

ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



EKKOMEA
Hellenic Film &
Audiovisual Center

Η Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση: Ευρωπαϊκές Οδηγίες & Πρακτικές Εφαρμογής στην Τάξη

Ειρήνη Ανδριοπούλου, MA, PhD Cand.

Media Analyst / Researcher / Media Literacy Expert EE/ UNESCO

Διευθύντρια Εκπαίδευσης και Κληρονομιάς, EKKOMEA

Ex. Director CIFEJ – Διεθνές Κέντρο Κινηματογράφου για Παιδιά και
Νέους, EKKOMEA

EC Expert Groups a) Media Literacy b) Disinformation & Digital
Literacy

Email: ce.andriopoulou@ekkomed.gr
educate@ekkomed.gr



CIFEJ

International Center
of Films for Children
& Young People

Since 1955

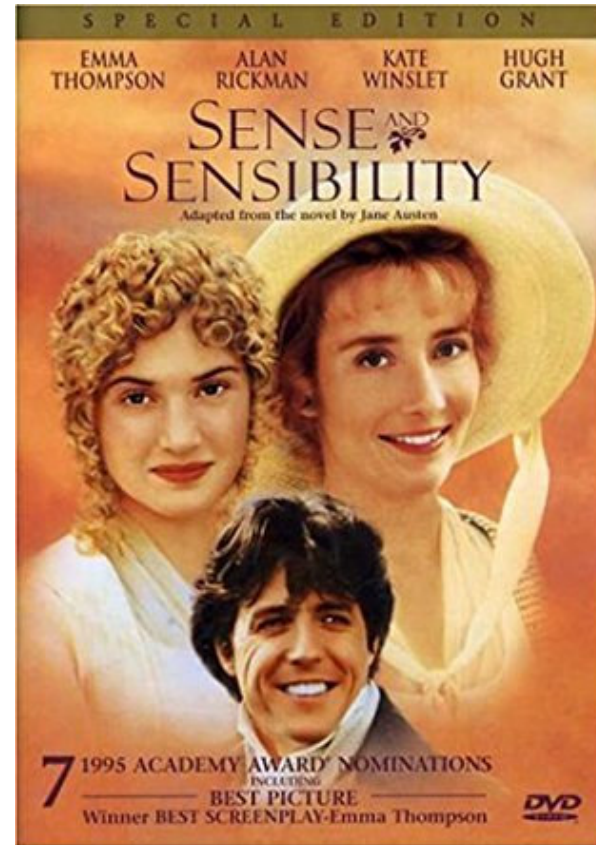


**UNESCO
MIL Alliance**
Media & Information Literacy for All

ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



VS



'BRAIN ROT'
OXFORD WORD
OF THE YEAR 2024



NEWSPHOTOGRAPH

AW+
NEWSPHOTOGRAPH



Διεθνής
πολιτική
ατζέντα
UNESCO, ΕΕ,
ΟΑΣΕ, ΣτΕ



Word of the Year 2023

authentic *adjective*

- 1: not false or imitation :
REAL, ACTUAL
- 2: true to one's own
personality, spirit, or
character



ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



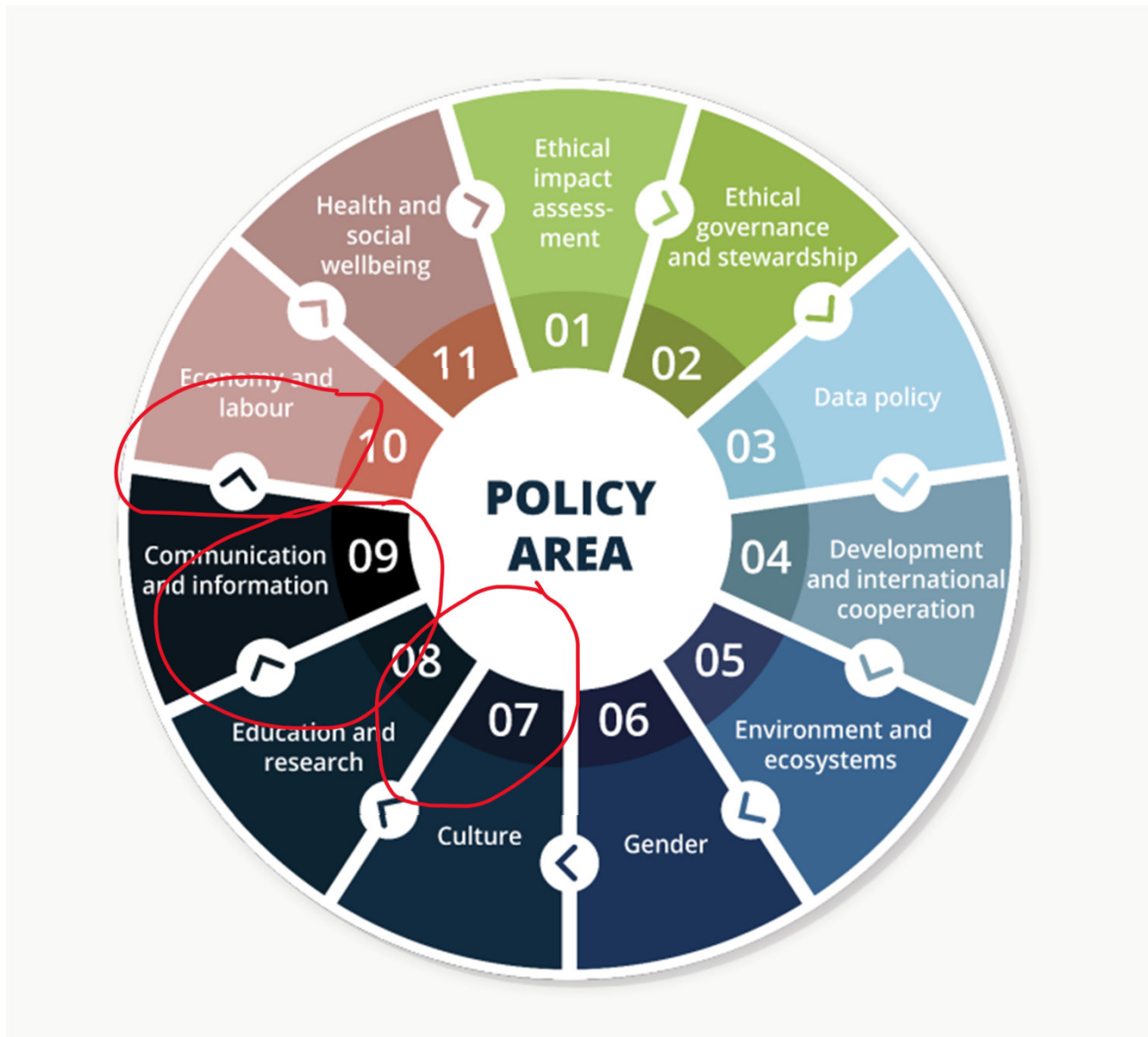
ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



1. Πολιτικές Τεχνητής Νοημοσύνης ΕΕ / UNESCO
2. Η Τεχνητή Νοημοσύνη & Παιδεία στα Μέσα
3. Προτάσεις Εφαρμογής ΤΝ στην Τάξη



EU → AI: “Critical Technologies”

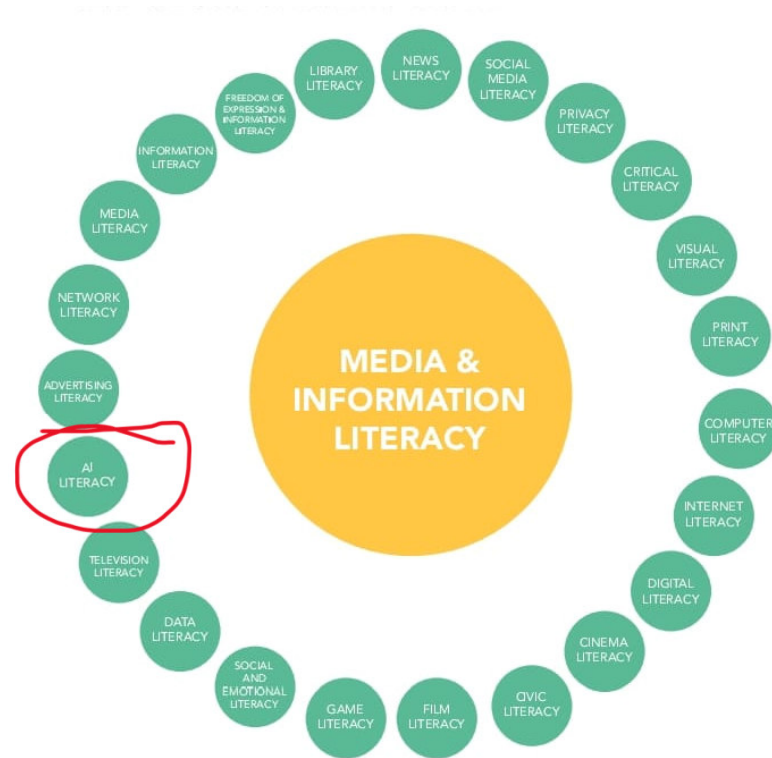


Το Οικοσύστημα της ΤΝ στα επικοινωνιακά περιβάλλοντα

- Ειδησεογραφικές πλατφόρμες
- streaming πλατφόρμες (Netflix, Amazon)
- VSPs (YouTube, Vimeo)
- Μηχανές αναζήτησης
- Έξυπνοι βοηθοί στα κινητά
- Πλατφόρμες Διαμεσολαβητών intermediaries,
- VR, AR, MR, XR
- Πλατφόρμες παιχνιδοποίησης
- Πλατφόρμες γλωσσικού λογισμικού



UNESCO Media & Information Literacy Ecology



**UNESCO
MIL Alliance**
Media & Information Literacy for All

Τι είναι η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI)

Τι είναι η Παραγωγική Τεχνητή Νοημοσύνη (G-AI)



Η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) αναφέρεται σε συστήματα που επιδεικνύουν “έξυπνη συμπεριφορά” αναλύοντας το περιβάλλον τους και αναλαμβάνοντας ενέργειες –με κάποιο βαθμό αυτονομίας– για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων. (EC (COM) 2018/237 Artificial Intelligence for Europe).



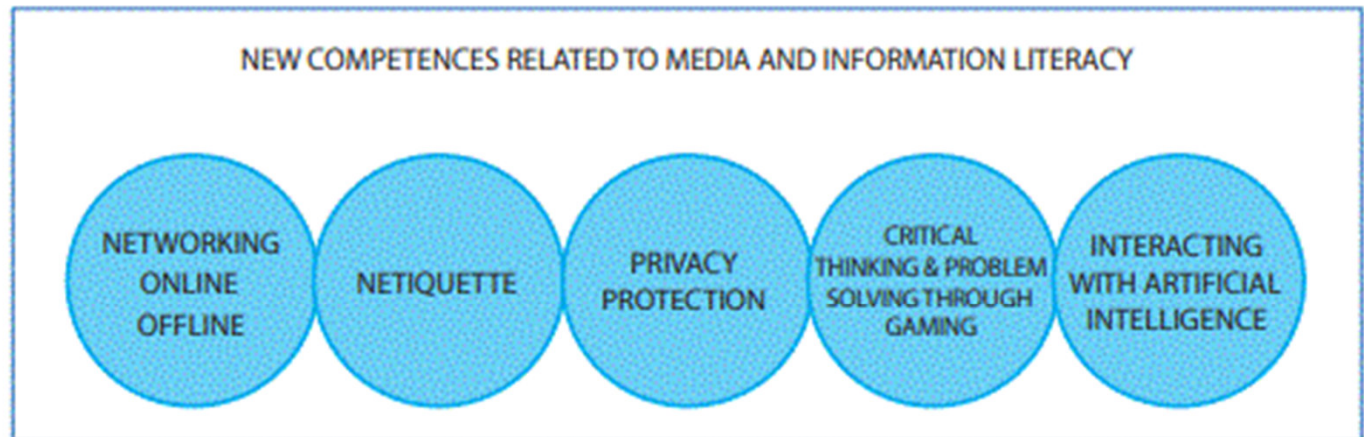
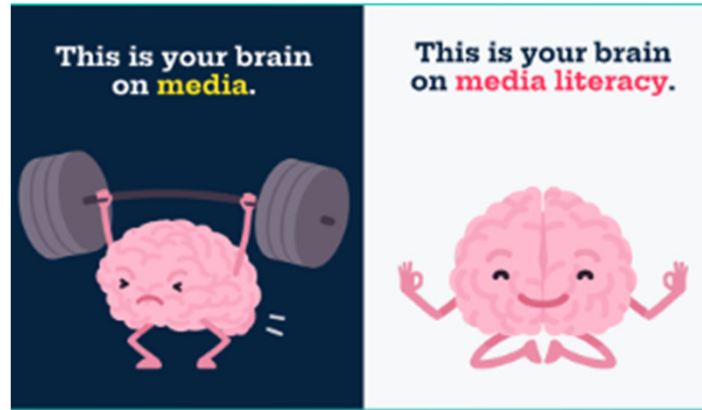
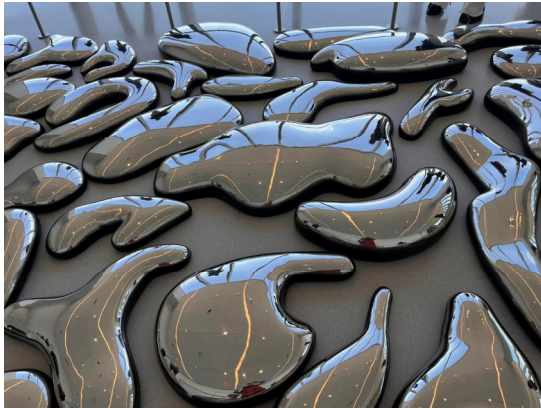
G-AI: αλγόριθμοι υπολογιστών που μπορούν να δημιουργήσουν νέες εξόδους που **μοιάζουν με περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί από άνθρωπο** σε απάντηση ενός αιτήματος. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη δημιουργία κειμένου, εικόνων, ήχου, βίντεο και κώδικα. Τεχνολογίες με την ικανότητα να εκτελούν εργασίες που διαφορετικά θα απαιτούσαν ανθρώπινη νοημοσύνη, όπως οπτική αντίληψη, αναγνώριση ομιλίας και γλώσσα (UNESCO, 2020)

Σλάβικη λέξη: αυτοματοποιημένη εργασία



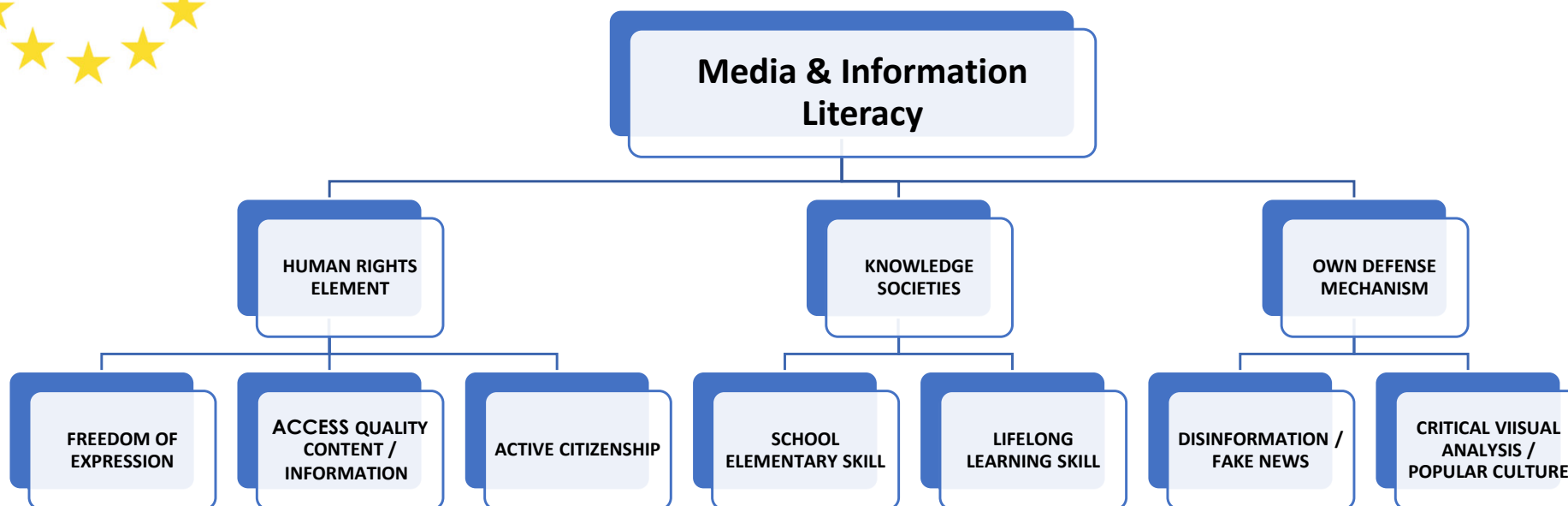
AI meets Media Literacy

Κριτική Διάσταση



¹² Rayimjanov R.Z. Requirements for Media Competencies in New Media Environment. Media, Human, Society in Asia. Korea & Uzbekistan. Seoul, South Korea, April 21–26, 2019. — P. 119–124.

Συμβολή ΠσΜΠ → Κοινωνίες Γνώσης



MORE: Andriopoulou, I., (2019), *Knowledge Structures*. In R. Hobbs, P. Mihailidis (Ed) *The International Encyclopedia of Media Literacy*, Vo. 2. NY: Wiley Blackwell Publishing.



Χρήση της ΤΝ στην Εκπαίδευση Κοινωνίες Γνώσης

- Διάδοση προώθηση της γνώσης / αναπαράσταση γνώσης / διαδραστική μάθηση με χρήση ψηφιακού & οπτικοακουστικού περιεχομένου
- Προσφορά & διασφάλιση ποιοτικού περιεχομένου στα Μέσα και εργαλείων φιλικών προς τον χρήστη / ασφαλείς πλατφόρμες, που σέβονται τα πρότυπα προστασίας της ιδιωτικής ζωής και δεοντολογίας
- Διαμόρφωση Κριτικού και Ενεργού Πολίτη / Ενεργός Πολιτειότητα

Άρθρο 19 της Οικουμενικής Διακήρυξης των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων

Άρθρο 19

Καθένας έχει το δικαίωμα της ελευθερίας της γνώμης και της έκφρασης, που σημαίνει το δικαίωμα να μην υφίσταται δυσμενείς συνέπειες για τις γνώμες του, και το δικαίωμα να αναζητεί, να παίρνει και να διαδίδει πληροφορίες και ιδέες, με οποιοδήποτε μέσο έκφρασης και ανεξαρτήτως συνόρων.



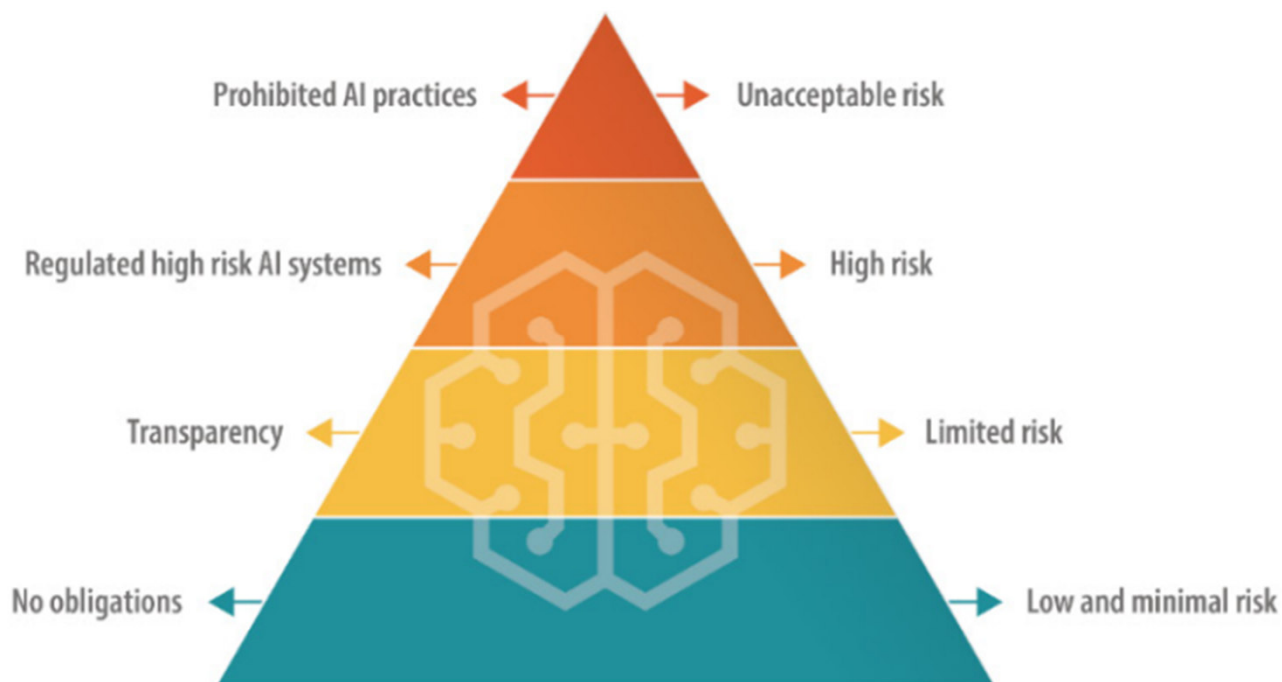
Ο Ευρωπαϊκός Κανονισμός για την Τεχνητή Νοημοσύνη

Σηματοδοτεί την πρώτη παγκόσμια οριζόντια ρυθμιστική προσπάθεια για την αντιμετώπιση της ΤΝ σε μια διεπιστημονική πολιτική ατζέντα, θέτοντας την Ευρώπη στην πρώτη γραμμή της ψηφιακής καινοτομίας και ασφάλειας.

Διπλός στόχος: δημιουργία ισορροπίας μεταξύ ανθρώπινης και μη ανθρώπινης νοημοσύνης που α) προστατεύει και β) προωθεί την ψηφιακή καινοτομία.

Pyramid of risks

Προσέγγιση
Ρίσκου



The EU AI Act

AI Act for the Creative Media Industry / Platform's Duties

G-AI content produced/hosted by the platforms:

- Disclosing that the content was generated by AI (classification, labelling)
- Designing the model to prevent it from generating illegal / harmful content
- Informing the user on fake news / information manipulated content
- Publishing reports / summaries of copyrighted data, against plagiarism

Limited Risk: General purpose on Generative AI



athens_surreal Following Message +8

488 posts 32.6K followers 98 following

Athens Surreal
City Infrastructure
AI and/or Human generated surreal images
Creative studio athens.surreal@gmail.com
[#surrealathens](#)

Andriopoulou, 2024



Ο Ευρωπαϊκός Κανονισμός για την Τεχνητή Νοημοσύνη

Δεσμεύσεις του Κανονισμού EU AI Act - 2023

ΠΟΛΙΤΕΣ.

- **Σήμανση / Κατηγοριοποίηση περιεχομένου** Users should be made aware when they are interacting with AI. ✓
- **Δικαίωμα επιλογής για συνέχεια ή όχι.** After interacting with the applications, the user can then decide whether they want to continue using it. ✓
- **Αναγνώριση ο/α υλικού που έχει υποστεί επεξεργασία G-AI.** This includes AI systems that generate or manipulate image, audio or video content, for example deep-fakes. ✓

ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΠΑΡΟΧΟΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ / ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ

- **Σαφής ένδειξη για παρουσία περιεχομένου AI (labelling)** ✓
- Αποτροπή επιβλαβούς / παράνομου περιεχομένου (προστασία χρηστών) **in progress**
- Σήμανση για περιεχόμενο παραπληροφόρησης / αμφιβόλου προέλευσης **in progress**
- Σαφείς Όροι Χρήσης για πνευματική προστασία περιεχομένου ✓

Η ΤΝ στην Εκπαίδευση



<https://audiovisual.ec.europa.eu/en/video/I-232180?lg=EN&sublg=el>



- Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση 2021-2027
- Τρέχουσες Αντιλήψεις

Η ΤΝ είναι εξαιρετικά δυσνόητη ✕
Η ΤΝ δεν έχει θέση στην εκπαίδευση ✕
Τα συστήματα ΤΝ δεν είναι αξιόπιστα ✕
Η ΤΝ θα υπονομεύσει τον ρόλο του εκπαιδευτικού ✕

1 Προώθηση ενός οικοσυστήματος ψηφιακής εκπαίδευσης υψηλών επιδόσεων, για την οποία χρειαζόμαστε:

2 Ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για την ψηφιακή εποχή, για την οποία χρειαζόμαστε:

Η ΤΝ στην Εκπαίδευση

Δεοντολογικές Παράμετροι



- 1 Ανθρώπινη παρέμβαση και εποπτεία
- 2 Διαφάνεια
- 3 Πολυμορφία, απαγόρευση των διακρίσεων και δικαιοσύνη
- 4 Κοινωνική και περιβαλλοντική ευημερία
- 5 Ιδιωτική ζωή και διακυβέρνηση των δεδομένων
- 6 Τεχνική στιβαρότητα και ασφάλεια
- 7 Λογοδοσία

Προκλήσεις G-AI στην Εκπαίδευση (ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ)

- ❑ **Ηθική των Μέσων** (διαφάνεια, αξιοπιστία, εγκυρότητα)
- ❑ **Ποιότητα περιεχομένου**
- ❑ **ΤΝ καθρεφτίζει, διαιώνίζει κρατούσες απόψεις** (στερεότυπα, προκαταλήψεις)

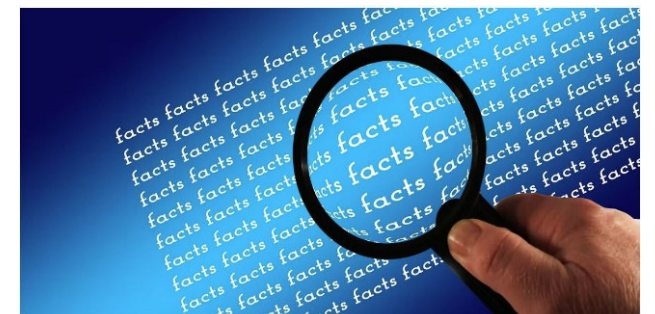


ΠσΜΠ είναι ο μηχανισμός αυτό-προστασίας (top critical thinking set of skills for pre-bunking / de-bunking).

- Ανάλυση περιεχομένου βάσει λογικής / facts
- Έλεγχος / διασταύρωση πληροφοριών
- Δεν διαμοιράζομαι πληροφορία που δεν έχει εξακριβωθεί / μου φαίνεται υπερβολική
- Σκέφτομαι το κίνητρο πίσω από το δημοσίευμα και το συναίσθημα που μου προκαλεί
- Κοιτάζω για σήμανση / ή ψαχνω σε fact checking δίκτυα
- Προώθηση ποιοτικού περιεχομένου online

✓ <https://www.factchecker.gr/>

✓ <https://check4facts.gr/>



Προτάσεις Εφαρμογής ΤΝ στην τάξη

- Χωριζόμαστε σε ομάδες / ομαδοσυνεργατική
- Επιλέγουμε από εφαρμογές ΤΝ εικόνας & ήχου – ανοικτές
- Θέτουμε ένα στοιχείο αναζήτησης / σε διαφορετικό πλαίσιο (browser, γεωγραφικό πεδίο, γλώσσα)

ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



ΑΣΚΗΣΗ 1: Βρείτε ένα λαϊκό παραμύθι - ιστορία και ζητήστε από την ΤΝ

α) να το αφηγηθεί για σχολικό περιβάλλον Δημοτικό / Γυμνάσιο

β) να αποκωδικοποιήσει τα νοήματα/ μηνύματα

γ) να το οπτικοποιήσει

ΑΣΚΗΣΗ 2: Οπτικοποίηση μιας έννοιας, πχ. «παραπληροφόρηση» (ψυχολογία της μεταβίβασης)

ΑΣΚΗΣΗ 3: Αναθέστε στην τάξη να φτιάξει μέσω ΤΝ ένα πλαίσιο/ περιβάλλον που να απεικονίζει την τάξη /μάθηση το έτος 2050 / πλανήτη ΓΗ.

Τι αποτελέσματα λαμβάνουμε;



Επιλέξτε ανάμεσα σε διαφορετικούς browsers

- Web Tools: Different Web browsers (Google Chrome, Bing, Mozilla)
- Use different AI Tools:

<https://deepai.org/machine-learning-model/text2img> (standard)

<https://www.crayon.com/>

<https://openai.com/dall-e-3>

<https://www.canva.com/ai-image-generator/>

<https://picsart.com/ai-image-generator/>

<https://copilot.microsoft.com/>

Guiding Questions

Q1: How do you think AI brought content? created the image?

Q2: Does it mention clearly sources or copyrights?

Q3: How can you tell that this image or original or not? /

Q4: Is there a way / tool to check that?

ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



Linking MIL to SDG 16

5Ws and 1H

We strengthen our benefits from access to Information by asking the right Media and Information Literacy (MIL) questions:

- What sources can I trust?
- Where can I find this information?
- Who could be affected by this information?
- When should I use or not use this information?
- What is the intent of this information?
- How do I verify the information?

UNESCO mil clicks MEDIA AND INFORMATION LITERACY

AI Joint Assignment

3 Contexts – 3 Countries: U.S.A., Portugal, Greece



Honors Students and
Journalism Students



Communication
and Digital Services
Students



School Teachers

Further Discussion over Teaching themes

- G-AI content on text-based results, issues of accuracy
- Use of References / sources / credits
- Need for cross-text comparison with others data (cross-media analysis)
- Media ecosystem and MIL ecology
- Media stereotypes on representations / ethical issues through text, video, image
- Internet neutrality
- Intersection mechanisms between production and dissemination of a media message online
- Sources and tools to check on fake/manipulated photos / video techniques
- Cross checking of resources, fact-checking networks

- ❖ **G-AI Algorithms & LLMs have a low level of country readiness.**
- ❖ **Most important output for educators: to familiarize and not feeling intimidated by using G-AI in Education**
- ❖ **AI mirrors User's Personal beliefs & Ideologies. .**
- ❖ **Linguistic barriers still exist** - To constantly experiment and discover its possibilities through multiple testability scenaria & question faults and defaults

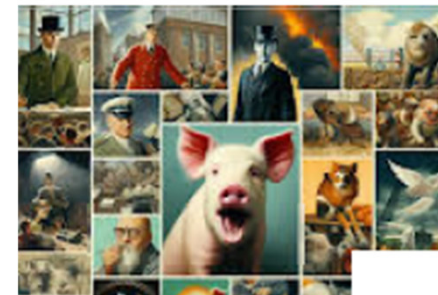
ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



Andriopoulou, 2024



G- AI Images (2023)



- Περιεχόμενο
- Πλαίσιο / Συγκείμενο
- Διαχειριστική Ανάλυση



Προτάσεις Εφαρμογής ΤΝ στην τάξη

Μαθησιακοί Στόχοι

1. **Engaging with AI** – Identify and analyze its uses.
2. **Creating with AI** – Collaborate in creative processes.
3. **Managing AI** – Decide on its use and define ethical rules.
4. **Designing AI** – Understand its functioning and impacts.

These domains combine:

- **Knowledge** (systems, biases, limitations, sustainability),
- **Skills** (critical thinking, creativity, problem-solving, collaboration),
- **Attitudes** (responsibility, curiosity, empathy, adaptability).

Creating with AI

- Α΄θμια Εκπαίδευση:
 - ο Enhance a story using a writing tool.
 - ο Create a song with a musical AI.
 - ο Compare student poems with those generated by AI.
- Β΄θμια Εκπαίδευση
 - ο Design a multimedia campaign combining AI-generated text, images, and music.
 - ο Debate the use of artists' styles in image generators.

Προτάσεις Εφαρμογής ΤΝ στην τάξη

ΨΗΦΙΑΚΟΙ ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΕΣ σειρά κινουμένων σχεδίων
Ηλικίες από 9-12, 12 έως 15, 15 ετών και πάνω



https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/digital-explorers-cartoon-series_el



Προτάσεις Εφαρμογής ΤΝ στην τάξη

AI & You!

<https://worditout.com/word-cloud/create>

Ρωτήστε ένα εργαλείο ΤΝ για τη λειτουργία του

ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΑ ΜΕΣΑ



Άνθρωποι & ΤΝ: Προς μια Συμβιωτική Σχέση

Τεχνική Υποδομή, ασφαλής
πλοήγηση, φιλική προς το χρήστη

Κανονιστική Ρύθμιση/ Ηθική χρήση

Επαυξημένες Δεξιότητες Παιδείας στα
Μέσα → Μηχανισμός Αυτό-
Προστασίας & Αντίκρουσης



Σας Ευχαριστώ!



**THROUGH MEDIA LITERACY SKILLS,
CITIZENS TURN FROM PASSIVE
RECIPIENTS TO ACTIVE "PROSUMERS"
MAKING WISER CHOICES TOWARDS
THE QUEST FOR QUALITY MEDIA
CONTENT**

*Irene Andriopoulou
Head of Education, EKOME
PhD Candidate, Journalism & Mass Media Communication Faculty,
Aristotle University of Thessaloniki*

