

Η Σύγκλιση Τεχνητής Νοημοσύνης και Κριτικής Παιδαγωγικής στη Σύγχρονη Τάξη: Από την Τεχνική Κατάρτιση στην Ηθική Ψηφιακή Ιθαγένεια.

*Αγγελική Μιχαλακέα , Κοινωνιολόγος,
M.Sc στην Βιοηθική
M.Ed στην Κριτική Παιδαγωγική*

Περίληψη

Η παρούσα μελέτη διερευνά τη δυναμική ενσωμάτωση των εργαλείων ΤΠΕ (ICT) και της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, υπό το πρίσμα της Κριτικής Παιδαγωγικής. Μέσα από την αξιοποίηση της επιμορφωτικής κινητικότητας Erasmus+ στην Τενερίφη (Ιούλιος 2026), αναδεικνύεται πώς η ψηφιακή τάξη μπορεί να μετασχηματιστεί σε πεδίο άσκησης ηθικής ιθαγένειας. Εξετάζονται εργαλεία όπως τα Mizou , Brisk Teaching και GooseChase , με στόχο τη συμπερίληψη ευάλωτων ομάδων και την καλλιέργεια της κοινωνικής ευθύνης.

1. Εισαγωγή και Στρατηγικό Πλαίσιο

Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στο 3ο Γυμνάσιο Ηρακλείου δεν αποτελεί μια απλή τεχνική επιλογή, αλλά οργανικό τμήμα στρατηγικού Erasmus Plan. Οι κεντρικοί στόχοι εστιάζουν στην ολιστική καταπολέμηση του σχολικού εκφοβισμού, τη συστηματική συμπερίληψη και την προοπτική των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Η εκπαίδευση στην *Europass Teacher Academy* προσέφερε το απαραίτητο επιστημονικό υπόβαθρο ώστε η τεχνολογία να υπηρετεί ανθρωπιστικές αξίες.

2. Τεχνητή Νοημοσύνη: Μηχανισμοί και Παιδαγωγική Αξιοποίηση

Η ορθολογική χρήση της AI προϋποθέτει την κατανόηση των τύπων της Μηχανικής Μάθησης (Machine Learning): Εποπτευόμενη, Μη Εποπτευόμενη, Ημι-εποπτευόμενη και Ενισχυτική.

Ιδιαίτερο παιδαγωγικό ενδιαφέρον παρουσιάζει η Ενισχυτική Μάθηση (Reinforcement Learning) , καθώς η αποδοχή του σφάλματος ως δομικού στοιχείου βελτίωσης συνδέεται με τη δημιουργία ενός «ασφαλούς περιβάλλοντος χαμηλού κινδύνου» για τον μαθητή. Σε αυτό το πλαίσιο, η σύνδεση των Μεγάλων Γλωσσικών Μοντέλων (LLMs) με την Ταξινόμια του Bloom επιτρέπει τη μετάβαση από την παθητική κατανάλωση πληροφορίας στην κριτική και τη δημιουργία πρωτότυπου περιεχομένου.

3. Ο Ρόλος της Κριτικής Παιδαγωγικής

Η Κριτική Παιδαγωγική αποτελεί το ηθικό πρίσμα μέσω του οποίου η AI μετατρέπεται σε εργαλείο κοινωνικής ευθύνης. Βασικοί πυλώνες αυτής της προσέγγισης είναι:

α). Ενίσχυση των «Σιωπηλών Μαθητών»: Εργαλεία όπως το *Mizou* και το *Brisk Teaching* λειτουργούν ως μη κριτικοί βοηθοί, ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή μαθητών που βιώνουν άγχος ή κοινωνικό αποκλεισμό. Πιο αναλυτικά αναφορικά με το *Brisk Teaching*: Αξιολογείται για τον σχεδιασμό "AI-resistant" εργασιών. Επικεντρώνεται στην ανάδειξη της προσωπικής φωνής και της κριτικής τοποθέτησης του μαθητή, καθιστώντας τη λογοκλοπή αδύνατη. Σχετικά με το *Mizou*: Εργαλείο AI που λειτουργεί ως «μη κριτικός βοηθός». Επιτρέπει τη δημιουργία εξατομικευμένων εμπειριών που εστιάζουν στα βιώματα του μαθητή,

διασφαλίζοντας την αυθεντικότητα του παραγόμενου έργου. Τέλος, για το *GooseChase*: Εργαλείο *mobile learning* που μετατρέπει την έρευνα πεδίου σε μια δυναμική, παιδαγωγική εμπειρία αλληλεπίδρασης με τον πραγματικό κόσμο.

β). Εργασίες Ανθεκτικές στην AI (AI-resistant): Ο εκπαιδευτικός σχεδιάζει δραστηριότητες που απαιτούν προσωπική κρίση, βιώματα και κριτική τοποθέτηση, καθιστώντας τη λογοκλοπή αδύνατη και προάγοντας την αυθεντική μάθηση.

γ). Ψηφιακή Δεοντολογία: Η σύνταξη ενός Ψηφιακού Χάρτη Τάξης (Classroom Charter) κρίνεται επιβεβαιωμένη για τη διασφάλιση του σεβασμού στη διαφορετικότητα και την εξέταση των διακρίσεων.

4. Πρακτικές Εφαρμογές και Mobile Learning

Η χρήση εργαλείων όπως το *GooseChase* μεταφέρει τη μάθηση στο πεδίο της κοινωνικής έρευνας.

- Η Άσκηση "Black Mirror": Οι μαθητές δρουν ως κοινωνικοί ερευνητές στο αστικό ιστό (π.χ. στο Ηράκλειο), αναλύοντας τη δυσαρμονία μεταξύ της ψηφιακής εικόνας των ανθρωπίνων δικαιωμάτων στις οθόνες και της πραγματικής ορατότητας ευάλωτων ομάδων, όπως τα ΑμεΑ, στον δημόσιο χώρο.
- Συνεργατική Καινοτομία: Η χρήση *quizmakers* και online παιχνιδιών ενισχύει το ομαδικό πνεύμα και τη δημιουργικότητα. Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην τάξη δεν είναι μια ουδέτερη τεχνική επιλογή, αλλά μια πράξη ηθικής ευθύνης που προτάσσει την ανθρώπινη αξιοπρέπεια έναντι της αλγοριθμικής ομογενοποίησης.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Mucciacito, SLU (Europass Teacher Academy), "Εργαλεία ΤΠΕ για μια δημιουργική και συνεργατική τάξη", Τενερίφη 2026.
- Α. Μιχαλακέα, "Ενσωμάτωση Καινοτόμων Ψηφιακών Εργαλείων (ICT) και Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) στη Σύγχρονη Τάξη", Αναφορά Erasmus+ 2026.
- 3ο Γυμνάσιο Ηρακλείου, «Δελτίο Τύπου Συμμετοχής Εκπαιδευτικών στην Τενερίφη», 2026.