

Ξεκλειδώνοντας το σεντούκι της ιστορίας: Αξιοποίηση της Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης, ψηφιακών εργαλείων και βιωματικών δράσεων για τον εορτασμό της 25ης Μαρτίου στο Νηπιαγωγείο

Μαρία Γερμανάκη

Προϊσταμένη 2ου Νηπιαγωγείου Αγ. Νικολάου,
Μ.Α. Επιστήμες της Αγωγής: Δημιουργικότητα και Παιχνίδι στην Πρώτη Αγωγή και
Εκπαίδευση
mariagr@sch.gr

► ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία παρουσιάζει μια καινοτόμο εκπαιδευτική παρέμβαση που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε σε Νηπιαγωγείο με αφορμή τον εορτασμό της εθνικής επετείου της 25ης Μαρτίου. Κεντρικός σκοπός του παρόντος άρθρου, είναι να αναδείξει τις δυνατότητες δημιουργικής και παιδαγωγικής ενσωμάτωσης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) και της Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης (Generative AI) στην καθημερινή διδακτική πράξη. Παράλληλα, επιδιώκεται η ενθάρρυνση των εκπαιδευτικών προς τον σχεδιασμό δικού τους διαδραστικού υλικού, προσαρμοσμένου στις ανάγκες της τάξης τους. Για τις ανάγκες της παρέμβασης αναπτύχθηκε ένα παιχνιδοποιημένο σενάριο μάθησης, στο οποίο ένας ψηφιακός ήρωας-τσολιάς, δημιουργημένος με εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης, καλεί τα παιδιά να φέρουν εις πέρας διαδοχικές αποστολές προκειμένου να ξεκλειδώσουν ένα μυστηριώδες σεντούκι. Η ροή της δράσης περιλαμβάνει έναν ισορροπημένο συνδυασμό συμβατικών (κινητικά παιχνίδια, συνεργατικά παζλ, μουσικοκινητικά δρώμενα) και ψηφιακών δραστηριοτήτων (μέσω των πλατφορμών Genially, LearningApps και Wordwall). Ως μηχανισμός ανατροφοδότησης, η επιτυχής ολοκλήρωση κάθε δοκιμασίας εξασφαλίζει ένα γράμμα, οδηγώντας στη συλλογική σύνθεση της λέξης-κλειδιού «Ελευθερία». Η αποτίμηση της παρέμβασης πραγματοποιήθηκε μέσω συστηματικής παρατήρησης και κατέγραψε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα ενεργού συμμετοχής, ενθουσιασμού και συνεργατικής διάθεσης. Αξίζει να σημειωθεί ότι η παρέμβαση λειτούργησε ως ένα αποτελεσματικό πλαίσιο συμπεριληπτικής εκπαίδευσης, προσελκύοντας το έντονο ενδιαφέρον και την ουσιαστική εμπλοκή μαθητή στο φάσμα του αυτισμού. Τα συμπεράσματα υποδεικνύουν ότι η συνεκτική διασύνδεση των ΤΠΕ, της Τεχνητής Νοημοσύνης και της βιωματικής μάθησης μπορεί να μετασχηματίσει την παραδοσιακή διδασκαλία σε μια παιδοκεντρική και πολυαισθητηριακή εμπειρία στην προσχολική ηλικία.

Λέξεις-κλειδιά: Αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση, Τεχνητή Νοημοσύνη στην Εκπαίδευση, Βιωματική Μάθηση, Παιχνιδοποιημένη Μάθηση, Ψηφιακή Αφήγηση, Πολυτροπικό Μαθησιακό Περιβάλλον, Πολιτισμός και Τέχνες στην Εκπαίδευση.

► ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα αναδεικνύει την ανάγκη αξιοποίησης διδακτικών πρακτικών που προωθούν την ενεργή συμμετοχή των παιδιών και δημιουργούν ελκυστικά μαθησιακά περιβάλλοντα. Στην προσχολική εκπαίδευση, το παιχνίδι, η βιωματική προσέγγιση και η αλληλεπίδραση αποτελούν βασικούς άξονες οικοδόμησης της γνώσης. Η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων μπορεί να λειτουργήσει υποστηρικτικά στη μαθησιακή διαδικασία, όταν αξιοποιείται με παιδαγωγικά κριτήρια.

Ο εορτασμός της επετείου της 25ης Μαρτίου στο Νηπιαγωγείο προσφέρει δυνατότητες δημιουργικής προσέγγισης ιστορικών εννοιών και συμβόλων. Οι σύγχρονες εξελίξεις στον τομέα της Τεχνητής Νοημοσύνης δημιουργούν νέες προοπτικές για την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού και τη διαμόρφωση πολυτροπικών μαθησιακών εμπειριών.

Η παρούσα εργασία παρουσιάζει μια διδακτική παρέμβαση που υλοποιήθηκε στο Νηπιαγωγείο και συνδύασε τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, στοιχείων παιχνιδοποίησης και εφαρμογών Τεχνητής Νοημοσύνης, με σκοπό τη δημιουργία ενός διαδραστικού και βιωματικού πλαισίου προσέγγισης της εθνικής επετείου.

► ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ

Η σύγχρονη βιβλιογραφία αναδεικνύει το έντονο διεθνές ενδιαφέρον για την Τεχνητή Νοημοσύνη (ΤΝ) στην εκπαίδευση, παράλληλα όμως εντοπίζει ένα σημαντικό ερευνητικό έλλειμμα σε εθνικό επίπεδο. Οι εκπαιδευτικοί αναγνωρίζουν τα οφέλη και τις προκλήσεις της ΤΝ, επισημαίνοντας την επιτακτική ανάγκη για σφαιρική επιμόρφωση (τεχνική, παιδαγωγική και ηθική). Στο πλαίσιο αυτό, κρίνεται αναγκαία η συστηματική εμπειρική μελέτη όλων των διαστάσεων του φαινομένου, προκειμένου να διαμορφωθεί ένα θεσμικό πλαίσιο βασισμένο στις αρχές της Ανθρωποκεντρικής Τεχνητής Νοημοσύνης (Human-Centered AI που θέτει τον άνθρωπο στο επίκεντρο του σχεδιασμού, επιδιώκοντας την ενίσχυση της δημιουργικότητας, την κοινωνική δικαιοσύνη και την ευημερία, μέσα από τη γόνιμη αλληλεπίδραση ανθρώπου και υπολογιστή. (Κώστας, Σοφός, Αναστασιάδης, Σπανός, & Κωτσίδης, 2024).

Εστιάζοντας στις επιμέρους βαθμίδες εκπαίδευσης, η ένταξη της ΤΝ στην ψηφιακή αφήγηση αποκτά ιδιαίτερη βαρύτητα και αναβαθμίζει την προσχολική εκπαίδευση, προσφέροντας εξατομικευμένες και διαδραστικές εμπειρίες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες κάθε παιδιού. Μέσα από διαδραστικές και εξατομικευμένες αφηγήσεις ενισχύονται η ενεργή συμμετοχή και η δημιουργικότητα ενώ παράλληλα, η ΤΝ μπορεί να υποστηρίξει τη συμπερίληψη και την προσβασιμότητα, ανταποκρινόμενη σε διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες. Συνεπώς, η συνδυαστική αξιοποίησή της με κατάλληλες παιδαγωγικές πρακτικές μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στη δημιουργία πλούσιων και δυναμικών μαθησιακών εμπειριών (Παπαδοπούλου, 2025).

Για την εφαρμογή αυτών των δυναμικών εμπειριών στην τάξη, προσφέρονται σύγχρονα ψηφιακά περιβάλλοντα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η πλατφόρμα Genially, η οποία αναδεικνύεται σε ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο εκπαιδευτικής τεχνολογίας, καθώς δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας διαδραστικού και δυναμικού περιεχομένου χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού (Σπύρου, Κανύχης, Σοφός, & Βιτσιλάκη, 2024). Η χρήση τέτοιων πλατφορμών έρχεται

να ενισχύσει τον ευρύτερο ρόλο που ασκούν τα Οπτικοακουστικά Μέσα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα μέσα αυτά ενισχύουν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριών, προσφέροντας πλούσιες αλληλεπιδραστικές εμπειρίες μάθησης. Η αξιοποίησή τους, σε συνδυασμό με τις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών, προϋποθέτει παιδαγωγικές πρακτικές που υποστηρίζουν την ενεργητική μάθηση (Παπαδημητρίου & Σοφός, 2019).

► ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ

Σκοπός της παρέμβασης είναι ο εορτασμός της εθνικής επετείου μέσα σ' ένα βιωματικό, συνεργατικό και ψηφιακά εμπλουτισμένο μαθησιακό περιβάλλον.

Η δράση σχεδιάστηκε σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2021) και οι βασικές ικανότητες που επιδιώχθηκε να αναπτυχθούν στα παιδιά ήταν:

- να γνωρίσουν βασικά στοιχεία σχετικά με την Ελληνική Επανάσταση και την παράδοση και να προσεγγίσουν συμβολικά την έννοια της ελευθερίας,
- να αναγνωρίσουν λογισμικά ανοιχτού και κλειστού τύπου σε σχέση με τις λειτουργίες τους και τον τρόπο χρήσης τους.

Δεξιότητες:

- να συμμετέχουν σε διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων,
- να συνεργάζονται σε ομάδες,
- να αλληλεπιδρούν με ψηφιακά εργαλεία.

Στάσεις:

- να εκτιμούν τη σημασία του παρελθόντος στην κατανόηση και εκτίμηση μιας παροντικής κατάστασης,
- να συνεργάζονται ώστε να επιλύουν προβλήματα,
- να αντιμετωπίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία που ενισχύουν τη σκέψη και τις ικανότητές τους.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και συμβατότητα με Προγράμματα Σπουδών

Ενσωματώνει διαθεματικά όλα τα γνωστικά πεδία και αξιοποιεί ποικίλες θεματικές ενότητες, όπως η Γλώσσα, οι ΤΠΕ, η Κοινωνικοσυναισθηματική Ανάπτυξη, οι Κοινωνικές Επιστήμες, τα Μαθηματικά, η Κινητική Αγωγή και οι Τέχνες.

Η πρωτοτυπία της διδακτικής παρέμβασης έγκειται στην παιδαγωγικά σχεδιασμένη σύνθεση εφαρμογών Τεχνητής Νοημοσύνης, ψηφιακών εργαλείων και βιωματικών μαθησιακών πρακτικών, διαμορφώνοντας ένα πολυδιάστατο περιβάλλον μάθησης. Συγκεκριμένα, η δημιουργία ενός ψηφιακού χαρακτήρα και του αφηγηματικού πλαισίου μέσω εφαρμογών Τεχνητής Νοημοσύνης, που κινητοποιεί τα παιδιά να επιλύσουν προβλήματα, η ενσωμάτωσή του στο Genially, καθώς και η συνδυαστική χρήση υποστηρικτικών ψηφιακών εργαλείων (LearningApps, Wordwall, βίντεο στο Youtube) ενισχύουν την παιδαγωγική αξία της τεχνολογίας και διαμορφώνουν μια συναισθηματικά εμπλουτισμένη μαθησιακή εμπειρία. Η προσέγγιση αυτή καλλιεργεί τον πρώιμο ψηφιακό εγγραμματισμό των νηπίων, αναδεικνύοντας παράλληλα τον καθοριστικό ρόλο του παιδαγωγικού σχεδιασμού έναντι της απλής τεχνολογικής χρήσης.

► ΜΕΘΟΔΟΣ

Συμμετέχοντες/ουσες: Στην παρέμβαση συμμετείχαν 32 παιδιά (νήπια και προνήπια) από τα 2 τμήματα του Νηπιαγωγείου.

Διδακτικό Υλικό:

- Laptop συνδεδεμένο με τηλεόραση (που λειτουργεί ως οθόνη προβολής) και σύνδεση στο διαδίκτυο.

Λογισμικά και πλατφόρμες:

- διαδραστικό περιβάλλον Genially,
- εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης Vidnoz και Google Gemini,
- πλατφόρμα Canva,
- εφαρμογή LearningApps,
- εφαρμογή Wordwall ψηφιακός τροχός,
- πλατφόρμα YouTube (μουσικό υλικό και βίντεο).

Κουτί που περιέχει:

- Καρτέλες γραμμάτων της λέξης «ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ» τυπωμένα σε Α4.
- Σημαία-παζλ.
- Ζωγραφιά Κολοκοτρώνη-παζλ.
- Μάσκα νυκτός (για το κλείσιμο των ματιών).
- Δάφνινο στεφάνι.
- Πένα από φτερό και περγαμηνή.
- Στεφάνια, τουβλάκια, κώνοι και υφάσματα για δημιουργία εμποδίων.

► ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Η εκπαιδευτική παρέμβαση σχεδιάστηκε και πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του εορτασμού της εθνικής επετείου της 25ης Μαρτίου, αποτελώντας το επιστέγασμα των σχετικών διδακτικών προσεγγίσεων. Η δράση ολοκληρώθηκε σε δύο (2) συνεχόμενες διδακτικές ώρες και αναπτύχθηκε μέσα από έναν ευέλικτο συνδυασμό διαφορετικών σχημάτων οργάνωσης της σχολικής τάξης. Συγκεκριμένα, ενώ η πλειονότητα των φάσεων της αποστολής εξελίχθηκε στην ολομέλεια, ορισμένες από τις εξειδικευμένες βιωματικές δοκιμασίες (όπως η ανασύνθεση της σημαίας και των γραμμάτων, η μεταφορά της περγαμηνής και η τοποθέτηση του στεφανιού) εκτελέστηκαν από μικρές ομάδες, λόγω του μεγάλου αριθμού των μαθητών/τριών και των περιορισμένων χρονικών περιθωρίων. Η όλη διαδικασία βασίστηκε στις αρχές της βιωματικής, ανακαλυπτικής και παιχνιδοκεντρικής μάθησης.

► ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ, ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ Η ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

Σχεδιασμός και υλοποίηση της παιδαγωγικής αποστολής

Η παρέμβαση σχεδιάστηκε ως μια συναρπαστική παιδαγωγική αποστολή που αξιοποίησε τους μηχανισμούς της παιχνιδοποιημένης μάθησης με σκοπό να κεντρίσει άμεσα το ενδιαφέρον των παιδιών και να προωθήσει την ενεργό εμπλοκή τους. Κεντρικό ρόλο στην αφηγηματική εξέλιξη του σεναρίου έχει ένας ψηφιακός ήρωας-τσολιάς. Η δράση ξεδιπλώθηκε μέσα από διακριτές φάσεις, καθοδηγώντας τα νήπια

στην επίλυση προβλημάτων, τη συνεργασία και την τελική συμβολική επιβράβευση της προσπάθειάς τους.



Εικόνα 8. Αρχική σελίδα του παιχνιδιού

Τεχνική δημιουργίας του ψηφιακού ήρωα (avatar)

Κεντρικό στοιχείο και αφηγηματικό όχημα της παρέμβασης αποτέλεσε η δημιουργία ενός ψηφιακού χαρακτήρα-τσολιά. Η διαδικασία ανάπτυξης του avatar εξελίχθηκε στα εξής στάδια:

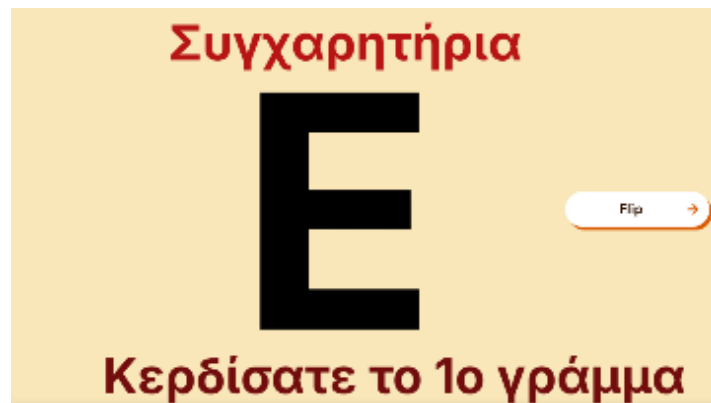
- Παραγωγή Ψηφιακής Μορφής (Text-to-Image/Image Generation): Αρχικά, μέσω κατάλληλων λεκτικών εντολών (prompts) στο μοντέλο Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης (Google Gemini), σχεδιάστηκε η οπτική ταυτότητα του ήρωα, με έμφαση σε παραδοσιακά ενδυματολογικά χαρακτηριστικά (τσολιάς), αποδομένα με φιλικό και ελκυστικό τρόπο για την προσχολική ηλικία.
- Μετατροπή σε Κινούμενη Εικόνα και Σύνθεση Φωνής (AI Video Generation & Text-to-Speech): Η στατική εικόνα εισήχθη στην πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακών βίντεο Vidnoz. Με τη χρήση τεχνολογίας Text-to-Speech, δόθηκε φωνή, κίνηση και ζωντανή έκφραση (lip-syncing) στον ήρωα, δημιουργώντας τα επεξηγηματικά βίντεο της έναρξης και του τερματισμού της αποστολής. Στη συνέχεια, το παραχθέν βίντεο εισήχθη στην πλατφόρμα Canva προκειμένου να υποστεί την τελική επεξεργασία και να δημιουργηθεί ένας ενεργός σύνδεσμος (web link). Η ενέργεια αυτή εξασφάλισε την απρόσκοπτη ενσωμάτωση (embedding) του οπτικοακουστικού υλικού στο διαδραστικό περιβάλλον του Genially.

Καταγραφή και ροή της διδακτικής δραστηριότητας

Η ροή του εκπαιδευτικού σεναρίου εξελίχθηκε ως εξής:

- Φάση Έναρξης (Αφηγηματική Κινητοποίηση): Η δράση ξεκίνησε με την προβολή του πρώτου ψηφιακού βίντεο. Ο ψηφιακός τσολιάς εμφανίστηκε στην οθόνη και κάλεσε τα νήπια να γίνουν βοηθοί του σε μια κρίσιμη αποστολή: για να ξεκλειδωθεί ένα μυστηριώδες σεντούκι, η ομάδα έπρεπε να ολοκληρώσει με επιτυχία εννιά προκαθορισμένες παιδαγωγικές δοκιμασίες (<https://canva.link/mmv0tfaq9ttww4yg>).
- Φάση Υλοποίησης: Οι δοκιμασίες περιλάμβαναν έναν ισορροπημένο συνδυασμό ψηφιακών εφαρμογών (LearningApps, Wordwall, YouTube) και αναλογικών, βιωματικών δράσεων (κινητικά παιχνίδια, συνεργατικά παζλ, τραγούδια, κρουστά σώματος). Λόγω του μεγάλου αριθμού των μαθητών και των περιορισμένων χρονικών περιθωρίων, τα νήπια χωρίστηκαν σε μικρότερες ομάδες, καθεμία από

τις οποίες ανέλαβε να διεκπεραιώσει μια διαφορετική αποστολή. Με την επιτυχή ολοκλήρωση κάθε αποστολής, τα νήπια λάμβαναν ως εργαλείο άμεσης ανατροφοδότησης ένα ψηφιακό και ένα τυπωμένο γράμμα σε μορφή καρτέλας (A4).



Εικόνα 9. Ανατροφοδότηση

- Φάση Γνωστικής Σύνθεσης: Μετά την εκτέλεση και της τελευταίας αποστολής, η τελευταία ομάδα ανέλαβε να λειτουργήσει συνεργατικά. Αξιοποιώντας τα γράμματα που συγκέντρωσαν, σειροθέτησαν τις καρτέλες με τη σωστή σειρά, σχηματίζοντας τη λέξη-κλειδί «ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ», η οποία προβλήθηκε ταυτόχρονα και στην ψηφιακή οθόνη της τάξης ως οπτικός οδηγός.
- Φάση Κατάληξης (Συμβολική Επιβράβευση): Στο τελικό στάδιο, προβλήθηκε το καταληκτικό βίντεο της παρέμβασης. Ο ψηφιακός τσολιάς εμφανίστηκε έχοντας πλέον ανοίξει το σεντούκι, από το οποίο ελευθερώνονταν περιστέρια. Η ψηφιακή αυτή αναπαράσταση λειτούργησε ως μια ισχυρή συμβολική προέκταση της έννοιας της ελευθερίας, προσφέροντας στα παιδιά τη δικαίωση της προσπάθειάς τους και την ηθική επιβράβευση της συλλογικής τους επιτυχίας (<https://canva.link/j6t62u29kugjvec>).

Το σενάριο της αποστολής ξεδιπλώνεται μέσα από οκτώ διαφορετικές δοκιμασίες:

- 1η Δοκιμασία: Κινητικό παιχνίδι γυμναστικής, κατά το οποίο τα παιδιά επαναλαμβάνουν σωματικές ασκήσεις. Για τις ανάγκες της δράσης, δημιουργήθηκαν μέσω του Google Gemini εικόνες του τσολιά σε διάφορες στάσεις γυμναστικής, οι οποίες στη συνέχεια εισήχθησαν σε έναν ψηφιακό τροχό στην πλατφόρμα Wordwall.



Εικόνα 10. Η Γυμναστική του Τσολιά

- 2η Δοκιμασία: Συνεργατική σύνθεση (παζλ) της ελληνικής σημαίας. Η δραστηριότητα εκτελείται από μια μικρή ομάδα παιδιών, η οποία συνεργάζεται για να τοποθετήσει τα τμήματα της ελληνικής σημαίας (λωρίδες και σταυρό) στη σωστή θέση.
- 3η Δοκιμασία: Κινητικό παιχνίδι υπέρβασης τεχνητών εμποδίων (τουβλάκια, κώνοι, υφάσματα) για τη μεταφορά μιας περγαμηνής. Η δραστηριότητα εκτελείται από μια μικρή ομάδα παιδιών.
- 4η Δοκιμασία: Παιχνίδι χωρικού προσανατολισμού και αισθητηριακής εστίασης. Τα μέλη μιας μικρής ομάδας καθοδηγούν προφορικά έναν/μία συμμαθητή/ριά τους με καλυμμένα μάτια για την τοποθέτηση ενός δάφνινου στεφανιού στο κεφάλι ενός παιδιού.
- 5η Δοκιμασία: Τραγούδι «Θούριος» με την υποστήριξη οπτικοακουστικού υλικού.
- 6η Δοκιμασία: Ανασύνθεση πίνακα ζωγραφικής. Τα παιδιά, σε ομάδες 4 ατόμων, καλούνται να ανασυνθέσουν έναν πίνακα ιστορικού περιεχομένου με τον Θεόδωρο Κολοκοτρώνη, ο οποίος έχει εκτυπωθεί και χωριστεί σε επιμέρους τμήματα. Τα παιδιά υποστηρίζονται από ψηφιακό περιβάλλον, καθώς η ολοκληρωμένη εικόνα προβάλλεται στον υπολογιστή ως σημείο αναφοράς.
- 7η Δοκιμασία: Ερωτήσεις παρατήρησης ενός ιστορικού πίνακα ζωγραφικής. Διαδραστικό ψηφιακό κουίζ παρατηρητικότητας, το οποίο έχει σχεδιαστεί μέσω της πλατφόρμας *LearningApps*.



Εικόνα 11. Παιχνίδι παρατηρητικότητας

- 8η Δοκιμασία: Τραγούδι «Τα Κλεφτόπουλα» με την υποστήριξη οπτικοακουστικού υλικού.
- 9η Δοκιμασία: Καλαματιανός χορός.

► ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ, ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε μέσω συστηματικής παρατήρησης κατά τη διάρκεια της παρέμβασης. Παρατηρήθηκε έντονος ενθουσιασμός και αμείωτο ενδιαφέρον των παιδιών σε όλες τις δραστηριότητες. Τα παιδιά συμμετείχαν ενεργά, συνεργάστηκαν αποτελεσματικά στις ομαδικές αποστολές και διατήρησαν υψηλό επίπεδο εμπλοκής σε όλη τη διάρκεια της δράσης. Η παιχνιδοποιημένη δομή της παρέμβασης, η σταδιακή συλλογή γραμμάτων και η ύπαρξη σαφούς αφηγηματικού στόχου φαίνεται ότι ενίσχυσαν σημαντικά το κίνητρο συμμετοχής. Ιδιαίτερα θετικά λειτούργησε η εναλλαγή ψηφιακών και βιωματικών δραστηριοτήτων.

Ιδιαίτερη σημασία είχε η ενεργή συμμετοχή του παιδιού στο φάσμα του αυτισμού. Το παιδί ανταποκρίθηκε με ενδιαφέρον στο αφηγηματικό πλαίσιο και συμμετείχε τόσο

στις κινητικές όσο και στις ψηφιακές δραστηριότητες, ακολουθώντας τη ροή των αποστολών.

► ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Τα αποτελέσματα της παρούσας παρέμβασης αναδεικνύουν τη συμβολή της δημιουργίας πολυτροπικών και παιχνιδοποιημένων μαθησιακών περιβαλλόντων στην προσχολική εκπαίδευση. Η συνδυαστική αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων, βιωματικών δραστηριοτήτων και συμβατικών παιχνιδιών φαίνεται ότι ενίσχυσε ουσιαστικά τη συμμετοχή, τη συνεργασία και τη συναισθηματική εμπλοκή των παιδιών.

Σύμφωνα με τους Luckin, George, & Cukurova (2022), η αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση αποτελεί μια περισσότερο ανθρώπινη και προσιτή διαδικασία από ό,τι συχνά θεωρείται. Η αποτελεσματική και ασφαλής ενσωμάτωσή της στην εκπαιδευτική πράξη δεν προϋποθέτει εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού από την πλευρά του εκπαιδευτικού. Αντίθετα, απαιτεί την ανάπτυξη μιας «νοοτροπίας Τεχνητής Νοημοσύνης» (AI mindset) και την κατανόηση βασικών αρχών λειτουργίας των τεχνολογιών αυτών. Οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι ο στόχος της Τεχνητής Νοημοσύνης δεν είναι να υποκαταστήσει τον ανθρώπινο παράγοντα, αλλά να λειτουργήσει υποστηρικτικά και ενισχυτικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς η ανθρώπινη νοημοσύνη και αλληλεπίδραση παραμένουν αναντικατάστατες.

Παράλληλα, ψηφιακά εργαλεία όπως το *Genially* προσφέρουν προσβάσιμα εργαλεία εκπαιδευτικής τεχνολογίας, καθώς επιτρέπουν το σχεδιασμό διαδραστικού περιεχομένου (όπως παρουσιάσεις, παιχνίδια και κουίζ) χωρίς να απαιτούνται γνώσεις προγραμματισμού. Μέσα από την αξιοποίησή τους, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναβαθμίσουν τη διδακτική πράξη, καλλιεργώντας παράλληλα τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών/τριών. (Σπύρου κ.ά., 2024). Όπως τεκμηριώνεται στη βιβλιογραφία (Παπαδημητρίου & Σοφός, 2019) η ενσωμάτωση οπτικοακουστικών μέσων και ψηφιακών εφαρμογών συμβάλλει στη διαμόρφωση αυθεντικών περιβαλλόντων μάθησης, προσδίδοντας μια ρεαλιστική διάσταση στην εκπαιδευτική διαδικασία και συνδέοντας τις ψηφιακές εμπειρίες των νηπίων με το σχολικό πλαίσιο.

Σύγχρονες μελέτες αναδεικνύουν τον καθοριστικό ρόλο του/της εκπαιδευτικού στη διαμόρφωση ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών (Καραγιαννίδης, Καρασαββίδης, Κόλλιας, & Παπαστεργίου, 2024). Στην παρούσα παρέμβαση, η αποτελεσματικότητα της δράσης στηρίχθηκε στον παιδαγωγικό σχεδιασμό της εκπαιδευτικού, η οποία ανέλαβε την προσαρμογή του υλικού, την εμπύχωση των παιδιών και τη διαμεσολάβηση της μαθησιακής διαδικασίας ως φορέας πολιτισμικής γνώσης. Παράλληλα, λαμβάνοντας υπόψη τους προβληματισμούς που διατυπώνονται σχετικά με τις επιπτώσεις της άκριτης και παθητικής χρήσης των ψηφιακών μέσων (όπ. αναφ. στο Καραγιαννίδης κ.ά., 2024), η παρέμβαση σχεδιάστηκε με βάση μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση της Τεχνητής Νοημοσύνης (Human-Centered AI), αξιοποιώντας ψηφιακά εργαλεία όπως τα LearningApps και Wordwall, με τρόπο υποστηρικτικό προς τη μαθησιακή διαδικασία, ενισχύοντας την αυτενέργεια, τη σωματική δραστηριότητα και τη συνεργασία των παιδιών και αποφεύγοντας την απομόνωση και την τεχνολογική υπερβολή.

► ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Κεντρικό στοιχείο της διδακτικής παρέμβασης αποτέλεσε ο συνδυασμός ψηφιακών εργαλείων και συμβατικών μορφών παιχνιδιού, με στόχο τη δημιουργία ενός πολυτροπικού μαθησιακού περιβάλλοντος προσαρμοσμένου στα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες της προσχολικής ηλικίας. Οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν υποστηρικτικά και συμπληρωματικά προς τις βιωματικές δραστηριότητες, παρέχοντας ένα αφηγηματικό και εμψυχωτικό πλαίσιο που ενίσχυσε τη συνοχή της δράσης, ενώ οι αναλογικές δραστηριότητες προώθησαν τη συνεργασία, την ενεργό συμμετοχή και τη μάθηση μέσω εμπειρίας και δράσης. Η εναλλαγή μεταξύ ψηφιακών και φυσικών δραστηριοτήτων συνέβαλε στη διατήρηση του ενδιαφέροντος των παιδιών, αποτρέποντας την παθητική εμπλοκή με την τεχνολογία και συνδέοντας τη χρήση ψηφιακών μέσων με αυθεντικές βιωματικές εμπειρίες. Τα ψηφιακά εργαλεία δεν λειτούργησαν ως αυτοσκοπός, αλλά ως αφετηρία και υποστήριξη για δραστηριότητες φυσικής αλληλεπίδρασης και παιχνιδιού. Επιπλέον, η συνδυαστική αξιοποίηση ψηφιακού και συμβατικού παιχνιδιού φαίνεται ότι ενίσχυσε την ενεργό, συναισθηματική και βιωματική εμπλοκή των παιδιών, προάγοντας τη φαντασία, την έκφραση, τη συνεργασία και τη δράση, σε συμφωνία με τις αρχές του σύγχρονου Προγράμματος Σπουδών Νηπιαγωγείου. Τα αποτελέσματα της παρέμβασης υποδεικνύουν ότι αντίστοιχες πρακτικές μπορούν να αξιοποιηθούν δημιουργικά και σε άλλα θεματικά πεδία της προσχολικής εκπαίδευσης.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Luckin, R., George, K., & Cukurova, M. (2022). *AI for school teachers*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Βαρβέρης, Ν. Λ. (1908). *Ο Κολοκοτρώνης κατευθυνόμενος προς τη Νεμέα* [Ελαιογραφία]. Αθήνα: Εθνική Πινακοθήκη.
- Βρυζάκης, Θ. (1855). *Δύο πολεμιστές* [Ελαιογραφία]. Αθήνα: Εθνική Πινακοθήκη.
- Καραγιαννίδης, Χ., Καρασαββίδης, Η., Κόλλιας, Β., & Παπαστεργίου, Μ. (Επιμ.). (2024). *Πρακτικά Εργασιών 8ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»*. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.
- Κώστας, Α., Σοφός, Α., Αναστασιάδης, Π., Σπανός, Δ., & Κωτσίδης, Κ. (2024). Αξιοποίηση της εφαρμογής Τεχνητής Νοημοσύνης (TN) ChatGPT στην εκπαίδευση: Απόψεις και πρακτικές εκπαιδευτικών. *Πρακτικά Συνεδρίων της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 429–442. Ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/8460>
- Παπαδημητρίου, Σ., & Σοφός, Α. (2019). Σχεδιασμός, ανάπτυξη και αξιολόγηση εκπαιδευτικού υλικού του προγράμματος εξ αποστάσεως επιμόρφωσης εκπαιδευτικών «Ψηφιακός Γραμματισμός στα Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης». *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.12681/icodl.2281>
- Παπαδημητρίου, Σ., & Σοφός, Α. (2019). Πρόγραμμα εξ αποστάσεως επιμόρφωσης εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης «Ψηφιακός Γραμματισμός στα Οπτικοακουστικά Μέσα σε Διαδικτυακά Περιβάλλοντα Μάθησης»: Αποτελέσματα και προτάσεις από την πιλοτική εφαρμογή. *Ανοικτή Εκπαίδευση: Το Περιοδικό για*

- την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία, 15(1), 73–91. Ανακτήθηκε από <https://doi.org/10.12681/jode.19773>
- Παπαδοπούλου, Β. (2025). *Η ψηφιακή αφήγηση στην προσχολική εκπαίδευση στην Ελλάδα και η χρήση τεχνητής νοημοσύνης για την περαιτέρω ανάπτυξή της* (Διπλωματική Εργασία). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Ανακτήθηκε από <https://apothesis.eap.gr/archive/item/222455>
- Σπύρου, Σ., Κανύχης, Π., Σοφός, Λ., & Βιτσιλάκη, Χ. (2024). Δημιουργία και αξιοποίηση διαδραστικού εκπαιδευτικού ψηφιακού υλικού τοπικής ιστορίας με το Genially. *MusEd: Μουσείο–Σχολείο–Εκπαίδευση*, 4(1), 40–55. Ανακτήθηκε από <https://pasithee.library.upatras.gr/mused/article/view/5103>
- Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού. (2023, 10 Φεβρουαρίου). *Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση* (ΦΕΚ Β΄ 687/10-02-2023). *Εφημερίδα της Κυβερνήσεως*.