ePublishing
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ
NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2025)

14ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

Σύγχρονες Προσλήψεις των Αρχαίων Μυθικών Κύκλων: Για μια Βιωματική Επαναπροσέγγιση της Λυκειακής Αντιγόνης

Ηλίας Βαλασκατζής

doi: 10.12681/cetpe.9369

Βιβλιογραφική αναφορά:

Βαλασκατζής Η. (2026). Σύγχρονες Προσλήψεις των Αρχαίων Μυθικών Κύκλων: Για μια Βιωματική Επαναπροσέγγιση της Λυκειακής Αντιγόνης. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, *1*, 690–698. https://doi.org/10.12681/cetpe.9369

Σύγχρονες Προσλήψεις των Αρχαίων Μυθικών Κύκλων: Για μια Βιωματική Επαναπροσέγγιση της Λυκειακής Αντιγόνης

Ηλίας Βαλασκατζής
iliasvalas@gmail.com
Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Α' Αθηνών

Περίληψη

Η παρούσα μελέτη διερευνά τα μαθησιακά αποτελέσματα και τις στάσεις μαθητριών/μαθητών Λυκείου από την αξιοποίηση παιχνιδιού ρόλων (role-playing game, RPG) στη διδασκαλία της τραγωδίας *Αντιγόνη* του Σοφοκλή, με ενσωμάτωση παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης (ΤΝ) ως υποστηρικτικού συν-αφηγητή. Συμμετείχαν 21 μαθητές/μαθήτριες Β' Λυκείου, σε σχέδιο μιας ομάδας με προ- και μετα-δοκιμασία. Η τάξη οργανώθηκε σε τρεις ομάδες με ορισμό Dungeon Master (DM) ανά ομάδα. Η ΤΝ χρησιμοποιήθηκε στοχευμένα βάσει σαφώς ορισμένων prompts και με παιδαγωγική επιμέλεια. Η κατανόηση του έργου μετρήθηκε με τεστ 10 ερωτήσεων (πριν/μετά), ενώ οι στάσεις καταγράφηκαν με ερωτηματολόγιο τύπου Likert. Διαπιστώθηκε σημαντική βελτίωση στη μέση επίδοση (M προ-τεστ ≈ 6,5/10, M μετά-τεστ ≈ 8,0/10· αύξηση ~23%· ζεύγη δειγμάτων t-test: $t(20) \approx 4{,}50$, $p < 0{,}001$) και υψηλά επίπεδα αποδοχής της μεθόδου και της υποστηρικτικής χρήσης ΤΝ. Η εργασία καταδεικνύει ότι ο συνδυασμός βιωματικού RPG και παραγωγικής ΤΝ, υπό παιδαγωγικά ασφαλή ένταξη, μπορεί να ενισχύσει την κατανόηση, την εμπλοκή και πτυχές κριτικού γραμματισμού στη λογοτεχνία.

Λέξεις κλειδιά: Αντιγόνη, αφηγηματική μάθηση, παιχνίδι ρόλων, Παραγωγική Τεχνητή Νοημοσύνη

Εισαγωγή

Η πρόσληψη του αρχαίου δράματος στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση συχνά εμποδίζεται από τη γλωσσική και πολιτισμική απόσταση που χωρίζει τον σύγχρονο μαθητή από το πρωτότυπο κείμενο. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο, το έργο Αντιγόνη του Σοφοκλή, παρά τη διαχρονικότητά του, απαιτεί συνήθως πρόσθετη σκαλωσιά νοήματος, ώστε τα ηθικά, πολιτικά και φιλοσοφικά του διακυβεύματα να κατασταθούν βιωματικά προσπελάσιμα. Εναλλακτικές προσεγγίσεις που μετακινούν το βάρος από τη μετωπική διδασκαλία στην ενεργητική συμμετοχή (π.χ. παιχνίδι ρόλων, δραματοποιημένη ανάγνωση, προσομοιώσεις) έχουν καταδειχθεί ότι αυξάνουν την εμπλοκή και διευκολύνουν την κατασκευή νοήματος, ιδίως όταν συνοδεύονται από σαφείς κανόνες, ρόλους και παιδαγωγική επιμέλεια (Aura, 2023).

Στο παρόν άρθρο διερευνάται μια καινοτόμος σύζευξη: παιχνίδι ρόλων σε μικρο-ομάδες, όπου ο/η DM υποστηρίζεται από παραγωγική ΤΝ η οποία συνδιαμορφώνει την αφήγηση με σύντομες, εστιασμένες παρεμβάσεις. Σε αντίθεση με προσεγγίσεις που χρησιμοποιούν την ΤΝ ως αυτόνομο *διδάσκοντα*, εδώ η ΤΝ λειτουργεί συμπληρωματικά προς τον άνθρωπο-αφηγητή και προς τις παίκτριες-μαθήτριες, τους παίκτες-μαθητές, υπό διαρκή παιδαγωγική επιμέλεια (human-in-the-loop) (Tarun et al., 2025).

Ερευνητική καινοτομία και στόχευση. Η μελέτη στοχεύει να αποτιμήσει (α) αν η συμμετοχή σε RPG με υποστηρικτική ΤΝ βελτιώνει την κατανόηση της Αντιγόνης και (β) πώς οι μαθητές/μαθήτριες αντιλαμβάνονται την εμπειρία (ενδιαφέρον, προτίμηση έναντι παραδοσιακού μαθήματος, αντιλήψεις για τον ρόλο της ΤΝ). Παράλληλα, επιδιώκεται η χαρτογράφηση παιδαγωγικών προϋποθέσεων για υπεύθυνη ένταξη της ΤΝ σε δραστηριότητες RPG.

Ερευνητικά ερωτήματα

RQ1. Παρατηρείται στατιστικά σημαντική βελτίωση της κατανόησης του έργου από το προ-στο μετά-τεστ;
RQ2. Ποιες είναι οι στάσεις των μαθητών/μαθητριών απέναντι στη βιωματική μέθοδο και στη χρήση ΤΝ ως συν-αφηγητή;
RQ3. Ποιες προϋποθέσεις και προκλήσεις αναδεικνύονται για την ασφαλή και παιδαγωγικά γόνιμη ενσωμάτωση ΤΝ στο RPG;
Υπόθεση. H1: Η μέση επίδοση στο μετά-τεστ θα είναι σημαντικά υψηλότερη από την αντίστοιχη στο προ-τεστ.

Θεωρητικό πλαίσιο

Η αφηγηματική κατασκευή της πραγματικότητας (Bruner, 1991) υπογραμμίζει ότι οι άνθρωποι οργανώνουν εμπειρίες ως ιστορίες, ενώ η ενταγμένη μάθηση (Lave & Wenger, 1991) δίνει έμφαση στην απόκτηση γνώσης εντός κοινοτήτων πρακτικής. Όταν οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να υποδυθούν ρόλους και να διαπραγματευτούν αποφάσεις σε ένα κοινό, νοηματοδοτημένο πλαίσιο, το μάθημα μετατρέπεται από αναπαραγωγή πληροφοριών σε συν-δημιουργία νοήματος. Η κριτική παιδαγωγική (Freire, 1970) και ο κριτικός γραμματισμός (Luke, 2012) υποστηρίζουν τη θέση ότι οι αναγνώστριες/αναγνώστες μπορούν -και πρέπει- να αναλύουν κείμενα ως κοινωνικά/πολιτισμικά τεχνουργήματα, να εντοπίζουν αξίες, σχέσεις εξουσίας και ιδεολογικές προϋποθέσεις. Η δραματοποιημένη ή παιγνιώδης προσέγγιση διευκολύνει τέτοιες διερευνήσεις, καθώς επιτρέπει ασφαλή πειραματισμό ρόλων και ηθικών διλημμάτων.

Στο ευρύτερο πλαίσιο των ΤΠΕ, η παραγωγική ΤΝ μπορεί να λειτουργήσει ως συν-αφηγητής: να προτείνει παραλλαγές σκηνών, να προσομοιώνει δευτερεύοντες χαρακτήρες (NPCs), να συνθέτει χορικά σχόλια ή να εισάγει ήπια "απρόοπτα". Η αξία αυτή δεν έγκειται στην αντικατάσταση της ανθρώπινης κρίσης αλλά στην κλιμάκωση της δημιουργικότητας και στη διαφοροποίηση της μαθησιακής εμπειρίας, υπό ρητές ασφαλιστικές δικλείδες (διαφάνεια ρόλου, έλεγχος περιεχομένου, ευθυγράμμιση με στόχους) (Wei et al., 2025).

Επιπλέον, πρόσφατες εμπειρικές μελέτες υποστηρίζουν ότι η επαφή των μαθητών με παραγωγική ΤΝ υψηλής ποιότητας μπορεί να ενεργοποιήσει βαθύτερη μαθησιακή παρακίνηση, δημιουργική αυτοπεποίθηση και αποτελεσματικότερη κατασκευή νόηματος στη διάρκεια εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Για παράδειγμα, οι Bai και Wang (2025) υποστηρίζουν ότι η ποιότητα της αλληλεπίδρασης με την ΤΝ και η αξιοπιστία των παραγόμενων κειμένων ενισχύουν σημαντικά τη μαθησιακή κινητοποίηση και αυτοπεποίθηση. Ακόμη, σε σχετικό πείραμα με ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling), οι ομάδες φοιτητριών/φοιτητών που χρησιμοποίησαν ΤΝ εργαλείο συνεργασίας εμφάνισαν σημαντικά καλύτερη επίδοση στην ομαδική δημιουργικότητα και τη συνεργατική επίλυση προβλημάτων, ενώ θεώρησαν την ΤΝ ως ουσιαστικό *συνεργάτη* στη δημιουργική διαδικασία.

Ανασκόπηση βιβλιογραφίας

Η αξιοποίηση του παιχνιδιού ρόλων στην εκπαίδευση αποτελεί διαχρονικά μια από τις πιο δυναμικές μορφές βιωματικής μάθησης. Ερευνητικά δεδομένα έχουν καταδείξει ότι οι προσομοιώσεις αυτού του τύπου συνδέονται με ουσιαστικές βελτιώσεις όχι μόνο στο επίπεδο των γνωστικών αποτελεσμάτων, αλλά και σε κρίσιμες δεξιότητες επικοινωνίας, στη μεταγνωστική επίγνωση και στην ενίσχυση των κινήτρων για μάθηση (Chen et al., 2021· Lee & Kim, 2022· Sogunro, 2004). Ειδικότερα στα ανθρωπιστικά πεδία, η εισαγωγή επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων (όπως το Dungeons & Dragons ή το Call of Cthulhu) έχει αξιοποιηθεί για

να συνδέσει δημιουργικά την αφήγηση και την κοσμοπλασία με στόχους γραμματισμού και ερμηνείας κειμένων, διευρύνοντας τις δυνατότητες της διδακτικής πράξης (Cooper, 2024).

Παράλληλα, τα τελευταία χρόνια η ταχύτατη διείσδυση της παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης (Generative AI) έχει ανοίξει νέες προοπτικές για την εκπαιδευτική πράξη. Σύγχρονες ανασκοπήσεις υπογραμμίζουν τις δυνατότητες που προσφέρει η ΤΝ για εξατομικευμένη μάθηση, για τη διεύρυνση της πρόσβασης στη γνώση και για την παροχή εστιασμένης υποστήριξης σε διαφορετικά μαθησιακά περιβάλλοντα. Ωστόσο, την ίδια στιγμή αναδεικνύονται και οι προκλήσεις που συνδέονται με την ακρίβεια της παραγόμενης πληροφορίας, τις έμφυτες μεροληψίες των μοντέλων και την ανάγκη διασφάλισης της ακαδημαϊκής ακεραιότητας (Deng et al., 2024· Kasneci et al., 2023). Πρόσφατα πορίσματα από μετα-αναλύσεις και συστηματικές επισκοπήσεις καταδεικνύουν θετικές, αν και ετερογενείς, επιδράσεις της χρήσης εργαλείων όπως το ChatGPT στη μαθησιακή επίδοση, στην αντίληψη της μάθησης και στην εμπλοκή των μαθητών, ιδίως όταν αυτά εντάσσονται σε δομημένα και εποπτευόμενα πλαίσια (Han et al., 2025· Wang & Fan, 2025). Παράλληλα, θεσμικοί οργανισμοί όπως η UNESCO και ο ΟΟΣΑ έχουν ήδη διαμορφώσει κατευθυντήριες γραμμές που προκρίνουν μια ανθρωποκεντρική ενσωμάτωση της ΤΝ στην εκπαίδευση, με βασικούς άξονες την ισότητα, την ασφάλεια και την παιδαγωγική ευθύνη (OECD, 2023, 2024· UNESCO, 2023).

Μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα περιοχή που αναδύεται τα τελευταία χρόνια είναι η διασταύρωση της ΤΝ με τα παιχνίδια ρόλων. Σχεδιαστικές μελέτες υποδεικνύουν ότι τα μεγάλα γλωσσικά μοντέλα (LLM) μπορούν να λειτουργήσουν ως συνεργατικά *εργαλεία σκηνοθεσίας* σε εκπαιδευτικές προσομοιώσεις, συμβάλλοντας στη βελτίωση της ροής της δραστηριότητας, στη διαμόρφωση θετικού μαθησιακού κλίματος και στην ενίσχυση της δημιουργικής διερεύνησης (Stampfl et al., 2024a, 2024b). Παρά τα ενθαρρυντικά αυτά ευρήματα, η αιτιώδης απόδοση της αξίας της ΤΝ παραμένει ανοιχτή προς διερεύνηση, καθώς απαιτείται πιο προσεκτικός πειραματικός σχεδιασμός για να καταδειχθεί με σαφήνεια σε ποιο βαθμό η συμβολή της ΤΝ υπερβαίνει τις δυνατότητες μιας "παραδοσιακής" εφαρμογής παιχνιδιού ρόλων.

Μεθοδολογία

Σχεδιασμός και αιτιολόγηση

Υιοθετήθηκε σχέδιο μιας ομάδας με προ-τεστ/μετά-τεστ (one-group pretest-posttest) λόγω οργανωτικών περιορισμών σχολικής τάξης και της ανάγκης για εφικτότητα. Αναγνωρίζονται οι απειλές εσωτερικής εγκυρότητας (ιστορία, ωρίμανση, έλεγχος κ.λπ.), οι οποίες μετριάστηκαν με τυποποίηση: κοινό αναλυτικό πλαίσιο, ίδιο εργαλείο αξιολόγησης (10 ΠΕ), όμοια διαδικασία υλοποίησης ανά ομάδα, ενιαία κριτήρια διάρκειας/ρόλων. Η επιλογή θεωρήθηκε κατάλληλη για πρωτότυπη διερεύνηση σκοπιμότητας. Για μελλοντική έρευνα προτείνεται παραγοντικός σχεδιασμός 2×2 (RPG × ΤΝ) με ομάδα ελέγχου και delayed post-test.

Συμμετέχοντες/ουσες

Συμμετείχαν 21 μαθητές/μαθήτριες Β΄ Λυκείου (δημόσιο σχολείο). Η παρέμβαση εντάχθηκε στο μάθημα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Η συμμετοχή έγινε με ενημέρωση και συναίνεση της τάξης.

Διαδικασία υλοποίησης

Η διδασκαλία εκτυλίχθηκε σε τρεις φάσεις: (α) προ-τεστ (10 ΠΕ) κατανόησης της Αντιγόνης· (β) συνεδρία RPG σε τρεις ομάδες (περίπου δύο διδακτικές ώρες/ομάδα)· (γ) μετά-τεστ με το ίδιο εργαλείο, καθώς και ερωτηματολόγιο στάσεων (Likert 1-5, 10 δηλώσεις και μία ανοιχτή ερώτηση). Οι ομάδες συγκροτήθηκαν ώστε κάθε μία να διαθέτει DM, με τους υπόλοιπους να αναλαμβάνουν ρόλους (π.χ. Αντιγόνη, Ισμήνη, Κρέων, Αίμων, μέλη χορού, σύμβουλοι). Η παραγωγική ΤΝ χρησιμοποιήθηκε ζωντανά από τον/την DM για παραγωγή σύντομων κειμενικών παρεμβάσεων και ιδεών, υπό την επίβλεψη του/της εκπαιδευτικού, ο οποίος/η οποία λειτουργούσε ως επιμελητής/τρια περιεχομένου. Οι βασικές αρχές που διέπουν τις παρεμβάσεις της ΤΝ ήταν: συντομία, θεματική συνέπεια, αποφυγή αναχρονισμών, ευθυγράμμιση με τους μαθησιακούς στόχους.

Εκπαίδευση DM και προ-εκπαίδευση στην ΤΝ

Προηγήθηκε συμπύκνωση επιμόρφωσης (≈ 40′) για τους DM: ρόλος συντονισμού, τεχνικές διευκόλυνσης (διαχείριση χρόνου, γύροι σύντομων παρεμβάσεων), κανόνες ισότιμης συμμετοχής, πρότυπα prompts για την ΤΝ. Παράλληλα, όλη η τάξη έλαβε ενημέρωση για τα όρια/κινδύνους της παραγωγικής ΤΝ (πιθανές ανακρίβειες, μεροληψίες), για τη θέση της στο μάθημα ("βοηθός", όχι "αντικαταστάτης") και για τη διαδικασία επιμέλειας πριν από κάθε ανάγνωση παραγόμενου κειμένου.

Στρατηγική χρήσης ΤΝ και ενδεικτικά prompts

Η ΤΝ λειτούργησε ως συν-αφηγητής σε τέσσερις κύριες λειτουργίες: (i) περιγραφική εμβάθυνση σκηνικού· (ii) παραγωγή διαλόγων NPC· (iii) πρόταση ήπιων απροόπτων που δεν αλλοιώνουν την κεντρική πλοκή· (iv) σύνθεση σύντομων χορικών σχολίων με υφολογική συνέπεια. Ενδεικτικά, χρησιμοποιήθηκαν prompts όπως:

1. "Υποδύσου τον Χορό της Αντιγόνης. Σε 80-100 λέξεις σχολίασε την απόφαση της Αντιγόνης να τιμήσει τον αδελφό της, με ύφος δωρικό και χωρίς αναχρονισμούς".
2. "Δημιούργησε διάλογο (≈90 λέξεις) μεταξύ Κρέοντα και Φύλακα που φέρνει τα νέα για τον Πολυνείκη, διατηρώντας αυστηρό τόνο και κλείσιμο με cliffhanger".
3. "Πρότεινε δύο απρόοπτα που δεν παραβιάζουν την κεντρική πλοκή αλλά δημιουργούν ένα ηθικό δίλημμα για την Αντιγόνη (μία πρόταση το καθένα)".
4. "Ως βοηθός DM, δώσε τρεις εναλλακτικές συνέχειες σκηνής, κλιμακωμένες σε ένταση, σε κουκκίδες — χωρίς spoilers για μεταγενέστερα επεισόδια".

Πριν από την ανάγνωση στην τάξη, ο/η DM και ο/η εκπαιδευτικός έκαναν ταχύ έλεγχο καταλληλότητας/ορθότητας και, όπου απαιτείτο, αναθεώρηση.

Όργανα μέτρησης και ανάλυση

Το εργαλείο επίδοσης ήταν τεστ κατανόησης 10 ΠΕ (βασικά στοιχεία πλοκής/χαρακτήρων/θεματικών). Η ανάλυση περιέλαβε περιγραφικές στατιστικές και ζεύγη δειγμάτων *t*-test (a = 0,05). Το ερωτηματολόγιο στάσεων (Likert 1-5, 10 δηλώσεις) κάλυψε ενδιαφέρον, συμμετοχή, προτίμηση έναντι παραδοσιακού μαθήματος, αντιλήψεις για τη συμβολή της ΤΝ. Η ανοιχτή ερώτηση αναλύθηκε θεματικά.

Αποτελέσματα

Επίδοση στο τεστ κατανόησης

Οι επιδόσεις υποδεικνύουν στατιστικά σημαντική βελτίωση από το προ- στο μετά-τεστ: *M* προ-τεστ ≈ 6,5/10 (*TA* ≈ 1,2), *M* μετά-τεστ ≈ 8,0/10 (*TA* ≈ 1,0), διαφορά ~23%, $t(20) \approx 4{,}50$, $p < 0{,}001$. Σημειώνεται ότι κανένας/καμία μαθητής/μαθήτρια δεν εμφάνισε χαμηλότερη επίδοση στο μετά-τεστ, ενώ πάνω από τους μισούς βελτιώθηκαν ≥ 2 μονάδες (κλίμακα 0-10). Τα ευρήματα ευθυγραμμίζονται με θεωρητικές προσδοκίες για την ενεργητική, αφηγηματική μάθηση, όπου ο ρόλος/πράξη ενισχύουν την οργάνωση της μνήμης και τη μεταφορά νοήματος.

Στάσεις μαθητών/μαθητριών

Οι μέσες τιμές συμφωνίας στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου κινήθηκαν υψηλά (≈ 4-5/5). Ενδεικτικά, καταγράφηκαν υψηλές συμφωνίες στα: "με βοήθησε να κατανοήσω καλύτερα"· "προτιμώ έναντι παραδοσιακού μαθήματος" και "η ΤΝ έκανε την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα". Στα ανοικτά σχόλια αναδείχθηκαν η αίσθηση ομαδικότητας, η επιθυμία για περισσότερο χρόνο, και η θετική εντύπωση από τα "ζωντανά" χορικά/διάλογα που παρήχθησαν με υποστήριξη ΤΝ.

Μεταγνωστικές και συνεργατικές δεξιότητες

Πέρα από τις μετρήσεις κατανόησης και τις στάσεις, τα δεδομένα των ανοικτών ερωτήσεων και των παρατηρήσεων του ερευνητή υποδεικνύουν μια ενίσχυση μεταγνωστικών και συνεργατικών δεξιοτήτων. Οι μαθητές/μαθήτριες ανέφεραν ότι "έμαθαν να σκέφτονται πώς σκέφτονται" κατά τη διάρκεια της αφηγηματικής διαδικασίας, καθώς η αλληλεπίδραση με το εργαλείο ΤΝ τους ανάγκαζε να αναστοχαστούν για την ακρίβεια, τη συνοχή και τη συναισθηματική φόρτιση των παραγόμενων διαλόγων. Επιπλέον, η ανάληψη ρόλων (π.χ. αφηγητής, σκηνοθέτης, ελεγκτής συνοχής) οδήγησε σε αυξημένη κατανομή ευθυνών μέσα στις ομάδες, καλλιεργώντας δεξιότητες διαπραγμάτευσης, επίλυσης συγκρούσεων και συνεργατικής οικοδόμησης γνώσης. Σε αρκετές περιπτώσεις, οι μαθητές/μαθήτριες αξιοποίησαν τις αποκρίσεις της ΤΝ ως αφετηρία για κριτική συζήτηση, ενδυναμώνοντας την ικανότητά τους να αξιολογούν πηγές και να λαμβάνουν κριτικές αποφάσεις. Αυτή η διάσταση, παρότι δεν αποτυπώθηκε με ποσοτικά εργαλεία, αποτελεί σημαντικό δείκτη για τη δυναμική ένταξης της ΤΝ στην εκπαίδευση, σε συμφωνία με πρόσφατες έρευνες που τεκμηριώνουν την ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της αυτορρύθμισης μέσω διαδραστικών σεναρίων μάθησης με Generative AI (Malaeva et al., 2025· Tarun et al., 2025).

Συζήτηση

Τα ευρήματα προσφέρουν ενδείξεις σκοπιμότητας (proof-of-concept) για μια υπεύθυνη, παιδαγωγικά πλαισιωμένη ένταξη παραγωγικής ΤΝ σε παιχνίδι ρόλων λογοτεχνίας. Η βελτίωση στην κατανόηση συνάδει με το αναφερθέν πλαίσιο Bruner/Lave και Wenger: οι μαθήτριες/μαθητές δομούν το περιεχόμενο ως δράση/ιστορία, μοιράζονται ρόλους, συγκρούονται επιχειρήματα και συνδιαμορφώνουν νοήματα. Η ΤΝ λειτούργησε ως επιταχυντής ιδεών και "σκηνοθέτης" μικρών δραματουργικών παρεμβάσεων, οι οποίες, όταν επιμελούνται παιδαγωγικά, τροφοδοτούν την προσοχή και την αφηγηματική συνέπεια.

Ρόλος της ΤΝ σε σχέση με "παραδοσιακό" role-play

Η εισαγωγή της ΤΝ μεταμορφώνει θεμελιωδώς την εμπειρία του παιχνιδιού ρόλων, ξεπερνώντας τα όρια της τυπικής εφαρμογής όπου η αφηγηματική συνέχεια εξαρτάται αποκλειστικά από τον εκπαιδευτικό ή τους μαθητές—ένα σενάριο που απαιτεί υψηλό βαθμό αυτοσχεδιασμού και προϋπάρχουσες αφήγησης δεξιότητες. Η ΤΝ, αντίθετα, λειτουργεί ως πολυδιάστατος συνεργάτης: εμπλουτίζει τη δραματουργία με εναλλακτικά σενάρια και διατηρεί τη συνοχή της πλοκής, επιτρέποντας την εισαγωγή πολυπλοκότερων, απρόβλεπτων αφηγήσεων που αυξάνουν την αυτοπεποίθηση και τη συμμετοχή των μαθητών. Τεκμηρίωση από το περιβάλλον εκπαίδευσης με χρήση ChatGPT στην ανάπτυξη επιχειρησιακών RPG δείχνει ότι η ΤΝ ενισχύει την εμπλοκή, την κριτική σκέψη και την επικοινωνία των συμμετεχόντων, χωρίς να υποκαθιστά το ανθρώπινο στοιχείο—αλλά λειτουργώντας συμπληρωματικά (Stampfl et al., 2024). Παράλληλα, σε περιβάλλοντα ψηφιακής αφήγησης, η συνύπαρξη φοιτητών με εργαλεία GAI κατέδειξε βελτιώσεις στις δεξιότητες συλλογικής επίλυσης προβλημάτων και δημιουργικότητα, αποδεικνύοντας ότι η ΤΝ μπορεί να ενισχύσει τη συνεργατική μάθηση, όχι να την υποκαταστήσει (Wei et al., 2025). Τέλος, η χρήση ΤΝ για υποβοήθηση χαρακτήρων και επιχειρημάτων σε σενάρια role-play αποδείχθηκε αποτελεσματική για πιο ισορροπημένη και εμπεριστατωμένη αφήγηση, στοιχείο που αντανακλά την παιδαγωγική αξία της ΤΝ ως εργαλείο συμπληρωματικής ενίσχυσης (Fournier, 2024).

Παιδαγωγικές προϋποθέσεις επιτυχίας

Η επιτυχημένη ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στο πλαίσιο του παιχνιδιού ρόλων εξαρτάται από συγκεκριμένες και καθοριστικές παιδαγωγικές συνθήκες. Καταρχάς, η θέσπιση σαφών ρόλων και κανόνων αποτελεί απαραίτητο στοιχείο για τη διασφάλιση της συνοχής και της αποτελεσματικότητας της δραστηριότητας, ένα εύρημα που επιβεβαιώνεται από τη συστηματική ανασκόπηση των πρακτικών ενσωμάτωσης παραγωγικής ΤΝ στην ανώτατη εκπαίδευση, η οποία τονίζει τη σημασία τόσο των σχεδιασμένων πλαισίων δράσης όσο και της διορθωτικής υποστήριξης (Qian, 2025). Επιπλέον, η διαφάνεια ως προς τον ρόλο και το όριο της ΤΝ ενισχύει την εκπαιδευτική εμπιστοσύνη και την παιδαγωγική ασφάλεια, στοιχείο που υπογραμμίζεται και σε αναλύσεις για το μέλλον της ΤΝ στην τάξη (Walter, 2024).

Προκλήσεις/δυσκολίες

Παρά τα οφέλη, η εφαρμογή της μεθόδου συναντά σημαντικές προκλήσεις. Αρχικά, η διαχείριση του χρόνου και η διασφάλιση ισόρροπης συμμετοχής μπορούν να διαταραχθούν από την αφηγηματική δομή, όπου ορισμένες/-οι μαθήτριες/-τές μπορεί να *υπερεμφανίζονται* εις βάρος άλλων. Επιπλέον, η ΤΝ έχει τη δυνατότητα να παράγει ανακρίβειες ή να αποκλίνει αφηγηματικά, καθιστώντας την ταχεία επιμέλεια από τον εκπαιδευτικό αναγκαία. Τα τεχνικά ζητήματα—όπως καθυστερήσεις απόκρισης ή προβλήματα διαθεσιμότητας—επιτείνουν αυτούς τους περιορισμούς. Τέλος, η αξιολόγηση δεξιοτήτων ανωτέρου επιπέδου, όπως ο κριτικός γραμματισμός, απαιτεί περισσότερο εξεζητημένα εργαλεία αξιολόγησης, όπως ρουμπρίκες, αντί των παραδοσιακών κουίζ.

Σύνδεση με διεθνές πλαίσιο

Η συζήτηση γύρω από την εκπαιδευτική ενσωμάτωση της ΤΝ δεν περιορίζεται σε τοπικό επίπεδο, αλλά εντάσσεται σε ένα ευρύτερο διεθνές πλαίσιο, στο οποίο οργανισμοί όπως η UNESCO και ο ΟΟΣΑ προωθούν την ανθρωποκεντρική προσέγγιση, με έμφαση στην ισότητα πρόσβασης, στην ψηφιακή παιδαγωγική επάρκεια και στην ασφάλεια (Qian, 2025). Η

τρέχουσα παρέμβαση ευθυγραμμίζεται με αυτές τις κατευθύνσεις, καθώς στηρίζεται στην ανθρώπινη επιμέλεια και καθοδήγηση, υπηρετεί σαφώς προσδιορισμένους διδακτικούς στόχους και προτάσσει τον κριτικό αναστοχασμό έναντι μιας αδιαμεσολάβητης εξάρτησης από την ΤΝ — μια προσέγγιση που βρίσκεται στο επίκεντρο πρόσφατων αναλύσεων για την εκπαιδευτική καινοτομία με ΤΝ (Walter, 2024).

Περιορισμοί και προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Η παρούσα έρευνα παρουσιάζει ορισμένους περιορισμούς που πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψη στην ερμηνεία των ευρημάτων. Καταρχάς, το δείγμα ήταν σχετικά μικρό και γεωγραφικά περιορισμένο, γεγονός που μειώνει τη δυνατότητα γενίκευσης των αποτελεσμάτων σε ευρύτερους πληθυσμούς μαθητών. Εξίσου σημαντική είναι η απουσία ομάδας ελέγχου, η οποία δεν επιτρέπει την εξαγωγή ισχυρών αιτιοκρατικών συμπερασμάτων για την επίδραση της διδακτικής παρέμβασης. Επιπλέον, η αξιολόγηση εστίασε αποκλειστικά στη βραχυπρόθεσμη κατανόηση, χωρίς να εξετάζεται η διατήρηση της γνώσης ή η ικανότητα μεταφοράς δεξιοτήτων σε διαφορετικά γνωστικά πλαίσια.

Μελλοντικές μελέτες θα μπορούσαν να υπερβούν αυτούς τους περιορισμούς υιοθετώντας έναν πιο σύνθετο πειραματικό σχεδιασμό. Ένας παραγοντικός σχεδιασμός, που θα συγκρίνει την εφαρμογή παιχνιδιών ρόλων με και χωρίς ενσωμάτωση ΤΝ, σε συνδυασμό με τυχαιοποίηση ή αντιστοίχιση τάξεων, θα προσέφερε ασφαλέστερα συμπεράσματα. Παράλληλα, η εφαρμογή delayed post-tests (π.χ. τέσσερις έως έξι εβδομάδες μετά την παρέμβαση) και δραστηριοτήτων μεταφοράς (όπως η ερμηνεία νέων κειμένων ή ειδών λόγου) θα παρείχαν κρίσιμα δεδομένα για τη μακροπρόθεσμη αποτελεσματικότητα. Σημαντική συμβολή θα είχε επίσης η ενσωμάτωση ποιοτικών δεικτών, όπως παρατηρήσεις, απομαγνητοφωνήσεις μαθητικών διαλόγων και αναστοχαστικές καταγραφές, σε συνδυασμό με ρουμπρίκες κριτικού γραμματισμού, ώστε να αναδειχθεί η πολυπλοκότητα της μαθησιακής εμπειρίας.

Τέλος, μελλοντική έρευνα θα μπορούσε να διερευνήσει τη διάσταση της εκπαιδευτικής ισότητας, εξετάζοντας πώς η πρόσβαση σε τέτοιες καινοτόμες πρακτικές διαφοροποιείται ανάλογα με τους διαθέσιμους πόρους και την υποστήριξη που έχουν οι μαθητές, και πώς αυτό επηρεάζει τις ευκαιρίες συμμετοχής τους.

Συμπεράσματα

Η συστηματική σύζευξη παιχνιδιού ρόλων και παραγωγικής ΤΝ στη διδασκαλία της Αντιγόνης ανέδειξε, με βάση τα δεδομένα της παρούσας μελέτης, σημαντικές βελτιώσεις στην άμεση κατανόηση του κειμένου, καθώς και στην ανάπτυξη θετικών στάσεων απέναντι στο γνωστικό αντικείμενο και στη διδακτική διαδικασία συνολικότερα. Το εύρημα αυτό επιβεβαιώνει τη θέση ότι η βιωματική, αφηγηματική εμπλοκή ενεργοποιεί γνωστικούς, συναισθηματικούς και κοινωνικούς πόρους που είναι καίριοι για την οικοδόμηση νοήματος, ενώ η ΤΝ, όταν εντάσσεται με παιδαγωγική πρόνοια, μπορεί να λειτουργήσει ως πολλαπλασιαστής αφηγηματικών δυνατοτήτων. Είναι κρίσιμο, ωστόσο, να υπογραμμιστεί ότι η ΤΝ δεν υποκαθιστά τον ρόλο του/της εκπαιδευτικού ούτε την ενεργητική πράξη των μαθητών· αντίθετα, μπορεί να λειτουργήσει ως συμπληρωματικό εργαλείο που ενδυναμώνει την αλληλεπίδραση και τον συλλογικό στοχασμό.

Η συμβολή της μελέτης βρίσκεται τόσο στο επίπεδο της διδακτικής πρακτικής όσο και στο επίπεδο της παιδαγωγικής έρευνας. Στο πρώτο επίπεδο, προσφέρει ένα μοντέλο αξιοποίησης της ΤΝ σε συνδυασμό με παραδοσιακά εργαλεία βιωματικής μάθησης, υποδεικνύοντας τρόπους με τους οποίους τα παιχνίδια ρόλων μπορούν να ανανεωθούν και να εμπλουτιστούν.

Στο δεύτερο επίπεδο, προτείνει μια ερευνητική ατζέντα που περιλαμβάνει πιο σύνθετους πειραματικούς σχεδιασμούς, με ομάδες ελέγχου, μεγαλύτερη ποικιλία δεικτών μάθησης (συμπεριλαμβανομένων των μεταγνωστικών και συνεργατικών δεξιοτήτων) και μακροπρόθεσμη αξιολόγηση. Η διερεύνηση αυτών των παραμέτρων θα επιτρέψει την ακριβέστερη αποτύπωση της μοριακής συμβολής της ΤΝ στο εσωτερικό του παιχνιδιού ρόλων και θα φωτίσει τη δυναμική της σε όρους μαθησιακής μεταφοράς και βιωσιμότητας της γνώσης.

Τέλος, η παρούσα εργασία εντάσσεται σε μια ευρύτερη συζήτηση για το πώς τα ψηφιακά εργαλεία και η ΤΝ μπορούν να ενσωματωθούν στην εκπαίδευση με τρόπους που ενισχύουν τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και τη συνεργατικότητα. Η μελλοντική έρευνα θα πρέπει να εστιάσει όχι μόνο στην αποτελεσματικότητα τέτοιων παρεμβάσεων, αλλά και στις ηθικές, κοινωνικές και παιδαγωγικές προϋποθέσεις που καθιστούν δυνατή την ουσιαστική τους ένταξη. Η προσεκτική διερεύνηση αυτών των παραμέτρων είναι αναγκαία ώστε η ΤΝ να αποτελέσει πράγματι έναν υπεύθυνο και καινοτόμο σύμμαχο στην υπηρεσία της μάθησης, διατηρώντας τον ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Αναφορές

Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *The Journal of Educational Research*, *116*(3), 159-170. https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596

Ali, D., Albashtawi, A., Althunibat, A., & Abu Hammad, O. (2024). ChatGPT in teaching and learning: A systematic review. *Education Sciences, 14*(6), 643. https://doi.org/10.3390/educsci14060643

Alvarado, C., & Borge, M. (2023). Artificial intelligence in collaborative learning: Opportunities and challenges for education. *Computers & Education, 197*, 104697. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104697

Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, *18*(1), 1-21. https://doi.org/10.1086/448619

Chen, Y., Zhang, X., Shi, L., Yang, X., Liu, X., Ye, F., & Lin, S. (2021). Role-playing: An effective method for clinical novitiate teaching of infectious diseases. *Medical Science Educator*, *31*(1), 53-57. https://doi.org/10.1007/s40670-020-01031-x

Clark, I., & Taylor, C. (2021). Role-play pedagogy: Engaging students in higher education. *Teaching in Higher Education, 26*(5), 659-673. https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1747423

Cooper, R. P. (2024). Dungeons & dragons in the literature classroom: The design case of ENGL 334. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning in Design and Learning*, *1*(1), 1-16. https://doi.org/10.14434/ijdsdl.v1i1.36322

Deng, R., Ben Ali, A., Ma, X., & Lin, Y. (2024). Does ChatGPT enhance student learning? A systematic review. *Computers & Education*, *209*, 105224. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105224

Fournier, E. (2024). Employing AI to enhance in-class role playing scenarios. *AI and Pedagogy Working Papers, 1*(1), 1-17. Washington University in St. Louis. https://openscholarship.wustl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=ai_teaching

Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.

Gee, J. P. (2020). *Teaching, learning, literacy in our high-risk high-tech world: A framework for becoming human*. Teachers College Press.

Han, X., Liu, Z., & Zhao, Y. (2025). The impact of GenAI on learning outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Teaching and Teacher Education: Leadership and Professional Development*, *18*, 100051. https://doi.org/10.1016/j.tatel.2025.100051

Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusch, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, K., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., … Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, *103*, 102274. https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274

Katsigiannis, S., & Karagiannidis, C. (2021). Game-based learning and role-playing in secondary education: A systematic review. *Education and Information Technologies, 26*(4), 4567-4591. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10531-6

Kim, H. J., & Kim, Y. (2022). Integrating AI-based tools in role-play for language learning: Learners' perceptions and challenges. *ReCALL, 34*(3), 331-349. https://doi.org/10.1017/S0958344022000127

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.

Lee, B. G., & Kim, S.-H. (2022). Development and effects of a high-risk pregnancy emotive role-play program for nursing students: A quasi-experimental study. *Korean Journal of Women Health Nursing*, *28*(4), 317-328. https://doi.org/10.4069/kjwhn.2022.12.06

Luke, A. (2012). Critical literacy: Foundational notes. *Theory Into Practice*, *51*(1), 4-11. https://doi.org/10.1080/00405841.2012.636324

Malaeva, A. V., Volkova, T. P., & Globa, T. A. (2025). Tools of generative artificial intelligence in teaching English for specific purposes. *Development of Education*, *8*(2), 36-45. https://doi.org/10.31483/r-116155

Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385947

OECD. (2023). *OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/c74f03de-en

OECD. (2024). *The potential impact of AI on equity and inclusion in education*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/15df715b-en

Papadopoulos, P., & Demetriadis, S. (2020). Supporting teachers in orchestrating AI-based collaborative role-play. *International Journal of Artificial Intelligence in Education, 30*(4), 573-592. https://doi.org/10.1007/s40593-020-00202-5

Qian, Y. (2025). Harnessing generative artificial intelligence for collaborative learning: Opportunities and challenges. *TechTrends, 2025*. https://doi.org/10.1007/s11528-025-01100-1

Sogunro, O. A. (2004). Efficacy of role-playing pedagogy in training leaders: Some reflections. *Journal of Management Development*, *23*(4), 355-371. https://doi.org/10.1108/02621710410529802

Stampfl, R., Ivkić, I., & Geyer, B. (2024a). *Role-playing simulation games using ChatGPT*. arXiv preprint. https://arxiv.org/abs/2402.09161

Stampfl, R., Geyer, B., Deissl-O'Meara, M., & Ivkić, I. (2024b). *Revolutionising role-playing games with ChatGPT*. arXiv preprint. https://arxiv.org/abs/2407.02048

Tarun, B., Du, H., Kannan, D., & Gehringer, E. F. (2025). *Human-in-the-loop systems for adaptive learning using generative AI*. arXiv preprint. https://doi.org/10.48550/arXiv.2508.11062

Walter, A. (2024). Trust, transparency, and the role of generative AI in the classroom. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 21*(1), 30. https://doi.org/10.1186/s41239-024-00448-3

Wang, J., & Fan, W. (2025). The effect of ChatGPT on students' learning performance, learning perception, and higher-order thinking: Insights from a meta-analysis. *Humanities and Social Sciences Communications*, *12*, 621. https://doi.org/10.1057/s41599-025-04787-y

Wei, X., Zhang, Y., Wang, L., & Zhao, J. (2025). The effects of generative AI on collaborative problem-solving and team creativity performance in digital storytelling. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 22*(15). https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-025-00526-0