



Πρόγραμμα σπουδών BridgeAI

Ενότητα 5: ΤΝ για την ενεργό συμμετοχή των πολιτών

Σχέδιο μαθήματος 2: Συν-σχεδιασμός έργων πολιτών που βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη με νέους

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.

Διαδικασία μαθήματος:

Ημερομηνία	
Επίπεδο έτους	Μικροί μαθητές
Χρόνος/διάρκεια (σε ώρες)	2:30
Βασικός Τομέας Μάθησης	Καινοτομία των πολιτών και συνεργασία των νέων μέσω της τεχνητής νοημοσύνης
Θέμα/εστίαση	Συνεργατικός σχεδιασμός λύσεων τεχνητής νοημοσύνης για την κάλυψη των αναγκών της κοινότητας
Όνομα μαθήματος	Συν-σχεδιασμός λύσεων τεχνητής νοημοσύνης για την κοινότητά μας
Προβλεπόμενα Αποτελέσματα	Οι φοιτητές θα είναι σε θέση να: - Κατανοήστε τι σημαίνει «συν-σχεδιασμός» και τη σημασία του. - Προσδιορίστε ένα τοπικό αστικό πρόβλημα και φανταστείτε μια λύση που υποστηρίζεται από ΑΙ. - Αναλύστε τη συμμετοχικότητα και τη σκοπιμότητα των ιδεών τους.

Περιγραφή Μαθήματος

Σύντομη περιγραφή:

Οι μαθητές αναπτύσσουν σε ομάδες ιδέες για μικρές πρωτοβουλίες πολιτών βασισμένες στην τεχνητή νοημοσύνη που αντιμετωπίζουν τοπικά ζητήματα (κινητικότητα, ασφάλεια, περιβάλλον, υπηρεσίες προς τους νέους). Αναλύουν τις ανάγκες της κοινότητας και αναπτύσσουν μια αρχική ιδέα.

Προαπαιτούμενα για αυτό το σχέδιο μαθήματος:

- Υπολογιστές, ταμπλέτες ή φορητοί υπολογιστές
- Φύλλο σκέψης σχεδιασμού (πρόβλημα χρήστη, η λύση ΑΙ κινδυνεύει να συμπεριληφθεί)
- Προβολέας
- Ομάδες των 4

Το σχέδιο μαθήματος

Διάρκεια: (υπενθύμιση της διάρκειας)

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.

2μιση ώρες

Εγκαίνια:

Εισαγωγικές ερωτήσεις:

- «Ποια προβλήματα βλέπετε στην κοινότητά σας που θα μπορούσε να λύσει η τεχνολογία;»
- «Ποιος πρέπει να συμμετέχει στη δημιουργία λύσεων;»

Οι ομάδες συμπληρώνουν ένα φύλλο με τους ορισμούς: συν-σχεδιασμός, αστική τεχνητή νοημοσύνη, ενδιαφερόμενα μέρη, παραδείγματα.

Εισαγωγή στο νέο υλικό:

Ο καθηγητής παρουσιάζει ένα πραγματικό παράδειγμα αστικού συν-σχεδιασμού με χρήση τεχνητής νοημοσύνης (π.χ. chatbot σχεδιασμένο από νέους για την ενημέρωση των πολιτών).

Οι μαθητές αξιολογούν τη χρήση, το κοινό-στόχο, τη συμπερίληψη.

Στη συνέχεια, ο καθηγητής δείχνει μια απλή επίδειξη (π.χ. βοηθός τεχνητής νοημοσύνης για δημόσιες υπηρεσίες).

Οι μαθητές αξιολογούν εάν αυτά τα εργαλεία ανταποκρίνονται πραγματικά στις ανάγκες των χρηστών.

Καθοδηγούμενη πρακτική:

Οι ομάδες προσδιορίζουν:

1. Ένα τοπικό πρόβλημα
2. Οι ενδιαφερόμενοι
3. Ο ρόλος που θα μπορούσε να διαδραματίσει η τεχνητή νοημοσύνη
4. Οι κίνδυνοι
5. Τα απαραίτητα στοιχεία για τη διασφάλιση της συμμετοχικότητας

Συμπληρώνουν το Φύλλο 2 (σχεδιαστική σκέψη).

Ο δάσκαλος βοηθάει.

Ανεξάρτητη πρακτική:

Οι μαθητές δημιουργούν μια εννοιολογική αφίσα στο Canva που περιλαμβάνει:

- Το πρόβλημα
- Η λύση AI
- Οι ενδιαφερόμενοι χρήστες
- Οι πτυχές της συμπερίληψης και της προσβασιμότητας

Κλείσιμο:

Κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο της (2 λεπτά).

Το μάθημα καθιερώνει τους δεσμούς μεταξύ αυτών των έργων και των εννοιών της ενεργού συμμετοχής των πολιτών και της υπεύθυνης τεχνητής νοημοσύνης.