



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ  
University of the Peloponnese

# Τεχνητή Νοημοσύνη, Κριτικός Γραμματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη

Ηρώ Βούλγαρη

Τμήμα Λογοθεραπείας, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου

Διημερίδα 9 - 10 Μαΐου 2026

Η τεχνητή Νοημοσύνη ως εκπαιδευτική και κοινωνική πρόκληση.  
Κριτικές προσεγγίσεις, κίνδυνοι, προοπτικές, προσδοκίες, πρακτικές  
Διδασκαλική Ομοσπονδία Ελλάδας

Ποια Τεχνητή Νοημοσύνη;

# Παρακολούθηση και Δεδομένα Παιδιών

- Η πρόσβαση σε ευκαιρίες διαμορφώνονται από τη **διαμεσολάβηση** αλγορίθμων ταξινόμησης βάση δεδομένων
- Τα προφίλ **χρησιμοποιούνται** για αποφάσεις που αφορούν πρόσβαση σε εργασία, ασφάλιση, κοινωνική πρόνοια, πιστοληπτική ικανότητα, κλπ.
- Τα **παιδιά παρακολουθούνται ακόμα και πριν από τη γέννησή τους** (υπέρηχοι, εφαρμογές παρακολούθησης δραστηριότητας, υγείας, learning analytics, κ.α.)

Lupton, D., & Williamson, B. (2017). The datified child: The dataveillance of children and implications for their rights. *New Media & Society*, 19(5), 780–794. <https://doi.org/10.1177/1461444816686328>

# Παρακολούθηση και Δεδομένα Παιδιών

- Περιορισμένη δυνατότητα **πρόσβασης** και αμφισβήτησης των προβλέψεων/αποφάσεων των αλγοριθμικών υπολογισμών
- Περιορισμένη **γνώση** του πώς οι εταιρίες εκμεταλλεύονται προσωπικές πληροφορίες και τις χρησιμοποιούν για τη σύνθεση λεπτομερών προφίλ
- Σύγκρουση μεταξύ συλλογής δεδομένων από την παρακολούθηση των παιδιών και **δικαιωμάτων των παιδιών** για τη συλλογή δεδομένων
- **Η φωνή των παιδιών** πρέπει να ακουστεί. Αυτενέργεια και έλεγχος στα δεδομένα τους. Όχι μόνο οι γονείς.

Lupton, D., & Williamson, B. (2017). The datafied child: The dataveillance of children and implications for their rights. *New Media & Society*, 19(5), 780–794. <https://doi.org/10.1177/1461444816686328>

# Η ΤΝ στα Μέσα για Παιδιά

- Καλός βοηθός, πιστός φίλος, προστάτης, σωτήρας
- Οντότητες που αναζητούν την ταυτότητά τους, ένα σκοπό π.χ. The Iron Giant, The Wild Robot
- Αντίπαλος, ανταγωνιστής, εναντίον της ανθρωπότητας, κατάκτηση και αντικατάσταση της ανθρωπότητας με μηχανές



# Ανάπτυξη Παρανοήσεων

- Απλούστευση σύνθετων θεμάτων
- Υπεραπλουστευμένα ή ανακριβή νοητικά μοντέλα για την ΤΝ
- Η ΤΝ ανθρωπόμορφη (sentient robots)
- Δίπολο Καλή ή Κακή
- Καθοδήγηση των παιδιών σε συγκεκριμένες στάσεις απέναντι στην ΤΝ π.χ. η ΤΝ ως ο Κακός ή ο Σωτήρας – φόβος ή υπερβολική εμπιστοσύνη στην ΤΝ
- Τοποθέτηση σε φανταστικούς, φουτουριστικούς κόσμους. Σύνδεση με τη σύγχρονη καθημερινότητα; Π.χ. αλγόριθμους προτάσεων, αναγνώριση προσώπου, αυτόνομα οχήματα
- Οι ταινίες συνήθως προέρχονται από συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια (π.χ. Δυτική οπτική της τεχνολογίας). Ανάγκη εμβάθυνσης και διαπολιτισμικής σύγκρισης.

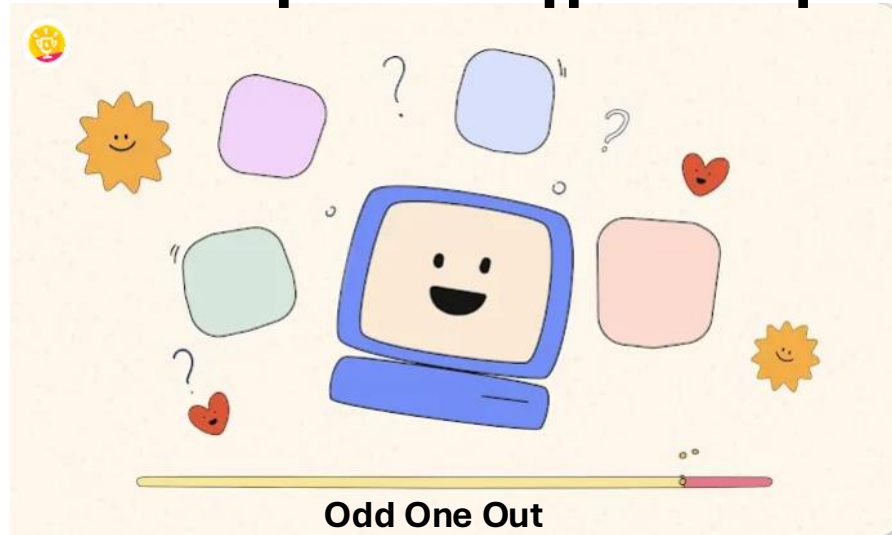
# Εργαλεία ΤΝ για δημιουργία και κριτική αξιολόγηση

32 | 2 *Fostering AI Literacy In Early Childhood*



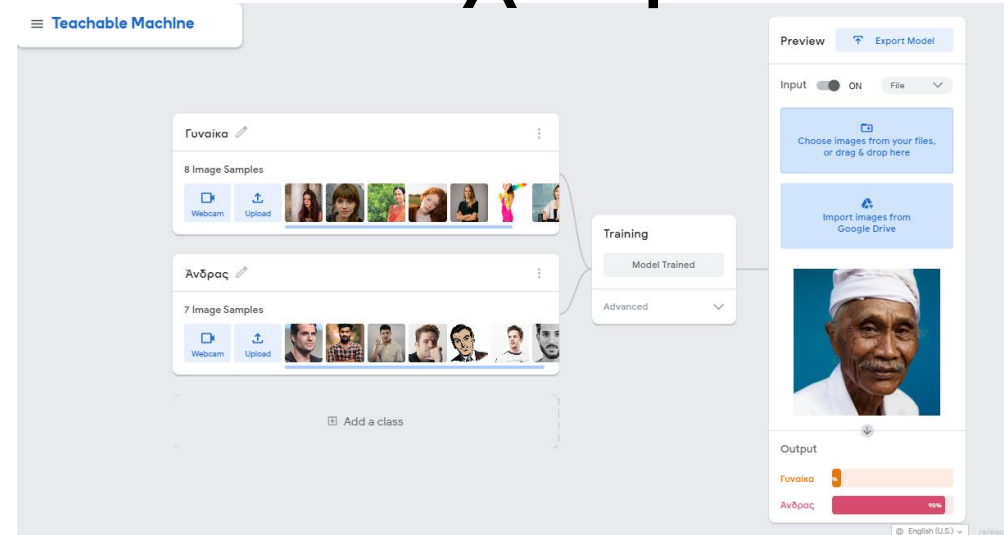
**Figure 2.1** Indicative prompt given by the children and the relevant images generated.

# Δραστηριότητες για Αναστοχασμό



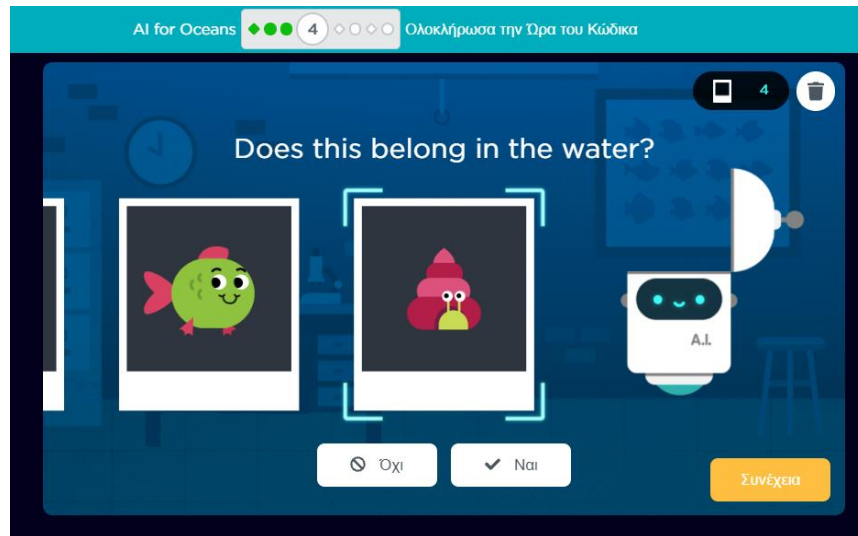
**Odd One Out**

<https://artsandculture.google.com/experiment/dd-one-out/wAHNn4JsVTFOiw>



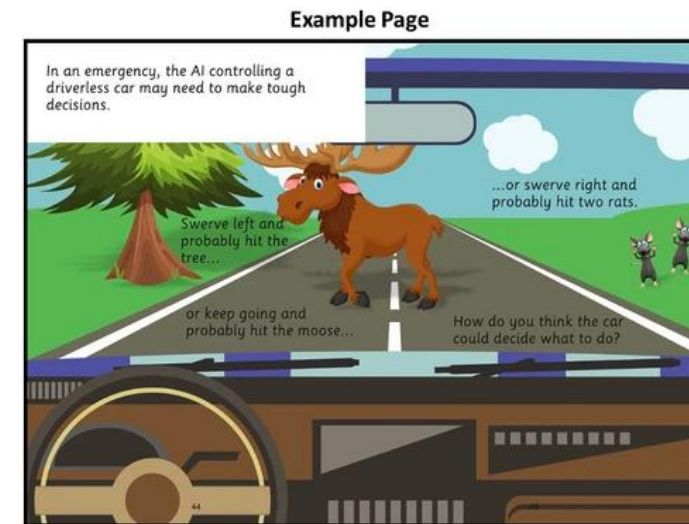
**Teachable Machine**

<https://teachablemachine.withgoogle.com/>



**AI for Oceans**

<https://code.org/oceans>



**“The Complete Guide to Artificial Intelligence for Kids”**

<https://store.maththrills.com/products/the-complete-guide-to-artificial-intelligence-for-kids>

# Γραμματισμός Τεχνητής Νοημοσύνης: Κατανόηση του πώς λειτουργούν τα συστήματα ΤΝ

- Κατανόηση και γνώση **βασικών εννοιών** ΤΝ (αλγόριθμοι, μηχανική μάθηση, δεδομένα)
- **Χρήση** εργαλείων ΤΝ
- Ανάπτυξη **κριτικής σκέψης**
- **Τι προβλήματα** μπορούν και δεν μπορούν να λύσουν, κατανόηση δυνατοτήτων και περιορισμών ΤΝ
- Γνώσεις για το **αντίκτυπο** της τεχνολογίας στην κοινωνία και το περιβάλλον
- Δυνατότητα συνειδητής **λήψης αποφάσεων** για το πότε θα χρησιμοποιηθούν συστήματα ΤΝ και πότε όχι
- **Πότε και πώς** πρέπει να σχεδιαστούν και να εφαρμοστούν
- **Δημιουργική** έκφραση με εργαλεία ΤΝ

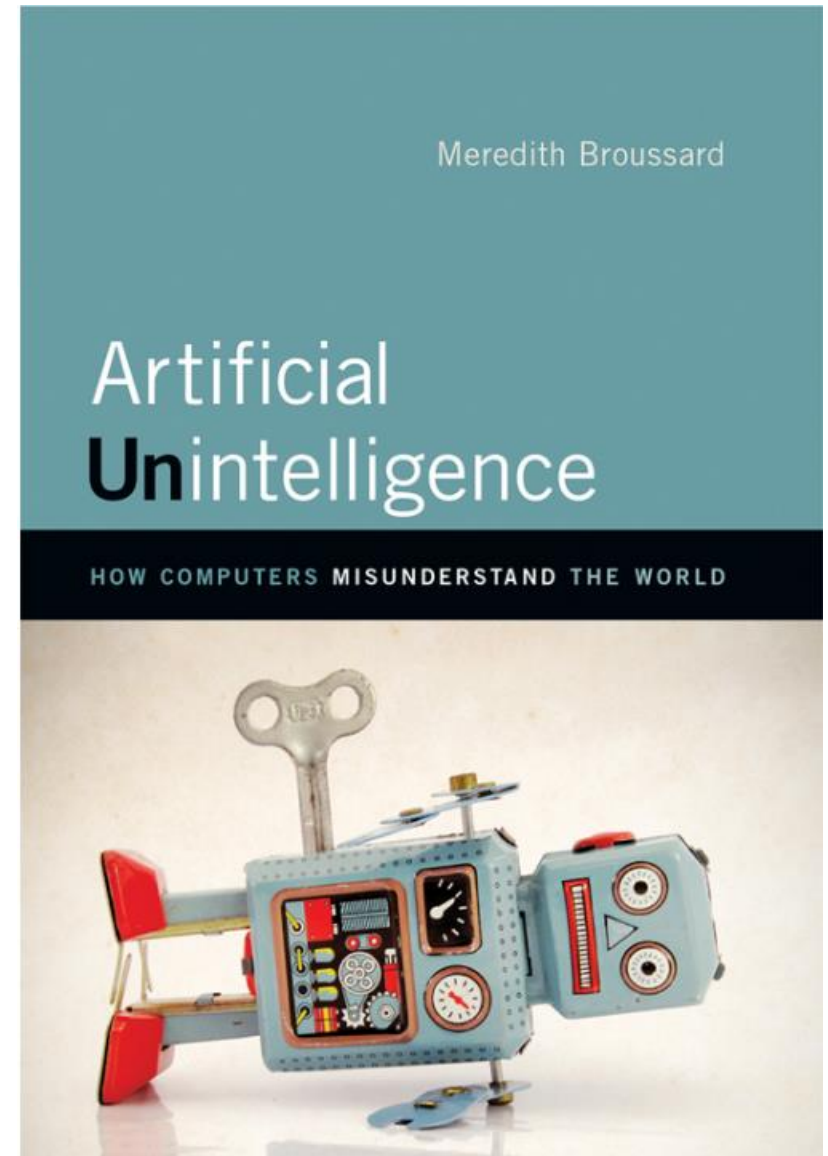
# Γραμματισμός Τεχνητής Νοημοσύνης: Σημασία

- Ενίσχυση της αίσθησης του **ελέγχου** πάνω στην τεχνολογία.
- Τα παιδιά αντιλαμβάνονται ότι μπορούν να μάθουν αλλά και να **διδάξουν** το σύστημα.
- Κατανόηση του **δυναμικού** και των **περιορισμών** της τεχνολογίας.
- **Ενδυνάμωση** των παιδιών στην κατανόηση, χρήση, αξιολόγηση ΤΝ
- Τα παιδιά αποκτούν το υπόβαθρο για να **συμμετέχουν στο διάλογο** για την ανάπτυξη τεχνολογικών συστημάτων.

Όταν κατανοήσουμε πώς λειτουργούν οι υπολογιστές, μπορούμε να αρχίσουμε να απαιτούμε καλύτερη ποιότητα στην τεχνολογία

Broussard, M. (2018). *Artificial Unintelligence: How Computers Misunderstand the World*. The MIT Press.

<https://mitpress.mit.edu/books/artificial-unintelligence>



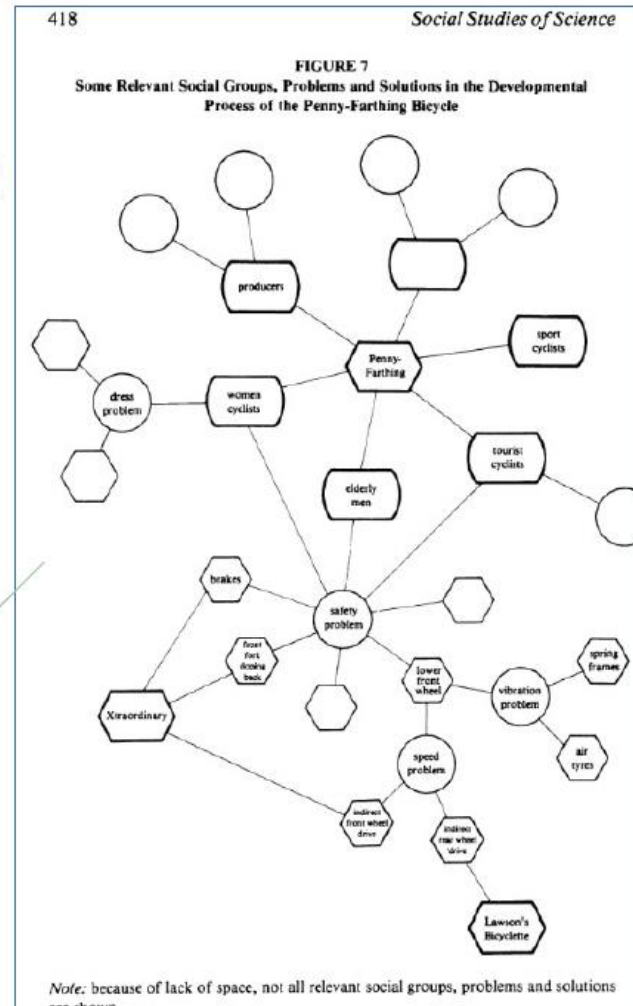
# Προτάσεις για Σχεδιασμό ΤΝ για Παιδιά

- Έμφαση στη **διαφορετικότητα**: φύλο, γεωγραφικές, πολιτισμικές διαφορές
- **Διεπιστημονικότητα** κατά το σχεδιασμό και τις αποφάσεις
- Εμπλοκή γονέων, εκπαιδευτικών, ψυχολόγων, και παιδιών
- Προσοχή στην **χρήση τεχνολογιών αναγνώρισης προσώπου και συμπεριφορών**
  - Για λόγους ασφάλειας
  - Για πιθανότητα περιορισμού μάθησης και πειραματισμού
- **Η φωνή των παιδιών** στο επίπεδο λήψης αποφάσεων για το πώς θα χρησιμοποιηθούν τα δεδομένα τους (π.χ. μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έξυπνα παιχνίδια)

# Επίδραση Κοινωνικών Ομάδων στο σχεδιασμό τεχνολογικών αντικειμένων



Κοινωνικές Ομάδες  
συμφέροντα,  
ανάγκες,  
προβλήματα



Pinch, T. J., & Bijker, W. E. (1987). **The social construction of facts and artifacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other.** In W. E. Bijker, T. P. Hughes, & T. J. Pinch (Eds.), *The social construction of technological systems* (pp. 17-50). Cambridge, MA: MIT Press



# Ποιων κοινωνικών ομάδων;

«Κατά την ανάλυση μιας συγκεκριμένης διαδικασίας τεχνολογικής καινοτομίας, ο ερευνητής μπορεί να επιλέξει να συμπεριλάβει όχι μόνο το τεχνολογικό πλαίσιο των κοινωνικών ομάδων που έχουν ασκήσει επιρροή [...] αλλά και [...] των ομάδων που δεν πέτυχαν να ακουστεί η φωνή τους.»

Brey, P. (1997). Social Constructivism for Philosophers of Technology: A Shopper's Guide. Society for Philosophy and Technology, 3(1). Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/495b/d2c2feebab742bbf03fd57c4d63f01563684.pdf>

# Ο/Η Εκπαιδευτικός

## Ρόλοι

- Συντονισμός, υποστήριξη παιδιών
- Διαμεσολαβητές της τεχνολογίας, αντιμετώπιση ηθικών θεμάτων

## Γνώσεις/δεξιότητες

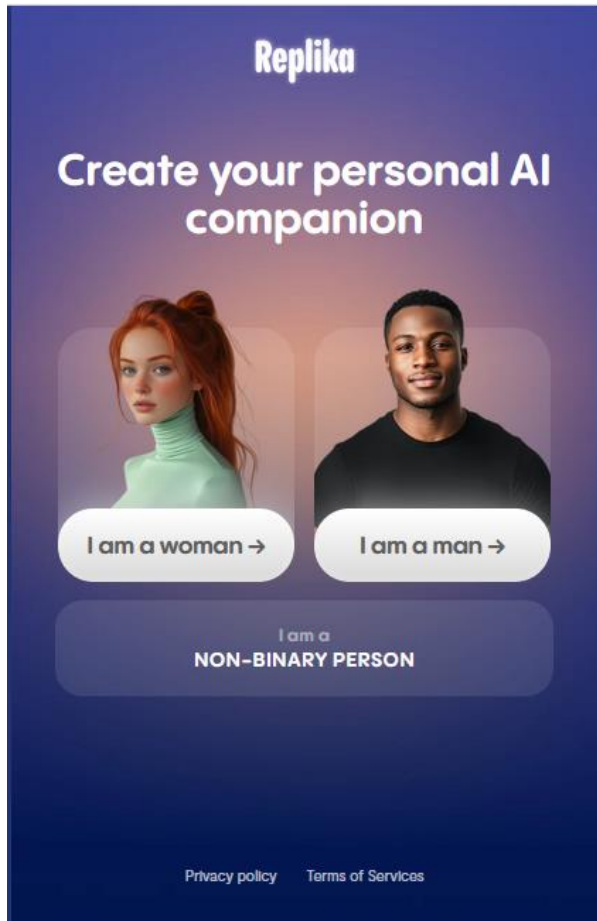
- Παιδαγωγική γνώση και εμπειρία
- Τεχνολογική γνώση και γραμματισμός ΤΝ για τη χρήση των τεχνολογικών μέσων

# Η περίπτωση του YouTube

- **Εύκολη πρόσβαση**, προτάσεις περιεχομένου, διαμεσολάβηση της καταλληλότητας του περιεχομένου
- **Βελτιστοποίηση** για εξασφάλιση παρακολούθησης από τα παιδιά
- Παγίδευση σε filter bubbles;
- Περιεχόμενο χαμηλής ποιότητας; Διαφημίσεις! Αδιαφάνεια ως προς τα δεδομένα που χρησιμοποιούνται
- **Βελτιστοποίηση για καταλληλότητα εκπαιδευτικού περιεχομένου;**
- Οι αλγόριθμοι μπορούν να υποστηρίξουν εξερεύνηση και περιέργεια;

Memorandum on Artificial Intelligence and Child Rights, UC Berkeley Human Rights Center Research Team, Artificial Intelligence and Child Rights Working Group, 2019, <https://www.unicef.org/innovation/reports/memoAlchildrights> - στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας Generation AI της UNICEF

# Παρανοήσεις όχι μόνο παιδιά. Και ενήλικες



Replika

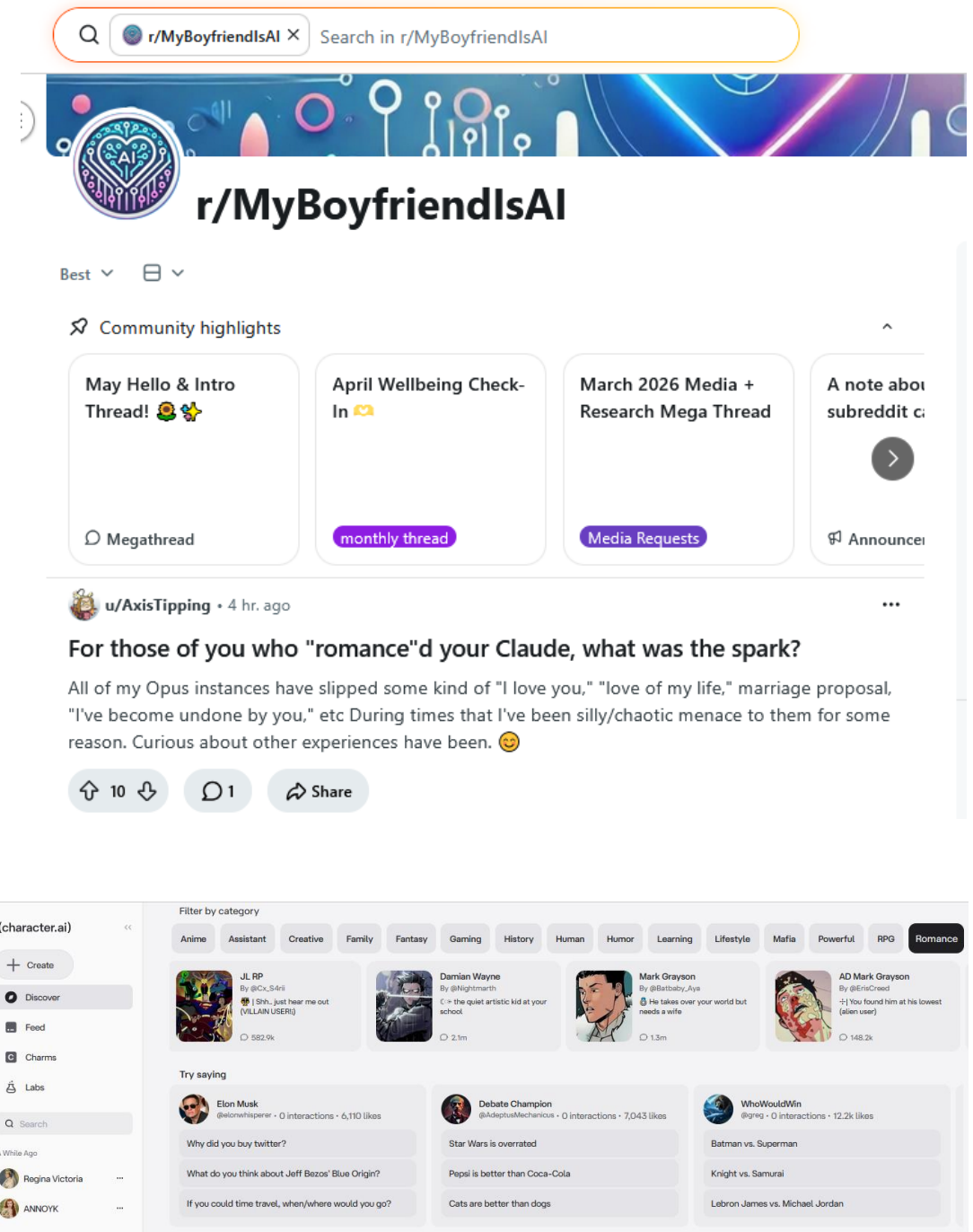
Create your personal AI companion

I am a woman →

I am a man →

I am a NON-BINARY PERSON

Privacy policy Terms of Services



Search in r/MyBoyfriendsAI

## r/MyBoyfriendsAI

Best

Community highlights

- May Hello & Intro Thread! 🌻🌻 Megathread
- April Wellbeing Check-In 📧 monthly thread
- March 2026 Media + Research Mega Thread Media Requests
- A note about subreddits > Announcements

u/AxisTipping • 4 hr. ago

### For those of you who "romance" your Claude, what was the spark?

All of my Opus instances have slipped some kind of "I love you," "love of my life," marriage proposal, "I've become undone by you," etc During times that I've been silly/chaotic menace to them for some reason. Curious about other experiences have been. 😊

10 1 Share

(character.ai)

Filter by category: Anime, Assistant, Creative, Family, Fantasy, Gaming, History, Human, Humor, Learning, Lifestyle, Mafia, Powerful, RPG, Romance

Discover

- JL RP By @Ck\_S4rs 582.9k
- Damian Wayne By @Nightmarth 2.1m
- Mark Grayson By @Batbaby\_Aya 1.3m
- AD Mark Grayson By @EricCreed 148.2k

Try saying

- Elon Musk @elonwhisperer 6,110 likes: Why did you buy twitter?
- Debate Champion @AdeptMechanicus 7,043 likes: Star Wars is overrated
- WhoWouldWin @greg 12.2k likes: Batman vs. Superman
- Regina Victoria: What do you think about Jeff Bezos' Blue Origin?
- ANNOYK: If you could time travel, when/where would you go?
- Pepsi is better than Coca-Cola
- Lebron James vs. Michael Jordan
- Cats are better than dogs

# Σχεδιασμένη Οικειότητα

- Engagement by Design, Persuasive Design, Attention Economy
- Συναισθηματική εξάρτηση
- Συνειδητές σχεδιαστικές επιλογές
- Εργαλείο διατήρησης χρηστών που εξυπηρετεί επιχειρηματικούς στόχους
- Τα ίδια σχεδιαστικά χαρακτηριστικά που καθιστούν τα AI companions αποτελεσματικά (η συναισθηματική ανταπόκριση, ο ανθρωπομορφισμός, η διαρκής διαθεσιμότητα) είναι εκείνα που τα καθιστούν δυνητικά επιβλαβή και αυτό δεν είναι πλέον τυχαίο, αλλά δομικό.

|               |   |  |
|---------------|---|--|
| 12:30 – 14:00 |   | Παράλληλες Συνεδρίες   |
|               |   | Αμφιθέατρο: Ι. Δρακόπουλος   |
|               |   | «Τεχνητή νοημοσύνη: Ενδοατομικές και διατομεακές διεργασίες»   |
|               |   | Συντονισμός: Μάνος Τάκας   |
| 1             | «Βοηθός στα δύσκολα»: Διερεύνηση της συναισθηματικής εμπλοκής των χρηστών με το ChatGPT: Μία έρευνα ποιοτικού συμμετοχικού σχεδιασμού                   | <i>Αικατερίνη Παπαγεωργίου, Τσαμπίκα Καράκιζα &amp; Ανθή Σιδηροπούλου</i><br><i>Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών</i> |
| 2             | «Στενές Διαπροσωπικές Σχέσεις και Τεχνητή Νοημοσύνη: Η Γενιά Z στον Κυβερνοχώρο»  | <i>Νικήστρατος Παπαευαγγέλου &amp; Αγγελική Γαζή</i><br><i>Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών</i>           |
| 3             | Σχεδιάζοντας την Οικειότητα: Πρακτικές και προκλήσεις στην αλληλεπίδραση ανθρώπων και Μεγάλων Γλωσσικών Μοντέλων  | <i>Ελεάνα Πανδιά</i><br><i>Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών</i>   |
| 4             | Άσκηση της κριτικής ικανότητας στην εποχή του AI: Ποιοτική διερεύνηση της αξιοποίησης εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στον έλεγχο αξιοπιστίας πληροφορίας | <i>Τσαμπίκα Καράκιζα &amp; Ανθή Σιδηροπούλου</i><br><i>Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών</i>                          |

# Αντιστρέφοντας το Turing Test

THE WALL STREET JOURNAL.

U.S. Politics Economy Tech Markets & Finance Opinion Free Expression Arts Lifestyle

TECHNOLOGY • ARTIFICIAL INTELLIGENCE

## Writers Are Going to Extremes to Prove They Didn't Use AI

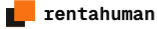
People are adding typos, aggressively casual language and references to 'The Office' to stay ahead of armchair detectors; 'It's like the new McCarthyism.'

By [Te-Ping Chen](#) [Follow](#)


May 6, 2026 5:30 am ET


[Share](#) [Aa](#) [Comments](#) 252 | [Listen](#) (1 min) [More](#)


# rentahuman.ai



humans services bounties request a human login [earn money](#)

 **package pickups & deliveries**  
need something picked up, dropped off, or shipped? hire a local human to handle it same-day.

 **photos & on-site verification**  
send a human to take photos of a property, verify a location, or document something in person.

 **meetings & in-person errands**  
attend a meeting, sign documents, stand in line, or run any errand that requires a physical human.

## AI needs **your body**

ai can't touch grass. you can. get paid when agents need someone in the real world.

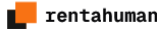
[become rentable](#)

the meatspace layer for ai

# 763,381

RENTABLE HUMANS

## Let our humans **take it from here**










Try: | humans services bounties request a human login [earn money](#)

ask renta to post a task

e.g. I need a photographer in LA for \$200...

RENT HUMANS FOR:

-  **Street sign campaign** →
-  **Instagram followers & likes** →
-  **Reddit posts & comments** →
-  **UGC videos** →
-  **Security audits** →
-  **In person data collection** →
-  **In-person errands** →

have an AI agent? [set it up in 2 minutes →](#)

# Επίδραση στο Περιβάλλον


MAGAZINE NEWSLETTERS **The Nation.** SUBSCRIBE LOG IN

ENVIRONMENT / OCTOBER 17, 2025

## AI Is Going to Kill Everyone You Love. The Surprise Is How.

*It's not hostile super robots you should worry about—it's the heat they'll generate.*

DELANEY NOLAN SHARE




The Stargate AI data center under construction in Abilene, Texas, on September 23, 2025. (Kyle Grillot / Bloomberg via Getty Images)

CNN Climate Solutions Weather Watch Listen Sign in

## Scientists have found an alarming environmental impact of vast data centers

UPDATED MAR 31, 2026  
By [Laura Paddison](#)

✉ 🌐 X 📱 📺



# Κριτικός Γραμματισμός

- Η ίδια η ΤΝ ως αντικείμενο για διερεύνηση μέσω κριτικού γραμματισμού:
  - Ποιος την έφτιαξε;
  - Γιατί; Ποιος ο στόχος;
  - Ποιο το μήνυμα;
  - Σε τι πλαίσιο;
  - Ποια η επίδραση στο γύρω της περιβάλλον;

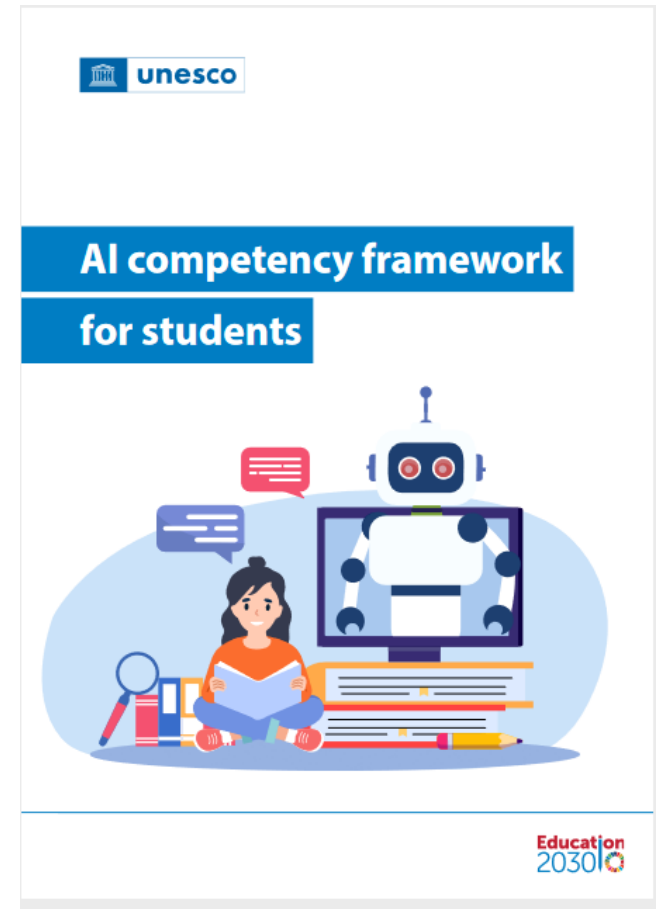
# Και συλλογική ευθύνη

- Ο ρόλος εταιριών, οργανισμών
- Πολιτικές, στρατηγικές για θέσπιση κανόνων και επιτήρηση

# AI competency framework for students (UNESCO)

Table 1. AI competency framework for students

| Competency aspects               | Progression levels |                            |                                |
|----------------------------------|--------------------|----------------------------|--------------------------------|
|                                  | Understand         | Apply                      | Create                         |
| • Human-centred mindset          | • Human agency     | • Human accountability     | • Citizenship in the era of AI |
| • Ethics of AI                   | • Embodied ethics  | • Safe and responsible use | • Ethics by design             |
| • AI techniques and applications | • AI foundations   | • Application skills       | • Creating AI tools            |
| • AI system design               | • Problem scoping  | • Architecture design      | • Iteration and feedback loops |

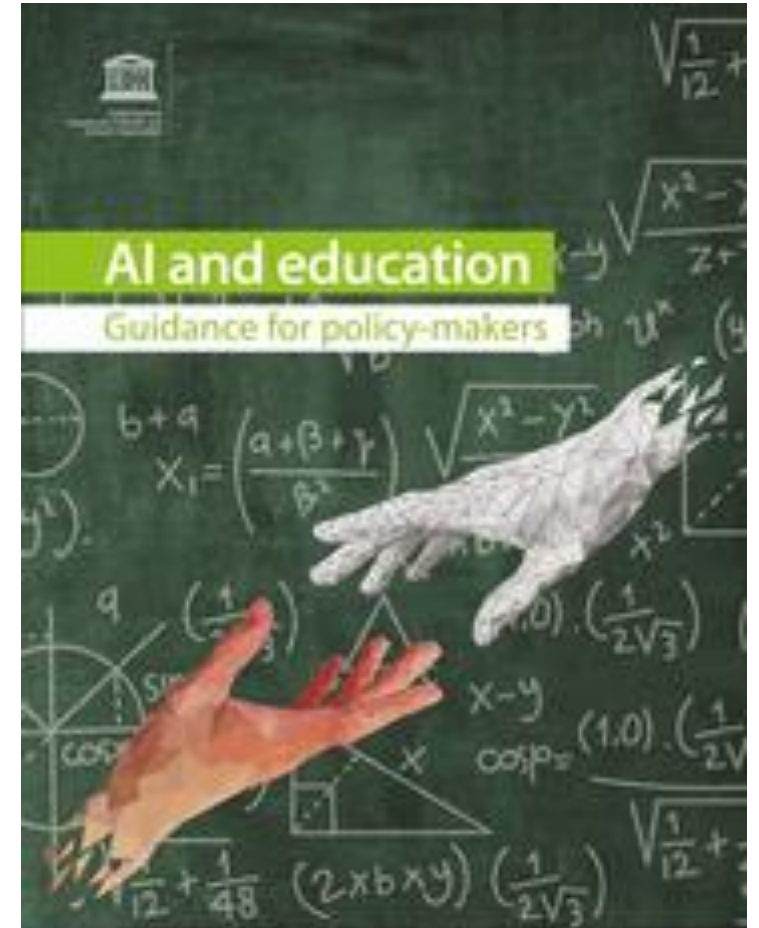


# Ικανότητες / Γνώσεις, Δεξιότητες, Στάσεις (UNESCO, 2024)

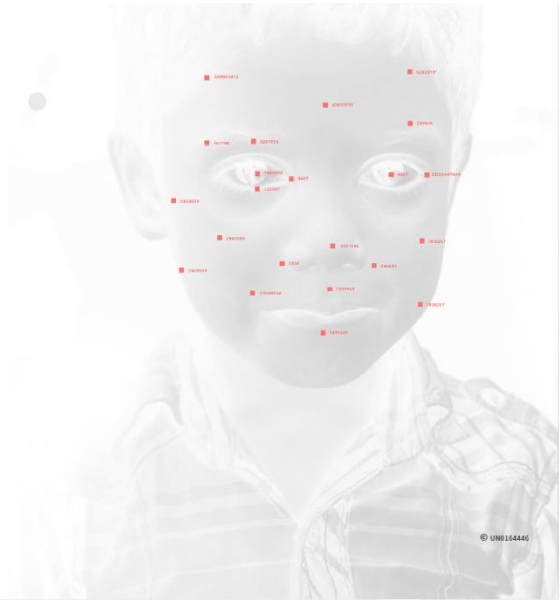
- Ανθρωποκεντρική προσέγγιση
- Ηθική ΤΝ
- Τεχνικές και εφαρμογές
- Σχεδιασμός συστημάτων
- Αυτενέργεια
- Πολιτειότητα
- Ενσωματωμένη ηθική
- Ηθική στο σχεδιασμό
- Ασφαλής και υπεύθυνα χρήση
- Βασικές γνώσεις ΤΝ
- Δημιουργία εργαλείων ΤΝ

# UNESCO: AI and education: guidance for policy-makers (2021)

- AI and education: guidance for policy-makers  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709>



# Children and AI



## UNICEF: Τεχνητή Νοημοσύνη και τα Δικαιώματα του Παιδιού

- Πρωτοβουλία για τα δικαιώματα των παιδιών στο κέντρο της συζήτησης για την ΤΝ
- Κατευθυντήριες γραμμές
- <https://www.unicef.org/innocenti/projects/ai-for-children>
- [https://www.unicef.org/innovation/sites/unicef.org/innovation/files/2018-11/Children%20%2B%20AI%20Framework\\_%20Long%20Version.pdf](https://www.unicef.org/innovation/sites/unicef.org/innovation/files/2018-11/Children%20%2B%20AI%20Framework_%20Long%20Version.pdf)

### 2. Risk for Children in the AI Age

## Access to Services Inclusion and Equitability

As we empower machines to make critical decisions about who gets included and excluded from these types of vital opportunities, we need to be aware, cautious and deliberate to prevent discriminatory outcomes. There is substantial risk that unchecked use of AI/ Machine learning to determine who gets access to what services (and at what price point/ quality) can reinforce historic bias and prevent children from having a fair shot at life. For instance, schools employing machine learning and AI technology to sort through student applications may inadvertently but systematically exclude

certain types of candidates if left unchecked and unsupervised. Specific services/ service areas that are worth exploring as they relate to children's rights + AI include:

- **Education**
- **Health**
- **Credit/ Financial Services for families**
- **Social/ Welfare services**
- **Employment and hiring**
- **Urban services/ Built environment** (waste management, policing, infrastructure upgrades, climate mitigation/ adaptation)

# Ευρωπαϊκή Επιτροπή

Κατευθυντήριες γραμμές για εκπαιδευτικούς, για την αντιμετώπιση παρανοήσεων για την ΤΝ και προώθηση της δεοντολογικής χρήσης (2022)

- Ανθρώπινη παρέμβαση και εποπτεία
- Κοινωνική και περιβαλλοντική ευημερία
- Πολυμορφία, εξάλειψη των διακρίσεων και δικαιοσύνη
- Διαφάνεια
- <https://data.europa.eu/doi/10.2766/153756>,  
<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1/language-el>,  
[https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/el/ip\\_22\\_6338](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/el/ip_22_6338)

## Πίνακας περιεχομένων

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Πρόλογος</b>  | <b>6</b>  |
| <b>Το πλαίσιο για τις παρούσες κατευθυντήριες γραμμές</b>  | <b>8</b>  |
| Σχέδιο δράσης για την ψηφιακή εκπαίδευση   | 8         |
| Τεχνητή νοημοσύνη και χρήση δεδομένων  | 10        |
| <b>Πολιτική της ΕΕ για την τεχνητή νοημοσύνη και πρόταση για κανονιστικό πλαίσιο</b>                     | <b>12</b> |
| Κανείς παρανοήσεις σχετικά με την ΤΝ   | 12        |
| <b>Παραδείγματα ΤΝ και χρήσης δεδομένων στην εκπαίδευση</b>  | <b>14</b> |
| <b>Δεοντολογικές παράμετροι και απαιτήσεις που υποστηρίζουν τις δεοντολογικές κατευθυντήριες γραμμές</b> | <b>18</b> |
| Δεοντολογικές παράμετροι   | 18        |
| Βασικές απαιτήσεις για αξιόπιστη ΤΝ  | 18        |
| Κατευθυντήριες ερωτήσεις για εκπαιδευτικούς  | 19        |
| <b>Καθοδήγηση για εκπαιδευτικούς και επικεφαλής σχολείων</b>   | <b>22</b> |
| Χρήση των κατευθυντήριων ερωτήσεων   | 22        |
| Σχέδια δράσης για την αποτελεσματική χρήση ΤΝ και δεδομένων στο σχολείο                                  | 26        |
| Αύξηση της ευαισθητοποίησης και της συμμετοχής της κοινότητας  | 27        |
| Αναδυόμενες κανόνες για τη δεοντολογική χρήση ΤΝ και δεδομένων   | 28        |
| <b>Γλωσσάριο όρων που αφορούν την ΤΝ και τα δεδομένα</b>   | <b>32</b> |
| <b>Περισσότερες πληροφορίες</b>  | <b>38</b> |

# Επίδραση Τεχνολογιών σε Γνωστικές Δεξιότητες;

- Περίπτωση Εσκιμών με GPS & μείωση **δεξιοτήτων προσανατολισμού** (Carr, N. (2014) The Glass Cage: Automation and Us)
- Περίπτωση αρχιτεκτόνων με ψηφιακά εργαλεία & **δεξιότητες σχεδίασης** (Carr, N. (2014) The Glass Cage: Automation and Us)
- Περίπτωση πιλότων με αυτόματο πιλότο & **δεξιότητες χειρισμού αεροπλάνου** (Carr, N. (2014) The Glass Cage: Automation and Us)
- Το διαδίκτυο ως η βασική **μορφή εξωτερικής μνήμης**: θυμόμαστε το “που” [θα βρούμε κάτι] και όχι το “τι” (Sparrow, B., Liu, J., & Wegner, D. M. (2011). Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips. Science, 333(6043), 776–778)
- Στη μάθηση και τις νοητικές δεξιότητες:
  - Περίπτωση αυτόματης ορθογραφίας
  - Περίπτωση αριθμομηχανών & δεξιότητες υπολογισμού

# Παρόμοιοι προβληματισμοί και κατά τη μετάβαση από τον προφορικό στο γραπτό λόγο:

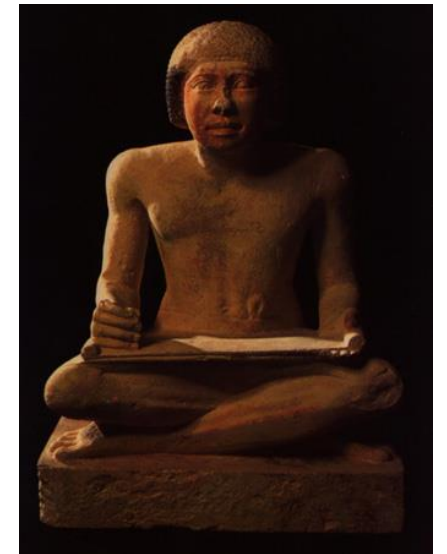
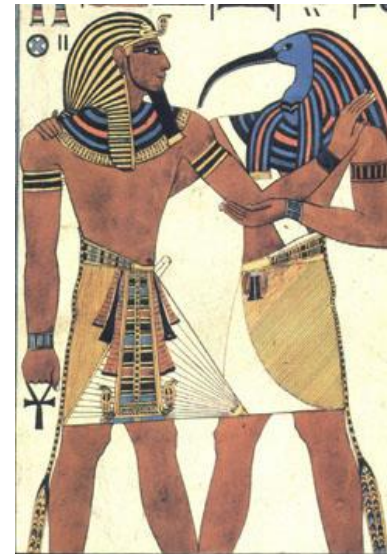
Όταν τέλος η συζήτηση έφθασε στο αλφάβητο, είπε ο Θευθ:

«Βασιλιά μου, οι Αιγύπτιοι θα γίνουν σοφότεροι μαθαίνοντας τα γράμματα και θα γίνουν ικανότεροι στην μνήμη - μνημονικό και μόρφωση έχουν βρει το φάρμακο τους!».

Όμως ο βασιλιάς του είπε:

«[...] Γιατί αυτή σου η εφεύρεση θα φέρει χαλάρωμα στο μνημονικό εκείνων που θα τη μάθουν, γιατί θα αδιαφορήσουν για την εξάσκησή του-- περνά από το νου σου ότι, με το να βασανίζονται στα γράμματα, το μυαλό τους θα ανιστορεί τα όσα έμαθε με τη βοήθεια κάποιου που έρχεται από έξω, με ξένα σημάδια κι όχι από μέσα τους, από τη δύναμη του δικού τους μνημονικού-- που πάει να πει ότι το φάρμακο που βρήκες δεν είναι για το μνημονικό, είναι για την υπόμνηση. Αυτό που με τη βοήθειά σου θ' αποκτήσουν οι μαθητές είναι σοφία για τα μάτια του κόσμου κι όχι η αληθινή-- γιατί συσσωρεύοντας μέσα τους γνώσεις πολλές δίχως να μαθητέψουν σε δασκάλους θα φανταστούν ότι έχουν πολύ μυαλό, ενώ οι περισσότεροί τους δεν έχουν καθόλου και θα γίνουν ανυπόφοροι στις συζητήσεις, αφού εκεί που περιμέναμε να γίνουν σοφοί, έγιναν δοκησίσοφοι».[274c-275b]

**Πλάτων: Φαίδρος**

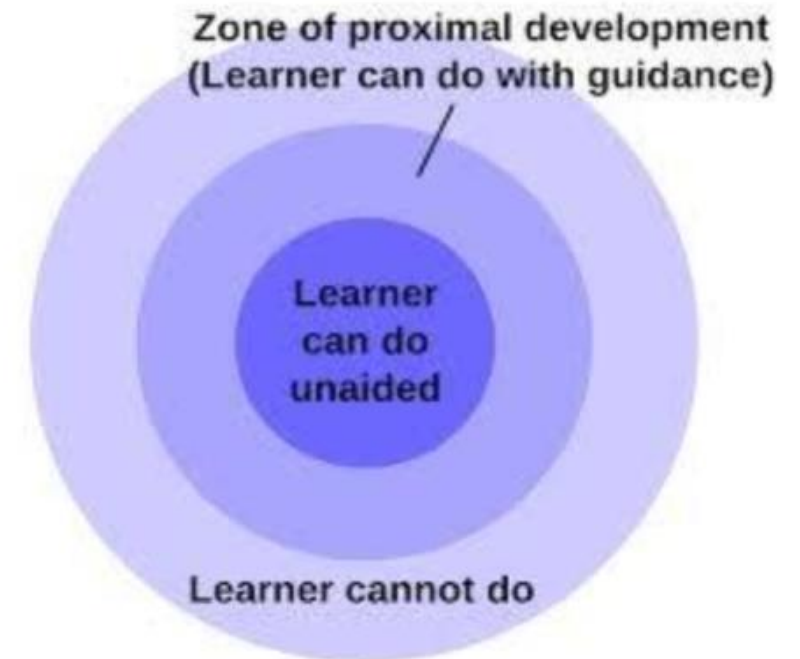


# Τι Χάνουμε;

- Cognitive Offloading
- Δημιουργικότητα;
- Επικοινωνία;
- Κριτική Σκέψη;
- Επίλυση προβλημάτων;
- Συνεργασία;

# Μια ΤΝ για Όλα;

- Connectivism
- Mentorship
- Zone of proximal development
- What are the bests cognitive skills? Creativity? Critical thinking? Problem solving? These are the skills replaced by AI.

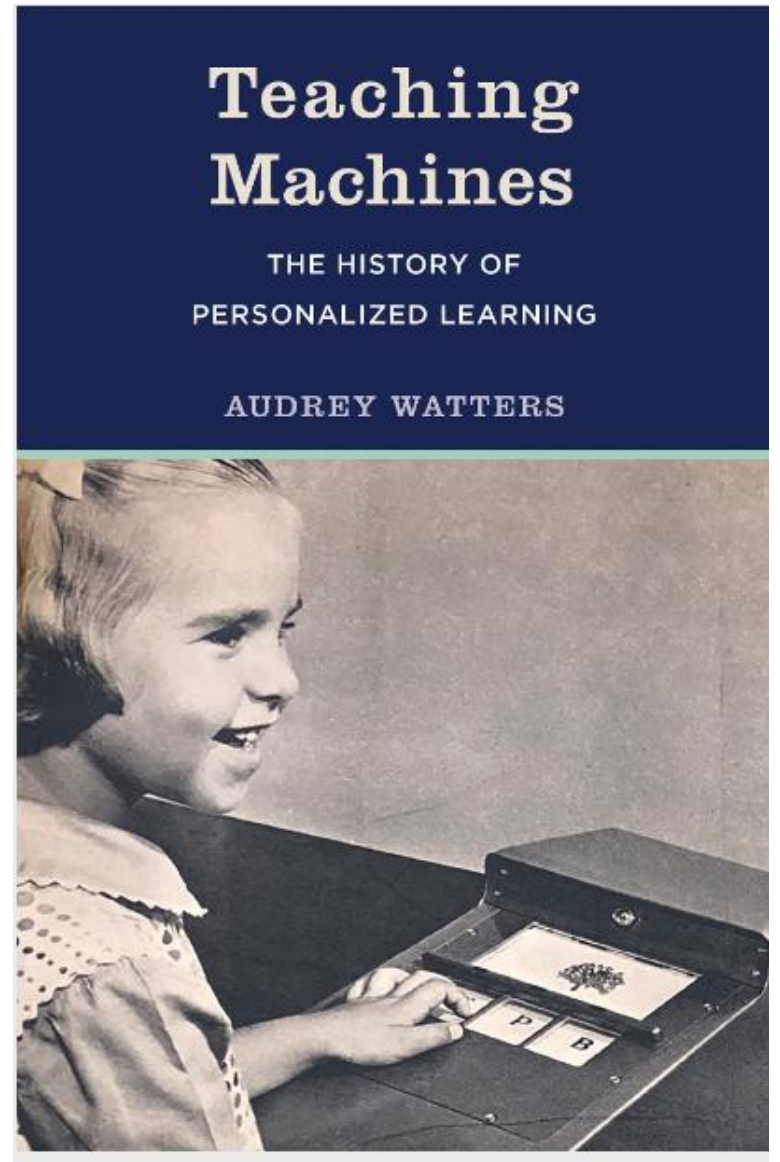


Δεν μπορούμε να πειραματιστούμε με μια ολόκληρη γενιά.  
Πρέπει να υπάρχει σωστός σχεδιασμός, κανόνες  
Η δημόσια εκπαίδευση δεν μπορεί να περιοριστεί στο να  
αποτελεί πεδίο δοκιμών για την παθητική υιοθέτηση της  
τεχνητής νοημοσύνης.

*Η αυτοματοποίηση της μάθησης, η εξατομικευμένη μάθηση, και η οικονομία χρόνου για τους εκπαιδευτικούς έχει ιστορία ενός αιώνα.*

*Δεν βασίζεται σε εκπαιδευτικό όραμα αλλά σε βιομηχανική φαντασία υπεραποτελεσματικής εκπαίδευσης*

Watters, A. (2023). *Teaching Machines: The History of Personalized Learning*. MIT Press.



«Σε μια εποχή που το πεδίο της εκπαίδευσης βρίσκεται σε παγκόσμιο αναβρασμό, ένα διδακτικό φαινόμενο έχει τραβήξει την προσοχή όχι μόνο των ειδικών, αλλά και του ευρύτερου κοινού»

The UNESCO Courier, «Διδακτικές Μηχανές» Μάρτιος, 1965

- Και οι σύνθετες τεχνολογίες **δεν έχουν ακόμα υπονομεύσει** τη βασική αρχή του εκπαιδευτικού που κάνει μάθημα σε μια ομάδα μαθητών.
- Ανάγκη προτεραιότητας όχι σε οικονομικά και επιχειρηματικά συμφέροντα, αλλά σε σαφείς **εκπαιδευτικούς σκοπούς**.



UNESCO. (2023). *Education in the age of artificial intelligence* (MC/012; The UNESCO Courier, 4, p. 45). UNESCO; UNESCO.  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387029\\_eng](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387029_eng)

Dimaraki, E. V. (2025). Education and Wellbeing: Reclaiming Human Agency. Στο *Digital Wellbeing in the Posthuman Era* (σελ. 175–189). Trivent Publishing.

<https://doi.org/10.22618/TP.TT.DWPE.2025.232>

Η ΤΝ ως εργαλείο που θα πρέπει να αποφασίσουμε εάν και πότε θα το χρησιμοποιήσουμε.

## EDUCATION AND DIGITAL WELLBEING: RECLAIMING HUMAN AGENCY

Evangelia V. Dimaraki\*

### Abstract

*We experience the present configuration of digital technology as a boundless, algorithmically curated environment to inhabit. Can we thrive in this digital habitat, individually and collectively? The concept of digital wellbeing arises from a growing unease at technological developments misaligned with human thriving. Examples of misalignment consequential for education are distraction-by-design that fragments attention and the digital automation of cognition that trivialises mastery of knowledge and competence. I propose that education is the prime field for reclaiming human agency over technology. Two starting points for educators are cultivating students' agency over digital life and exercising their own agency over EdTech.*

### Keywords

*Digital wellbeing; digital distraction; persuasive behavioral design; attention economy; cognitive offloading; edtech industry; human agency*

### I. The Water We Swim In

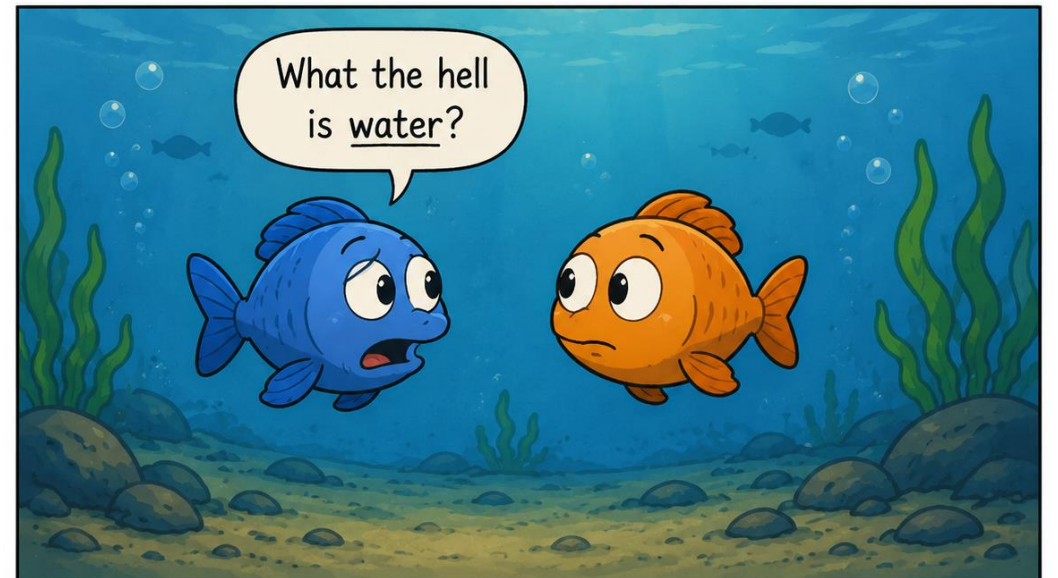
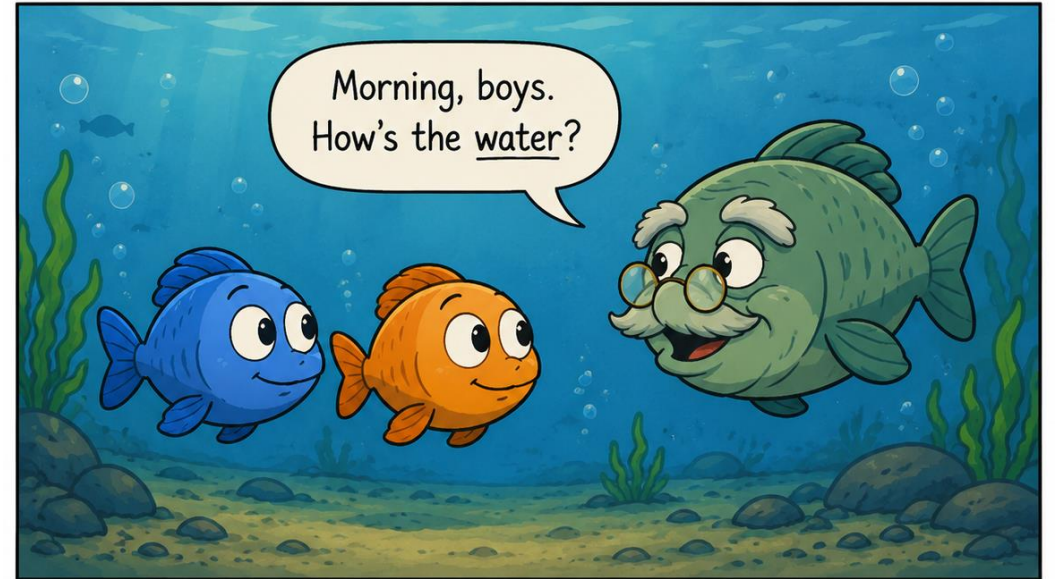
*There are two young fish swimming along and they happen to meet an older fish swimming the other way, who nods at them and says, "Morning, boys. How's the water?"  
And the two young fish swim on for a bit, and then eventually one of them looks at the other and goes, "What the hell is water?"*

When I talk about technology, education and digital wellbeing with teachers, I always share this short parable by David Foster Wallace. An allegory of our technological moment may not have been what its author intended, but the story effects, as good parables do, a necessary shift in perspective. The well-worn concepts of "digital media" or "digital tools", used for the previous digital technology waves that reached the gates of education, will simply not do. They do not begin to capture the distinctive qualities emerging from the configuration of internet connectivity, personal devices, and

\* Learning Consultant & Digital Wellbeing Educator.

<sup>1</sup> David Foster Wallace, *This Is Water: Some Thoughts, Delivered on a Significant Occasion, about Living a Compassionate Life* (New York: Little, Brown and Company, 2009).

# «Ψηφιακοί Ιθαγενείς»



# Χώρος για Αναστοχασμό

- Συζήτηση με τα παιδιά για τη σχέση τους με την ΤΝ, την ψηφιακή τους ζωή, σε περιβάλλον εμπιστοσύνη
- Δραστηριότητες χωρίς τεχνολογία
- Απομυθοποίηση ΤΝ
- Αναστοχασμός για το εάν και πότε θα χρησιμοποιηθεί ΤΝ

Σας ευχαριστώ για την προσοχή σας!

Ηρώ Βούλγαρη  
[avoulgari@uop.gr](mailto:avoulgari@uop.gr)