



ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΠΕΡΙΛΗΨΗ

- **Ατζέντα 2030 – 17 ΣΒΑ** (Dalampira & Nastis, 2020; UN, 2015).
- **ΣΒΑ 4** –Καταλύτης για επίτευξη όλων των ΣΒΑ.
Στόχος: ισότιμη και χωρίς αποκλεισμούς εκπαίδευση (UN DESA, 2024).
- **Προσχολική αγωγή** – κρίσιμη για την γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού (Arn & Huang, 2024; Doğan et al., 2025; Eng et al., 2024; Koken, 2023).
- **Τεχνητή Νοημοσύνη (TN)** – ενίσχυση δημιουργικότητας, συνεργασίας (Gümüş et al., 2023; Koken, 2023; Tan, 2025; UNICEF, 2022).

Έρευνα Δράσης – Εκπαιδευτική Παρέμβαση

- ΣΒΑ 4 – Τεχνητή Νοημοσύνη (TN).
- 33° Πειραματικό Νηπιαγωγείο Ιωαννίνων (Σχ. Έτος 2024-2025).
- Εργαλεία TN: ChatGPT, Autodraw, TokkingHeads, Animated Drawings, Suno.
- Μέθοδος: Μικτή (ποιοτικά και ποσοτικά δεδομένα – 38 παιδιά & 18 γονείς).
- Ευθυγράμμιση: Εκπαίδευση για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη (EBA) & Ψηφ. Μετασχηματισμός (Ελλ. Δημοκρατία, 2020).
- Στόχος: διερεύνηση της συμβολής της Τεχνητής Νοημοσύνης (TN) στην ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας με δημιουργικό και ευχάριστο τρόπο στην προσχολική εκπαίδευση.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ PRE TEST

- Πρότερη γνώση TN → αυξημένη πιθανότητα δημιουργικής χρήσης Η/Υ ($\chi^2[1]:6.62$ - p value:0.010).
- Δημιουργική εμπειρία με Η/Υ → πιο θετική στάση ως προς TN ($\chi^2[2]:6.85$ - p value:0.033).
- Θετική στάση στη ζωγραφική με Η/Υ → μεγαλύτερη διάθεση για δημιουργικές εφαρμογές TN ($\chi^2[2]:17.5$ - p value:<.001).
- Χρήση Η/Υ για ζωγραφική → ενισχυμένη θετική στάση ως προς τη δημιουργική χρήση TN ($\chi^2[1]:14.6$ - p value:<.001).
- Ανάδειξη ανάγκης υλοποίησης της παρέμβασης για να ενισχυθεί αυτή η θετική δυναμική.

ΠΟΙΟΤΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

- Υψηλός βαθμός εμπλοκής, έντονος ενθουσιασμός, συνεργασία, φαντασία.
- Δυσκολία αυτόνομης χρήσης TN → ανάγκη για συνεχή καθοδήγηση.
- Υπερένταση→ αυξημένη ανάγκη διαχείρισης τάξης.
- Θετική στάση γονέων, αλλά και ανησυχίες για εθισμό σε οθόνες, έλλειψη κριτικής σκέψης και ρόλο του εκπαιδευτικού κατά τη χρήση εργαλείων TN.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ



ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ PRE-POST TEST

- Εξοικείωση με Η/Υ για ζωγραφική: **42,1% → 100% (McNemar $\chi^2[1]:21.0$ - p value:<.001).**
- Θετική στάση ως προς ζωγραφική στον Η/Υ: **57,9% → 94,7% (McNemar $\chi^2[1]:14.0$ - p value:<.001).**
- Πρότερη γνώση για TN: **13,2% → 94,7% (McNemar $\chi^2[1]:31.0$ - p value:<.001).**
- Αποδοχή βοήθειας εργαλείου TN για ζωγραφική: **71% → 84,2%.**
- Πεποίθηση ότι η TN «ζωντανεύει» ζωγραφίες: **26,3% → 97,4% (McNemar $\chi^2[1]:27.0$ – p value:<.001).**
- Γνώση δυνατοτήτων TN: **34,2% → 94,7% (McNemar $\chi^2[1]:19.6$ - p value:<.001).**
- Δημιουργία ιστορίας με Η/Υ: **13,2% → 100%.**
- Διάθεση για δημιουργική αλληλεπίδραση: **84,2% → 100%.**

ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΓΟΝΕΩΝ (ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ)

- **38,9%** άκουσε το παιδί να μιλά για TN - **27,8%** άκουσε περιγραφή συγκεκριμένων τρόπων αξιοποίησης TN.
- Αναφορές χρήσης TN από τα παιδιά στο σπίτι → οι γονείς αξιολόγησαν την εμπειρία ως ιδιαίτερα θετική ($\chi^2[4]:20.6$ 0 - p value:<.001).
- **50%** - προβληματισμοί σχετικά με χρήση TN.
- Μη ξεκάθαρη εμπειρία παιδιού για γονείς → αυξημένη ανησυχία για την παιδαγωγική της εφαρμογή ($\chi^2[2]:6.61$ - p value:0.037).
- **61,1%** πιστεύει στη θετική αξιοποίηση της TN.
- **83,3%** ενδιαφέρεται για περαιτέρω ενημέρωση.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

- **Προσέγγιση:** Μικτή (μέθοδος (ποσοτικά και ποιοτικά δεδομένα) για σφαιρική κατανόηση του φαινομένου (Creswell & Plano Clark, 2022).
- **Σχεδιασμός:** Pre-post μετρήσεις για σύγκριση στάσεων, αντιλήψεων και συναισθημάτων πριν και μετά την παρέμβαση.
- **Δείγμα:** 38 νήπια, 18 γονείς (33° Πειραμ. Ν/Γ Ιωαννίνων – Σχ. Έτος 2024-2025)
- **Εργαλεία:** → Ημιδομημένο ερωτηματολόγιο για παιδιά pre-post (10 ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου).
→ Ερωτηματολόγιο γονέων (6 ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου).
→ Συστηματική παρατήρηση και στοχαστικές συζητήσεις στην ολομέλεια.
- **Άξονες μέτρησης:** Πρότερη σχέση με τεχνολογία, γνώσεις και στάσεις ως προς TN, αξιολόγηση εμπειρίας με τα εργαλεία TN.
- **Εκπαιδευτική παρέμβαση:** Χρήση 5 εργαλείων TN (**ChatGPT** - δημιουργία ιστοριών, ποιημάτων και συνθημάτων, **Autodraw** - ζωγραφική, **TokkingHeads** - προσωποποίηση χαρακτήρων, **Animated Drawings** - κίνηση παιδικών σχεδίων και κατασκευών και **Suno** - δημιουργία μουσικής σε δραστηριότητες ατομικές / ομαδικές ενταγμένες σε θεματικές ενότητες/ εργαστήρια δεξιοτήτων/ εκπαιδευτικά προγράμματα κατά το σχολικό έτος 2024-2025.
- **Ανάλυση:** Στατιστική ανάλυση με Jamonί για περιγραφική στατιστική, χ^2 test, McNemar test (Hair et al., 2025) και θεματική ανάλυση ποιοτικών δεδομένων (Cohen et al., 2018).
- **Τριγωνοποίηση δεδομένων:** αξιοπιστία ευρημάτων (Creswell & Plano Clark, 2022; Lamanauskas, 2025).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

- TN ↑ Γνώσεις, δημιουργικότητα, θετική στάση, αλλά και κριτική στάση ως προς χρήση TN (Niu, 2022; Tan, 2025; Zhao & Wang, 2022).
- Αφηγηματικές δραστηριότητες με TN : ↑ κατανόηση δυνατοτήτων και ορίων TN (Arn & Huang, 2024).
- Ενθουσιασμός, νέο λεξιλόγιο, ενσυναίσθηση (Eng et al., 2024).
- Προκλήσεις: δυσκολίες στην αυτόνομη χρήση, υπερδιέγερση, ανάγκη καθοδήγησης (Gümüş et al., 2023; Lamanauskas, 2025; Zhang, 2025).
- Γονείς: ενδιαφέρον, αλλά και ανησυχίες για οθόνες (UNICEF, 2022; Xu et al., 2025).
- Ένταξη TN στην προσχολική αγωγή → εφικτή και ωφέλιμη με παιδαγωγικά τεκμηριωμένο σχεδιασμό, αξιολόγηση αποτελεσμάτων και εμπλοκή οικογένειας (Voulgari et al., 2024).
- Ανάγκη για μακροπρόθεσμη αξιολόγηση επίδρασης TN (παιδιά και γονείς), ολιστική προσέγγιση, ανάπτυξη οδηγών χρήσης TN, επιμόρφωση εκπαιδευτικών και δημιουργία πλαισίων ενσωμάτωσης TN σε αναλυτικά προγράμματα (Gümüş et al., 2023; Koken, 2023; You & Yang, 2024; Zhang, 2025).
- Πιλοτικές εφαρμογές → ενίσχυση EBA, επίτευξη ΣΒΑ 4 (Doğan et al., 2025; Gümüş et al., 2023; UN, 2015).