Δραστηριότητα: Δελτίο Εξόδου**
- **Μεθοδολογία:** Οι μαθητές παρουσιάζουν τις κάρτες γλωσσαρίου τους. Ο δάσκαλος κάνει μια τελευταία ερώτηση: «Αν μια τεχνητή νοημοσύνη μαθαίνει από δεδομένα, τι θα συμβεί αν της δώσουμε κακά δεδομένα;» (Πειράζοντας το επόμενο μάθημα ηθικής).