



Πρόγραμμα σπουδών BridgeAI

Ενότητα 5

ΤΝ για την ενεργό συμμετοχή των πολιτών

Διαδραστική Άσκηση 2

**Συν-σχεδιασμός ενός πολιτικού έργου
τεχνητής νοημοσύνης - Δημιουργήστε μια ιδέα
για μια αστική μίνι λύση βασισμένη σε τεχνητή
νοημοσύνη**

Νοέμβριος 2025

Από: SkillsLab21 (Γαλλία)



**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:

Συν-σχεδιασμός ενός πολιτικού έργου τεχνητής νοημοσύνης -
Δημιουργήστε μια ιδέα για μια αστική μίνι λύση βασισμένη σε τεχνητή
νοημοσύνη

Στόχος:

Οι συμμετέχοντες θα μάθουν να εντοπίζουν ένα πρόβλημα στην κοινότητά τους και
να σχεδιάζουν μια ιδέα για μια λύση χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη
λαμβάνοντας υπόψη τη συμπερίληψη.

Μέγεθος ομάδας:

Ζευγάρια (2 άτομα)

Διάρκεια:

20–30 λεπτά

Οδηγίες:

Βήμα 1: Ρύθμιση

Ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί την έννοια του συν-σχεδιασμού και δίνει παραδείγματα
έργων τεχνητής νοημοσύνης που έχουν σχεδιαστεί με νέους.

Διανέμει το «Φύλλο Ιδεών»:

- Τοπικό πρόβλημα
- Ενδιαφερόμενο κοινό
- Προτεινόμενη λειτουργία AI
- Κίνδυνοι
- Μέτρα ένταξης

Βήμα 2: Δραστηριότητα

Σε ζευγάρια, οι συμμετέχοντες:

1. Να εντοπίσουν ένα πραγματικό πρόβλημα στην πόλη/γειτονιά τους (π.χ. μεταφορές,
περιβάλλον, ασφάλεια).

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.

2. Προτείνετε πώς θα μπορούσε να βοηθήσει η τεχνητή νοημοσύνη (βοηθός, ανάλυση δεδομένων, chatbot, μετάφραση...).
3. Συμπληρώστε το «Φύλλο ιδεών».
4. Ετοιμάστε ένα μίνι γήπεδο διάρκειας 1 λεπτού.

Βήμα 3: Ενημέρωση

Ερωτήσεις για τη συζήτηση:

- Ποιο πρόβλημα επιλέξατε και γιατί;
- Πώς μπορεί πραγματικά η τεχνητή νοημοσύνη να βοηθήσει τους πολίτες;
- Ποιος θα μπορούσε να αποκλειστεί; Πώς να αποφύγετε αυτόν τον αποκλεισμό;
- Είναι η ιδέα σας ρεαλιστική σε μικρή κλίμακα;

Χρειάζονται ΥΛΙΚΑ:

- Φύλλο συν-σχεδιασμού
- Στυλό ή tablet ή υπολογιστές
- Πρόσβαση στο Internet (προαιρετικό)

Αναμενόμενο αποτέλεσμα:

Ένα φύλλο ιδεών για το έργο AI/ΤΝ που περιλαμβάνει:

- Η περιγραφή του προβλήματος
- τις έννοιες της λύσης AI/ΤΝ
- Τα μέτρα ένταξης
- ένα σύντομο γήπεδο που μοιράστηκε με όλη την τάξη.