ePublishing
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ
NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 13, Αρ. 5 (2026)

ICODL2025

Ποιοτικό Ψηφιακό Υλικό στην Σχολική Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση αξιοποιώντας εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης: Διδακτικό σενάριο στο μάθημα της Ιστορίας

Σπυριδούλα Πλακιά, Αλεξάνδρα Γασπαρινάτου, Χρύσα Σοφιανοπούλου

doi: 10.12681/icodl.8220

Copyright © 2026, Σπυριδούλα Πλακιά, Αλεξάνδρα Γασπαρινάτου, Χρύσα Σοφιανοπούλου

Άδεια χρήσης Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0.

Ποιοτικό Ψηφιακό Υλικό στην Σχολική Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση αξιοποιώντας εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης: Διδακτικό σενάριο στο μάθημα της Ιστορίας

Quality Digital Material in School Distance Education utilizing Artificial Intelligence tools: A teaching Scenario in History Lesson

Σπυριδούλα Πλακιά
Υπ. Δρ Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεματικής
splakia@hua.gr

Δρ. Γασπαρινάτου Αλεξάνδρα
Μέλος ΕΔΙΠ
Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεματικής
alegas@hua.gr

Δρ. Χρύσα Σοφιανοπούλου
Καθηγήτρια
Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεματικής
csofian@hua.gr

Περίληψη

Η παρούσα εργασία διερευνά την ποιότητα του ψηφιακού διδακτικού υλικού στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση (εξΑΕ) των φιλολογικών μαθημάτων, με έμφαση στην Ιστορία Α' Λυκείου. Παρά τη διάχυτη χρήση ψηφιακών εργαλείων κατά την περίοδο της πανδημίας, ελάχιστες μελέτες εστιάζουν στον παιδαγωγικά τεκμηριωμένο σχεδιασμό ψηφιακού περιεχομένου από φιλολόγους. Το άρθρο εστιάζει σε αυτό το ερευνητικό κενό, παρουσιάζοντας ένα ενδεικτικό διδακτικό σενάριο με τίτλο «Η ίδρυση και η οργάνωση της Ρώμης», το οποίο αξιοποιεί εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης (Τ.Ν.), ενισχύοντας τον ψηφιακό γραμματισμό, την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση και την κριτική σκέψη των μαθητών. Η ανάλυση του σεναρίου βασίζεται σε ποιοτικά κριτήρια εκπαιδευτικού υλικού και αντλεί σημαντικά ευρήματα από την ελληνική και διεθνή βιβλιογραφία. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι η ένταξη καινοτόμων εργαλείων με σαφές παιδαγωγικό υπόβαθρο μπορεί να αναβαθμίσει την ποιότητα της εξΑΕ. Τονίζεται η ανάγκη για θεσμική υποστήριξη των φιλολόγων στον σχεδιασμό ψηφιακού περιεχομένου και προτείνονται κατευθύνσεις για μελλοντική έρευνα.

Λέξεις-κλειδιά

εξ αποστάσεως διδασκαλία, φιλολογικά μαθήματα, παιδαγωγικός σχεδιασμός διδακτικού σεναρίου, εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης, ψηφιακό υλικό, ενεργητική μάθηση

Abstract

This paper investigates the quality of digital teaching materials in distance education of literature courses, with emphasis on History in the first grade of High School. Despite the widespread use of digital tools during the pandemic period, few studies focus on the pedagogically informed design of digital content by philologists. This article focuses on this research gap by presenting an illustrative teaching scenario entitled “The Founding and Organization of Rome”, which utilizes artificial intelligence (AI) tools, enhancing students' digital literacy, self-regulated learning and critical thinking. The analysis of the scenario is based on qualitative criteria of educational material and is compared with findings from Greek and international literature. The results show that the integration of innovative tools with a clear pedagogical background can enhance the quality of distance learning. The study highlights the need for institutional support for philologists in the design of digital content and presents directions for future research.

Keywords

distance teaching of literature courses, pedagogical design of teaching scenarios, artificial intelligence tools, quality of digital material, active learning

Εισαγωγή

Η εξΑΕ αποτέλεσε αναγκαστική και ταυτόχρονα επιταχυνόμενη πραγματικότητα κατά την περίοδο της πανδημίας COVID-19, αναδεικνύοντας προκλήσεις και ελλείψεις στην ψηφιακή εκπαιδευτική πράξη. Ιδιαίτερα στον χώρο των φιλολογικών μαθημάτων, όπου η μάθηση βασίζεται στην ανάλυση εννοιών, στην ερμηνεία κειμένων και στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, η ανάγκη για ποιοτικό,

παιδαγωγικά τεκμηριωμένο ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό (Ε.Υ.) γίνεται ακόμη πιο επιτακτική.

Παρά την αυξανόμενη διαθεσιμότητα εργαλείων και πλατφορμών, η παραγωγή περιεχομένου συχνά γίνεται χωρίς επαρκή αξιολόγηση παιδαγωγικών και γνωστικών παραμέτρων. Οι φιλόλογοι, καλούμενοι να διαχειριστούν πολλαπλούς ρόλους, καταλήγουν συχνά να σχεδιάζουν υλικό με προσωπικά κριτήρια και χωρίς καθοδήγηση από ένα θεσμικά κατοχυρωμένο πλαίσιο ποιότητας (Τσακιρέλη, Μουζάκης, & Αναστασιάδης, 2023).

Το παρόν άρθρο εστιάζει σε αυτό το ερευνητικό κενό, μελετώντας την ποιότητα του ψηφιακού Ε.Υ. σε φιλολογικά μαθήματα μέσω της παρουσίασης ενός διδακτικού σεναρίου για το μάθημα της Ιστορίας Α’ Λυκείου. Η εργασία επιχειρεί να αναδείξει τον τρόπο σχεδίασης ενός παιδαγωγικά επαρκούς και τεχνολογικά καινοτόμου υλικού με τη χρήση εργαλείων Τ.Ν. που να εξυπηρετεί τους στόχους της εξΑΕ, να ενισχύει τον ψηφιακό γραμματισμό και την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση, να προάγει τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη.

Σκοπός της έρευνας και ερευνητικοί στόχοι

Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η διερεύνηση της ποιότητας του ψηφιακού διδακτικού υλικού που αξιοποιείται στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση των φιλολογικών μαθημάτων, μέσω της ανάλυσης ενός ενδεικτικού διδακτικού σεναρίου στην ενότητα της Ιστορίας Α΄ Λυκείου. Ειδικότερα, η έρευνα επιδιώκει:

1. να καταγράψει τα ποιοτικά χαρακτηριστικά που οφείλει να διαθέτει το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό στα φιλολογικά μαθήματα εξ αποστάσεως·
2. να διερευνήσει τον βαθμό στον οποίο η αξιοποίηση παιδαγωγικά τεκμηριωμένου σχεδιασμού, εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης και σύγχρονων μεθόδων μάθησης ενισχύει τον ψηφιακό γραμματισμό, την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση και την κριτική σκέψη των μαθητών·
3. να αναδείξει τις ανάγκες και προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι φιλόλογοι κατά τον σχεδιασμό και την παραγωγή ψηφιακού περιεχομένου· και
4. να προτείνει κατευθύνσεις για την επιμόρφωση και υποστήριξη των φιλολόγων στον σχεδιασμό ποιοτικών ψηφιακών μαθημάτων με την αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης.

Μέσα από τη σύνθεση των παραπάνω επιδιώκεται η ανάδειξη του βαθμού στον οποίο ο παιδαγωγικά τεκμηριωμένος ψηφιακός σχεδιασμός μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία ποιοτικού εκπαιδευτικού περιεχομένου και, κατ' επέκταση, στην ενίσχυση του ρόλου του φιλολόγου στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Βιβλιογραφική επισκόπηση

Σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Με την πάροδο των ετών, οι κοινωνικές εξελίξεις και οι τεχνολογικές μεταβολές δημιούργησαν ανάγκες στην σχολική εκπαίδευση, οι οποίες δεν μπορούσαν να καλυφθούν από την παραδοσιακή εκπαίδευση, αλλά χρειάστηκε να βρουν διέξοδο μέσα από την εξΑΣΕ (Μίμινου & Σπανακά, 2013). Η εξΑΣΕ πραγματοποιείται είτε με ασύγχρονο τρόπο, που συνδέεται άμεσα με το εκπαιδευτικό υλικό, είτε με σύγχρονο τρόπο, που συνδέεται με την υποστήριξη του υλικού και την επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο, είτε με τρόπο μικτό (Ευαγγέλου, 2021).

Η ποιότητα του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού

Η έννοια της ποιότητας στο ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό (Ε.Υ.) αποτελεί κρίσιμο παράγοντα για την επιτυχία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, καθώς συνδέεται άμεσα με τη διδακτική αποτελεσματικότητα, αλλά και με την παιδαγωγική, γνωστική και τεχνολογική αρτιότητα του περιεχομένου (Gusta et al., 2022). Παρά τη ραγδαία ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών, η δημιουργία ποιοτικού Ε.Υ. εξακολουθεί να αποτελεί πρόκληση, ιδιαίτερα στα φιλολογικά μαθήματα, όπου η γλωσσική και πολιτισμική διάσταση απαιτούν προσεκτικό παιδαγωγικό σχεδιασμό και ενεργή συμμετοχή του μαθητή.

Σύμφωνα με τον Λιοναράκη (2001), ένα ποιοτικό και αποδοτικό εκπαιδευτικό υλικό για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση οφείλει να:

1. προσελκύει και να διατηρεί το ενδιαφέρον των μαθητών,
2. ενεργοποιεί τους μαθητές και να παρέχει ευκαιρίες για διάλογο και αλληλεπίδραση,
3. προσδιορίζει σαφείς μαθησιακούς στόχους και αναμενόμενα αποτελέσματα,

4. καθοδηγεί τον μαθητή στη μελέτη και στην αυτορρυθμιζόμενη μάθηση μέσω σαφών οδηγιών,
5. είναι πολυμορφικό, αξιοποιώντας ποικίλες αρχές μάθησης, μορφές παρουσίασης και μέσα,
6. είναι διαδραστικό, ενσωματώνοντας δραστηριότητες ανοικτού και κλειστού τύπου, και
7. προσφέρει δυνατότητες αυτοαξιολόγησης και ανατροφοδότησης.

Η πρόκληση που αναδεικνύεται, επομένως, αφορά τον τρόπο με τον οποίο τα εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης μπορούν να αξιοποιηθούν ώστε να ενισχύσουν τα παραπάνω χαρακτηριστικά, συμβάλλοντας στη δημιουργία πιο ποιοτικού, ελκυστικού και εξατομικευμένου ψηφιακού περιεχομένου. Η διερεύνηση αυτή καθίσταται ιδιαίτερα σημαντική για τα φιλολογικά μαθήματα, όπου η ενεργητική συμμετοχή, η ανάπτυξη κριτικής σκέψης και η καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού αποτελούν βασικούς παιδαγωγικούς στόχους.

Ο ρόλος του φιλολόγου στην εξ αποστάσεως διδασκαλία

Η ψηφιακή τάξη έχει αναδείξει τον φιλόλογο όχι μόνο ως μεταδότη γνώσης αλλά και ως δημιουργό ψηφιακού περιεχομένου και εμψυχωτή της μαθησιακής διαδικασίας (Τσακιρέλη κ.ά., 2023). Ειδικά στην εξΑΕ, η δυνατότητα του εκπαιδευτικού να επιλέγει και να δημιουργεί υλικό που ανταποκρίνεται στις ανάγκες του μαθητικού πληθυσμού είναι κρίσιμη. Παράλληλα, η έλλειψη οργανωμένων και αξιολογημένων ψηφιακών πόρων για τα φιλολογικά μαθήματα οδηγεί πολλούς εκπαιδευτικούς στη δημιουργία αυτοσχέδιου υλικού, με όρους που συχνά δεν στηρίζονται σε συστηματικά παιδαγωγικά πρότυπα (Αμοργιανιώτη, 2021).

Εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση

Η αξιοποίηση εργαλείων Τ.Ν. και οι πλατφόρμες με δυνατότητες Τ.Ν. επιτρέπουν την ενίσχυση της εμπλοκής των μαθητών και της διαδραστικότητας. Παράλληλα, η ενσωμάτωση της Τ.Ν. στην εκπαιδευτική διαδικασία εγείρει ερωτήματα σχετικά με την αυθεντικότητα της μάθησης, αλλά και επιφέρει προκλήσεις για τον ρόλο του εκπαιδευτικού (Holmes et al., 2019). Η σωστή ενσωμάτωσή τους, όμως, με βάση παιδαγωγικές αρχές, μπορεί να ενισχύσει την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση, την

εξατομίκευση της διδασκαλίας και την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (Luckin & Holmes, 2016).

Ψηφιακός γραμματισμός και ιστορική σκέψη στην εξΑΕ φιλολογικών μαθημάτων

Στο σύγχρονο εκπαιδευτικό περιβάλλον, ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς (Hammond, 2014). Στη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων —και ιδιαίτερα της Ιστορίας — ο ψηφιακός γραμματισμός συνδέεται άμεσα με την ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης, αλλά και με τη δυνατότητα αξιοποίησης πολυτροπικού και δυναμικού περιεχομένου (Αμοργιανιώτη, 2021). Οι μαθητές καλούνται να ερμηνεύουν ιστορικές πληροφορίες που πλέον παρουσιάζονται όχι μόνο με τη μορφή κειμένου, αλλά και μέσω βίντεο, χρονοδιαγραμμάτων και διαδραστικών εφαρμογών. Ο ψηφιακός γραμματισμός περιλαμβάνει:

- κριτική πρόσληψη της πληροφορίας (κριτικός ψηφιακός γραμματισμός) (Ευαγγέλου, 2021),
- αξιολόγηση ιστορικών πηγών σε ψηφιακά περιβάλλοντα (Αμοργιανιώτη, 2021),
- παραγωγή περιεχομένου με χρήση εργαλείων ΤΝ,
- συνεργασία και αλληλεπίδραση σε περιβάλλοντα όπως η πλατφόρμα *e-me*.

Η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων ενισχύει την ιστορική σκέψη, η οποία περιλαμβάνει την αντίληψη της χρονικότητας, της αιτιακής σχέσης, της ποικιλίας οπτικών γωνιών και της ερμηνείας πηγών (Seixas & Morton, 2012· Wineburg, 2010). Οι ψηφιακές τεχνολογίες, όταν εντάσσονται παιδαγωγικά, μπορούν να στηρίξουν αυτήν τη διαδικασία (Voet & De Wever, 2016).

Για να μπορέσουν οι μαθητές να αναπτύξουν ουσιαστικά τις παραπάνω δεξιότητες, προϋπόθεση αποτελεί ο επαρκής ψηφιακός και παιδαγωγικός γραμματισμός των φιλολόγων. Οι φιλόλογοι καλούνται:

- να επιλέγουν εργαλεία με παιδαγωγικά κριτήρια και όχι μόνο τεχνολογική καινοτομία (Belshaw & Higgins, 2011),

- να σχεδιάζουν δραστηριότητες βασισμένες σε πολυτροπικό περιεχόμενο που συνδέεται με τους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (Α.Π.Σ) του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ),
- να υποστηρίζουν την ανάπτυξη της ιστορικής και κριτικής σκέψης μέσω εργαλείων ΤΝ (Αμοργιανιώτη, 2021).

Σύμφωνα με τον Krumsvik (2014), ο εκπαιδευτικός οφείλει να αναπτύξει επικοινωνιακό και παιδαγωγικό ψηφιακό γραμματισμό, ώστε να επιτελέσει τον ρόλο του ως διαμεσολαβητή μεταξύ τεχνολογίας και μάθησης. Η απλή τεχνική επάρκεια είναι ανεπαρκής, απαιτείται και παιδαγωγική κατανόηση των εργαλείων. Για αυτό το λόγο, η ανάπτυξη διδακτικών σεναρίων που ενσωματώνουν Τ.Ν. (ΑΙ) προσφέρει ευκαιρίες για συνδυαστική καλλιέργεια της ιστορικής σκέψης - ψηφιακού γραμματισμού για μαθητές και φιλολόγους. Η επιτυχής εφαρμογή τέτοιων προσεγγίσεων προϋποθέτει την ετοιμότητα του φιλολόγου να λειτουργήσει ως σχεδιαστής μαθησιακών εμπειριών και όχι ως απλώς μεταδότης περιεχομένου (UNESCO, 2018).

Εικόνα 1: *σχέση-εκπαιδευτικού-μαθητή-ψηφιακών εργαλείων στην ιστορική σκέψη*

Αξιολόγηση του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών μέσω διδακτικών σεναρίων

Η αξιολόγηση του ψηφιακού γραμματισμού δεν περιορίζεται στη διαχείριση εργαλείων, αλλά επεκτείνεται στην κριτική κατανόηση, δημιουργική χρήση και μεταγνωστική επίγνωση του μαθητή κατά την αλληλεπίδρασή του με το ψηφιακό περιεχόμενο (Belshaw & Higgins, 2011· Ng, 2012). Σε σχολικά διδακτικά σενάρια, η αξιολόγηση γίνεται μέσα από δραστηριότητες που αποκαλύπτουν:

- την ικανότητα εντοπισμού, αξιολόγησης και διασταύρωσης πηγών (Wineburg, 2010· Seixas & Morton, 2013),
- τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για την παραγωγή ιστορικού λόγου (Voet & De Wever, 2016),
- τη συνεργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα που ευνοούν την κοινωνική διάσταση της μάθησης (Krumsvik, 2014),
- την ανάλυση και τεκμηρίωση θέσεων, ειδικά σε πολυδιάστατα ερωτήματα (Lévesque, 2008).

Παράλληλα, η αυτορρυθμιζόμενη μάθηση ενισχύεται μέσω δραστηριοτήτων αυτοαξιολόγησης που επιτρέπουν στον μαθητή να αναστοχάζεται την πρόοδό του (Zimmerman, 2002). Ο ψηφιακός γραμματισμός, λοιπόν, αξιολογείται πολυεπίπεδα: τεχνικά, γνωστικά και κριτικά, στο πλαίσιο μιας παιδαγωγικά στοχευμένης ενσωμάτωσης των ψηφιακών μέσων (UNESCO, 2018).

Ψηφιακά εργαλεία και Τεχνητή Νοημοσύνη στο διδακτικό σενάριο

Το διδακτικό σενάριο υλοποιείται σε περιβάλλον εξΑΕ, με την πλατφόρμα e-me, την επίσημη ψηφιακή τάξη που παρέχεται από το Υπουργείο Παιδείας στην Ελλάδα. Η πλατφόρμα e-me υποστηρίζει τη διαμόρφωση συνεργατικών κυψελών, την ανάρτηση υλικού, τη χρήση εργαλείων για συνθετικές εργασίες, καθώς και την ενσωμάτωση εξωτερικών ψηφιακών εφαρμογών (e-me, χ.χ.). Στο πλαίσιο αυτό, αξιοποιούνται εργαλεία που ενσωματώνουν ή αξιοποιούν λειτουργίες Τ.Ν. (AI), συνδυάζοντας λειτουργικότητα, παιδαγωγική αξία και δυνατότητα ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων (Luckin & Holmes, 2016· Holmes et al., 2019). Επιπλέον, ως βασικό μέσο επικοινωνίας και συνεργασίας χρησιμοποιείται η πλατφόρμα Microsoft Teams, η οποία παρέχει τη δυνατότητα για σύγχρονες διαδικτυακές συνεδρίες, ανταλλαγή αρχείων, διαμοιρασμό οθόνης και δημιουργία μικρών ομάδων συζήτησης. Η χρήση της πλατφόρμας συμβάλει στην ενίσχυση της κοινωνικής διάστασης της μάθησης, στην υποστήριξη της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης και στην άμεση ανατροφοδότηση από τον εκπαιδευτικό (Hrastinski, 2008· Microsoft, 2022). Παρακάτω παρουσιάζονται σημαντικά ψηφιακά εργαλεία και εργαλεία Τ.Ν. για το διδακτικό σενάριο.

- **Canva (με ενσωματωμένη Τ.Ν.)**

Το Canva είναι μία πλατφόρμα διαδραστική και εύχρηστη διότι διαθέτει φίλτρα και εργαλεία που διευκολύνουν τον σχεδιασμό και την προσαρμογή των γραφικών. Οι χρήστες μπορούν να προσθέσουν εικόνες, εικονίδια και κείμενα με ευχέρεια, κάνοντάς το κατάλληλο για την εκπαιδευτική χρήση (Canva, n.d.). Στο σενάριο αξιοποιείται για τη δημιουργία συνοπτικής παρουσίασης της ενότητας του μαθήματος.

- **Veed.io**

Το Veed.io είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο επεξεργασίας βίντεο με ενσωματωμένες δυνατότητες speech-to-text, υποτιτλισμού, μετατροπής φωνής με Τ.Ν., και αυτόματης περίληψης. Ως εργαλείο, λόγω της αυτοματοποιημένης βοήθειας που παρέχει, μειώνει τα εμπόδια για τους μαθητές που δεν έχουν τεχνικές δεξιότητες (Selwyn, 2019). Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο χρησιμοποιήθηκε για την αφήγηση.

- **Genially**

Το Genially είναι μια καινοτόμος διαδικτυακή πλατφόρμα/εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν και να κοινοποιούν διαδραστικό περιεχόμενο, όπως παρουσιάσεις, infographics, ψηφιακά παιχνίδια και άλλες μορφές εκπαιδευτικού υλικού. Προσφέρεται για τη βελτίωση των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων και για την κατανόηση του Ε.Υ., προσφέροντας μια προσέγγιση που προάγει την ενεργητική μάθηση και την κριτική σκέψη (Romualdi et al., 2022). Στο παρόν διδακτικό σενάριο ζητείται από τους μαθητές να το χρησιμοποιήσουν για τη δημιουργία χρονογραμμής (timeline).

- **Quizizz AI**

Το Quizizz είναι ένα εργαλείο που ενσωματώνει την Τ.Ν. και επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν προσαρμοσμένα κουίζ με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ανοιχτού τύπου, και άλλες μορφές κουίζ (Khasanah & Lestari, 2021· Gusta et al., 2022). Ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδιών, όπως βαθμολογίες και badges, καθιστώντας τη διαδικασία μάθησης πιο ελκυστική και διασκεδαστική (Gusta et al., 2022). Αυτή η προσέγγιση ενθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητών και τους δίνει κίνητρα για να συμμετέχουν ενεργά. Μετά την ολοκλήρωση των κουίζ, οι μαθητές

λαμβάνουν άμεσες ανατροφοδοτήσεις για τις απαντήσεις τους. Αυτό τους επιτρέπει να κατανοήσουν τα λάθη τους και να βελτιωθούν στις επόμενες προσπάθειές τους (Ramadani et al., 2021).

- **ChatGPT**

Το ChatGPT είναι ένα εργαλείο Τ.Ν. που χρησιμοποιείται και στην εκπαίδευση καθώς μπορεί να παρέχει άμεσες και σαφείς απαντήσεις σε ερωτήματα μαθητών, κάτι που ενισχύει την κατανόηση θεμάτων και εννοιών. Μέσω της αλληλεπίδρασης και των διαλόγων που μπορεί να αναπτύξει, οι μαθητές μπορούν να αναζητούν διευκρινίσεις και να εξερευνούν τις ερωτήσεις τους σε βάθος. Επιπλέον, το εργαλείο μπορεί να προσαρμόσει τις απαντήσεις στις ανάγκες και τις γνώσεις του κάθε μαθητή με τη χρήση κατάλληλων προτροπών (prompts), ενισχύοντας την ατομική τους μάθηση. Στην ουσία το ChatGPT λειτουργεί ως ένας εικονικός συνεργάτης που παρακινεί τη σκέψη και την ανάλυση.

Μεθοδολογική προσέγγιση και ανάλυση παραδείγματος

Είδος μελέτης

Η παρούσα εργασία ακολουθεί τη μεθοδολογική προσέγγιση της ερμηνευτικής ανάλυσης παραδείγματος (case analysis). Αντί για εμπειρική έρευνα με συμμετοχή μαθητών, παρουσιάζεται ένα διδακτικό σενάριο που βασίζεται σε θεωρητικά τεκμηριωμένες αρχές, με στόχο να καταδειχθούν οι παιδαγωγικές δυνατότητες αξιοποίησης της Τ.Ν. και των ψηφιακών εργαλείων για την καλλιέργεια ψηφιακού γραμματισμού και κριτικής σκέψης (Αμοργιανιώτη, 2021).

Σκοπός της μελέτης

Η μελέτη δεν αποσκοπεί στην αποτίμηση των εφαρμογών και των πλατφορμών, αλλά στη χαρτογράφηση του σχεδιασμού ενός καινοτόμου παιδαγωγικού σεναρίου και στη θεωρητική αποτίμηση των ψηφιακών εργαλείων που ενσωματώνονται. Η έμφαση δίνεται στη συσχέτιση των επιδιωκόμενων μαθησιακών στόχων με τα ποιοτικά κριτήρια ψηφιακού υλικού.

Ερευνητικά ερωτήματα

Το παράδειγμα χρησιμοποιείται για να εξεταστούν ερωτήματα όπως:

- Πώς μπορεί να σχεδιαστεί ένα σενάριο που να ενισχύει τον ψηφιακό γραμματισμό των φιλολόγων και των μαθητών στην εξΑΕ;
- Με ποιους τρόπους η Τ.Ν. συμβάλλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης;
- Προάγει το ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον την αυτορρύθμιση και τη συνεργατικότητα;

Προτεινόμενο εξ αποστάσεως διδακτικό σενάριο σχεδιασμένο με τη χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (AI)

Διδακτικό αντικείμενο:Ιστορία του Αρχαίου Κόσμου Α΄ Λυκείου

Τίτλος σεναρίου**:** «Η ίδρυση της Ρώμης και η πολιτική της οργάνωση»

Χρονική διάρκεια**: ±** 3 διδακτικές ώρες

Θεωρητικό υπόβαθρο διδακτικού σχεδιασμού

Ο σχεδιασμός του σεναρίου βασίζεται στο μοντέλο ADDIE (Analysis – Design – Development – Implementation – Evaluation), το οποίο παρέχει ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο ανάπτυξης εκπαιδευτικών παρεμβάσεων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Η προσέγγιση αυτή επιτρέπει τον παιδαγωγικά τεκμηριωμένο σχεδιασμό, την επιλογή κατάλληλων εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης και τη συστηματική αξιολόγηση της μαθησιακής αποτελεσματικότητας του σεναρίου.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

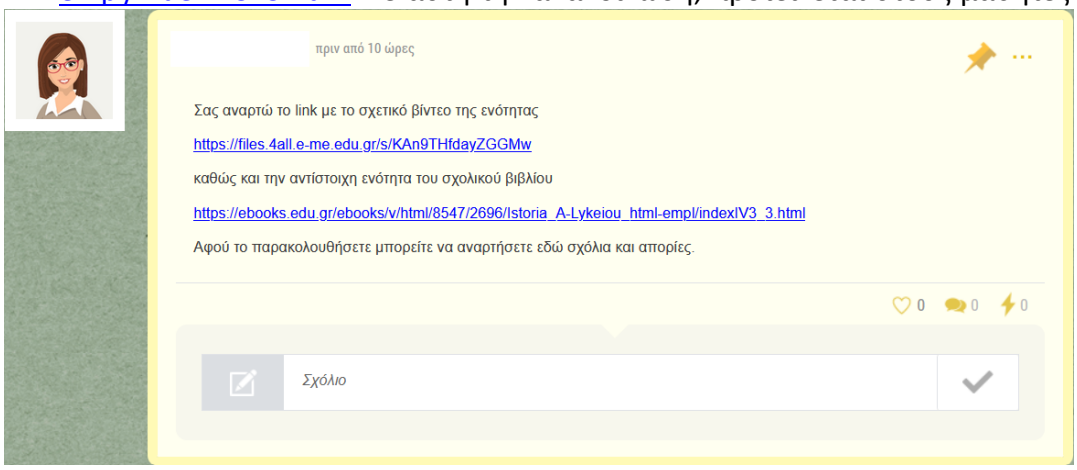
Μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου, οι μαθητές/-τριες αναμένεται να μπορούν:

- να εξοικειωθούν με τη χρήση εργαλείων Τ.Ν. ως υποστηρικτικών μέσων μάθησης,
- να ενισχύσουν την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση,
- να καλλιεργήσουν την κριτική σκέψη, διακρίνοντας ιστορικά γεγονότα από μυθολογικά στοιχεία,
- να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

Διδακτική πορεία – φάσεις:

- Εισαγωγή (30΄)

- Στον «Τοίχο» της κυψέλης με τίτλο «Ίδρυση και οργάνωση της Ρώμης» αναρτάται ανακοίνωση με link ένα εισαγωγικό βίντεο https://files.4all.e-me.edu.gr/s/KAn9THfdayZGGMw το οποίο δημιουργήθηκε μέσω του Canva (με ενσωματωμένη Τ.Ν.) σε συνδυασμό με την αφήγηση που πραγματοποιήθηκε μέσω του εργαλείου Veed.io καθώς και την αντίστοιχη ενότητα του σχολικού εγχειριδίου https://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2696/Istoria_A-Lykeiou_html-empl/indexIV3_3.html. Σε αυτή την ανακοίνωση, προτείνεται στους μαθητές

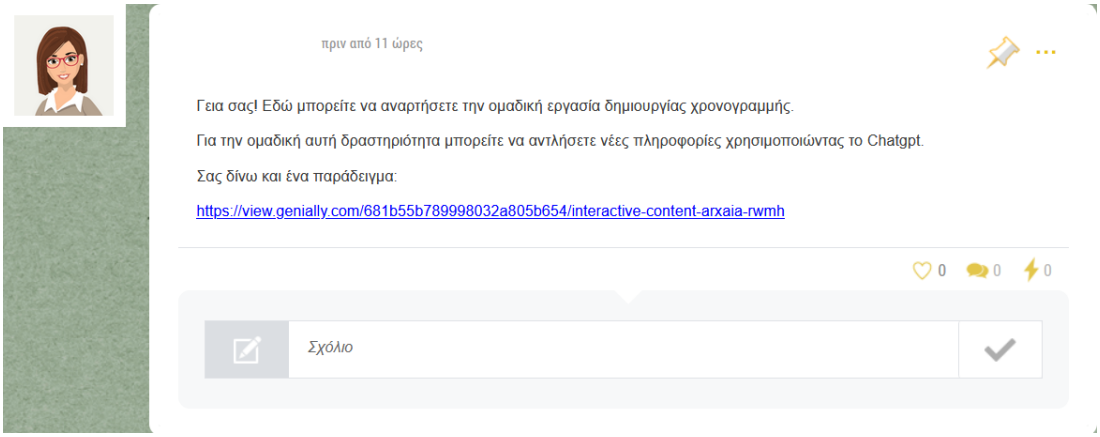


να μελετήσουν το υλικό και να αναρτήσουν σχόλια και απορίες.

Εικόνα 2: *Ανάρτηση του υλικού μελέτης στον «τοίχο» της κυψέλης*

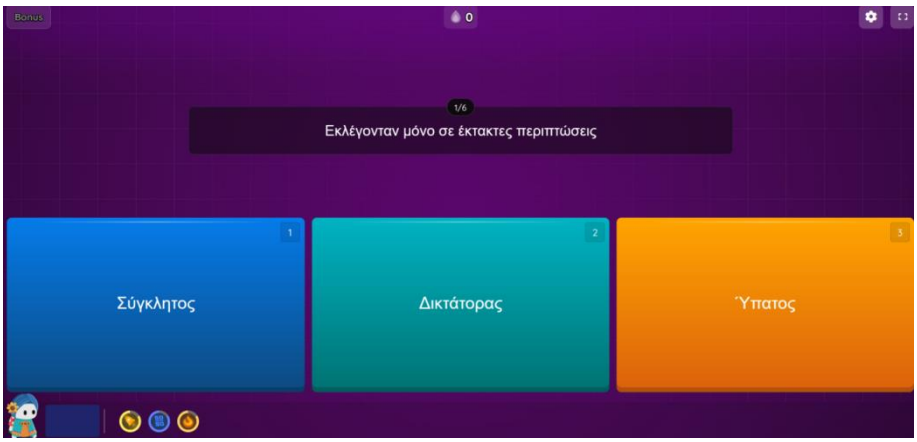
- Εξερεύνηση περιεχομένου (60΄)

- Αφού οι μαθητές έχουν μελετήσει την ενότητα, χωρισμένοι σε ομάδες καλούνται να δημιουργήσουν μέσω του εργαλείου Genially μία χρονογραμμή. Σε αυτή την εργασία παροτρύνονται να χρησιμοποιήσουν το ChatGPTμε σκοπό να συνδέσουνγεγονότα με χρονολογίες και να αντλήσουν επιπλέον πληροφορίες επί του θέματος https://view.genially.com/681b55b789998032a805b654/interactive-content-arxaia-rwmh
- Κατόπιν, οι μαθητές καλούνται να αναρτήσουν τις δημιουργίες τους σχολιάζοντας κάτω από την ανάθεση της ομαδικής εργασίας.



Εικόνα 3: *Ανάθεση ομαδικής εργασίας στον «τοίχο» της κυψέλης*

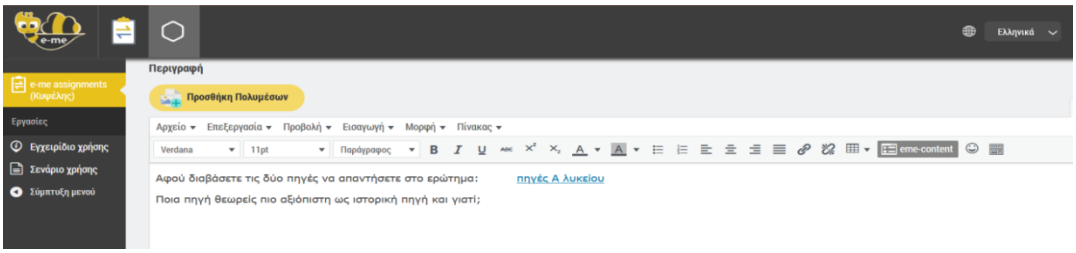
- Έπειτα οι μαθητές συνεχίζουν πραγματοποιώντας μία δραστηριότητα αυτοαξιολόγησης μέσω του εργαλείου Quizizz AI https://quizizz.com/join/quiz/6817d25ff1fa94cc74ffa0fb/start όπου οι μαθητές βλέπουν σε ποιες ερωτήσεις απάντησαν σωστά.Ο εκπαιδευτικός μέσω αυτού του εργαλείου από το πεδίο "Reports" (Αναφορές) λαμβάνει αναλυτική αναφορά, η οποία περιλαμβάνει:συνολικά ποσοστά επιτυχίας κάθε μαθητή, ποσοστά ανά ερώτηση (ποιοι απάντησαν σωστά/λάθος),ποσοστά σωστών απαντήσεων ανά μαθητή, χρόνος απάντησης και συγκρίσεις επιδόσεων, τα οποία μπορεί να εξάγει σε μορφή Excel ή PDF και να φιλτράρει τα αποτελέσματα π.χ. μόνο σωστές/λάθος απαντήσεις.



Εικόνα 4: *Δραστηριότητας αυτοαξιολόγησης μέσω Quizizz AI*

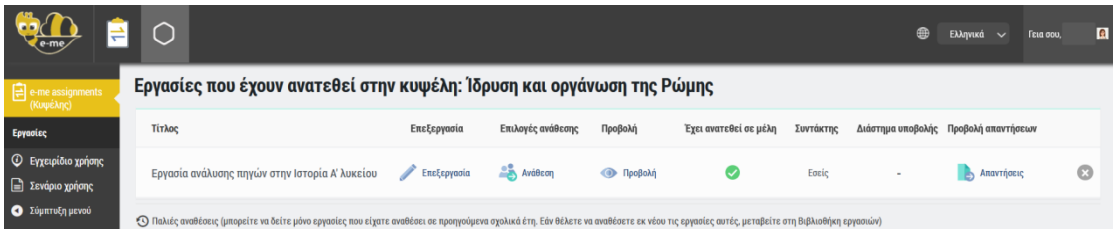
- Εκτέλεση εργασίας (45΄)

- Ο/Η εκπαιδευτικός δημιουργεί μια εργασία στο e-me (e-me assignments) την οποία αναθέτει στους μαθητές με σκοπό την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης.



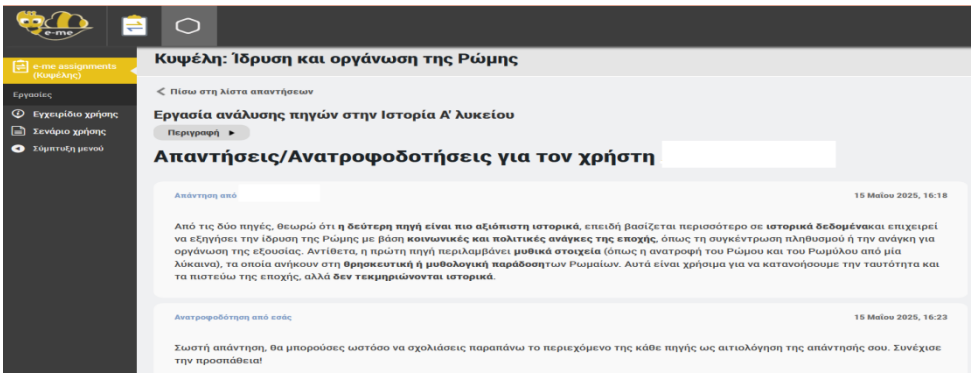
Εικόνα 5: *Δημιουργία εργασίας στο e-me assignments προς ανάθεση*

Αφού δημιουργηθεί η εργασία μπορεί να από τη «Βιβλιοθήκη εργασιών» να ανατεθεί στην κατάλληλη κυψέλη.



Εικόνα 6: *Ανάθεση εργασίας στην αντίστοιχη κυψέλη*

Ο εκπαιδευτικός μέσω του e-me (e-me assignments) στέλνει ατομική ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους.



Εικόνα 7: *Παράδειγμα απάντησης στην εργασία και ανατροφοδότηση στο e-me assignments*

- Αναστοχασμός – Συζήτηση και Αξιολόγηση (45΄)

- Στο τέλος πραγματοποιείται μία σύγχρονη διαδικτυακή επικοινωνία εκπαιδευτικού – μαθητών μέσω της πλατφόρμας Microsoft Teams.
- Οι μαθητές καλούνται να μιλήσουν σχετικά με την εμπειρία τους στη χρήση ψηφιακών εργαλείων Τ.Ν. και τη συνεργασία με τους συμμαθητές τους.
- Ο εκπαιδευτικός αξιολογεί τα χρονοδιαγράμματα, τα αποτελέσματα από το κουίζ και τις απαντήσεις ανάλυσης των πηγών με συγκεκριμένα κριτήρια (π.χ. περιεχόμενο, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, συνεργασία) (Αμοργιανιώτη, 2021).

Το παρόν διδακτικό σενάριο επιχειρεί να ενοποιήσει σύγχρονες τεχνολογίες, συγκεκριμένα εργαλεία Τ.Ν., με τις αρχές της διδακτικής του μαθήματος της ιστορίας, στο πλαίσιο της εξΑΣΕ. Η ανάλυση βασίζεται σε ποιοτικά παιδαγωγικά κριτήρια, όπως η μαθητοκεντρική προσέγγιση, η ενεργή μάθηση, ο ψηφιακός γραμματισμός και η αξιοποίηση της τεχνολογίας ως εργαλείο κριτικής σκέψης (Lee, 2023). Ωστόσο, επισημαίνονται και ορισμένες προκλήσεις όπως είναι η ανάγκη διαρκούς επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών στη χρήση εργαλείων Τ.Ν. και στη διδακτική αξιοποίησή τους, η τεχνική υποστήριξη για την ομαλή λειτουργία των πλατφορμών σε πραγματικό χρόνο (ιδίως σε ασύγχρονο πλαίσιο) και η κριτική επιλογή ψηφιακού υλικού, ώστε να μην υποβαθμίζεται το ιστορικό περιεχόμενο εις βάρος της τεχνολογίας (McTighe & Wiggins, 2005).

5. Θεωρητική Τεκμηρίωση του Προτεινόμενου Σεναρίου

Η έννοια της ποιότητας στο ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό συνδέεται με τη διδακτική αποτελεσματικότητα και την παιδαγωγική του αρτιότητα. Ο Λιοναράκης (2001) τονίζει τη σημασία της πολυμορφίας, της διαδραστικότητας και της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης, ενώ οι Gusta et al. (2022) επισημαίνουν την ανάγκη τεχνολογικής ευελιξίας και προσαρμογής στις ανάγκες των μαθητών. Η παρούσα εργασία επιχειρεί να συνδυάσει αυτές τις προσεγγίσεις, ενσωματώνοντας εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης που ενισχύουν την ενεργό συμμετοχή και τον αναστοχασμό.

Η διεθνής έρευνα (Holmes et al., 2021· Luckin et al., 2022) αναγνωρίζει ότι η ΤΝ μπορεί να λειτουργήσει ως παιδαγωγικό υποστηρικτικό εργαλείο, υπό την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, προάγοντας την εξατομίκευση και την κριτική σκέψη. Παράλληλα, η βιβλιογραφία της διδακτικής της Ιστορίας (Seixas & Morton, 2013) υπογραμμίζει ότι η ιστορική σκέψη αναπτύσσεται μέσω ενεργού αλληλεπίδρασης με τις πηγές. Το προτεινόμενο σενάριο συνθέτει τα παραπάνω, προσφέροντας ένα παιδαγωγικά θεμελιωμένο μοντέλο αξιοποίησης της ΤΝ στα φιλολογικά μαθήματα, του οποίου η αποτελεσματικότητα θα μπορούσε να επιβεβαιωθεί με μελλοντική εμπειρική εφαρμογή.

6. Συμπεράσματα – Συζήτηση

Η παρούσα ανάλυση ανέδειξε την αναγκαιότητα επαναπροσδιορισμού της διδακτικής πρακτικής στα φιλολογικά μαθήματα υπό το πρίσμα της ψηφιακής παιδαγωγικής και της αξιοποίησης εργαλείων Τ.Ν. Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο για την «Ίδρυση και Πολιτική Οργάνωση της Ρώμης», σχεδιασμένο για εφαρμογή σε περιβάλλον εξΑΣΕ, αποδεικνύει ότι η ενσωμάτωση εργαλείων Τ.Ν., όταν βασίζεται σε παιδαγωγικά τεκμηριωμένα κριτήρια, μπορεί να αναβαθμίσει τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων και να καλλιεργήσει τον ιστορικό και ψηφιακό γραμματισμό των μαθητών.

Η χρήση εφαρμογών όπως το Genially, το Quizizz και το ChatGPT σε συνδυασμό με πλατφόρμες όπως η e-me και το Microsoft Teams συνέβαλε στην ενίσχυση της διαδραστικότητας, της αυτονομίας των μαθητών και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η κριτική ανάλυση πηγών, η χρονική ακολουθία γεγονότων και η πολυτροπική παρουσίαση ιστορικού περιεχομένου. Παράλληλα, οι προβλεπόμενες επιδράσεις στην αυτορρύθμιση, την κριτική σκέψη και τον ψηφιακό γραμματισμό στηρίζονται σε θεωρητικά και παιδαγωγικά τεκμηριωμένα κριτήρια, αν και δεν εξετάζονται άμεσα μέσω δεδομένων, γεγονός που υπογραμμίζει την ανάγκη μελλοντικής εμπειρικής επιβεβαίωσης (Seixas & Morton, 2012).

Ωστόσο, η ανάλυση φέρνει στην επιφάνεια σημαντικά ζητήματα. Πρώτον, η ανάγκη για στοχευμένη επιμόρφωση των φιλολόγων αναδεικνύεται επιτακτική, καθώς η εξοικείωση με τις τεχνολογίες Τ.Ν. και η αποτελεσματική ενσωμάτωσή τους στη διδακτική πράξη προϋποθέτει τεχνογνωσία και παιδαγωγική ευαισθησία (Larke,

2019). Δεύτερον, πρέπει να λαμβάνονται υπόψη πιθανές προκλήσεις, όπως τεχνολογικοί φραγμοί, διαφοροποιήσεις στις δεξιότητες των μαθητών ή περιορισμοί χρόνου. Τρίτον, η κριτική επιλογή και αξιολόγηση του ψηφιακού υλικού είναι κρίσιμη· η ακρίβεια, η προσβασιμότητα και η πολυτροπικότητα του περιεχομένου πρέπει να υποστηρίζουν τον μαθησιακό στόχο και να ενισχύουν τη βαθύτερη κατανόηση των μαθητών (McTighe & Wiggins, 2005).

Ιδιαίτερη αναφορά αξίζει επίσης στην ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού όχι μόνο των μαθητών αλλά και των εκπαιδευτικών. Ο φιλόλογος καλείται πλέον να αναλάβει τον ρόλο του σχεδιαστή μαθησιακών εμπειριών σε ψηφιακά περιβάλλοντα, να λειτουργεί με ευελιξία, να στοχάζεται κριτικά πάνω στα εργαλεία που χρησιμοποιεί και να αξιολογεί διαρκώς την αποτελεσματικότητά τους (Hammond, 2014). Το σενάριο που παρουσιάστηκε μπορεί να αποτελέσει πρότυπο σχεδιασμού για την επαγγελματική ανάπτυξη των φιλολόγων, ευθυγραμμισμένο με τα πρότυπα του DigCompEdu (Redecker, 2017).

Τέλος, αναγνωρίζεται η αναγκαιότητα περαιτέρω εμπειρικής έρευνας. Η πραγματική εφαρμογή σε δείγμα μαθητών και εκπαιδευτικών θα επέτρεπε την αξιολόγηση της επίδρασης του σεναρίου σε επίπεδο εμπλοκής, γνωστικής ωφέλειας και ψηφιακής ενδυνάμωσης. Μελλοντικές μελέτες θα μπορούσαν επίσης να συγκρίνουν διαφορετικά είδη ψηφιακού υλικού, να διερευνήσουν τη διαπολιτισμική διάσταση της ιστορικής εκπαίδευσης μέσω Τ.Ν., ή να εξετάσουν αυτοματοποιημένα εργαλεία αξιολόγησης της ιστορικής σκέψης των μαθητών. Συνοψίζοντας, η ψηφιακή ενσωμάτωση στην εξ αποστάσεως διδασκαλία της Ιστορίας μπορεί να είναι παιδαγωγικά ωφέλιμη, εφόσον βασίζεται σε σαφείς στόχους, τεκμηριωμένες επιλογές και συνεχόμενο αναστοχασμό· η τεχνολογία δεν αντικαθιστά τον φιλόλογο, αλλά τον ενδυναμώνει.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Αμοργιανιώτη, Σ. (2021). Σχεδιασμός και οργάνωση ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για το μάθημα της Ιστορίας της Α΄ τάξης του Γενικού Λυκείου με τη μεθοδολογία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. *Open Education: The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology, 17*(1), 140–152. https://doi.org/10.12681/jode.25733

Belshaw, D., & Higgins, S. (2011). *Digital literacy, digital natives, and the continuum of ambiguity.* Dougbelshaw. com. https://dougbelshaw.com/ambiguity/

Canva. (n.d.). *Teaching resources for educators*. https://www.canva.com/education/teaching-resources/

e-me. (χ.χ.). *Αρχίζω με την e-me: Οδηγίες βήμα-βήμα για εκπαιδευτικούς*. https://e-me.edu.gr/s/eme/main/guides/LetsStartWith_eme_StepByStep_Guidelines4Teachers_v1.0_el.pdf

Ευαγγέλου, Φ. (2021). Οι απόψεις εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης της Περιφέρειας Ηπείρου από την εφαρμογή της εξ αποστάσεως–σύγχρονης και ασύγχρονης–εκπαίδευσης την περίοδο του Covid-19. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, *17*(2), 23-40. https://doi.org/10.12681/jode.25427

Gusta, W., Sawitri, E., & Zakirman, Z. (2022). New Ways to Improve Student Material Understanding Using Quizizz During the Covid-19 Pandemic. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *14*(3), 3583-3590. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1083

Hammond, M. (2014). Introducing ICT in schools in England: Rationale and consequences. *British Journal of Educational Technology*, *45*(2), 191-201. https://doi.org/10.1111/bjet.12033

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. *Educause quarterly*, *31*(4), 51-55. https://www.researchgate.net/publication/238767486_Asynchronous_and_synchronous_e-learning

Khasanah, K., & Lestari, A. (2021). The effect of Quizizz and learning independence on mathematics learning outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, *6*(1), 63-74.

Krumsvik, R. J. (2014). Teacher educators' digital competence. *Scandinavian Journal of Educational Research*, *58*(3), 269-280. https://doi.org/10.24042/tadris.v6i1.7288

Larke, L. R. (2019). Agentic neglect: Teachers as gatekeepers of England's national computing curriculum. *British Journal of Educational Technology*, *50*(3), 1137-1150. https://doi.org/10.1111/bjet.12744

Lee, B. N. (2023). Digital tools & inquiry-based learning in history education. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 78-88. https://doi.org/10.33306/mjssh/255

Lévesque, S. (2008). *Thinking historically: Educating students for the twenty-first century*. University of Toronto Press. https://historyhumanitiesacu2017.weebly.com/uploads/5/6/3/2/56328633/levesque_ch2_reading_.pdf

Λιοναράκης, Α. (2001). Ποιοτικές προσεγγίσεις στο σχεδιασμό και στην παραγωγή εξ αποστάσεως πολυμορφικού εκπαιδευτικού υλικού. Στο Β. Μακράκης (Επιμ.), *Πρακτικά Πανελλήνιου*

Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή για τις Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση και στην Εκπαίδευση από Απόσταση. Αθήνα: Εκδόσεις Ατραπός.

Luckin, R., & Holmes, W. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education.* Pearson.

McTighe, J., & Wiggins, G. (2005). Understanding by design, expanded 2nd edition. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). https://doi.org/10.14483/calj.v19n1.11490

Microsoft. (2022). *The future of AI in education*. https://www.microsoft.com/en-us/ai/education

Μίμινου, Α., & Σπανακά, Α. (2013). Σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση: Καταγραφή και συζήτηση μίας βιβλιογραφικής επισκόπησης. *Διεθνές συνέδριο για την ανοικτή & εξ αποστάσεως εκπαίδευση*, *7*(2A). https://doi.org/10.12681/icodl.580

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy?. *Computers & education*, *59*(3), 1065-1078.https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016

Ramadani, T. H. S. A., Fajria, L. S., & Fitria, S. (2021). Quizizz as Distance Learning Tool: Effects and Students' Opinion. *JournEEL (Journal of English Education and Literature)*, *3*(2), 60-70. https://doi.org/10.51836/journeel.v3i2.261

Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators : DigCompEdu*, (Y..Punie,edito) Publications Office. https://data.europa.eu/doi/10.2760/159770

Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman, A. (2023). Development of genially interactive multimedia on materials for the national movement organization for middle school students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *15*(2), 1166-1180. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139

Seixas, P., & Morton, T. (2012). *The Big Six Historical Thinking Concepts.* Cengage.

Selwyn, N. (2019). *Should robots replace teachers?: AI and the future of education*. John Wiley & Sons.

Τσακιρέλη, Ά., Μουζάκης, Χ., & Αναστασιάδης, Π. (2023). Εξ Αποστάσεως Διδασκαλία της Πολιτείας του Πλάτωνα: Προσεγγίσεις για τον Σχεδιασμό Ψηφιακού Μαθησιακού Περιεχομένου. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, *12*(1), 73-95. https://doi.org/10.12681/icodl.5586

UNESCO. (2018). *Digital literacy in education: Policy brief*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265403

Voet, M., & De Wever, B. (2016). History teachers' conceptions of inquiry-based learning, beliefs about the nature of history, and their relation to the classroom context. *Teaching and Teacher Education*, *55*, 57-67. https://doi.org/10.1016/j.tate.2015.12.008

Wineburg, S. (2010). Historical thinking and other unnatural acts. *Phi delta kappan*, *92*(4), 81-94. https://doi.org/10.1177/003172171009200420

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into practice*, *41*(2), 64-70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Όροι Έκδοσης, Πνευματικά Δικαιώματα και Ακαδημαϊκή Δεοντολογία

Η παρούσα έκδοση περιλαμβάνει τις εισηγήσεις που παρουσιάστηκαν στο πλαίσιο των εργασιών του Συνεδρίου. Οι απόψεις που διατυπώνονται στα κείμενα είναι αποκλειστικά προσωπικές απόψεις των συγγραφέων και δεν εκφράζουν απαραίτητα τις θέσεις της Οργανωτικής ή της Επιστημονικής Επιτροπής.

Ευθύνη Συγγραφέων & Πνευματικά Δικαιώματα: Κάθε συγγραφέας φέρει την πλήρη και αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο του κειμένου του. Οι συγγραφείς εγγυώνται ότι τα κείμενά τους αποτελούν προϊόν πρωτότυπης επιστημονικής εργασίας και ότι έχουν εξασφαλίσει όλες τις απαραίτητες γραπτές άδειες για τη χρήση υλικού (εικόνες, διαγράμματα, εκτενή αποσπάσματα κ.λπ.) που υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα τρίτων.

Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (ΤΝ): Στο πλαίσιο της ακαδημαϊκής ακεραιότητας, οι συγγραφείς δηλώνουν ότι η χρήση εργαλείων Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης (GenAI), όπου αυτή πραγματοποιήθηκε, περιορίστηκε αποκλειστικά σε υποστηρικτικό επίπεδο (π.χ. γλωσσική επιμέλεια, οργάνωση δομής). Η τελική επιστημονική κρίση, η επαλήθευση των πηγών και η αυθεντικότητα των συμπερασμάτων παραμένουν αποκλειστική ευθύνη των φυσικών προσώπων-συγγραφέων.

Οι επιμελητές/τριες της έκδοσης και οι διοργανωτές του Συνεδρίου δεν φέρουν καμία ευθύνη για τυχόν παραβιάσεις πνευματικών δικαιωμάτων τρίτων ή για την επιστημονική ακρίβεια των στοιχείων που παρατίθενται από τους συγγραφείς.