PiSA 4 U

Επιμορφωτικό υλικό Ενότητας 2

Media + AI Literacy: Εννοιολογήσεις και Θεωρητική Πλαισίωση

Η εκπόνηση του παραδοτέου εντάσσεται στο Έργο «Δημιουργία Ερευνητικών Υποδομών, Επεξεργασία Ερευνητικού Υλικού και Επικοινωνία Αποτελεσμάτων Διεθνών Εκπαιδευτικών Ερευνών» με Επιστημονικό Υπεύθυνο τον Καθηγητή του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων Αναστάσιο Εμβαλωτή. Χρηματοδοτήθηκε βάσει της Προγραμματικής Σύμβασης του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού με το Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων μέσω του Τομεακού Προγράμματος Ανάπτυξης 2021-2025.

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα 2
1. Εισαγωγή 4
2. Το Media + AI Literacy ως νέο πεδίο γραμματισμού 4
2.1 Από τους επιμέρους γραμματισμούς στο συνθετικό πλαίσιο 5
3. Το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον: μέσα, πλατφόρμες, αλγόριθμοι και ΤΝ 5
4. Περιγραφή του εννοιολογικού χάρτη της ενότητας 6
5. Θεμελιώδεις εννοιολογικές διαστάσεις του Media + AI Literacy 6
5.1 Τι σημαίνουν αυτές οι διαστάσεις για τον εκπαιδευτικό 7
6. Γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις στο AILit Framework 7
6.1 Γνώσεις 7
6.2 Δεξιότητες 8
6.3 Στάσεις 8
6.4 Οι εκπαιδευτικοί ως επιμορφούμενοι ενήλικοι 8
7. Βασικές περιοχές ικανοτήτων του Media + AI Literacy 8
7.1 Οι περιοχές ικανοτήτων ως βάση σχεδιασμού διδασκαλίας 9
8. Οι τέσσερις τομείς αλληλεπίδρασης με την ΤΝ στο AILit Framework 9
8.1 Ενασχόληση με την ΤΝ (Engaging with AI) 9
8.2 Δημιουργώντας με την ΤΝ (Creating with AI) 10
8.3 Διαχείριση πληροφορίας με ΤΝ (Managing AI) 10

8.4 Σχεδιασμός με TN (Designing AI) 10
9. Ηθική, υπευθυνότητα και ψηφιακή πολιτειότητα 10
9.1 Βασικά ηθικά ερωτήματα 10
10. Η σχέση του Media + AI Literacy με την έρευνα PISA 11
10.1 Τι σημαίνει αυτό για τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων 11
11. Παιδαγωγικές και επιμορφωτικές προεκτάσεις 11
12. Σύνοψη 12
Βιβλιογραφία 13

1. Εισαγωγή

Το Media + AI Literacy αναδεικνύεται σήμερα ως ένα ιδιαίτερα κρίσιμο πεδίο για την εκπαίδευση, επειδή η πρόσβαση στην πληροφορία, η επικοινωνία, η παραγωγή περιεχομένου και η λήψη αποφάσεων επηρεάζονται όλο και περισσότερο από ψηφιακά μέσα, πλατφόρμες, αλγόριθμους και συστήματα τεχνητής νοημοσύνης. Οι μαθητές/ριες δεν αλληλεπιδρούν πλέον μόνο με στατικά κείμενα ή με παραδοσιακά μέσα. Έρχονται σε επαφή με υβριδικά περιβάλλοντα, στα οποία η πληροφορία ταξινομείται, προτείνεται, αναδιαμορφώνεται ή παράγεται δυναμικά. Σε αυτό το πλαίσιο, η εκπαίδευση δεν μπορεί να περιορίζεται στην απλή χρήση εργαλείων ή στην αναπαραγωγή πληροφοριών. Χρειάζεται να καλλιεργεί στους μαθητές/ριες την ικανότητα να προσεγγίζουν κριτικά το περιεχόμενο, να αξιολογούν πηγές και αποτελέσματα, να κατανοούν τους όρους παραγωγής και κυκλοφορίας της πληροφορίας, και να συμμετέχουν υπεύθυνα στα σύγχρονα ψηφιακά περιβάλλοντα.

Το ενδιαφέρον για το ζήτημα αυτό δεν είναι συγκυριακό. Ο ΟΟΣΑ στα κείμενα ‘’AI and the Future of Skills’’ υπογραμμίζει ότι η κατανόηση των πραγματικών δυνατοτήτων της Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ) αποτελεί αναγκαία προϋπόθεση για να εκτιμηθούν οι συνέπειές της στην εκπαίδευση, στην εργασία και στην κοινωνική ζωή. Επισημαίνει επίσης ότι τα παραδοσιακά όρια ανάμεσα σε γνωστικές δεξιότητες, κοινωνικές δεξιότητες και ψηφιακές ικανότητες μετασχηματίζονται, καθώς η ΤΝ εισέρχεται όλο και πιο έντονα σε δραστηριότητες που μέχρι πρόσφατα θεωρούνταν αποκλειστικά ανθρώπινες. Το AILit Framework έρχεται να απαντήσει σε αυτή τη μεταβολή, οργανώνοντας τον γραμματισμό στην ΤΝ ως πεδίο γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων και συνδέοντάς τον ρητά με την έρευνα PISA 2029 Media & Artificial Intelligence Literacy assessment.

Το παρόν κείμενο έχει ως σκοπό να λειτουργήσει ως βασικό επιμορφωτικό υλικό για την Ενότητα 2 του προγράμματος. Δεν αποτελεί τεχνικό οδηγό χρήσης εργαλείων, ούτε περιορίζεται σε παράθεση εννοιών και ορισμών. Αντίθετα, επιχειρεί να προσφέρει ένα συνεκτικό θεωρητικό και εννοιολογικό υπόβαθρο, πάνω στο οποίο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ερμηνεύσουν το Media + AI Literacy ως σύγχρονο πεδίο γραμματισμού και να το συνδέσουν με τη σχολική πράξη, τη λογική των σύγχρονων αξιολογήσεων και τις ανάγκες της παιδαγωγικής παρέμβασης. Η θεωρία δεν παρουσιάζεται ως αφηρημένο σώμα γνώσεων, αλλά ως εργαλείο για την κατανόηση πραγματικών προβλημάτων της διδακτικής πράξης. Οι επιμορφούμενοι/ες φέρνουν ήδη εμπειρία από το σχολείο, από την καθημερινή επαφή με τους/ις μαθητές/ριες και από τη χρήση ή την παρατήρηση ψηφιακών μέσων και εργαλείων ΤΝ.

Με αυτή τη λογική, το κείμενο δίνει έμφαση σε αυθεντικά ζητήματα: στην αξιοπιστία της πληροφορίας, στην παραπληροφόρηση, στην αλγοριθμική επιρροή, στην κριτική χρήση εργαλείων παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης, στην ηθική διάσταση της χρήσης τους και στην ανάγκη σχεδιασμού μαθησιακών δραστηριοτήτων που προάγουν όχι μόνο τη γνώση αλλά και την κρίση, τον αναστοχασμό και την υπεύθυνη δράση. Η γνώση, επομένως, συνδέεται με τη δράση, η θεωρητική κατανόηση με την επαγγελματική πράξη και η ανάλυση με τη δυνατότητα εφαρμογής.

2. Το Media + AI Literacy ως νέο πεδίο γραμματισμού

Το Media + AI Literacy δεν αποτελεί απλώς έναν νέο όρο για να περιγράψει γνωστές καταστάσεις. Αντανακλά μια ουσιαστική μεταβολή στο περιβάλλον της πληροφόρησης, της επικοινωνίας και της μάθησης. Η παραδοσιακή έννοια του γραμματισμού, παρά τις ειδικεύσεις στον εγγραμματισμό στα μέσα ή στον ψηφιακό γραμματισμό, δεν αρκεί πλέον για να περιγράψει τις απαιτήσεις του σημερινού κόσμου. Αυτό συμβαίνει επειδή η πληροφορία πλέον δεν παράγεται, δεν κυκλοφορεί και δεν ερμηνεύεται μόνο από ανθρώπους και ανθρώπινους θεσμούς. Συνδιαμορφώνεται από ψηφιακές πλατφόρμες, από αλγοριθμικά συστήματα ταξινόμησης και προτεραιοποίησης, καθώς και από μοντέλα παραγωγικής ΤΝ που παράγουν κείμενα, εικόνες, ήχο και βίντεο.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, ο/η μαθητής/ρια δεν χρειάζεται μόνο να «εντοπίζει πληροφορίες» ή να «χρησιμοποιεί ψηφιακές εφαρμογές». Χρειάζεται να ερμηνεύει το γιατί βλέπει ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο, ποιος το δημιούργησε, με ποιον σκοπό, με ποιον τρόπο διαδόθηκε, ποια δεδομένα και ποιοι

αλγόριθμοι ενδέχεται να συνέβαλαν στη διάδοσή του, και κατά πόσο το περιεχόμενο αυτό είναι αξιόπιστο, δίκαιο ή παραπλανητικό. Αυτές οι απαιτήσεις διαμορφώνουν ένα νέο πεδίο, στο οποίο ο γραμματισμός στα μέσα συναντά τον ψηφιακό γραμματισμό και τον γραμματισμό στην ΤΝ.
Το AILit Framework αποτυπώνει αυτήν ακριβώς τη συνθετική προσέγγιση. Το πλαίσιο αυτό παρουσιάζει τον γραμματισμό στην ΤΝ ως διεπιστημονικό πεδίο, το οποίο αντλεί από τα πεδία της ηθικής, της επιστήμης των υπολογιστών, των μέσων του ψηφιακού γραμματισμού και την επιστήμης των δεδομένων. Υπό αυτή την έννοια, δεν είναι απλώς τεχνικός γραμματισμός αλλά ευρύτερη ικανότητα κατανόησης, κριτικής αξιολόγησης, δημιουργικής αξιοποίησης και υπεύθυνης εμπλοκής με την τεχνητή νοημοσύνη και τα περιβάλλοντα όπου αυτή λειτουργεί. Το Media + AI Literacy μεταφέρει αυτή τη λογική στο πεδίο της εκπαίδευσης και των μέσων, προσθέτοντας τη ρητή σύνδεση με τις αναπαραστάσεις, τα μηνύματα, τα κοινά και τις κοινωνικές πρακτικές της επικοινωνίας.

2.1 Από τους επιμέρους γραμματισμούς στο συνθετικό πλαίσιο

Ο γραμματισμός στα μέσα ανέδειξε τη σημασία της κριτικής κατανόησης των μηνυμάτων, των σκοπών των δημιουργών, της λειτουργίας των αναπαραστάσεων και της σχέσης ανάμεσα στα μέσα και στην κοινωνική πραγματικότητα. Ο ψηφιακός γραμματισμός έδωσε μεγαλύτερη έμφαση στη λειτουργική και κριτική χρήση ψηφιακών εργαλείων, στην αναζήτηση και αξιολόγηση πληροφοριών, στην επικοινωνία και στη συμμετοχή σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Ο γραμματισμός στην ΤΝ, τέλος, προσέθεσε τη διάσταση της κατανόησης του πώς λειτουργούν τα συστήματα ΤΝ, πώς βασίζονται σε δεδομένα και στατιστικά πρότυπα, ποια είναι τα όρια της πιθανολογικής παραγωγής τους και πώς συνδέονται με ζητήματα μεροληψίας, δικαιοσύνης, λογοδοσίας και κοινωνικής επίδρασης.
Το Media + AI Literacy μπορεί, επομένως, να νοηθεί ως σύνθετο πλαίσιο που ενώνει αυτά τα πεδία. Δεν πρόκειται για απλή άθροιση εννοιών, αλλά για ανασύνθεση. Η πληροφορία σήμερα είναι ψηφιακή και αλγοριθμικά διαμεσολαβημένη. Το περιεχόμενο των μέσων δεν αποτελεί μόνο προϊόν ανθρώπινης επικοινωνίας, αλλά και προϊόν συστημάτων ταξινόμησης, πρόβλεψης, επιλογής και παραγωγής. Για τον λόγο αυτό, η παιδαγωγική προσέγγιση οφείλει να είναι εξίσου σύνθετη.

3. Το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον: μέσα, πλατφόρμες, αλγόριθμοι και ΤΝ

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του σύγχρονου ψηφιακού περιβάλλοντος είναι ότι η πληροφορία διαμεσολαβείται πλέον έντονα από πλατφόρμες. Οι πλατφόρμες δεν είναι ουδέτερα κανάλια μετάδοσης. Σχεδιάζονται με συγκεκριμένες λογικές αλληλεπίδρασης, συλλέγουν δεδομένα και προφίλ συμπεριφοράς, εφαρμόζουν μηχανισμούς ταξινόμησης και προτεραιοποίησης εμφάνισης της πληροφορίας και λειτουργούν με τρόπους που επηρεάζουν τη ροή του περιεχομένου. Ένας/μία χρήστης που πλοηγείται σε ένα κοινωνικό δίκτυο, σε μια μηχανή αναζήτησης ή σε μια πλατφόρμα βίντεο δεν έχει πρόσβαση σε μια «αντικειμενική» και κοινή ροή πληροφοριών. Βλέπει αυτό που το περιβάλλον προτείνει ή προωθεί, με βάση δεδομένα, αλληλεπιδράσεις, πρότυπα χρήσης, αλγοριθμικές λογικές ή άλλα κριτήρια.
Η παραγωγική ΤΝ καθιστά αυτό το τοπίο ακόμη πιο σύνθετο. Τα σύγχρονα εργαλεία μπορούν να παράγουν κείμενα, εικόνες και άλλες μορφές περιεχομένου που μοιάζουν πειστικά και ανθρώπινα, χωρίς τα ίδια να διαθέτουν κατανόηση, ενσυναίσθηση, πρόθεση ή επίγνωση με την ανθρώπινη έννοια. Όπως αποτυπώνεται και στο AILit Framework: τα συστήματα AI επεξεργάζονται δεδομένα, αναγνωρίζουν στατιστικά πρότυπα και παράγουν πιθανολογικά αποτελέσματα, αλλά δεν διαθέτουν αυθεντική κατανόηση ή πρόθεση. Η διάκριση αυτή είναι καθοριστική για την εκπαίδευση, επειδή βοηθά να αποφεύγονται τόσο ο τεχνοενθουσιασμός όσο και ο αβάσιμος φόβος. Οι μαθητές /ριες πρέπει να αντιλαμβάνονται τα συστήματα ΤΝ ως ισχυρά αλλά ταυτόχρονα και περιορισμένα τεχνολογικά εργαλεία, όχι ως αλάνθαστους ή ουδέτερους παράγοντες γνώσης.
Η κατανόηση των δυνατοτήτων της ΤΝ είναι απαραίτητη για να ερμηνεύσουμε τον τρόπο με τον οποίο αυτή επηρεάζει την εκπαίδευση και την εργασία. Το ίδιο κείμενο επισημαίνει ότι πολλές σημερινές αξιολογήσεις

αφορούν είτε επιμέρους ικανότητες είτε σύνθετα καθήκοντα, και ότι για μια ουσιαστική κατανόηση της AI χρειάζεται να συνδυάζονται διαφορετικές προσεγγίσεις και μετρήσεις. Για το Media + AI Literacy, αυτό σημαίνει ότι δεν αρκεί να εξετάζουμε την έξοδο ενός εργαλείου ΤΝ ως γλωσσικό ή πληροφοριακό αποτέλεσμα. Χρειάζεται να το τοποθετούμε μέσα στο ευρύτερο οικοσύστημα δεδομένων, πλατφορμών, αναπαραστάσεων και κοινωνικών συνεπειών.

4. Περιγραφή του εννοιολογικού χάρτη της ενότητας

Ο εννοιολογικός χάρτης της ενότητας λειτουργεί ως συνθετικό εργαλείο οργάνωσης του πεδίου. Δεν αποσκοπεί μόνο στην οπτική αποτύπωση βασικών εννοιών, αλλά κυρίως στην ανάδειξη των σχέσεων ανάμεσα στους βασικούς άξονες του Media + AI Literacy. Με αυτή τη λογική, ο χάρτης βοηθά τους/ις επιμορφούμενους/ες να δουν το πεδίο όχι ως σύνολο ασύνδετων όρων, αλλά ως συνεκτικό πλαίσιο που συνδέει μέσα, ψηφιακά περιβάλλοντα, αλγοριθμική διαμεσολάβηση, τεχνητή νοημοσύνη, κοινωνικές πρακτικές και παιδαγωγικές επιλογές.

Στον πυρήνα του χάρτη οργανώνονται οι βασικές περιοχές ικανοτήτων που διατρέχουν την ενότητα: πρόσβαση και χρήση, ανάλυση και αξιολόγηση, συμμετοχή και συνεργασία, δημιουργία, καθώς και ηθική και υπεύθυνη δράση. Παράλληλα, ο χάρτης αποτυπώνει κρίσιμες εννοιολογικές διαστάσεις, όπως οι δημιουργοί και τα κοινά, τα μηνύματα και τα νοήματα, οι αναπαραστάσεις και οι πραγματικότητες, αλλά και ο ρόλος πλατφορμών, αλγορίθμων και δεδομένων. Με αυτόν τον τρόπο, προσφέρεται ένα οπτικό υπόβαθρο που συνδέει το θεωρητικό μέρος της ενότητας με τη μελλοντική διδακτική και αξιολογική αξιοποίησή του.

Πιο συγκεκριμένα, ο εννοιολογικός χάρτης https://skills4life.gr/metadatamediaai/ οργανώνεται γύρω από έξι βασικούς άξονες, οι οποίοι αποτυπώνουν την εσωτερική αρχιτεκτονική του προτεινόμενου πλαισίου. Ο πρώτος άξονας αφορά τις δεξιότητες και τις περιοχές ικανοτήτων, όπως η πρόσβαση και χρήση, η ανάλυση και αξιολόγηση, η συμμετοχή και συνεργασία, η δημιουργία και η ηθική ή υπεύθυνη δράση. Ο δεύτερος άξονας αφορά το περιεχόμενο και τον σκοπό της επικοινωνίας, αναδεικνύοντας ότι το Media + AI Literacy δεν εφαρμόζεται σε ένα μόνο είδος πληροφορίας, αλλά σε διαφορετικά πεδία, όπως η μάθηση, η ψυχαγωγία, η πειθώ και η ψηφιακή πολιτειότητα. Ο τρίτος άξονας σχετίζεται με τον τύπο του μέσου, δηλαδή με τις διαφορετικές μορφές περιεχομένου που μπορεί να συναντά ή να παράγει ο μαθητής, όπως ψηφιακά κείμενα, εικόνες, βίντεο, πολυτροπικό υλικό ή περιεχόμενο που παράγεται με τη συμβολή εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης. Ο τέταρτος άξονας αφορά τα εργαλεία και τα περιβάλλοντα, δηλαδή τις πλατφόρμες, τα ψηφιακά μέσα και τα συστήματα ΤΝ μέσα από τα οποία διαμεσολαβείται η πληροφορία. Ο πέμπτος άξονας αφορά τα επίπεδα δυσκολίας, υπενθυμίζοντας ότι οι δραστηριότητες και οι ικανότητες μπορούν να κλιμακώνονται από απλούστερες προς πιο σύνθετες μορφές. Τέλος, ο έκτος άξονας αφορά τη μορφή των δραστηριοτήτων ή των αξιολογικών εφαρμογών, δείχνοντας ότι το πλαίσιο μπορεί να υποστηρίξει τόσο σύντομες όσο και πιο εκτεταμένες, σύνθετες μαθησιακές και αξιολογικές διαδικασίες.

Ιδιαίτερη αξία του χάρτη είναι ότι επιτρέπει διπλή ανάγνωση. Από τη μία πλευρά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως συνοπτική ανακεφαλαίωση του θεωρητικού περιεχομένου της ενότητας. Από την άλλη, λειτουργεί ως εργαλείο σχεδιασμού για τον εκπαιδευτικό, επειδή δείχνει πώς μπορούν να συνδεθούν έννοιες, δεξιότητες και παιδαγωγικές εφαρμογές. Έτσι, ο χάρτης δεν αποτελεί απλώς εποπτικό υλικό, αλλά μέρος της ίδιας της επιμορφωτικής λογικής της ενότητας.

5. Θεμελιώδεις εννοιολογικές διαστάσεις του Media + AI Literacy

Ένα συνεκτικό θεωρητικό πλαίσιο για το Media + AI Literacy μπορεί να οργανωθεί γύρω από θεμελιώδεις εννοιολογικές διαστάσεις: τους δημιουργούς και τα κοινά, τα μηνύματα και τα νοήματα, τις αναπαραστάσεις και τις πραγματικότητες, και τις πλατφόρμες, τους αλγόριθμους και τα δεδομένα.

Η πρώτη διάσταση αφορά τους δημιουργούς και τα κοινά. Κάθε περιεχόμενο έχει δημιουργούς ή φορείς παραγωγής. Αυτοί μπορεί να είναι πρόσωπα, οργανισμοί, κοινότητες, πλατφόρμες ή συνδυασμοί ανθρώπου και μηχανής. Η παιδαγωγική σημασία της διάστασης αυτής βρίσκεται στο ότι βοηθά τους μαθητές να

εγκαταλείψουν την αφελή παραδοχή ότι το περιεχόμενο «απλώς υπάρχει». Το περιεχόμενο παράγεται, επιλέγεται, οργανώνεται και διακινείται με σκοπούς. Τα κοινά, από την άλλη πλευρά, δεν είναι παθητικοί δέκτες. Συμμετέχουν ενεργά στην ερμηνεία, στην κοινοποίηση, στην αναδιαμόρφωση και στην ενίσχυση του περιεχομένου.

Η δεύτερη διάσταση αφορά τα μηνύματα και τα νοήματα. Τα μέσα και τα εργαλεία ΤΝ δεν μεταφέρουν απλώς πληροφορίες. Παράγουν νοήματα μέσα από τη γλώσσα, την εικόνα, τη σειρά παρουσίασης, το ύφος, την επιλογή των στοιχείων και το γενικό πλαίσιο. Ένα κείμενο, μια εικόνα, ένα βίντεο, μια ανάρτηση ή μια απάντηση chatbot δεν έχουν μόνο πληροφοριακή αξία. Έχουν ερμηνευτική και συχνά πειστική λειτουργία.

Η τρίτη διάσταση αφορά τις αναπαραστάσεις και τις πραγματικότητες. Τα μέσα και τα συστήματα AI δεν αντανακλούν απλώς τον κόσμο. Τον πλαισιώνουν, τον κατηγοριοποιούν, τον ανασυνθέτουν και, σε ορισμένες περιπτώσεις, τον κατασκευάζουν εκ νέου. Εδώ βρίσκεται και η σημασία της κριτικής παιδείας στα μέσα: οι μαθητές χρειάζεται να κατανοούν ότι η αναπαράσταση δεν ταυτίζεται με την πραγματικότητα.

Η τέταρτη διάσταση αφορά τις πλατφόρμες, τους αλγόριθμους και τα δεδομένα. Η πληροφορία σήμερα είναι κατανεμημένη σε δίκτυα και πλατφόρμες. Οι αλγόριθμοι καθορίζουν τι φαίνεται, τι κρύβεται, τι επαναλαμβάνεται και τι αναδεικνύεται ως σημαντικό. Το AILit Framework δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στη σχέση ανάμεσα στα δεδομένα, στις πιθανότητες, στην είσοδ και στην έξοδο εφαρμογών ΤΝ, καθώς και στο γεγονός ότι οι μαθητές χρειάζεται να κατανοούν ότι οι εφαρμογές αυτές στηρίζονται σε δεδομένα και στατιστικά πρότυπα και μπορούν να αναπαράγουν μεροληψίες ή λάθη.

5.1 Τι σημαίνουν αυτές οι διαστάσεις για τον εκπαιδευτικό

Για τον εκπαιδευτικό, οι τέσσερις αυτές διαστάσεις λειτουργούν ως ερμηνευτικό πρίσμα. Δεν είναι απλές θεωρητικές κατηγορίες. Μπορούν να αποτελέσουν ερωτήματα καθοδήγησης για τη διδασκαλία και για την ανάλυση παραδειγμάτων. Όταν οι μαθητές συναντούν ένα περιεχόμενο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τους βοηθά να αναρωτηθούν: ποιος το παρήγαγε, σε ποιο κοινό απευθύνεται, τι νόημα κατασκευάζει, ποια πραγματικότητα αναπαριστά, με ποιους μηχανισμούς διαδόθηκε και ποια δεδομένα ή αλγόριθμοι ενδέχεται να το έχουν επηρεάσει.

Αυτή η λογική είναι παιδαγωγικά ισχυρή, γιατί δεν εγκλωβίζει τη μάθηση σε έτοιμους κανόνες αλλά στηρίζει την ανάπτυξη κρίσης. Στην εκπαίδευση ενηλίκων, και ειδικά στην επιμόρφωση εκπαιδευτικών, αυτό είναι κρίσιμο. Οι επιμορφούμενοι δεν χρειάζονται μόνο θεωρία. Χρειάζονται θεωρητικά εργαλεία που να μπορούν να μετατρέπονται σε επαγγελματική σκέψη και διδακτική πράξη.

6. Γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις στο AILit Framework

Ένα από τα πιο γόνιμα στοιχεία του AILit Framework είναι ότι οργανώνει τον γραμματισμό στην ΤΝ γύρω από τρεις θεμελιώδεις άξονες: γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις. Η επιλογή αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντική, επειδή απομακρύνει τη συζήτηση από μια στενά τεχνική αντίληψη της AI literacy και τη μεταφέρει σε ένα ευρύτερο παιδαγωγικό πεδίο. Σύμφωνα με το πλαίσιο, ο γραμματισμός στην ΤΝ συνδέεται με τεχνική επάρκεια, θεμελιώδεις δεξιότητες ζωής και χρήσιμες για το μέλλον δεξιότητες, ώστε οι μαθητές/ριες να μπορούν να δημιουργήσουν με, να διαχειριστούν πληροφορίες και να σχεδιάσουν και με τη χρήση ΤΝ με κριτικό και ηθικά υπεύθυνο τρόπο.

6.1 Γνώσεις

Στο επίπεδο των γνώσεων, το framework δίνει έμφαση στην εννοιολογική κατανόηση της τεχνητής νοημοσύνης και των κοινωνικών της επιδράσεων. Οι μαθητές/ριες χρειάζεται να κατανοούν πώς η ΤΝ επεξεργάζεται δεδομένα, πώς διαφέρει από την ανθρώπινη σκέψη, πώς μπορεί να εμφανιστεί μεροληψία στα συστήματα, ποια είναι τα όρια της παραγωγικής ΤΝ και γιατί η πειστικότητα ενός

αποτελέσματος δεν ισοδυναμεί με ακρίβεια ή εγκυρότητα. Για την Ενότητα 2, αυτό σημαίνει ότι η γνώση δεν περιορίζεται σε ορισμούς, αλλά περιλαμβάνει στοιχειώδη κατανόηση της τεχνικής και κοινωνικής λογικής των συστημάτων ΤΝ.

6.2 Δεξιότητες

Στο επίπεδο των δεξιοτήτων, το AILit Framework αναδεικνύει την εφαρμογή θεμελιωδών ικανοτήτων μέσα σε περιβάλλοντα AI. Στις κεντρικές δεξιότητες περιλαμβάνονται η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, η υπολογιστική σκέψη, η επίλυση προβλήματος, η συνεργασία και η ικανότητα λήψης αποφάσεων. Οι δεξιότητες αυτές δεν νοούνται αφηρημένα. Ενεργοποιούνται όταν ο μαθητής/ρια ελέγχει ένα προϊόν ΤΝ, βελτιώνει προτροπές, αποφασίζει αν ένα εργαλείο είναι κατάλληλο για μια εργασία ή εξετάζει πώς τα δεδομένα και οι σχεδιαστικές επιλογές επηρεάζουν τα παραγόμενα αποτελέσματα.

6.3 Στάσεις

Στο επίπεδο των στάσεων, το framework τονίζει ότι η επαρκής εμπλοκή με την ΤΝ απαιτεί περιέργεια, υπευθυνότητα, προσαρμοστικότητα, διάθεση αμφισβήτησης των προϊόντων της ΤΝ, αλλά και δέσμευση για υπεύθυνη χρήση. Οι στάσεις αυτές είναι κρίσιμες για το Media + AI Literacy, επειδή το ψηφιακό περιβάλλον δεν απαιτεί μόνο γνώσεις και τεχνικές δεξιότητες αλλά και ηθικά και κοινωνικά τοποθετημένη δράση. Η δέσμευση υπεύθυνης χρήσης ΤΝ και η επίγνωση των συνεπειών της χρήσης της αποτελούν κεντρικούς δείκτες ωριμότητας του πεδίου.

6.4 Οι εκπαιδευτικοί ως επιμορφούμενοι ενήλικοι

Για τους/τις εκπαιδευτικούς, το σχήμα γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων είναι ιδιαίτερα χρήσιμο, γιατί προσφέρει καθαρό τρόπο οργάνωσης της επιμόρφωσης. Οι επιμορφούμενοι/ες δεν αρκεί να ενημερωθούν για το τι είναι η ΤΝ ή να εξοικειωθούν με ορισμένα εργαλεία. Χρειάζεται να αναπτύξουν κριτικό λεξιλόγιο, να εξασκηθούν στην ανάλυση και αξιολόγηση ψηφιακού περιεχομένου και δημιουργιών της ΤΝ, και να αναστοχαστούν πάνω στις δικές τους στάσεις ως εκπαιδευτικοί, πολίτες και διαμεσολαβητές της μάθησης.

7. Βασικές περιοχές ικανοτήτων του Media + AI Literacy

Το Media + AI Literacy μπορεί να οργανωθεί σε πέντε βασικές περιοχές ικανοτήτων: πρόσβαση και χρήση, ανάλυση και αξιολόγηση, συμμετοχή και συνεργασία, δημιουργία, και ηθική και υπεύθυνη δράση.

Η πρώτη περιοχή, **η πρόσβαση και χρήση**, αφορά τη δυνατότητα των μαθητών/ριων να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες, πλατφόρμες και εργαλεία και να τα χρησιμοποιούν με λειτουργικό και συνειδητό τρόπο. Δεν αφορά μόνο την τεχνική ικανότητα χειρισμού. Περιλαμβάνει και την επίγνωση ότι η πρόσβαση είναι συχνά μεσολαβημένη από αλγοριθμικά φίλτρα και πλατφορμικές επιλογές.

Η δεύτερη περιοχή, **ανάλυση και αξιολόγηση**, είναι κεντρική. Εδώ εντάσσεται η ικανότητα να εξετάζει κανείς πηγές, να αξιολογεί τεκμηρίωση, να εντοπίζει μεροληψίες, να αναγνωρίζει προθέσεις, να διακρίνει γεγονός από ερμηνεία, να αποτιμά προϊόντα ΤΝ και να αποφασίζει αν ένα αποτέλεσμα είναι αξιόπιστο, προβληματικό ή χρήζει αναθεώρησης. Το AILit Framework περιλαμβάνει ρητές ικανότητες που πρέπει να διαθέτουν οι μαθητές/ριες στο να αξιολογούν αν πρέπει να γίνουν αποδεκτά, να αναθεωρηθούν ή να απορριφθούν τα στοιχεία οποία παράγουν εργαλεία ΤΝ.

Η τρίτη περιοχή, **συμμετοχή και συνεργασία**, αφορά τη θέση του μαθητή μέσα σε ψηφιακά κοινά και σε περιβάλλοντα συλλογικής επικοινωνίας. Οι μαθητές/ριες δεν είναι μόνο χρήστες πληροφορίας. Συμμετέχουν σε κοινότητες, αλληλεπιδρούν, συνδιαμορφώνουν περιεχόμενο και διαμορφώνουν στάσεις και σχέσεις μέσα από ψηφιακά περιβάλλοντα. Η υπεύθυνη συμμετοχή και η συνεργασία είναι, επομένως, κρίσιμα στοιχεία του πεδίου.
Η τέταρτη περιοχή, **δημιουργία**, αφορά την παραγωγή περιεχομένου. Οι μαθητές χρειάζεται να μπορούν να παράγουν κείμενα, εικόνες, βίντεο, παρουσιάσεις και άλλες μορφές επικοινωνιακού υλικού με σκοπό, σαφήνεια, τεκμηρίωση και επίγνωση των μέσων που χρησιμοποιούν. Στο σημερινό περιβάλλον, αυτό περιλαμβάνει και τη χρήση εργαλείων AI με υπεύθυνο και κριτικό τρόπο.
Η πέμπτη περιοχή, **ηθική και υπεύθυνη δράση**, αποτελεί διακριτή και όχι περιφερειακή περιοχή ικανοτήτων. Αφορά ζητήματα ιδιωτικότητας, δικαιωμάτων, πνευματικής ιδιοκτησίας, διαφάνειας, λογοδοσίας, δικαιοσύνης, μη διάκρισης, προστασίας από χειραγώγηση και υπεύθυνης χρήσης των τεχνολογιών. Το AILit Framework τονίζει ότι η περιοχή αυτή διατρέχει το σύνολο του γραμματισμού στην ΤΝ και αποτυπώνεται σε πολλαπλές ικανότητες.

7.1 Οι περιοχές ικανοτήτων ως βάση σχεδιασμού διδασκαλίας

Οι πέντε αυτές περιοχές δεν είναι χρήσιμες μόνο για θεωρητική ταξινόμηση. Μπορούν να λειτουργήσουν ως πλαίσιο σχεδιασμού μαθησιακών δραστηριοτήτων. Μια δραστηριότητα μπορεί να εστιάζει κυρίως στην ανάλυση και αξιολόγηση, όταν οι μαθητές συγκρίνουν μια είδηση με ένα κείμενο που έχει παραχθεί με ΤΝ. Μια άλλη μπορεί να εστιάζει στη δημιουργία, όταν οι μαθητές/ριες καλούνται να παραγάγουν δικό τους πολυτροπικό υλικό. Μια τρίτη μπορεί να συνδυάζει συμμετοχή, ανάλυση και ηθική δράση, όταν οι μαθητές συζητούν δημόσια ένα επίμαχο ψηφιακό παράδειγμα και αιτιολογούν την τοποθέτησή τους.
Αυτή η χρήση των περιοχών ικανοτήτων είναι ιδιαίτερα σημαντική για τους/ις εκπαιδευτικούς, επειδή μεταφέρει τη θεωρία σε λογική σχεδιασμού. Δεν αρκεί να αναγνωρίζουμε τις ικανότητες. Χρειάζεται να μπορούμε να οργανώνουμε μαθησιακά πλαίσια μέσα στα οποία αυτές ενεργοποιούνται, ασκούνται και αξιολογούνται.

8. Οι τέσσερις τομείς αλληλεπίδρασης με την ΤΝ στο AILit Framework

Το AILit Framework οργανώνει τις επιμέρους ικανότητες σε τέσσερις ευρύτερους τομείς αλληλεπίδρασης με την ΤΝ. Οι τομείς αυτοί δεν αντιστοιχούν απλώς σε τεχνικές λειτουργίες, αλλά σε διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους οι μαθητές/ριες σχετίζονται με την ΤΝ. Το framework διευκρινίζει ότι οι μαθητές μπορούν να αναπτύσσουν επάρκεια σε περισσότερους από έναν τομείς, χωρίς να απαιτείται πλήρης εξειδίκευση σε καθέναν από αυτούς.

8.1 Ενασχόληση με την ΤΝ (Engaging with AI)

Ο πρώτος τομέας αφορά τη χρήση της ΤΝ ως εργαλείου πρόσβασης σε πληροφορίες, περιεχόμενο και προτάσεις. Εδώ οι μαθητές/ριες καλούνται να αναγνωρίζουν την παρουσία της ΤΝ, να αξιολογούν την ακρίβεια και τη συνάφεια των αποτελεσμάτων της ΤΝ και να κατανοούν ότι οι προτάσεις ενός συστήματος μπορεί ταυτόχρονα να υποστηρίζουν αλλά και να περιορίζουν την οπτική τους. Ο τομέας αυτός συνδέεται στενά με την κριτική ανάγνωση περιεχομένου, το γραμματισμό στα μέσα και την ικανότητα ελέγχου της αξιοπιστίας των εργαλείων ΤΝ.

8.2 Δημιουργώντας με την ΤΝ (Creating with AI)

Ο δεύτερος τομέας αφορά τη συνεργατική χρήση της ΤΝ σε δημιουργικές διαδικασίες ή διαδικασίες επίλυσης προβλήματος. Η ΤΝ εδώ λειτουργεί ως εργαλείο συνδιαμόρφωσης περιεχομένου, χωρίς όμως να αναιρεί την ανθρώπινη ευθύνη. Οι μαθητές/ριες χρειάζεται να διατυπώνουν σαφείς οδηγίες, να αναθεωρούν τα παραγόμενα αποτελέσματα, να ελέγχουν αν το περιεχόμενο παραμένει δίκαιο, κατάλληλο και τεκμηριωμένο, και να σκέφτονται ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας, απόδοσης και υπεύθυνης αξιοποίησης υφιστάμενου υλικού.

8.3 Διαχείριση πληροφορίας με ΤΝ (Managing AI)

Ο τρίτος τομέας αφορά τη συνειδητή επιλογή του πότε και πώς η AI μπορεί να υποστηρίξει την ανθρώπινη εργασία. Το framework συνδέει αυτόν τον τομέα με τη δυνατότητα ανάθεσης δομημένων εργασιών στην AI, ώστε οι άνθρωποι να επικεντρώνονται περισσότερο στη δημιουργικότητα, στην ενσυναίσθηση, στην κρίση και στη σύνθετη λήψη αποφάσεων. Παιδαγωγικά, ο τομέας αυτός βοηθά τους μαθητές να αποκτήσουν agency απέναντι στα συστήματα ΤΝ και να αποφασίζουν πότε η χρήση τους είναι ουσιαστική, πότε περιττή και πότε προβληματική.

8.4 Σχεδιασμός με ΤΝ (Designing AI)

Ο τέταρτος τομέας συνδέεται με την κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της AI μέσα από πιο διερευνητική και σχεδιαστική εμπλοκή. Δεν αφορά αναγκαστικά ανάπτυξη εμπορικών συστημάτων, αλλά εξέταση του πώς τα δεδομένα, οι σχεδιαστικές επιλογές και η συμπεριφορά του μοντέλου επηρεάζουν τη δικαιοσύνη, τη χρησιμότητα και την κοινωνική επίδραση της AI. Ο τομέας αυτός είναι ιδιαίτερα χρήσιμος για να συνδεθούν οι τεχνικές βάσεις της AI με την ηθική, τη διαφάνεια και την ανθρώπινη ευθύνη.

9. Ηθική, υπευθυνότητα και ψηφιακή πολιτειότητα

Η ψηφιακή πολιτειότητα συνδέεται ουσιαστικά με το Media + AI Literacy. Οι μαθητές/ριες δρουν σε ψηφιακά περιβάλλοντα, στα οποία οι επιλογές τους έχουν πραγματικές κοινωνικές συνέπειες. Η κοινοποίηση μιας πληροφορίας, η χρήση μιας εικόνας που έχει δημιουργηθεί με ΤΝ, η παράθεση ενός κειμένου χωρίς τεκμηρίωση, η αναπαραγωγή στερεοτύπων ή η άκριτη χρήση ενός chatbot δεν είναι απλώς τεχνικές πράξεις. Είναι μορφές κοινωνικής και ηθικής συμπεριφοράς.
Το AILit Framework υπογραμμίζει ότι οι μαθητές χρειάζεται να αναγνωρίζουν πως η ΤΝ μπορεί να δημιουργεί κινδύνους παραπληροφόρησης, χειραγώγησης ή προκατάληψης και να αναπτύσσουν στάσεις υπεύθυνης χρήσης. Παράλληλα, επισημαίνει ότι οι ηθικές αρχές είναι ενσωματωμένες στις γνώσεις, στις δεξιότητες και στις στάσεις που περιγράφει το framework.
Στη σχολική πράξη, η ηθική διάσταση συνδέεται επίσης με την ακαδημαϊκή ακεραιότητα. Οι μαθητές καλούνται να μάθουν πότε η χρήση ενός εργαλείου ΤΝ μπορεί να λειτουργεί ως υποστήριξη της μάθησης και πότε υπονομεύει τη γνωστική προσπάθεια, την αυθεντικότητα της εργασίας ή την ευθύνη του δημιουργού. Η εκπαίδευση δεν μπορεί να αντιμετωπίσει αυτά τα ζητήματα μόνο με όρους απαγόρευσης. Χρειάζεται να διαμορφώνει κρίση, τεκμηρίωση και υπεύθυνη λήψη αποφάσεων.

9.1 Βασικά ηθικά ερωτήματα

Στο πεδίο αυτό, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει τους/ις μαθητές/ριες να εξοικειωθούν με μερικά κρίσιμα ερωτήματα: Είναι αξιόπιστο το περιεχόμενο; Πώς παρήχθη; Ποια δεδομένα ή ποιοι

μηχανισμοί ενδέχεται να το επηρέασαν; Ποιες ομάδες ενδέχεται να αδικούνται ή να αποκλείονται; Είναι σαφές πότε έχει χρησιμοποιηθεί εργαλείο ΤΝ; Υπάρχει σεβασμός στην πνευματική ιδιοκτησία, στην ιδιωτικότητα και στα δικαιώματα των άλλων;
Τέτοιου είδους ερωτήματα έχουν ιδιαίτερη εκπαιδευτική αξία, γιατί επιτρέπουν τη σύνδεση του Media + AI Literacy με τη δημοκρατική παιδεία, την αγωγή του πολίτη και την ανάπτυξη ώριμης, υπεύθυνης στάσης απέναντι στον ψηφιακό κόσμο.

10. Η σχέση του Media + AI Literacy με την έρευνα PISA

Η σύνδεση του Media + AI Literacy με την έρευνα PISA είναι ουσιαστική. Δεν σημαίνει ότι το πεδίο αυτό περιορίζεται σε ένα τυποποιημένο σύστημα αξιολόγησης. Σημαίνει, όμως, ότι συνδέεται με τη γενικότερη λογική της έρευνας PISA να αξιολογεί την ικανότητα των μαθητών να κινητοποιούν γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις μέσα από αυθεντικές καταστάσεις, πραγματικά προβλήματα, σύνθετη ερμηνεία και τεκμηριωμένη λήψη αποφάσεων. Το AILit Framework αναφέρει ρητά ότι το πλαίσιο που περιγράφει θα επηρεάσει την διεξαγωγή της έρευνας PISA 2029 «Media & Artificial Intelligence Literacy assessment».
Ο ΟΟΣΑ διερεύνησε τρεις βασικές πηγές τεκμηρίωσης: την αξιολόγηση μέσω κρίσης ειδικών σε εκπαιδευτικά τεστ, όπως τις έρευνες PISA και PIAAC, την αξιολόγηση μέσω δραστηριοτήτων, καθώς και τις άμεσες αξιολογήσεις και τους δείκτες αναφοράς των ίδιων των συστημάτων ΤΝ. Η προσέγγιση αυτή είναι ιδιαίτερα χρήσιμη και για το Media + AI Literacy, καθώς αναδεικνύει ότι οι σύνθετες ικανότητες δεν είναι σκόπιμο να αποτιμώνται αποκλειστικά μέσω απομονωμένων τεχνικών δοκιμασιών, αλλά χρειάζεται να εξετάζονται σε αυθεντικά, σύνθετα και πολυδιάστατα περιβάλλοντα δράσης.
Απαιτείται ισχυρή μεθοδολογία που να συνδυάζει διαφορετικά παραδείγματα αξιολόγησης και να λαμβάνει υπόψη τόσο επιμέρους ικανότητες όσο και σύνθετα καθήκοντα. Για την εκπαίδευση, αυτό σημαίνει ότι οι δραστηριότητες τύπου Media + AI Literacy δεν πρέπει να περιορίζονται σε ασκήσεις ορισμών ή απλής αναγνώρισης. Αντίθετα, οι μαθητές/ριες απαιτείται να τοποθετηθούν σε καταστάσεις όπου αναλύουν, συγκρίνουν, αξιολογούν, δημιουργούν και αιτιολογούν.

10.1 Τι σημαίνει αυτό για τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων

Για τον/ην εκπαιδευτικό, η σύνδεση με την έρευνα PISA σημαίνει κυρίως προσανατολισμό προς αυθεντικές μαθησιακές και αξιολογικές καταστάσεις. Μια καλά σχεδιασμένη δραστηριότητα στο πλαίσιο Media + AI Literacy μπορεί να ζητά από τους μαθητές να ελέγξουν αντικρουόμενες πηγές, να αναγνωρίσουν αλγοριθμική επιρροή σε ένα ψηφιακό τεχνούργημα, να συγκρίνουν ανθρώπινες δημιουργίες και προϊόντα παραγωγής εφαρμογών ΤΝ στο ίδιο θέμα, να τεκμηριώσουν ποιο αποτέλεσμα θεωρούν πιο αξιόπιστο και να εξηγήσουν γιατί.
Τέτοιες δραστηριότητες είναι συμβατές με τη λογική της σύγχρονης παιδαγωγικής, καθώς στηρίζονται σε πραγματικά προβλήματα, στην κριτική διερεύνηση και στην εφαρμογή γνώσης σε συνθήκες που μοιάζουν με την πραγματική ζωή.

11. Παιδαγωγικές και επιμορφωτικές προεκτάσεις

Η ένταξη του Media + AI Literacy στο εκπαιδευτικό πλαίσιο δεν είναι απλώς θέμα περιεχομένου. Είναι ζήτημα διδακτικού σχεδιασμού και επιμορφωτικής στρατηγικής. Για να μπορέσουν οι εκπαιδευτικοί να αξιοποιήσουν ουσιαστικά το πεδίο, χρειάζεται να το δουν όχι ως πρόσθετη ύλη, αλλά ως φακό μέσα από τον οποίο μπορούν να ανασχεδιάσουν τη διδασκαλία τους.

Αυτό σημαίνει, πρώτον, σύνδεση με αυθεντικά παραδείγματα. Η ανάλυση ειδήσεων, αναρτήσεων, εικόνων, βίντεο, σχολίων, απαντήσεων και δημιουργιών της ΤΝ μπορεί να λειτουργήσουν ως ιδιαίτερα ισχυρό υλικό μάθησης. Δεύτερον, σημαίνει διεπιστημονική προσέγγιση. Το Media + AI Literacy μπορεί να συνδεθεί με τη γλώσσα, τις κοινωνικές επιστήμες, την αγωγή του πολίτη, την πληροφορική και άλλες περιοχές του προγράμματος σπουδών. Τρίτον, σημαίνει ότι η δημιουργία έχει ισότιμη θέση με την ανάλυση. Οι μαθητές/ριες χρειάζεται όχι μόνο να αξιολογούν αλλά και να παράγουν περιεχόμενο με σαφήνεια, τεκμηρίωση και ευθύνη.

Αντίστοιχα, οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται υλικό που συνδέει θεωρία και πράξη, αξιοποιεί την εμπειρία τους, αναγνωρίζει τις πραγματικές τους ανάγκες και προσφέρει σενάρια εφαρμογής. Η επιμόρφωση είναι πιο αποτελεσματική όταν οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να αναγνωρίσουν στα παραδείγματα στοιχεία της καθημερινής τους πρακτικής και να μεταφέρουν άμεσα όσα συζητούνται στο δικό τους διδακτικό πλαίσιο. Το θεωρητικό πλαίσιο πρέπει να οδηγεί σε σχεδιασμό μαθησιακών δραστηριοτήτων, σε αναγνώριση κριτηρίων και σε πρακτικά ερωτήματα που μπορούν να αξιοποιηθούν στην τάξη.

Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται επίσης να επεξεργάζονται τη δική τους εμπειρία με τα μέσα και την ΤΝ, όχι μόνο να πληροφορούνται τη βιβλιογραφία. Δεν χρειάζεται να ακολουθούν μηχανικά έτοιμα σχήματα, αλλά να μπορούν να προσαρμόζουν το πλαίσιο στο αντικείμενό τους και στο δικό τους κοινό.

12. Σύνοψη

Το πεδίο Media + AI Literacy αποτελεί σύνθετο πεδίο σύγχρονου γραμματισμού, το οποίο ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις ενός περιβάλλοντος όπου τα μέσα, οι πλατφόρμες, οι αλγόριθμοι, τα δεδομένα και τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης αλληλεπιδρούν διαρκώς. Το πεδίο αυτό δεν περιορίζεται στην τεχνική χρήση εργαλείων ούτε σε έναν στενό πληροφοριακό γραμματισμό. Αφορά την κριτική κατανόηση του περιεχομένου, την αξιολόγηση πηγών και προϊόντων συστημάτων ΤΝ, την αναγνώριση αλγοριθμικής διαμεσολάβησης, τη δημιουργική και υπεύθυνη παραγωγή περιεχομένου και τη συνειδητή συμμετοχή στον ψηφιακό δημόσιο χώρο.

Ως θεωρητικό και παιδαγωγικό πλαίσιο, το Media + AI Literacy μπορεί να οργανωθεί γύρω από γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις, καθώς και γύρω από πέντε βασικές περιοχές ικανοτήτων: πρόσβαση και χρήση, ανάλυση και αξιολόγηση, συμμετοχή και συνεργασία, δημιουργία, και ηθική και υπεύθυνη δράση. Η σύνδεσή του με τη λογική της έρευναςPISA είναι ουσιαστική, επειδή το πεδίο απαιτεί την ενεργοποίηση σύνθετων ικανοτήτων σε αυθεντικές καταστάσεις, όχι απλώς την αναπαραγωγή πληροφορίας.

Για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, το πεδίο αυτό είναι ιδιαίτερα πρόσφορο, καθώς συνδέει τη θεωρητική κατανόηση με τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων, τον επαγγελματικό αναστοχασμό και την ανάγκη παιδαγωγικής ανταπόκρισης σε ζητήματα που είναι ήδη παρόντα στη σχολική καθημερινότητα. Υπό αυτή την έννοια, το Media + AI Literacy δεν είναι μια πρόσθετη θεματική, αλλά ένας αναγκαίος άξονας της σύγχρονης παιδαγωγικής.

Βιβλιογραφία

Media AI concept map (2026). Unpublished conceptual diagram [Concept map]. https://skills4life.gr/metadatamediaai/

OECD. (2021). AI and the future of skills, volume 1: Capabilities and assessments. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/5ee71f34-en

OECD. (2023). AI and the future of skills, volume 2: Methods for evaluating AI capabilities. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/a9fe53cb-en

OECD. (2025). Empowering learners for the age of AI: An AI literacy framework for primary and secondary education (Review draft). OECD. https://ailiteracyframework.org

PiSA 4U

Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

Εργαστήριο Διδακτικής & Σχολικής Παιδαγωγικής
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

Εθνικό Πρόγραμμα Ανάπτυξης 2021-2025

Τομεακό Πρόγραμμα Ανάπτυξης 2021 - 2025

Η εκπόνηση του παραδοτέου εντάσσεται στο Έργο «Δημιουργία Ερευνητικών Υποδομών, Επεξεργασία Ερευνητικού Υλικού και Επικοινωνία Αποτελεσμάτων Διεθνών Εκπαιδευτικών Ερευνών» με Επιστημονικό Υπεύθυνο τον Καθηγητή του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων Αναστάσιο Εμβαλωτή. Χρηματοδοτήθηκε βάσει της Προγραμματικής Σύμβασης του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού με το Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων μέσω του Τομεακού Προγράμματος Ανάπτυξης 2021-2025.