



Αναπτύσσοντας δεξιότητες στην εποχή της τεχνητής νοημοσύνης

*Προτάσεις και Προγράμματα απο την
Microsoft στην Εκπαίδευση*

Έλενα Ζαγλαρίδου

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων
Microsoft Ελλάδα, Κύπρος, Μάλτα και Αδριατική

Μαρία Φιλιππή

Γενική Διευθύντρια
Applied Technical and Maritime
Vocational Education & Training
Ευγενίδειο Ίδρυμα

Moderator: Σωτήριος Στάρφας

Client Tech Lead (ATS) in Education
Microsoft Hellas, Cyprus, Malta



Ατζέντα

Ομιλήτρια

Νέες τάσεις στην αγορά εργασίας και στην εκπαίδευση

Έλενα

Ανάπτυξη δεξιοτήτων και υλικό επιμόρφωσης από την πλατφόρμα Microsoft Learn

Έλενα

- Υλικό για διδασκαλία με τη χρήση της τεχνολογίας (teaching with technology)
- Υλικό για διδασκαλία STEM

Ανάπτυξη δεξιοτήτων με τη χρήση ΤΠΕ ([21st century learning design - Training | Microsoft Learn](#))

Μαρία

Τεχνητή Νοημοσύνη στην Microsoft

Έλενα

- Learning Accelerators (τεχνητή νοημοσύνη για προσωποποιημένη μάθηση)
- Δωρεάν και ελεύθερα εργαλεία ΤΝ ([Reading Coach](#) και [Microsoft Designer - Stunning designs in a flash](#))
- Generative AI (Microsoft Copilot)
 - Τα βασικά του Generative AI
 - Τα βασικά ενός καλού Prompt
 - Τα διάφορα είδη Copilot και πως να τα χρησιμοποιήσεις
 - Εργαλεία για διδασκαλία ασφαλούς και υπεύθυνης χρήσης της ΤΝ

Έλενα

Μαρία

Immersive Reader and other tools for Inclusivity

Μαρία

Αποτελέσματα – Συζήτηση



Η Εποχή της Τεχνητής Νοημοσύνης είναι εδώ

EducationWeek

What Is ChatGPT and How Is It Used in Education?

MarketWatch

Microsoft's Nadella: AI is taking the computer age from 'the bicycle to the steam engine'

USA TODAY

New Bing with ChatGPT brings the power of AI to Microsoft's signature search engine

GMA

LIVING → EDUCATION — March 8, 2023

An inside look at a 5th grade classroom using ChatGPT

VentureBeat

Microsoft announces generative AI-powered Copilot 365 to 'change work as we know it'

INSIDE HIGHER ED

How AI Is Shaping the Future of Higher Ed

TheVerge

Microsoft launches Azure OpenAI service with ChatGPT coming soon / ChatGPT is coming to this Azure service soon, as businesses get to use new AI models in their own apps.



Μέχρι το 2025

- **85** Εκατ.

Εκτοπισμός θέσεων εργασίας λόγω αυτοματοποίησης

+ **97** Εκατ.

Νέες θέσεις εργασίας

Ο κόσμος του μέλλοντος φαίνεται διαφορετικός, και ο γραμματισμός στην τεχνητή νοημοσύνη είναι απαραίτητος

85% των μαθητών δημοτικού θα εκτελέσουν εργασίες που δεν έχουν εφευρεθεί ακόμα

①

23 εκατομμύρια νέες θέσεις εργασίας στον τομέα της πληροφορικής έως το 2025, οι περισσότερες σε τεχνολογικούς τομείς που σχετίζονται με το cloud

③

Μόνο το **36%** της παγκόσμιας ζήτησης για εργαζόμενους με τεχνολογικές δεξιότητες καλύπτεται

④

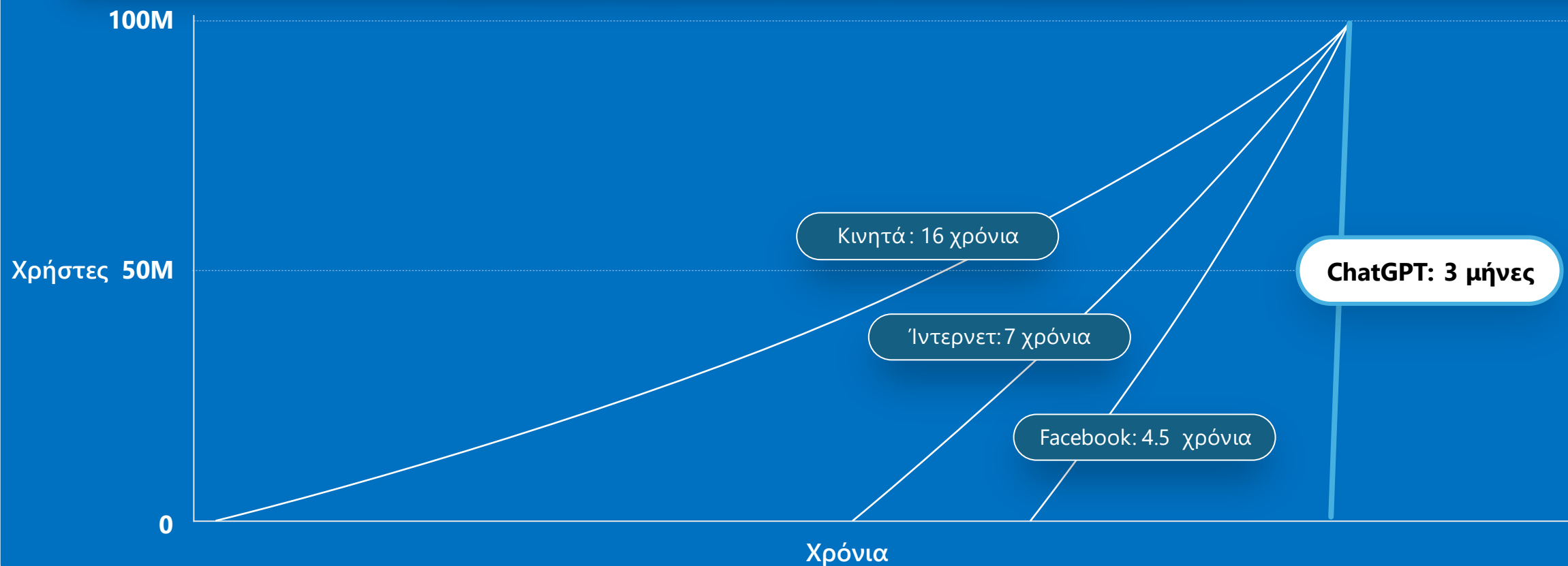
82% των ηγετών λένε ότι οι εργαζόμενοι θα χρειαστούν νέες δεξιότητες για να προετοιμαστούν για την τεχνητή νοημοσύνη

⑤



Η παραγωγική ΤΝ υιοθετείται με ταχύτητα

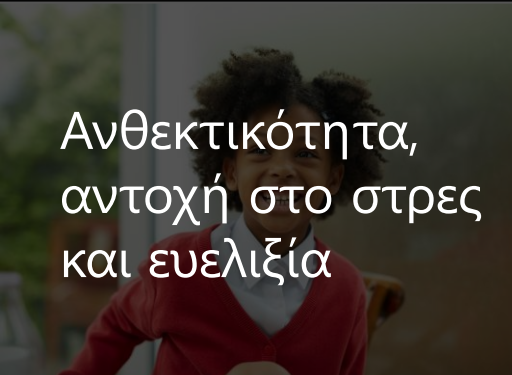
Χρόνος για να φτάσουν στους 100 εκατομμύρια χρήστες:



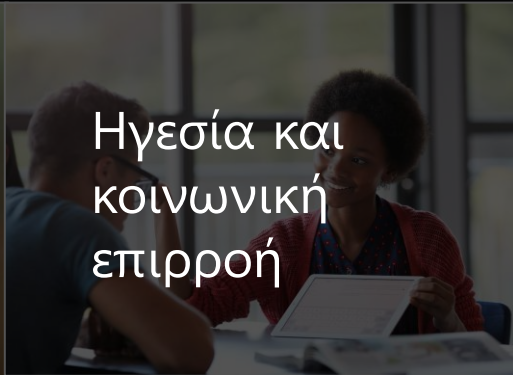
Οι δεξιότητες σε ζήτηση αλλάζουν γρήγορα

2018	2020	2023
Cloud Computing	Blockchain	Statistical Analysis
Statistical Analysis and Data Mining	Cloud computing	Sales
Middleware and Integration Software	Analytical Reasoning	Data Mining
Web Architecture	Artificial Intelligence	Cloud Computing
UX Design	UX Design	Artificial Intelligence


Οι 10 κορυφαίες δεξιότητες του 2025



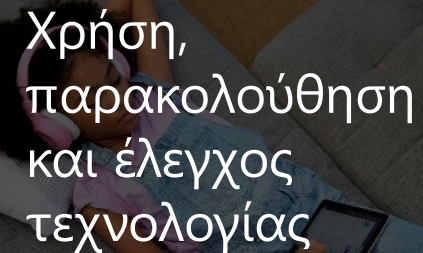
Ανθεκτικότητα,
αντοχή στο στρες
και ευελιξία



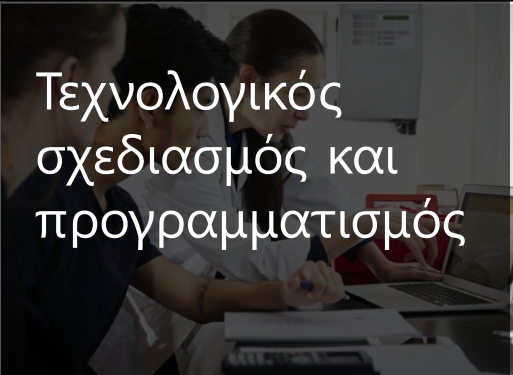
Ηγεσία και
κοινωνική
επιρροή



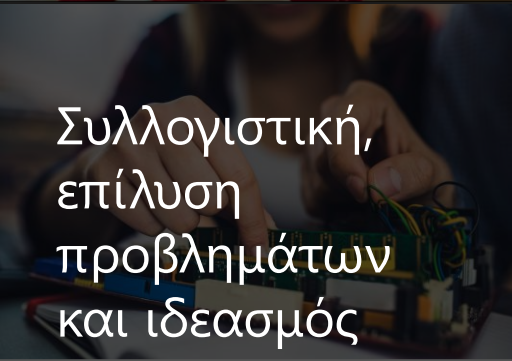
Κριτική σκέψη
και ανάλυση



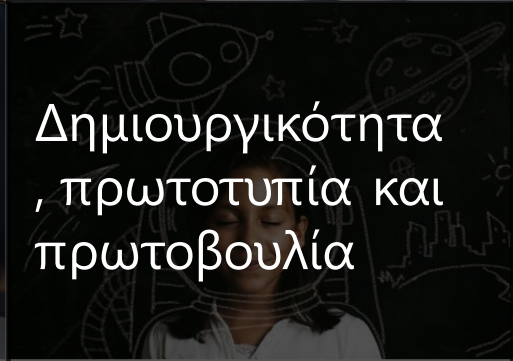
Χρήση,
παρακολούθηση
και έλεγχος
τεχνολογίας




Τεχνολογικός
σχεδιασμός και
προγραμματισμός



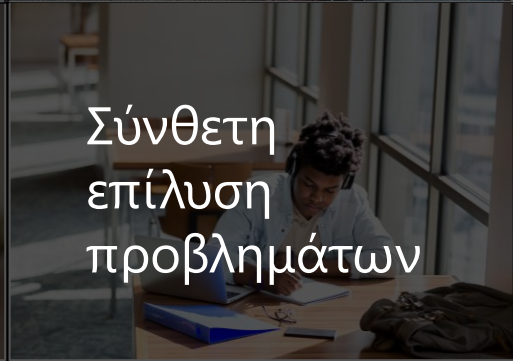
Συλλογιστική,
επίλυση
προβλημάτων
και ιδεασμός



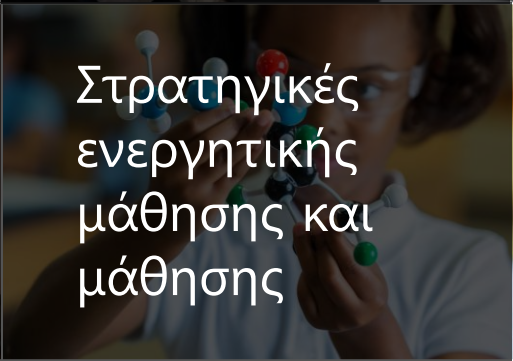
Δημιουργικότητα
, πρωτοτυπία και
πρωτοβουλία



Αναλυτική
σκέψη και
καινοτομία



Σύνθετη
επίλυση
προβλημάτων



Στρατηγικές
ενεργητικής
μάθησης και
μάθησης

Source

Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum

“

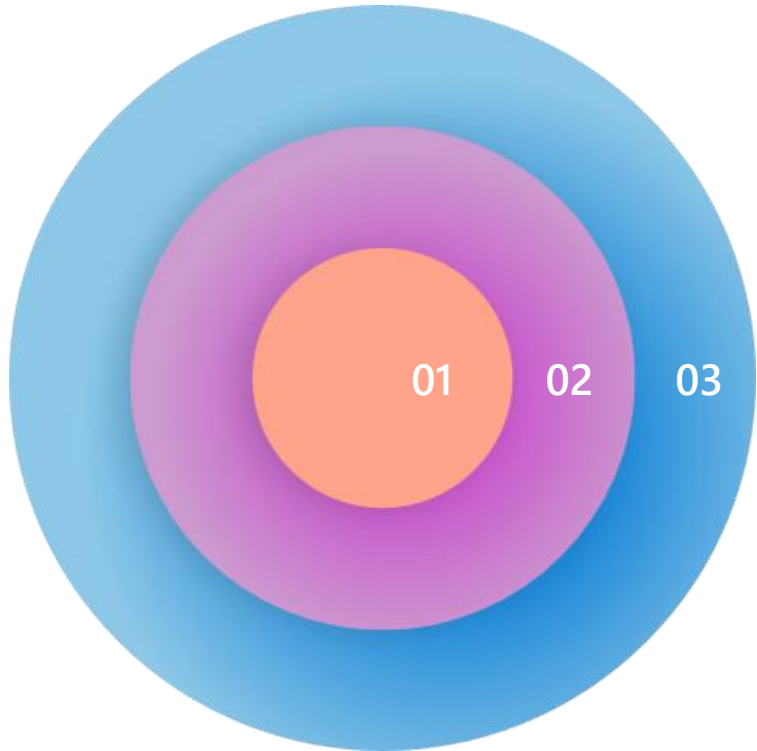
Οι αναλφάβητοι του 21ου
αιώνα θα είναι εκείνοι που
δεν μπορούν να μάθουν, να
ξεμάθουν και να ξαναμάθουν.

”

Alvin Toffler
Futurist



Δεξιότητες που απαιτούνται για την ανάπτυξη στην ψηφιακή οικονομία



01 Γνωστικές και Κοινωνικές-Συναισθηματικές Δεξιότητες

Θεμελιώδεις γνωστικές δεξιότητες για τους μαθητές που μπορούν να αξιοποιήσουν για μια ζωή, συμπεριλαμβανομένης της αναλυτικής σκέψης, της δημιουργικότητας, της προσαρμοστικότητας και της συνεργασίας και των κοινωνικών-συναισθηματικών δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένης της οικοδόμησης σχέσεων, της αυτογνωσίας και της αυτοαναγνώρισης.

02 Καταναλωτικές ψηφιακές δεξιότητες

Δεξιότητες για την προετοιμασία των μαθητών να είναι παραγωγικοί στο εργατικό δυναμικό και να τους επιτρέψουν να χρησιμοποιούν υπάρχοντα εργαλεία και συστήματα όπως το Excel, το PowerPoint, το Teams και το Office 365.

03 Ψηφιακές Δεξιότητες Δημιουργίας, Καινοτομίας

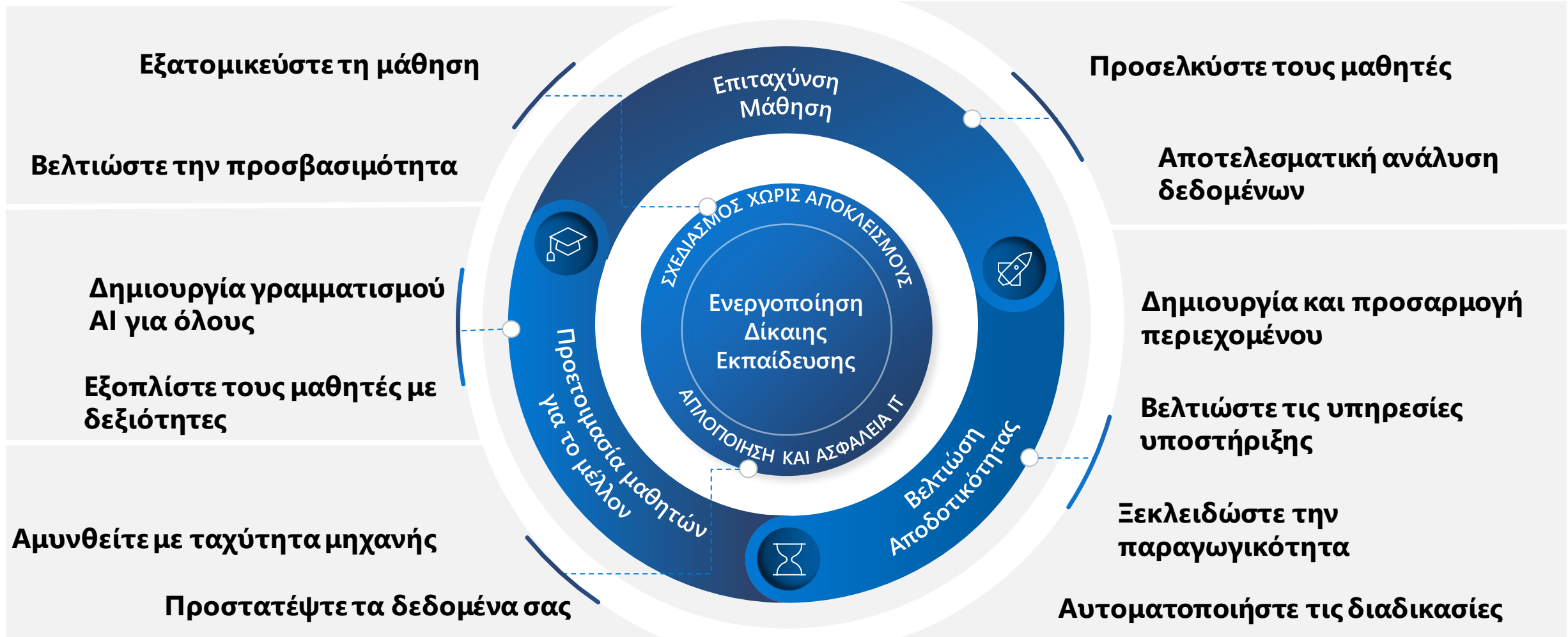
Δεξιότητες που επιτρέπουν στους μαθητές να χρησιμοποιούν εργαλεία όπως το Cloud, τα δεδομένα και το AI για να δημιουργήσουν λύσεις και διαδικασίες για τον εαυτό τους και τους άλλους. Σημειώνοντας ότι η τεχνολογία αλλάζει γρήγορα, μια θεμελιώδης ικανότητα σε αυτούς τους τομείς θεωρείται όλο και πιο σημαντική σε πολλές θέσεις εργασίας.



ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ

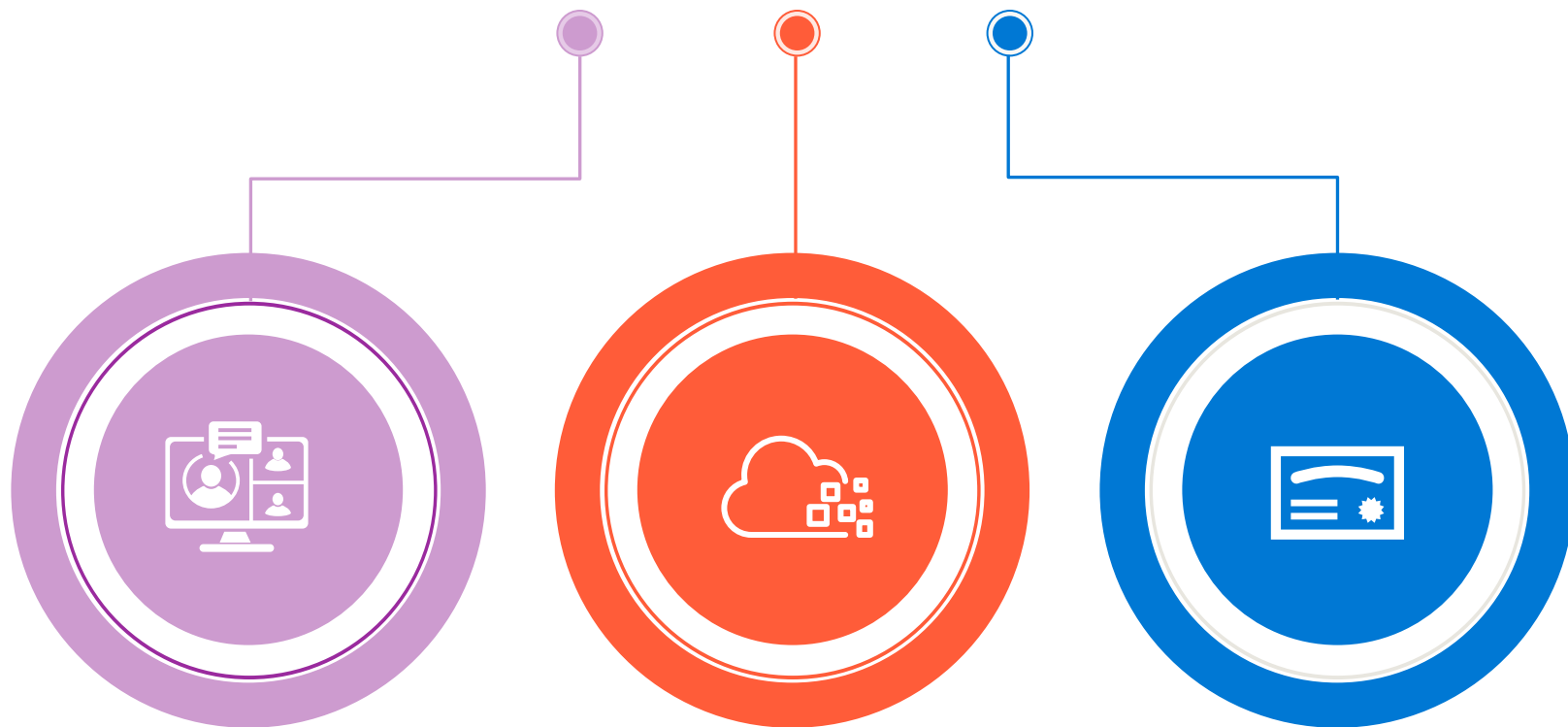
Ευκαιρίες της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση



Ενδυναμώνοντας
κάθε άτομο στο
πλανήτη να κάνει
περισσότερα.



Ενδυνάμωση όλων των μαθητών και των εκπαιδευτικών για να επιτύχουν περισσότερα



**Εκσυγχρονισμός της
διδασκαλίας και της μάθησης**

Διδασκαλία με Τεχνολογία

Σχολική Εμπειρία

Μετασχηματισμός και
εκσυγχρονισμός

**Δεξιότητες του
Μέλλοντος**

Διδασκαλία ΤΠΕ

Όπου οι άνθρωποι μπορούν να συμμετάσχουν στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση



Οι MIEE βρίσκονται στην πρώτη γραμμή της ενσωμάτωσης της τεχνολογίας σε διδασκαλία και μάθηση.



Learn

Το Learn υποστηρίζει την επαγγελματική ανάπτυξη στο K-12 μέσω των δικών μας πλατφορμών και συνεργασιών.



Τα Showcase Schools είναι παραδείγματα βέλτιστων πρακτικών κοινοτήτων μάθησης που χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να προωθήσουν τον μετασχηματισμό.



Οι οργανισμοί μπορούν να αναπτύξουν τις λύσεις δεξιοτήτων μας στις δικές τους κοινότητες



Οι κοινωνικοί μας εταίροι στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση



Τα Showcase Systems είναι κοινότητες μάθησης βέλτιστων πρακτικών που επιδεικνύουν μετασχηματισμούς που υποστηρίζονται από την τεχνολογία σε κλίμακα.

Το ταξίδι δεξιοτήτων πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας

12

Επεκτείνετε τις δεξιότητες παραγωγικότητας και αυξήστε τον ενθουσιασμό και την ικανότητα σε θέματα νέας τεχνολογίας.

 Microsoft MakeCode

Imagine Cup Junior 

 Microsoft Teams

 Office 365 Education
Enhancing collaboration and productivity

 MINECRAFT
EDUCATION

Μάθηση και πιστοποιήσεις για να βοηθήσουν τους μαθητές να προχωρήσουν με αυτοπεποίθηση στην καριέρα τους και την περαιτέρω εκπαίδευση.

Κεντρίστε την περιέργεια με το STEM και την επιστήμη των υπολογιστών.

K

Microsoft Computer Science Curriculum Toolkit (MCST)

Πλαίσιο
προγράμματος
σπουδών CS

Χαρτογράφηση
η προτύπων

Χαρτογράφηση
περιεχομένου
έτοιμη για τάξη

Προτάσεις μαθήματος
και έργου για Coding

Οδηγός εφαρμογής

Whitepaper

Παρέχει ένα σκεπτικό για την
εφαρμογή CS



Οδηγός

Πλαίσιο προγράμματος σπουδών
Μαθησιακά αποτελέσματα
Χαρτογράφηση σύμφωνα με τα
πρότυπα
Σχεδιασμός υλοποίησης
Επαγγελματικός προσανατολισμός
Προτάσεις μαθήματος και έργου
για Coding



Χάρτης

Μαθησιακές διαδρομές
Αντιστοίχιση επιπέδου ενότητας σε
περιεχόμενο, στοιχεία και
συνδέσμους



Ξεκινήστε εδώ: [Microsoft's Computer Science Curriculum](#)



Minecraft Education

Ένα από τα πιο δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια στην ιστορία, το Minecraft Education είναι μια πλατφόρμα μάθησης βασισμένη σε παιχνίδια που χτίζει δεξιότητες STEM, απελευθερώνει τη δημιουργικότητα και εμπλέκει τους μαθητές στη συνεργασία και την επίλυση προβλημάτων.

Το Minecraft Education βοηθά τους εκπαιδευτικούς να εμπνεύσουν βαθιά, ουσιαστική μάθηση σε όλα τα μαθήματα και χρησιμεύει ως μια ισχυρή εισαγωγή στην επιστήμη των υπολογιστών για τους μαθητές.

Πώς να ξεκινήσετε: Για να εξερευνήσετε εκατοντάδες μαθήματα που δημιουργήθηκαν από εκπαιδευτικούς σε όλο τον κόσμο, επισκεφθείτε <https://education.minecraft.net/en-us/resources/explore-lessons>



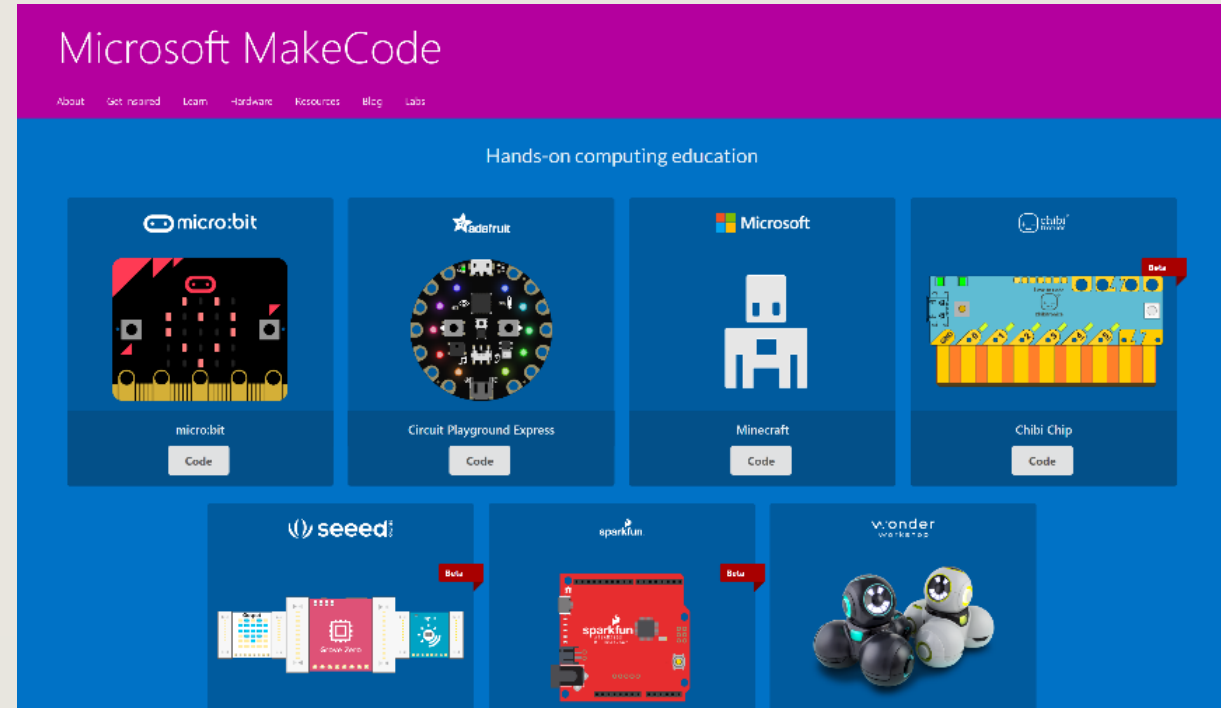
Make Code

Το Microsoft MakeCode είναι μια δωρεάν διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης κώδικα όπου ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει παιχνίδια, συσκευές κώδικα και mod Minecraft!

Οι μαθητές (και οι εκπαιδευτικοί) μπορούν να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στον προγραμματισμό καθώς μετακινούνται από την κωδικοποίηση που βασίζεται σε μπλοκ σε γλώσσες όπως η JavaScript και η Python.

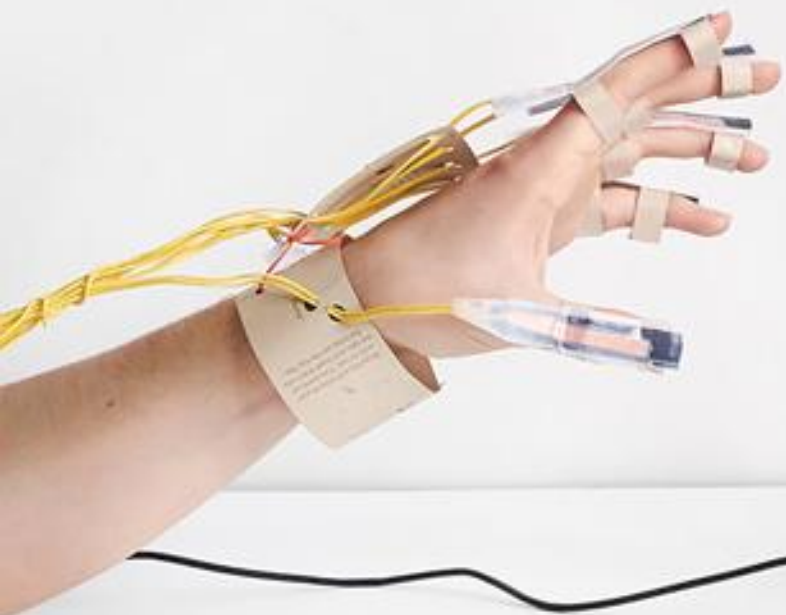
Πώς να ξεκινήσετε

Επισκεφθείτε <https://www.microsoft.com/en-us/makecode> και εγγράψτε τους μαθητές σας στις πρώτες τους δραστηριότητες.



Hacking STEM

A hack for good



Website: aka.ms/HackingSTEM

Activity Library



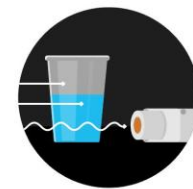
Astro Socks
Takes 5, 50 min. class periods
Costs approximately \$2.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle-school & high-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Analyzing Colors of Earth
Takes 10, 50 min. class periods
Costs approximately \$2.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle-school & high-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



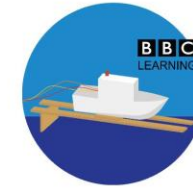
Radioactive Particles
Takes 4, 50 min. class periods
Meets high-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



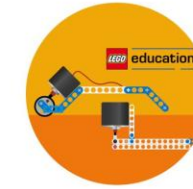
Ocean Currents
Each lesson takes 50 minutes of classroom time
Costs approximately \$1.00-\$3.00 per student, excluding tools and controller
Meets middle school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Exploring Ocean Depths
Each lesson takes 50-100 minutes of classroom time
Costs approximately \$1.00-\$3.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Distance Wheel and Angle Finder
Takes 2 weeks of classroom time
Costs approximately \$4.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



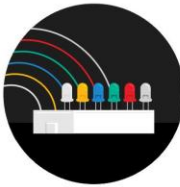
Windmill and Wind Turbine
Takes 1 to 2 weeks of classroom time
Costs approximately \$2.00 to \$5.00 USD per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



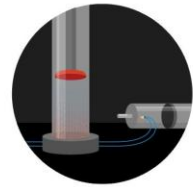
Anemometer
Takes 1 to 2 weeks of classroom time
Costs approximately \$2.00 to \$5.00 USD per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



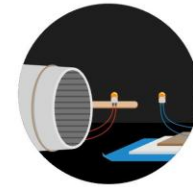
Electromagnetic Spectrum
Takes 3, 50 min. class periods
Costs approximately \$3.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Adiabatic Compression
Takes 2, 50 min. class periods
Meets high-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Heat Shield Simulation
Takes 3, 50 min. class periods
Costs approximately \$2.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Light Gate
Takes 1 week of classroom time
Costs approximately \$3.00 per student, excluding tools and controller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Light Gate
Takes 1 week of classroom time
Costs approximately \$2.00 to \$3.00 USD per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Telegraph
Takes 1 to 2 weeks of classroom time
Costs approximately \$3.00 USD per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Microgravity Experience
Takes 5, 50 min. class periods
Meets high-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Minecraft Design Challenge
Takes 1-2, 50 min. class periods
Meets middle-school & high-school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



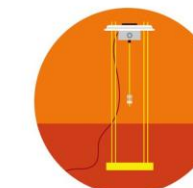
Sensorized Glove and Robotic Hand
Takes 1.5 to 2 weeks of classroom time
Costs approximately \$3.00 USD per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Seismograph
Takes 2 to 3 weeks of classroom time
Costs approximately \$2.00 to \$5.00 USD per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Tuned Mass Damper
Takes 2 to 3 weeks of classroom time
Costs approximately \$2.00 to \$5.00 USD per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school science, technology, engineering and math standards (STEM)

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Brain Impact Simulator
Takes 4-6, 50-minute class periods
Costs approximately \$3.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school NGSS, ISTE and Health standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Comparing Speeds
Takes 45-90 minutes of classroom time.
Free! No tools or microcontrollers needed.
Meets middle school technology, math, and physical education standards.

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Exploring shark movement
Each lesson takes 75-150 minutes of classroom time
Costs approximately \$1.00-\$3.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school NGSS and ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)

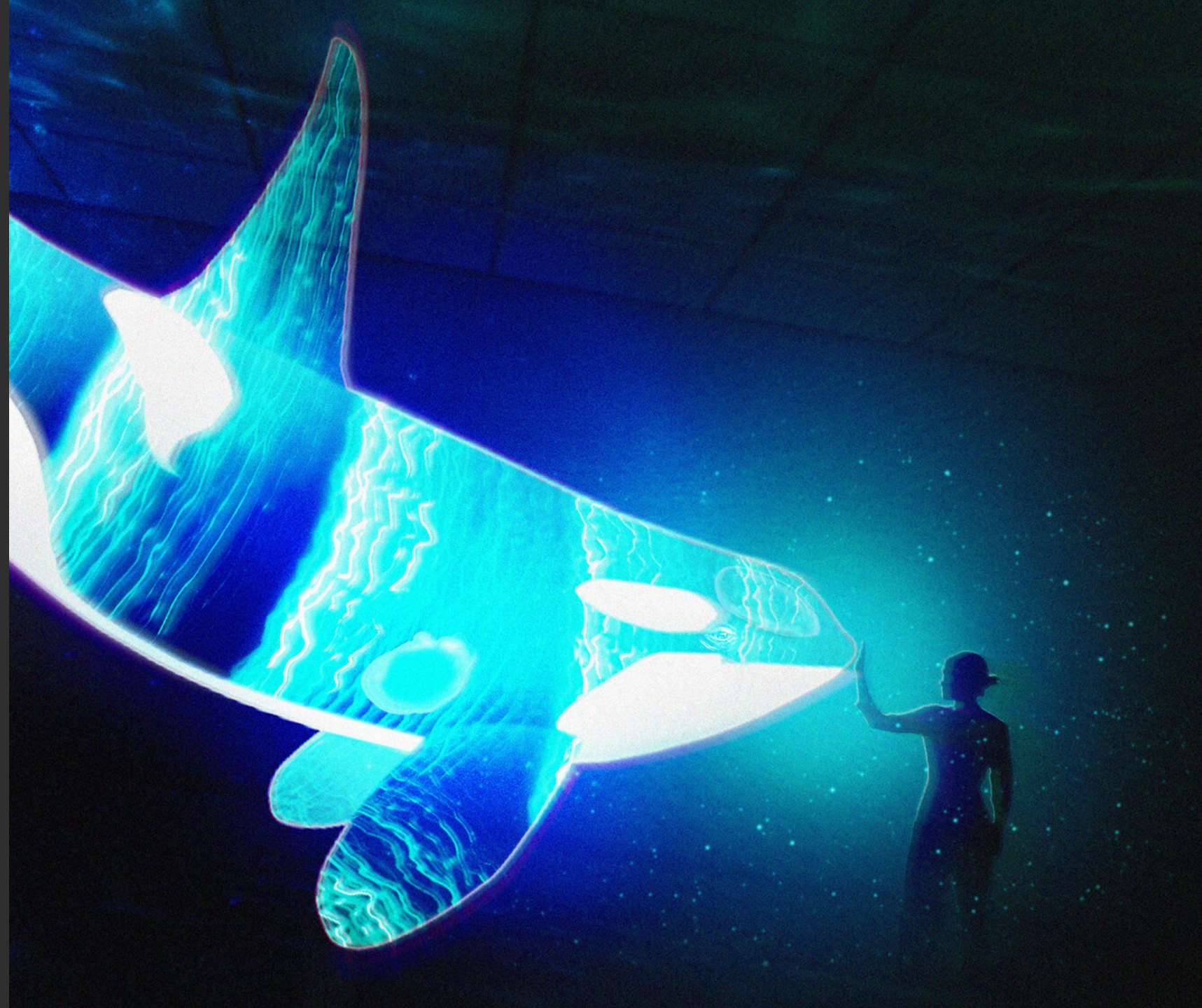


Party Lights
Takes 3, 50-minute class periods
Costs approximately \$3.00 per student, excluding tools and microcontroller
Meets middle school NGSS, ISTE standards

[GO TO LESSON PAGE >](#)



Day of Data: Orcas



Lesson highlights

Two lessons:

- Use Data to Research
- Use Data to Investigate

8 supplemental activities across Word, Excel PPT, Flipgrid, Outlook, and Teams

Age: 11-14 years old

Length: 50 minutes each

Try it out!

<https://aka.ms/OrcaData>

The screenshot shows an Excel spreadsheet with a green header bar. The main content area displays an interactive educational interface titled "Did you know... ?". The interface is divided into four panels, each with a dropdown menu and a selected option:

- Where do Southern Resident orcas live?**: The dropdown menu is set to "Planet Earth". A globe shows the Pacific Ocean with a blue circle indicating the Salish Sea. Text: "The Southern Resident orcas live in the Salish Sea, which is on the northeastern side of the Pacific Ocean."
- How big is an orca?**: The dropdown menu is set to "Compared to a human". Text: "Adult orcas can be up to 30-35 feet long. That is around the length of 5-6 adult humans standing on top of each other!" A scale bar shows 0, 5, 10, 15 feet.
- How do orcas use sound?**: The dropdown menu is set to "Echolocation". A green sonar-like image is shown.
- How are orcas identified?**: The dropdown menu is set to "Dorsal fin size". A silhouette of an orca's dorsal fin is shown.

The spreadsheet interface includes a ribbon with tabs for File, Home, Insert, Draw, Page Layout, Formulas, Data, Review, View, and Help. The Home tab is active, showing options for Undo, Paste, Copy, Format Painter, Font (Calibri, size 11), Alignment (Wrap Text, Merge & Center), Number (General), Tables (Conditional Formatting, Format As Table, Styles), and Insert/Delete. The formula bar shows "Did you know... ?". The worksheet grid shows columns B through Q and rows 1 through 23. The bottom status bar shows "Workbook Statistics".

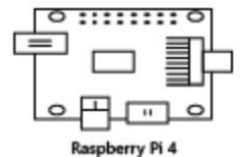
FarmBeats for Students : democratizing AI

- **Duration:** 20 50-min. periods
- **Grade:** 6-12th, 10-18 years
- **5 lessons :**
 - Big Idea 1: Perception
 - Big Idea 2: Representation & Reasoning
 - Big Idea 3: Learning
 - Big Idea 4: Natural Interaction
 - Big Idea 5: Societal Impact

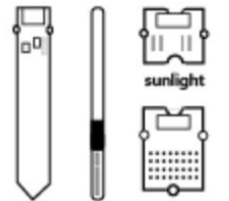
The five lesson plans and activities have been designed to align with the [AI4K12's AI education guidelines](#) and the 5 Big Ideas.

Get started with FarmBeats for Students

1 Explore the sensor kit
Connect environmental and atmospheric sensors to a Raspberry Pi 4.



Raspberry Pi 4



soil moisture soil temp air temp & humidity

2 Download FREE classroom materials
Use standards aligned collection of AI, ML & data science resources.



Student activities

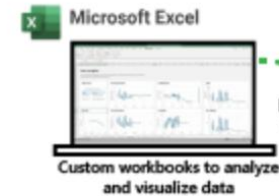


Teacher notes



Lecture slides

3 Learn to use modern tools
Stream live data from the sensors into **Excel** using **Data Streamer**. Use **Lobe** for no-code ML models.

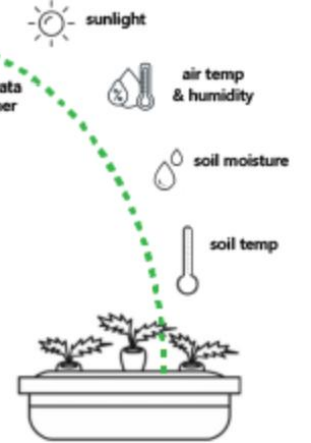


Custom workbooks to analyze and visualize data



Use your photos to analyze plant health


4 Gain insights about your garden
Leverage your learnings to improve growing conditions and crop production.




Azure for Students Starter

CLOUD EXPLORATION FOR K-12 STUDENTS

Azure for Students Starter gives students ages 16+ WW access to free Azure services for building their first app or web site. Now it also gives students access to Dev Tools in one convenient place – the Azure Education Hub.


Verify as
a student
No credit
card required




limited
free Azure
services

+


14
free Dev
Tools

+


Library of
free Learning
Paths



Pay nothing
Ability to convert to
Pay As You Go

Education Hub

Azure for Students is great for courses like Data Analytics, Machine Learning, Natural Language Processing, Statistics and Probability Modeling and other courses with low to moderate resource demands

<https://azure.microsoft.com/en-us/free/students-starter-faq/>

Imagine Cup Junior

Για μαθητές ηλικίας 13-18 ετών:

- Το Microsoft Imagine Cup Junior (ICJ) είναι μια συναρπαστική ευκαιρία για μαθητές να μάθουν για την τεχνολογία και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίλυση μερικών από τις μεγαλύτερες προκλήσεις του κόσμου. Είναι μια εξαιρετική εισαγωγή σε τεχνολογίες όπως η τεχνητή νοημοσύνη (AI), η μηχανική μάθηση και η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο και είναι κατάλληλη για όλα τα επίπεδα, ειδικά για αρχάριους.

Imagine Cup in a Box

Ένας πόρος με δυνατότητα λήψης για χρήση για τη διεξαγωγή διαγωνισμών σε ολόκληρη τη χώρα, σε ολόκληρο το σχολείο ή στην τάξη. Το ICJ In-a-Box περιλαμβάνει:

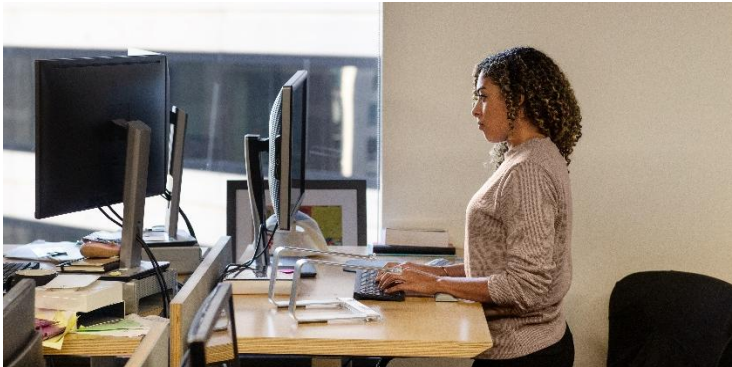
μαθήματα στην τάξη, καθοδήγηση εκπαιδευτικών, ρουμπρίκα και υλικό μαθητών γύρω από την τεχνολογία, συμπεριλαμβανομένης της γενετικής τεχνητής νοημοσύνης και πρακτικών δραστηριοτήτων για να διευκολυνθεί η απευθείας διεξαγωγή ενός διαγωνισμού ICJ

<https://imaginecup.microsoft.com/en-us/junior>



Στόχος μας είναι να κάνουμε την **επιμόρφωση εύκολη**

Το στυλ μάθησης και ο τρόπος ζωής του καθενός είναι διαφορετικά. **Η ευελιξία της προσέγγισης** αυξάνει τις ευκαιρίες ανάπτυξης για τους ηγέτες και τους εκπαιδευτικούς.



Αυτό-διδασκαλία

[Educator Center Overview - Microsoft Learn Educator Center | Microsoft Learn](#)



Εκπαιδευτικές Κοινότητες

[Microsoft Educator programs | Microsoft Learn](#)



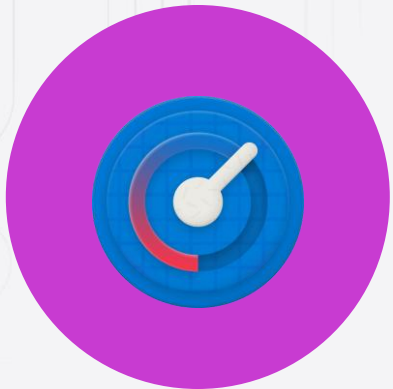
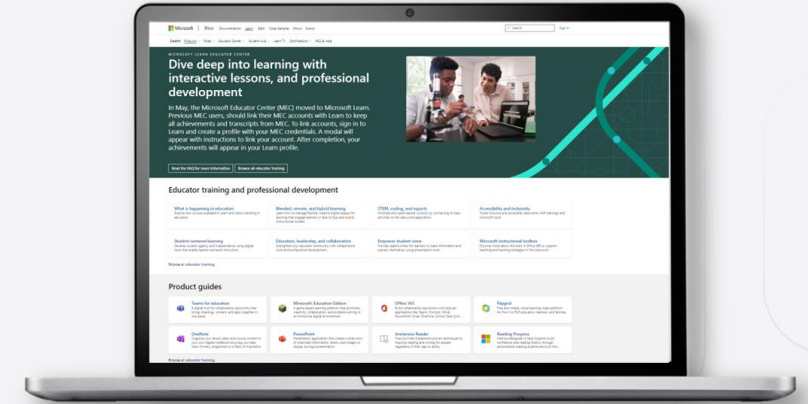
Επιμορφώσεις με εκπαιδευτές

[Tech Talent School for Educators - Tech Talent School](#)

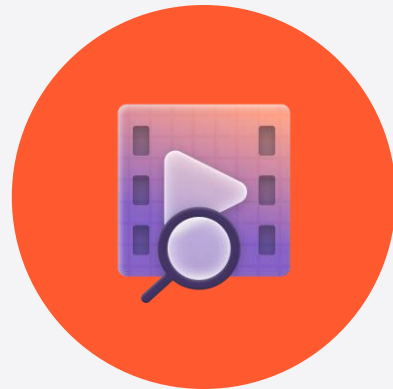
Εισαγωγή στο Κέντρο Εκπαιδευτικών Microsoft Learn

Μια σειρά από τρόπους μάθησης και θέματα που μπορούν να ληφθούν ως αυτόνομα μαθήματα ή να συνδυαστούν για να δημιουργήσουν μια εξατομικευμένη εμπειρία, μεταφρασμένη σε περισσότερες από 70 γλώσσες!

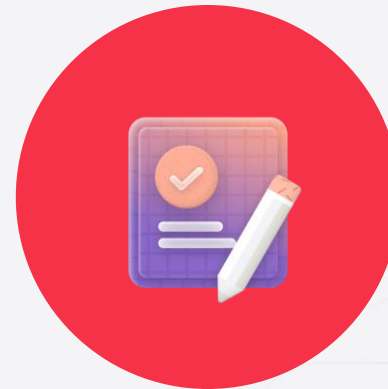
[Educator Center Overview - Microsoft Learn Educator Center | Microsoft Learn](#)



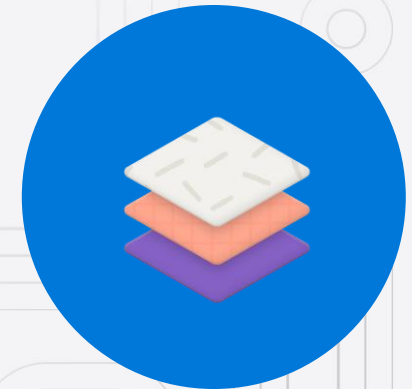
Αυτορυθμιζόμενη μάθηση
(ενότητες και μαθησιακές
διαδρομές)



Οδηγοί προϊόντων



Υλικό για την τάξη



Προγράμματα για
Εκπαιδευτικούς

Ανάπτυξη δεξιοτήτων με τη χρήση ΤΠΕ

Μαρία Φιλιππή



A group of diverse students in a classroom are gathered around a table, looking at a small, black, spherical robot with glowing blue eyes. A male teacher is leaning in from the right, observing their interaction. In the background, a laptop screen displays a colorful bar chart. The scene is brightly lit, suggesting an active learning environment.

21st Century Learning Design

<https://learn.microsoft.com/en-us/training/courses/21st-century-learning-design>



To prepare our learners to thrive in this increasingly complex world, **schools must re-imagine learning environments.** Our school systems need to move away from a model of individuality to one of **collaborative inquiry.**

Companies today expect young people to have a range of skills including:

- Critical thinking
- Skilled communication
- Creative problem solving
- Strong interpersonal skills



To support our learners, educators must create an environment that

- Guides and supports self-directed learning
 - Fosters effective relationships
 - Supports differentiated instruction
- Educators must embrace change and flexibility and shift from simply being fountains of knowledge to being co-constructors of knowledge with a collaborative approach.
- 21st century educators must accept that change is constant and be open to:
 - New technologies
 - New learning theories
 - New assessment techniques



21st century Learning Design

The research behind it

The innovative teaching practices developed from ITL research are three-pronged:

- Learner-centered pedagogy
- Extending learning
- ICT integration



21st century Learning Design

The research behind it

Learner-centered pedagogy means that learning:

- Is personalized
- Is collaborative
- Builds knowledge
- Encourages self-regulation

Extended learning means that the learning environment:

- Encourages problem solving
- Extends beyond the wall of the school to provide 24/7 learning opportunities
- Develops global and cultural understandings

Finally, innovative ICT integration requires that:

- ICT must be embedded in the activity
- ICT is used at a high level by both educators and learners for knowledge building and creativity



Learning design in six dimensions researchers have identified to be critical in today's workforce



- Knowledge construction
- Collaboration
- Real-world problem solving and innovation
- Skilled communication
- Self-regulation
- ICT for learning



21st Century Learning Design

Knowledge Construction



Is knowledge static?



In 2021, *every* minute:

- Instagram users share 695,000 stories
- Snapchat users create 3.4 million snaps
- YouTube users upload 500 hours of content
- Twitter users tweet 350,000 times
- Email users send nearly 200 million messages

A New way of Learning



Learners construct knowledge by engaging in deep learning through:

Interpretation,
Analysis,
Synthesis, and
Evaluation

Once learners have a firm grasp of concepts and ideas, the next step is to deepen their understanding by applying that knowledge in a new context.

At the deepest level, educators must design interdisciplinary learning activities that encourage learners to make connections across disciplines.

The Role of the Educator



By engaging learners in such activities, the role of the educator changes from being a mere transmitter of content to **a co-constructor of knowledge**. By paying attention to learners' knowledge, skills, attitudes, and beliefs, we are shifting to a learner-centered environment that encourages learners to:

- Ask questions,
- Engage in social discourse, and
- Find their own answers.



The Rubric



Knowledge Construction rubric

1

- The learning activity does NOT require learners to construct knowledge. Learners can complete the activity by reproducing information or by using familiar procedures

2

- The learning activity DOES REQUIRE learners to construct knowledge by **interpreting, analyzing, synthesizing, or evaluating** information or ideas
- BUT the activity's main requirement is NOT knowledge construction

3

- The learning activity's **main requirement** IS knowledge construction
- BUT the learning activity does NOT require learners to apply their knowledge in a new context

4

- The learning activity's **main requirement** IS knowledge construction
- AND the learning activity DOES require learners to **apply their knowledge in a new context**
- BUT the learning activity does NOT have **learning goals in more than one subject**

5

- The learning activity's **main requirement** IS knowledge construction
- AND the learning activity DOES require learners to **apply their knowledge in a new context**
- AND the knowledge building IS interdisciplinary. The activity DOES have **learning goals in more than one subject**

The Decision Tree



Knowledge Construction decision tree

Requires
knowledge
construction?

Main requirement
is knowledge
construction?

Learners are required to
apply their knowledge in
a new context?

Learning
activity is
interdisciplinary?

Yes

Yes

Yes

Yes

5

No

No

No

No



1

2

3

4

Microsoft Tools for Knowledge Construction

Microsoft Edge

Learn more about Microsoft Edge with this module: [Recommended Edge module](#)

Microsoft Teams

Learn more about Microsoft Teams here: [Teams product page](#), [Teams Interactive Guide](#)

One Note Class Notebook

Learn more about OneNote Class Notebook with the following resources:
[OneNote product page](#)
[OneNote Interactive Guide](#)
[Recommended OneNote module](#)

SmartArt Graphics. Word and PowerPoint

Learn more about SmartArt graphics, Word, and PowerPoint with the following resources:

[SmartArt graphics](#)
[Word product page](#)
[PowerPoint product page](#)





21st Century Learning Design

Collaboration



The component skills required to collaborate effectively include



- Negotiation,
- Conflict resolution,
- Agreement,
- Distribution of tasks,
- Open communication, and
- Integration of ideas into a coherent whole.



The Rubric



Collaboration rubric

- 1
 - Learners are NOT required to work together in pairs or groups
- 2
 - Learners DO **work together**
 - BUT they DO NOT have shared responsibility
- 3
 - Learners DO have **shared responsibility**
 - BUT they ARE NOT required to make substantive decisions together
- 4
 - Learners DO have **shared responsibility**
 - AND they DO make **substantive decisions** together about the content, process, or product of their work
 - BUT their work IS NOT interdependent
- 5
 - Learners DO have **shared responsibility**
 - AND they DO make **substantive decisions** together about the content, process, or product of their work
 - AND their work is **interdependent**

The Decision Tree



Collaboration decision tree

Learners are
required to work
in pairs or groups?

Learners have
shared
responsibility?

Learners make
substantive
decisions together?

Learners'
work is
interdependent?

Yes



Yes



Yes



Yes



5

No

No

No

No



1



2



3



4

True Collaboration

Placing learners in small groups and giving them a task doesn't guarantee collaboration. To learn effective collaboration skills, children must work with others in specific ways.

Activities that promote collaboration require learners to:

- Share responsibility,
- Make substantive decisions together, and
- Work interdependently.



Microsoft Tools

Microsoft Teams

- **Channels** – Educators create channels for each team so the group has a designated place to share all their resources and files. Educators decide if the channel is viewable by everyone or to specific team members.
- **Posts** – Learners share resources, discuss ideas, and ask questions to teammates in the posts tab of any channel.
- **Files** – Learners collaborate on documents, PowerPoint slides, and Excel spreadsheets directly within Teams and upload media files for easy access.
- **Forms** – Learners may add a Forms tab to their channel and collaborate on a survey. Once distributed to respondents, learners analyze the results directly in Teams.
- **Teams calls** – Learners may connect with each other via Teams calls when school isn't in session. They may also consult with outside experts by inviting the expert to visit the class via Teams.

Learn more about Microsoft Teams with the following resources:

- [Teams product guide](#)
- [Teams Interactive Guide](#)



Microsoft Tools

One Note Class Notebook

Learn more about OneNote Class Notebook with the following resources:

- [OneNote product page](#)
- [OneNote Interactive Guide](#)
- [Recommended OneNote module](#)

Immersive Reader

Learn more about Immersive Reader with the following resources:

- [Immersive Reader product guide](#)
- [Immersive Reader Interactive Guide](#)
- [Recommended Immersive Reader module](#)

Microsoft Whiteboard

Learn more about Microsoft Whiteboard with this module:

- [Recommended Whiteboard module](#)





21st Century Learning Design

Self-Regulation



The Role of the Educator



Educators must work with learners and guide and empower them to:

- Create opportunities to learn effectively
- Take responsibility for their own learning
- Develop initiative and self-direction skills

Educators play a key role in ensuring that our learners develop self-regulation skills by **designing appropriate learning tasks**.

Learners must have the opportunity to engage in learning activities that are **meaningful** to them and take place over an **extended period of time**.

Educators must develop **clear learning goals** and **success criteria** so learners **plan and monitor** their own work.



The Rubric



Self-Regulation rubric

1

- The learning activity is NOT long-term OR learners DO NOT have both learning goals and associated success criteria in advance of completing their work

2

- The learning activity IS **long-term**
- AND learners DO have **learning goals and associated success criteria** in advance of completing their work
- BUT learners DO NOT have the opportunity to plan their own work

3

- The learning activity IS **long-term**
- AND learners DO have **learning goals and associated success criteria** in advance of completing their work
- AND learners DO have the opportunity to **plan their own work**
- BUT learners DO NOT have the opportunity to revise their work based on feedback

4

- The learning activity IS **long-term**
- AND learners DO have **learning goals and associated success criteria** in advance of completing their work
- AND learners DO have the opportunity to **plan their own work**
- AND learners DO have the opportunity to **revise their work based on feedback**

The Decision Tree



Self-Regulation decision tree

Long-term activity **AND** learners have **learning goals and success criteria** in advance?

Yes



Learners **plan** their own work?

Yes



Learners have opportunity to **revise** work based on feedback?

Yes



4

No



1

No



2

No



3

Microsoft Tools

To plan and manage their work throughout a learning activity, learners may use a variety of Microsoft tools.

Microsoft To Do

allows learners to create a daily planner for their projects. Learners may create a task for each part of a project. If they collaborate on a project, they may share the tasks with peers.

Tasks by Planner To Do app in Microsoft Teams

helps manage class projects. Learners break down the project into specific steps and assign parts of the project to each team member. The team then tracks each other's progress.

The Tag feature in OneNote

also helps learners stay organized. Learners organize research, brainstorm, and drafts with specific tags. They may also itemize the steps of a project.





21st Century Learning Design

Real World Solving Problems and
Innovation



The Role of the Educator



According to employers, the most important skills in new recruits include:

- Teamwork
- Problem solving
- Innovative thinking

The key is to design a **learning scenario with a defined challenge in a real-world context**. This challenge requires learners to innovate by implementing their solutions, designs, or ideas to audiences outside the classroom.

The Rubric



Real-World Problem Solving and Innovation rubric

1

- The learning activity's main requirement IS NOT problem solving. Learners use a previously learned answer or procedure for most of the work

2

- The learning activity's main requirement IS **problem solving**
- BUT the problem IS NOT a **real-world problem**

3

- The learning activity's main requirement IS **problem solving**
- AND the problem IS a **real-world problem**
- BUT learners DO NOT **innovate**. They are NOT required to implement their ideas in the real world nor to communicate their ideas to someone outside the academic context who can implement them

4

- The learning activity's main requirement IS **problem solving**
- AND the problem IS a **real-world problem**
- AND learners DO **innovate**. They ARE required to implement their ideas in the real world or to communicate their ideas to someone outside the academic context who can implement them

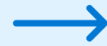
The Decision Tree



Real-World Problem Solving and Innovation decision tree

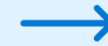
Main requirement is
problem solving?

Yes



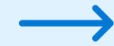
Are learners working on
a **real-world problem?**

Yes



Requires
innovation?

Yes



4

No



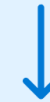
1

No



2

No



3



Microsoft Tools



In the **problem-solving process**, learners may use:

OneNote Class Notebook to brainstorm and collect research and data

Minecraft Education to conduct simulations

Microsoft Forms to collect data

Microsoft Excel to analyze data

Microsoft Teams calls to connect with experts



Microsoft Tools



When their problem solving also requires **innovation**, many Microsoft tools help learners publish their ideas in the real world.

[Microsoft Video Editor](#)

[Microsoft Voice Recorder](#)

[Microsoft PowerPoint](#)

[Microsoft Sway](#)

[Microsoft Word](#)

[Flip](#)

[Minecraft Education](#)

[Microsoft MakeCode Arcade](#)





21st Century Learning Design

Skilled Communication



The impact of Technology on Communication and Education



Communication today is characterized by:

Global Connectivity
Communication Evolution
Multimodal Tools

Educational Impact

New technologies demand educators to prepare students for effective communication in a digital world.

Learner Engagement

Technology offers opportunities for learners to engage in meaningful discussions and share their views beyond the classroom.

The Rubric



Skilled Communication rubric

- 1
 - Learners are NOT required to produce extended or multi-modal communication
- 2
 - Learners ARE required to **produce extended communication** or **multi-modal communication**
 - BUT they are NOT required to provide **supporting evidence** OR design their work for a **particular audience**
- 3
 - Learners ARE required to produce **extended communication** or **multi-modal communication**
 - AND they ARE required to provide **supporting evidence**: they must explain their ideas or support a thesis with facts or examples

OR

 - They ARE required to design their communication for a **particular audience**
 - BUT not both
- 4
 - Learners ARE required to produce **extended communication** or **multi-modal communication**
 - AND they ARE required to provide **supporting evidence**
 - AND they ARE required to **design their communication for a particular audience**

The Decision Tree



Skilled Communication decision tree

Communication was
extended or **multi-modal**?

Yes



No



1

Provided sufficient
supporting **evidence**?

Yes



No



Designed appropriately for
a **particular audience**?

No

Yes



2

Designed appropriately for
a **particular audience**?

Yes



No



3

4



Microsoft Tools



Learners have a variety of Microsoft tools to choose from when **delivering their communication**.

Microsoft Word: extended responses, blog posts with images and even embed a video, express their ideas, the Editor tool serves as learners' virtual writing assistant.

Microsoft PowerPoint: live presentations

Microsoft Sway: attractive multimedia presentations for the web

Microsoft Video Editor: documentaries, public service announcements, or other video products for specific audiences

Microsoft Voice Recorder: podcasts





21st Century Learning Design

ICT for Learning



The Role of Educators



Using a wide range of digital technologies, educators must design learning experiences that help young people develop the skills to:

- Evaluate and analyze information and ideas
- Design and create new information and ideas

When incorporating ICT in learning activities, educators must consider whether learners will use ICT in meaningful ways to:

- Solve complex problems
- Construct knowledge
- Design knowledge-based products

The Rubric



ICT for Learning rubric

- 1
 - Learners **DO NOT** have the opportunity to use ICT for this learning activity
- 2
 - Learners **use ICT to learn to practice basic skills or reproduce information**. They are not constructing knowledge
- 3
 - Learners **use ICT to support knowledge construction**
 - **BUT** they could construct the same knowledge without using ICT
- 4
 - Learners **use ICT to support knowledge construction**
 - **AND the ICT is required for constructing this knowledge**
 - **BUT** learners do **NOT** create an ICT product for authentic users.
- 5
 - Learners **use ICT to support knowledge construction**
 - **AND the ICT is required for constructing this knowledge**
 - **AND** learners **do create an ICT product for authentic users**

The Decision Tree



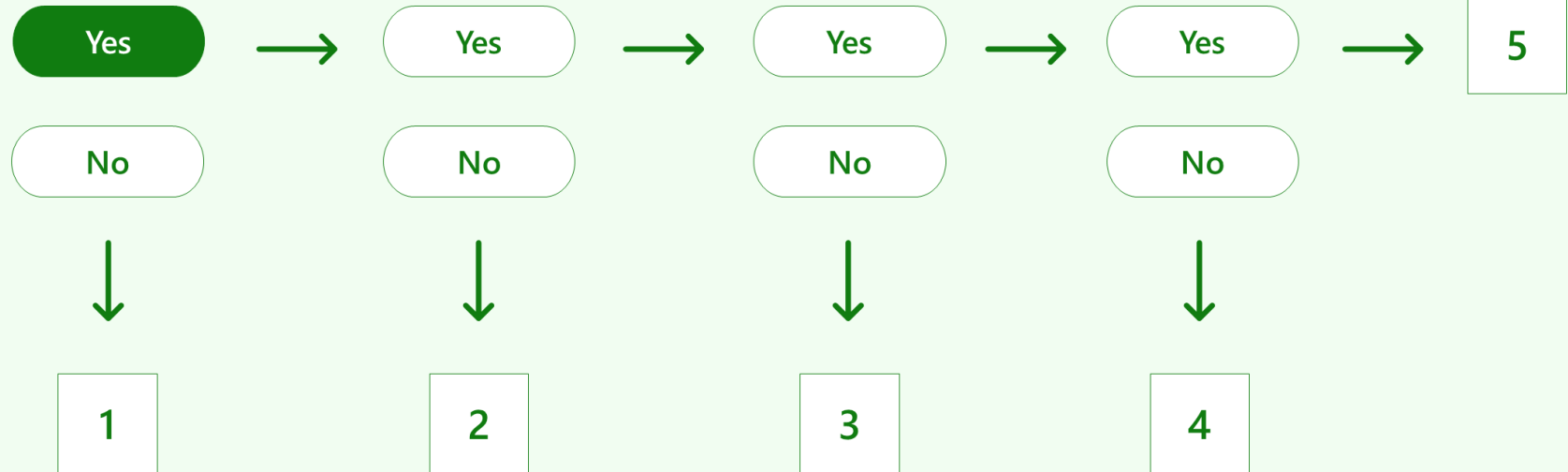
ICT for Learning decision tree

Learners have the opportunity to **use** ICT?

ICT supports learners' **knowledge construction**?

ICT is **required** for constructing this knowledge?

Learners are **designers** of an ICT product?



Microsoft Tools

Microsoft tools that support learners' knowledge construction include:

[Microsoft Edge](#)

[OneNote Class Notebook](#)

[SmartArt](#) graphics in Word and PowerPoint

[Bing](#)

[Translator extension in Edge](#)

[Microsoft Teams](#)

[Microsoft Forms](#)



Microsoft Tools

A variety of Microsoft tools support learners when they're designers of ICT products:

[Microsoft Video Editor-Clipchamp,](#)

[Microsoft Voice Recorder](#)

[Microsoft PowerPoint](#)

[Microsoft Sway](#)

[Microsoft Word](#)

[Minecraft Education](#)

[Microsoft MakeCode Arcade](#)



Τεχνητή Νοημοσύνη στην Microsoft

Learning Accelerators (τεχνητή νοημοσύνη
για προσωποποιημένη μάθηση)
Δωρεάν και ελεύθερα εργαλεία TN ([Reading Coach](#) και [Microsoft Designer -
Stunning designs in a flash](#))



Τεχνητή Νοημοσύνη στην εκπαίδευση απο την Microsoft



Πλαίσιο:
Microsoft
Education AI
Toolkit
(azureedge.net)



Προσωποποιημένη
μάθηση
Learning Accelerators



Υποστήριξη
Εκπαιδευτικών
AI for education
| Microsoft
Learn



Προγράμματα για
πανεπιστήμια
Microsoft Learn for
Educators Institute
Program
Content
Labs
Assessment Bank
Certifications



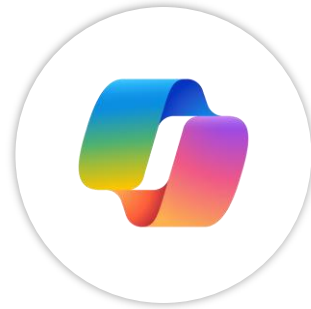
AI για φοιτητές
MS Learn
Access to Azure
Discounted
Certifications
Imagine Cup
AI Business
School

Λύσεις Τεχνητής Νοημοσύνης για την Εκπαίδευση



Copilot

Bing Chat Enterprise
iOS and Android
Windows



Copilot for Microsoft 365



Microsoft Education AI



Your Copilot

Ο στόχος είναι να παρέχει στην εκπαιδευτική κοινότητα γνώσεις, στρατηγικές και προτάσεις που θα τους βοηθήσουν να προχωρήσουν στο ταξίδι τους χρησιμοποιώντας παραγωγικές τεχνολογίες AI

- ✓ Τεχνολογίες: Microsoft Copilot, Copilot για Microsoft 365, Copilot στα Windows, GitHub Copilot και Azure AI Studio
- ✓ Ιστορίες και βέλτιστες πρακτικές που αναδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται ήδη από εκπαιδευτικά ιδρύματα σε όλο τον κόσμο
- ✓ Τελευταία έρευνα που αποδεικνύει τα θετικά αποτελέσματα αυτών των λύσεων AI
- ✓ Οδηγίες βήμα προς βήμα, στιγμιότυπα οθόνης και σύνδεσμοι



Microsoft Education AI Toolkit



The Microsoft Education AI Toolkit is a collection of resources organized into five sections to help education leaders along their AI journey

Overview

Basics of AI, responsible use, and Microsoft Copilot

Plan

Data governance, policy tips, and community engagement

Implement

Copilot practice, step-by-step guidance, and staff development

AI Navigators

Profiles of AI adoption by leading institutions

Research

Current information on AI in education



Access the toolkit and more resources
aka.ms/MicrosoftReimagine

Microsoft 365 for education

Επιταχυντές μάθησης

Foundational



Reading Progress and Coach



Reflect



Math Progress and Coach

Future-Ready



Search Progress and Coach



Speaker Progress and Coach

Analytics



Education Insights

Εκπαιδευτικά εργαλεία



Teams for Education



Microsoft Word



Microsoft Excel



Microsoft PowerPoint



OneNote Class Notebook



Microsoft Forms



Microsoft Stream



Microsoft Whiteboard



Minecraft Education



Flip



Clipchamp

Λύσεις προσβασιμότητας



Immersive Reader



Translator



Narrator



Voice Typing



Live Captions

Βασικά συστατικά

Platform



Windows 11



Education Devices

Management



Intune for Education



Azure Active Directory



School Data Sync

Security



Microsoft Defender



Defender for Endpoint



Microsoft Sentinel



Microsoft Purview

Learning Accelerators



Θεμελιώδεις δεξιότητες



Δεξιότητες έτοιμες για το μέλλον



Ανάλυση Δεδομένων



Ανάγνωση

Progress &
Reading Coach

Μαθηματικά

Progress &
Math Coach

Ευημερία

Microsoft Reflect

Παρουσίαση

Progress &
Speaker Coach

Αναζήτηση

Progress &
Search Coach

Στατιστικά

Education
Insights

Reading Progress

Search

Close

Activity

Chat

Teams

Assignments

Calendar

Files

Store

Help

Reading Progress

Christie Cline

Attempts: 2 Level: B Words: 207 Insights

41 Correct Words per Minute

83% Accuracy Rate

5 Mispronunciations

2 Omissions

1 Self-corrections

1 Insertions

0 Repetitions

5 Practiced Words

Auto-Detect PREVIEW

Pronunciation sensitivity Low

Student work

Not turned in View history

Geography of the Earth

Feedback

Great job finishing all your practice words this week Christie! Just remember!

Points / 100

Return

The study of Earth's **landforms** is called physical geography. Landforms can be mountains and valleys. They can also be **glaciers**, lakes, or rivers. Landforms are sometimes called physical features. It is important for students to know about the physical geography of Earth.

The seasons, the **atmosphere** and all **the** natural processes of Earth affect where people are able to live. Geography is one of a **combination** of factors that people use to decide where they want to live.

The **physical** features of a region are often rich in resources. Within a nation, mountain ranges become natural borders for settlement areas. In the U.S., major mountain ranges are the Sierra Nevada, the Rocky Mountains, and the Appalachians.

Fresh water sources also influence where people settle. People need water

Reading Progress - AI Generated Comprehension Questions



Activity Chat Teams Assignments Calendar Files Apps

Search

Reading Progress Close Next

< Choose a different passage Edit Student view

Geography of the Earth


209 words | French (Canada)

The study of Earth's landforms is called physical geography. Landforms can be mountains and valleys. They can also be glaciers, lakes, or rivers. Landforms are sometimes called physical features. It is important for students to know about the physical geography of Earth.

The seasons, the atmosphere and all the natural processes of Earth affect where people are able to live. Geography is one of a combination of factors that people use to decide where they want to live.

The physical features of a region are often rich in resources. Within a nation, mountain ranges become natural borders for settlement areas. In the U.S., major mountain ranges are the Sierra Nevada, the Rocky Mountains, and the Appalachians.

Add comprehension questions



Generate questions Add my own Cancel

Apps

Rehearse with Speaker Coach in PowerPoint



The screenshot displays the PowerPoint Online interface for a presentation titled "Event Planning Proposal". The ribbon is set to "Slideshow", and the "Rehearse with Coach" button is visible in the Slideshow group. The main slide area shows a slide with the text "We Create Extra Ordinary Experiences." and the VanArsdel logo. The slide is decorated with various geometric shapes and a smiley face. The status bar at the bottom indicates "Slide 1 of 12", "English (U.S.)", "Inner Ring (Fastfood) : FF1", "Help improve Office", "Notes", "100%", and a zoom icon.

Office PowerPoint Online

https://microsoft-my.sharepoint.com/eventplanningproposal

PowerPoint Event Planning Proposal

Simplified Ribbon

File Home Insert Design Transitions Animations **Slideshow** Review View Help Tell me what you want to do Edit in App

Share Comments Activity

From Beginning From Current Slide Present Live Always Use Subtitles Rehearse with Coach

1 Event Planning Proposal 2019

2 We Create Extra Ordinary Experiences.

3

4

5

6

Slide 1 of 12 English (U.S.) Inner Ring (Fastfood) : FF1 Help improve Office Notes 100%

Speaker Progress – Educator Review



Microsoft Teams interface showing a student's rehearsal report for Samantha. The report includes a video player, a summary of performance, and detailed feedback sections.

Student Samantha's Rehearsal Report

Great speech! 🎉 Pay more attention to your body language and filler words.

4:59 speaking time **8** total feedback

Top strengths

Pace

slow 100 **152** words/min 150 fast

Your pace is just right. Keep it up! Your spot-on pace can make it easier for your audience to understand and remember what you said.

Your average pace over time

words/min

Top opportunities

Body language

Suggestions for a more engaging presentation:

- Eye contact**
Keep your gaze forward
- Facing away** (1) **Good** (1)

Filler words

To sound more polished and confident, pause and relax to avoid filler words:

umm (11) basically (1)

Feedback: **B** I U B A ... Great job!

Feedback with Copilot: Enhance feedback

Points: 95 / 100 ✓

Return

Hide pane

Reading Coach [Reading Coach Preview \(microsoft.com\)](https://microsoft.com/reading-coach)

Εξατομικευμένη πρακτική με τεχνητή νοημοσύνη στο σχολείο και στο σπίτι

The screenshot displays the Reading Coach application window. At the top, a sun icon and the text "Good job! Now choose what happens next..." are visible. Below this, a list of practice words is provided: Mission, Mischievous, Shimmering, Wondrous, Cluster, and Artifact. Three story options are presented, each with a corresponding illustration and a radio button for selection. The first option shows a pirate ship and is unselected. The second option shows a child in space and is selected with a green checkmark. The third option shows a rover on Mars and is unselected. The Windows taskbar at the bottom shows the date and time as 10/6/21, 9:28 AM, along with weather information (78°F Sunny) and system icons.

Reading Coach

Good job! Now choose what happens next...

We've added these **practice words** to your next chapter:

- Mission
- Mischievous
- Shimmering
- Wondrous
- Cluster
- Artifact

Max and Lily are followed by space pirates.

Max and Lily go deeper into space.

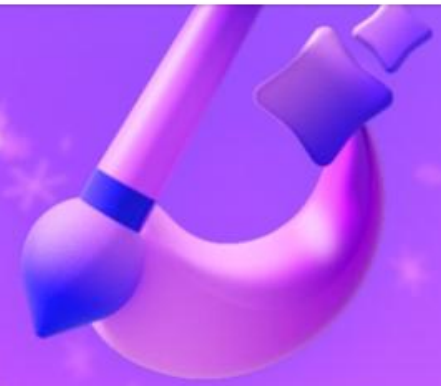
Max and Lily's spaceship has a problem. They can't take off!

78°F Sunny

Search web and school

10/6/21 9:28 AM

Bring your best ideas to life with Designer

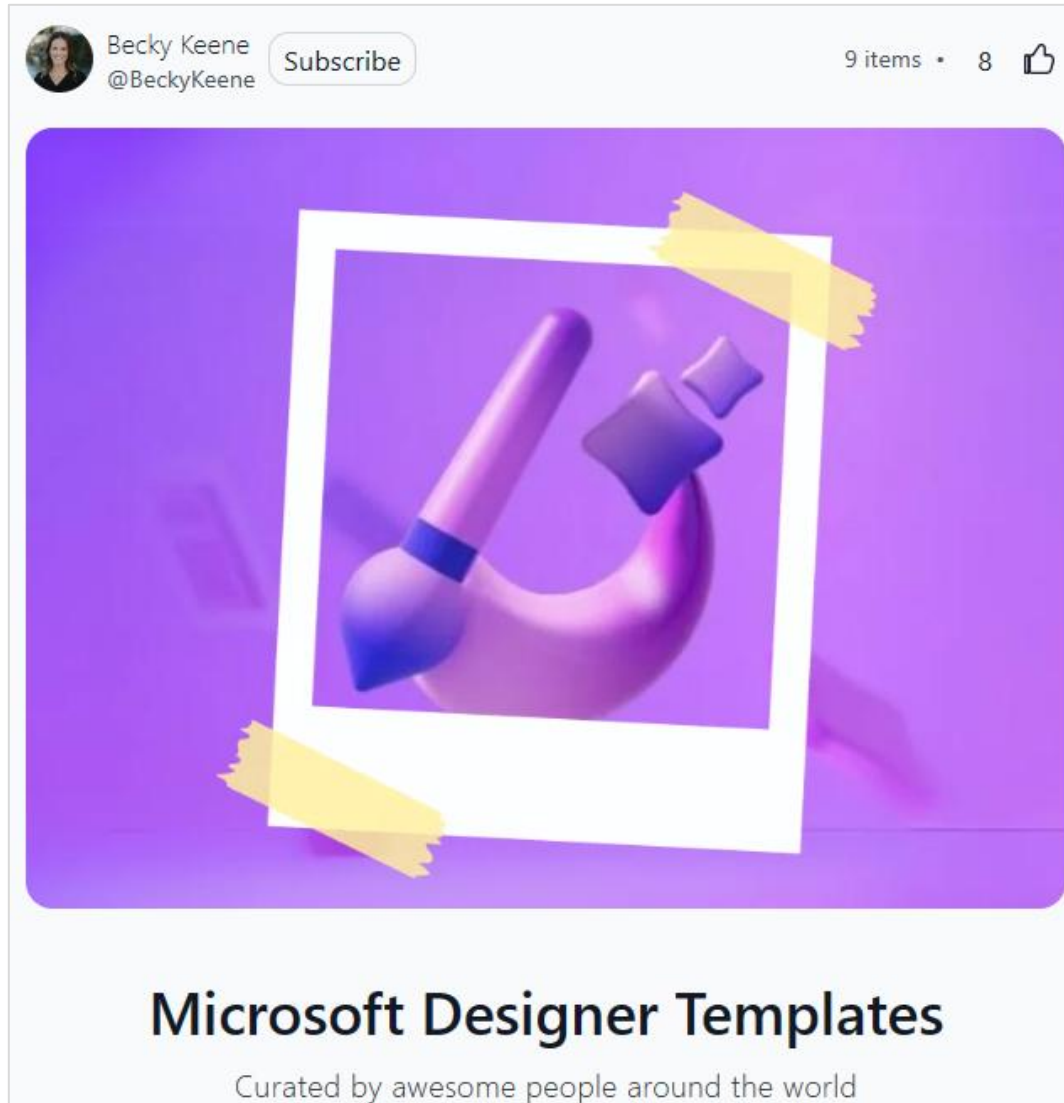


❄️ Create something special for the holidays





Πολλά πρότυπα Designer για να δοκιμάσετε!



aka.ms/DesignerTemplates

Reflect



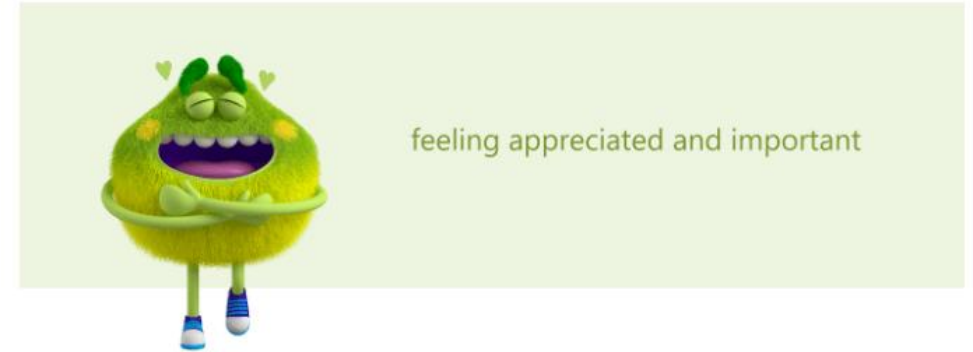
Το **Reflect** στο Microsoft Teams for Education είναι μια εφαρμογή αναγνώρισης των συναισθημάτων που βοηθά τους εκπαιδευτικούς να υποστηρίξουν τους μαθητές τους και την τάξη. Μέσω της εφαρμογής, οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες για να αναγνωρίζουν και να περιηγούνται στα συναισθήματά τους με τακτικές ευκαιρίες να μοιράζονται και να ακούγονται.

- Παρέχετε ένα χώρο για συναισθήματα και συναισθήματα.
- Ζωντανέψτε τα συναισθήματα με το κινούμενο τέρας συναισθημάτων.
- Χτίστε αυτογνωσία και ενσυναίσθηση.
- Αναπτύξτε συναισθηματική λεπτομέρεια επεκτείνοντας το συναισθηματικό λεξιλόγιο με πάνω από 50 διαφορετικές λέξεις.

[Get started with Microsoft Reflect in Teams](#)

😊 I am feeling **valued** today.

awed calm cheerful comfortable confident content creative curious energized excited focused glad grateful happy included inspired motivated optimistic peaceful pensive proud successful **valued**



Cancel

Submit your response

Create new check-in

Check-in question

- How are you feeling today?
- Overall, how did this week feel for you?
- How do your friendships feel today?
- How are you feeling about [enter your topic here?](#)

Duration

🕒 2 hours

Post check-in to

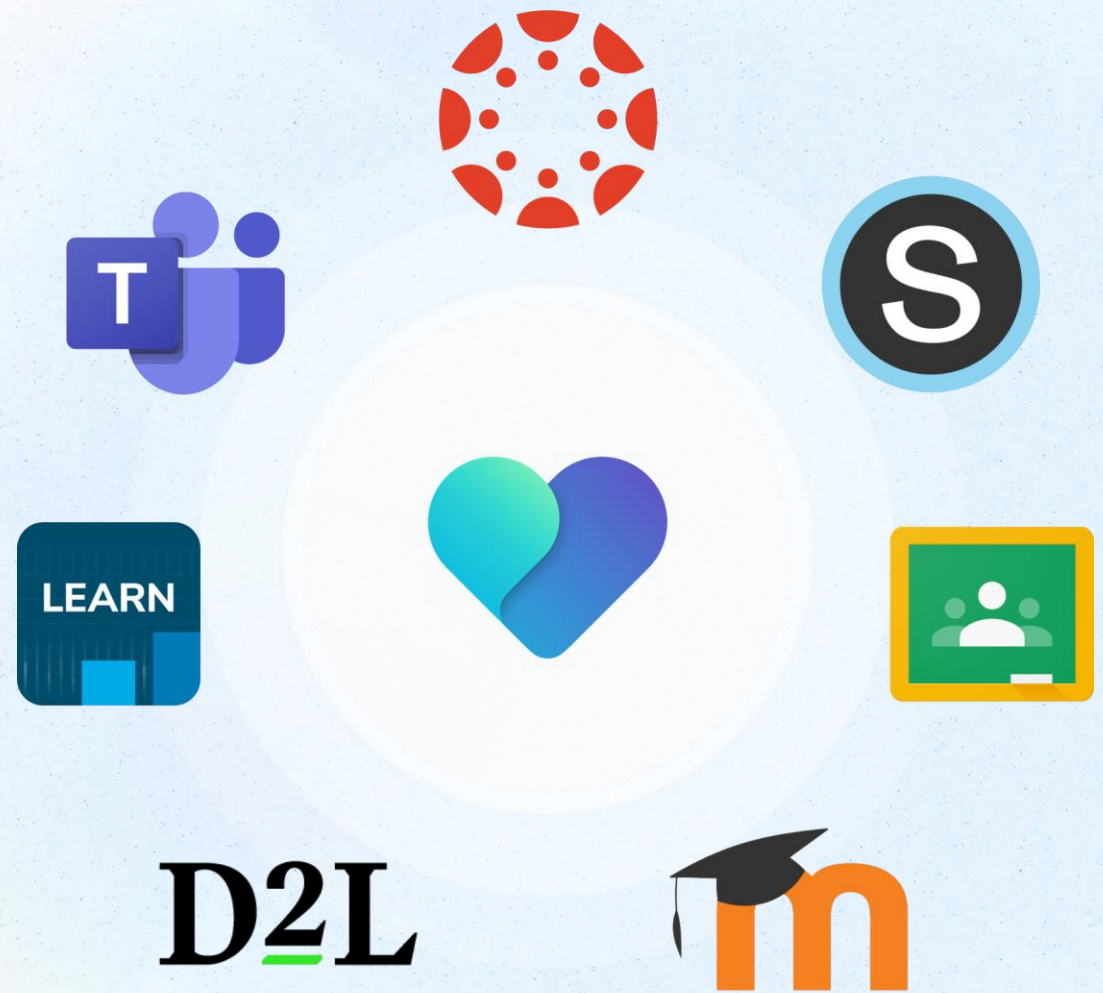
📁 Reflect & Connect 🧡🧡

Post check-in



Το Reflect συναντά εσάς
ακριβώς εκεί που βρίσκεστε –
δωρεάν.

Προσβάσιμο από οποιαδήποτε συσκευή,
απρόσκοπτα σε
το πρόγραμμα περιήγησής σας,
μέσω του Microsoft Teams,
ή εντός του LMS του ιδρύματός σας.



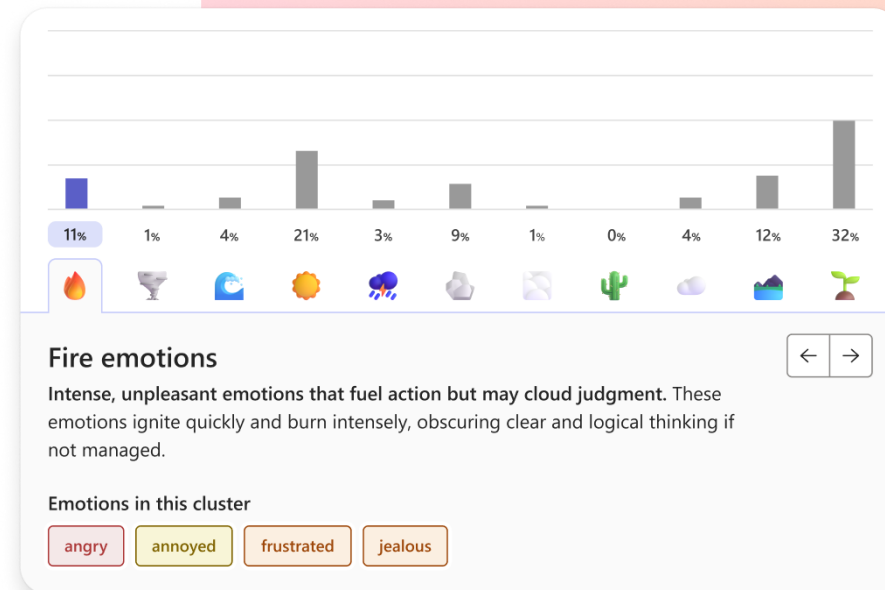
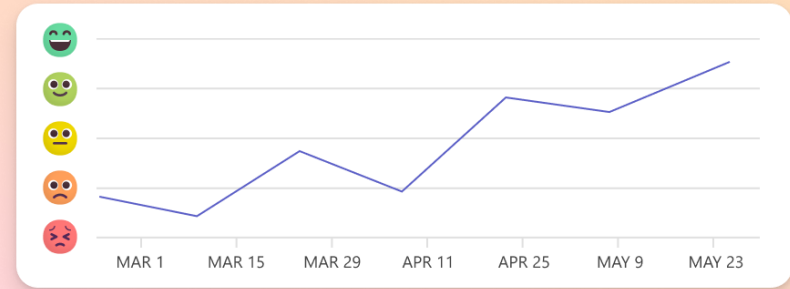
Get started

Explore trends

- Συλλέξτε τις απαντήσεις των μαθητών και του προσωπικού με την πάροδο του χρόνου για να αποκαλύψετε τάσεις, να προσδιορίσετε μοτίβα και να παρέχετε συνεχή υποστήριξη.
- Το Reflect δεν προορίζεται μόνο για τη συλλογή δεδομένων για την υποστήριξη των δεξιοτήτων SEL. Είναι επίσης ένα ουσιαστικό εργαλείο για τον εντοπισμό και το σχεδιασμό εκπαιδευτικών αλλαγών, περιβαλλοντικών προσαρμογών και στρατηγικών αξιολόγησης.

Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τον δικό σας πίνακα ελέγχου με το νέο Microsoft Graph API και σύνδεση δεδομένων ευεξίας με άλλα σύνολα δεδομένων σε έναν πίνακα εργαλείων σε επίπεδο σχολείου ή περιφέρειας.

hurt stuck **bored** **stressed** **focused** angry comfortable
grateful energized **nervous** **tired** **bored** peaceful
creative **tired** **happy** **calm** **optimistic**
comfortable **annoyed** **confused** **glad** excited ambitious



More ways to Reflect

Emotion Board



More ways to Reflect

Emotion Board

One-time setup



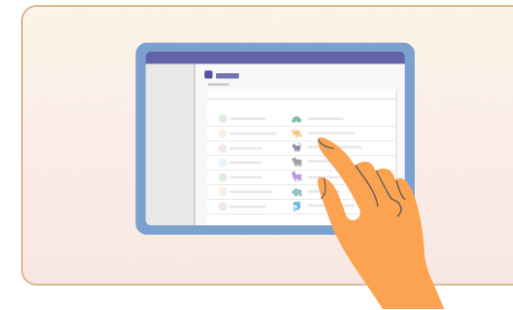
Print the kit



Cut the cards



Attach Velcro or a magnet

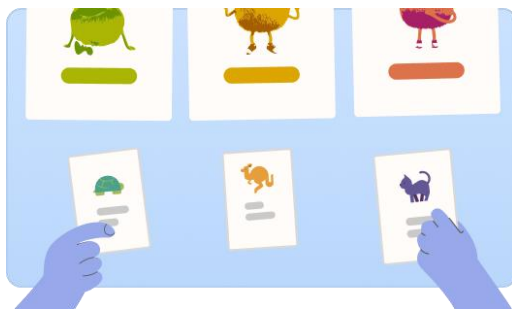


View the mapping in the app

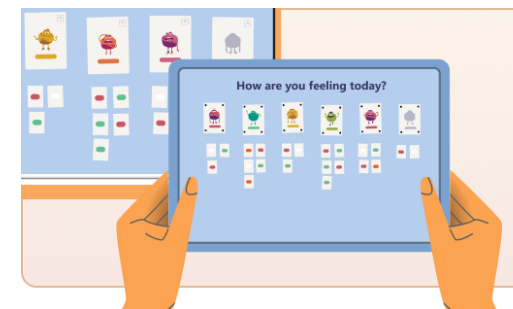
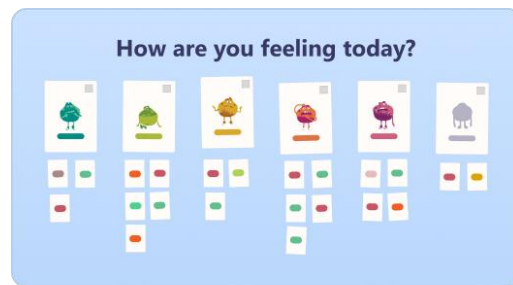


Give each student their card

Daily use



Students place their cards below the relevant emotion category on the board




Scan the board to collect responses

Take a brain break

Από την καθοδηγούμενη αναπνοή και την ενσυνειδητότητα, μέσω ασκήσεων stretching, σε βιβλία ζωγραφικής - Υπάρχουν τόσοι πολλοί πόροι για να δώσουν σε όλους μια πολύ αναγκαία «παύση» για να βοηθήσουν στην πλοήγηση των συναισθημάτων τους και να διαμορφώσουν στρατηγικές για τη διαχείριση των δυσάρεστων συναισθημάτων.

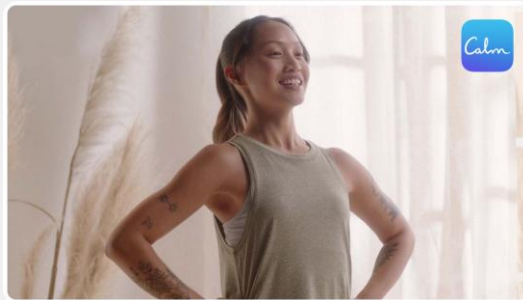
 Meditate

 Move

 Play

 Music

 Podcasts



aka.ms/AlforEducators



Empower educators to explore the potential of artificial intelligence

53 min • Module • 9 Units

[Feedback](#)

Beginner K-12 Educator Higher Education Educator Bing Microsoft Edge Flip PowerPoint

Navigate AI in education by looking at essential AI concepts, techniques, and tools, highlighting practical applications. AI can support personalized learning, automate daily tasks, and provide insights for data-driven decision making.

Learning objectives

Upon completion of this module, you'll be able to:

- Describe generative AI in the broader context of AI in terms of how these systems work and what they can do.
- Explain what a large language model (LLM) is and the basics of how it works.
- Use generative and summative capabilities of LLMs (generate text, expand from main points, condense into main points, answer questions based on given text, etc.).
- Summarize potential impacts.
- Explain how AI can be used to improve learning outcomes, reduce educator workload, and increase learner engagement.
- Explain how the use of AI can help learning be more accessible and inclusive.

ISTE Standards for Educators [®]:

- Educator - Designer

1000 XP

Νέος, δωρεάν κύκλος μαθημάτων στην πλατφόρμα μάθησης Microsoft Learn

Ευθυγραμμίζεται με τα πρότυπα ISTE και UNESCO για την εκπαίδευση

- [AI for education | Microsoft Learn](#)
- [Generative AI - Training | Microsoft Learn](#)
- [Empower educators to explore the potential of artificial intelligence - Training | Microsoft Learn](#)
- [Enhance teaching and learning with Bing Chat – Training](#)
- [AI Skills Initiative - Training and Resources | Microsoft CSR](#)



Generative AI (Microsoft Copilot)

Μαρία Φιλιππή



Τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη;

Η τεχνητή νοημοσύνη (AI) είναι η ικανότητα ενός υπολογιστή ή άλλης μηχανής να εκτελεί εκείνες τις δραστηριότητες [ή εργασίες] που κανονικά πιστεύεται ότι απαιτούν νοημοσύνη.



Μια σύντομη ιστορία της τεχνητής νοημοσύνης

Τεχνητή νοημοσύνη

Μηχανική μάθηση

Βαθιά μάθηση

Γενετική τεχνητή
νοημοσύνη

Δεκαετία 1950

Τεχνητή νοημοσύνη

Ο τομέας της επιστήμης των υπολογιστών που επιδιώκει να δημιουργήσει έξυπνες μηχανές που μπορούν να αναπαράγουν ή να υπερβαίνουν την ανθρώπινη νοημοσύνη.

1959

Μηχανική μάθηση

υποσύνολο της τεχνητής νοημοσύνης που επιτρέπει στις μηχανές να μαθαίνουν από υπάρχοντα δεδομένα και να βελτιώνουν αυτά τα δεδομένα για τη λήψη αποφάσεων ή προβλέψεων.

2017

Βαθιά μάθηση

Μια τεχνική μηχανικής μάθησης στην οποία χρησιμοποιούνται στρώματα νευρωνικών δικτύων για την επεξεργασία δεδομένων και τη λήψη αποφάσεων.

2021

Γενετική τεχνητή νοημοσύνη

να δημιουργήσετε νέο γραπτό, οπτικό και ακουστικό περιεχόμενο με προτροπές ή υπάρχοντα δεδομένα.

Η τεχνητή νοημοσύνη στον κόσμο γύρω μας

Αναγνώριση ομιλίας



Bots εξυπηρέτησης πελατών

Πρόβλεψη λέξεων



Προτάσεις αγορών

Ανάλυση εικόνας



Ανάλυση κειμένου

Τι είναι η παραγωγική τεχνητή νοημοσύνη ;

Η Γενετική Τεχνητή Νοημοσύνη (AI) είναι ένα συναρπαστικό σύνορο στην τεχνολογία, που βασίζεται σε δεκαετίες έρευνας στον ευρύτερο τομέα της AI. Στον πυρήνα της, η γενετική τεχνητή νοημοσύνη είναι ένας υποκλάδος της τεχνητής νοημοσύνης που είναι ικανός να παράγει νέο περιεχόμενο όπως κείμενα, εικόνες, βίντεο ή ακόμα και κωδικοποίηση! Αυτό επιτυγχάνεται με την εκμάθηση προτύπων από υπάρχοντα δεδομένα και την κατανόηση του πλαισίου και της πρόθεσης της γλώσσας. Τα εργαλεία Generative AI μπορούν να παράγουν συναρπαστικές και ευφάνταστες δημιουργίες, καθιστώντας το ένα ισχυρό εργαλείο που χρησιμοποιείται από διάφορα επαγγέλματα.



ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

[Career Essentials in Generative AI by Microsoft and LinkedIn | LinkedIn Learning](#)



Powered by

Large Language Models

or **LLMs**

Ένα μεγάλο γλωσσικό μοντέλο (LLM) είναι ένα σύνολο μαθηματικών αλγορίθμων που είναι προ-εκπαιδευμένο σε μεγάλες ποσότητες δεδομένων (σκεφτείτε δισεκατομμύρια!) κειμένων, από βιβλία έως άρθρα έως ολόκληρα αρχεία διαδικτύου. Μέσω αυτής της εκπαιδευτικής διαδικασίας, οι LLMs γίνονται ικανοί στην αλγοριθμική πρόβλεψη των πιο πιθανών κόσμων που θα ακολουθήσουν σε μια πρόταση. Αυτό επιτρέπει στο μοντέλο να συλλάβει τη χρήση της γλώσσας και τα μοτίβα, με αποτέλεσμα τις εξαιρετικές γλωσσικές δεξιότητές τους.

Πρωταρχικά παραδείγματα εφαρμογών που τροφοδοτούνται από LLM είναι το ChatGPT και το Microsoft Copilot. Αυτό που τα κάνει τόσο δημοφιλή είναι επειδή τα LLM πίσω από αυτές τις εφαρμογές υπερέχουν στην κατανόηση και την ανταπόκριση στην καθημερινή γλώσσα με τη μορφή προτροπών και μπορούν να δημιουργήσουν απαντήσεις που ακούγονται σαν φυσική συνομιλία.

Αναζήτηση vs Προτροπή

Αν σας δινόταν το καθήκον να ερευνήσετε «την ιστορία της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας», από πού θα ξεκινούσατε; Συνήθως, όταν ξεκινάμε να μάθουμε για ένα συγκεκριμένο θέμα όπως η Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, στρεφόμαστε στις διαδικτυακές μηχανές αναζήτησης και αναζητούμε ενεργά απαντήσεις μέσω μιας λίστας υπάρχουσών ιστοσελίδων. Αυτή είναι μια γνωστή πρακτική που ονομάζουμε "αναζήτηση".


Η εισαγωγή των LLMs σημαίνει ότι ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνουμε νέες πληροφορίες θα είναι πιο συνομιλητικός και διαδραστικός. Αντί να αναζητούμε ενεργά απαντήσεις, μπορούμε τώρα να θέσουμε ερωτήματα στην τεχνητή νοημοσύνη για την αποτελεσματική πλοήγηση σε τεράστιες ποσότητες δεδομένων για την ανάκτηση και τη σύνοψη πληροφοριών για λογαριασμό μας. Αυτή η διαδικασία ονομάζεται "προτροπή".

 **History of roman empire**

About 900,000,000 results


 Encyclopedia Britannica
<http://www.britannica.com/place/ancient-rome>


Ancient Rome | History, Government, Religion, Maps

 HISTORY
<http://history.com/topics/ancient-rome>

Ancient Rome - Facts, Location & Timeline

Searching

Explain the history of roman empire 

 **Sure, let me explain the history of roman empire...**

Prompting

Δημιουργήστε καλές προτροπές

- ✓ Καθορισμός σαφών στόχων
- ✓ Να είστε συγκεκριμένοι
- ✓ Δομή της προτροπής
- ✓ Συνδυάστε τις γνώσεις σας
- ✓ Χρησιμοποιήστε έναν ευγενικό τόνο
- ✓ Επανάληψη και βελτίωση

Στοιχεία μιας καλής προτροπής

Λειτουργήστε ως χρήσιμος δάσκαλος που αναλύει πολύπλοκα θέματα σε εύκολες εξηγήσεις.

Θέλω να εξηγήσετε τη διαδικασία της φωτοσύνθεσης σε ένα

14χρονο μαθητή, για να βοηθήσει στην προετοιμασία των εξετάσεων βιολογίας. Η απάντησή

σας πρέπει να είναι 300 λέξεις, γραμμένες σε τόνο φιλικό και εκπαιδευτικό.

Ρόλος : Ζητήστε από το εργαλείο να αναλάβει κάποιο ρόλο

Στόχος : Τι θέλετε να κάνει το AI

Ακροατήριο: Καθορισμός των ατόμων για τα οποία προορίζεται

Πλαίσιο: Τι πρέπει να γνωρίζει το εργαλείο

Όρια: Ορίστε τη δική σας κατεύθυνση και περιορισμό

Συμβουλή 1

Δώστε σαφείς οδηγίες

Χρησιμοποιήστε εντολές που καθοδηγούν το εργαλείο AI σχετικά με το τι θέλετε να δημιουργήσετε, όπως "εξηγήστε", "μετάφραση", "σύνοψη" ή "σύγκριση".

Συμβουλή 2

Παροχή πλαισίου

Η προσθήκη πληροφοριών περιβάλλοντος και παρασκήνιου μπορεί να βοηθήσει το εργαλείο να κατανοήσει καλύτερα την εργασία. Για παράδειγμα, αναφέρετε τον τύπο έργου, όπως "διήγημα", "αναφορά" ή "περίγραμμα".

Συμβουλή 3

Επανάληψη & Πείραμα

Δοκιμάστε διαφορετικές οδηγίες και τεχνικές εάν δεν έχετε τα αποτελέσματα που θέλετε. Η προτροπή μπορεί να είναι σαν ένα πείραμα που μπορεί να απαιτήσει αρκετούς γύρους επαναλήψεων.

Κάντε συμπληρωματικές ερωτήσεις

Μπορείς να το εξηγήσεις
αυτό με απλούστερους
όρους;

Δώστε μου περισσότερες
επιλογές.



Η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να κάνει λάθη!

- Χρησιμοποιήστε **την εμπειρία** και **την κρίση σας**.
- **Ελέγξτε ξανά** τα γεγονότα και τις συνδεδεμένες πηγές.
- **Αναφέρετε** ακατάλληλο ή ανακριβές περιεχόμενο.





*Διασφάλιση ότι η τεχνητή
γενική νοημοσύνη (AGI)
ωφελεί την ανθρωπότητα*



*Δώστε τη δυνατότητα σε
κάθε άτομο και οργανισμό
στον πλανήτη να επιτύχει
περισσότερα*

GPT-3.5 and GPT-4

Text

ChatGPT

Conversation

Codex

Code

DALL·E 2

Images



GPT

Prompt:

Write a tagline for an ice cream shop.

Response:

We serve up smiles with every scoop!

Codex

Prompt:

Table customers, columns = [CustomerId, FirstName, LastName, Company, Address, City, State, Country, PostalCode]

Create a SQL query for all customers in Texas named Jane
query =

Response:

```
SELECT *  
FROM customers  
WHERE State = 'TX' AND FirstName =  
'Jane'
```

DALL·E

Prompt: A white Siamese cat

Response:



Μάθε για το Copilot

Πρόσθετες ενδείξεις "Προστασίας"

Όταν είστε συνδεδεμένοι με τον εταιρικό λογαριασμό σας, θα δείτε πρόσθετες ενδείξεις που υποδεικνύουν την προστασία εμπορικών δεδομένων.

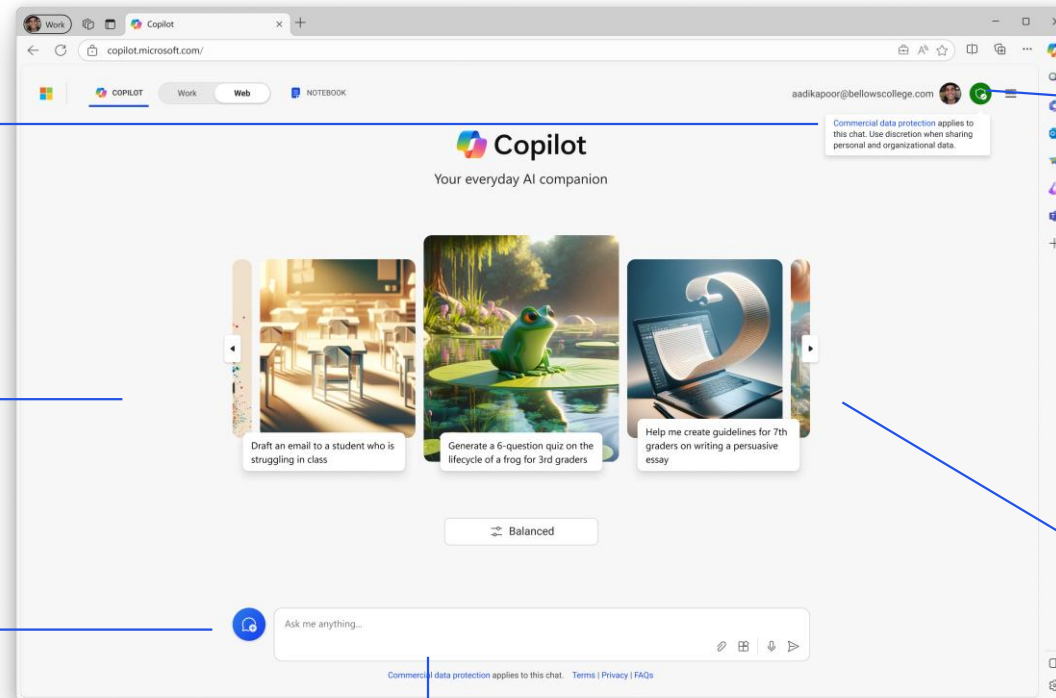
Στυλ συνομιλίας

Για πιο γρήγορες απαντήσεις, δοκιμάστε την επιλογή Ισορροπημένη ή Ακριβής

Για τις πιο ολοκληρωμένες απαντήσεις, χρησιμοποιήστε το δημιουργικό στυλ με τη δύναμη του GPT-4..

Ξεκινήστε ένα νέο κουμπί συνομιλίας

Διαγράψτε την προηγούμενη συνομιλία σας και ξεκινήστε μια νέα συνομιλία.



Προστατευμένη ασπίδα

Βεβαιωθείτε ότι έχετε συνδεθεί με τον εταιρικό λογαριασμό σας και επιβεβαιώστε ότι βλέπετε το πράσινο εικονίδιο ασπίδας. Εάν λείπει αυτό το εικονίδιο, συνδεθείτε με τον εταιρικό λογαριασμό σας.

Προτεινόμενα μηνύματα προτροπής

Εάν δεν είστε σίγουροι τι να ρωτήσετε, δοκιμάστε ή τροποποιήστε ένα δείγμα προτροπής!

Πλαίσιο κειμένου

Εισάγετε την ερώτησή σας (η "προτροπή" σας) εδώ

Γιατί Copilot;

Είναι ισχυρό και προστατευτικό

Πρόσβαση σε ισχυρά μοντέλα AI



- Βασισμένα στα GPT-4 και DALL-E 3, τα προηγμένα μοντέλα AI
- Χωρίς επιπλέον κόστος για κατάλληλες άδειες χρήσης της Microsoft

Διαφανές και ενημερωμένο



- Παραπομπές για κάθε απάντηση
- Απαντήσεις που προέρχονται από ενημερωμένες πληροφορίες

Προστασία εμπορικών δεδομένων

Τα δεδομένα του οργανισμού προστατεύονται



- Περιλαμβάνεται στο Entra ID
- Τα δεδομένα συνομιλίας δεν αποθηκεύονται
- Δεν υπάρχει πρόσβαση στα chat
- Τα δεδομένα συνομιλίας δεν χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση του μοντέλου

Οφέλη του Copilot με προστασία δεδομένων



Οι αναζητήσεις δεν συνδέονται με μεμονωμένους λογαριασμούς χρηστών



Προτροπές και απαντήσεις δεν αποθηκεύονται



Τα δεδομένα συνομιλίας δεν χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση μεγάλων γλωσσικών μοντέλων (LLM) που χρησιμοποιούνται από AI



Κανείς στη Microsoft δεν μπορεί να προβάλει τα δεδομένα σας



Κατανοώντας τις Επιλογές AI

Υιοθέτηση AI



	Copilot	Copilot With enterprise data protection	Copilot for Microsoft 365
	Personal	Work	Work
GPT Large Language Model	✓	✓	✓
Web Grounding (AI-powered Web Search, Απαντήσεις & Παραγωγή περιεχομένου)*	✓	✓	✓
Προστασία εταιρικών δεδομένων		✓	✓
Microsoft 365 Enterprise Security, Compliance & Privacy			✓
Microsoft 365 Graph Grounding (Work Content & Context)			✓
Ενοποίηση με το Teams, το Outlook, το Word, το Excel, το PowerPoint και το OneNote			✓
Αδειοδότηση	Public and free	Available with eligible Microsoft 365 licenses	\$30/user/month

* Web Grounding: διαδικασία σύνδεσης πληροφοριών που προέρχονται από το διαδίκτυο με το περιεχόμενο που επεξεργάζεται ένα μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης.

Μάθημα Microsoft Copilot στην Εκπαίδευση στο MSLearn

aka.ms/CopilotforEducators



900 XP

Enhance teaching and learning with Microsoft Copilot

1 hr • Module • 8 Units

[Feedback](#)

Beginner

K-12 Educator

School Leader

Higher Education Educator

Bing

Microsoft Edge

Copilot

Explore using Microsoft Copilot in education by learning basic concepts, modes, and features and then applying that knowledge to design effective prompts and analyze results.

Learning objectives

Upon completion of this module, you'll be able to:

- Summarize the basics of Microsoft Copilot and how they can help educators
- Use Copilot and use the basic functionality provided in all its features
- Design prompts that support teaching and learning
- Judge the responses produced by Copilot for overall quality and credibility

ISTE Standards for Educators [↗](#):

- Educator - Designer
- Educator - Learner

<https://aka.ms/AIClassroomToolkit>

TEACHER'S GUIDE

CLASSROOM TOOLKIT

***Unlocking
Generative AI Safely
and Responsibly***





Διαφέρουν και είναι αντίπαλες;

Η Τεχνητή Νοημοσύνη βασίζεται σε αλγόριθμους και δεδομένα, ενώ η Αθρώπινη Νοημοσύνη αντλεί από εμπειρίες, ενστικτώδη σκέψη και δημιουργικότητα.

Και οι δύο έχουν τα δυνατά τους σημεία αλλά και περιορισμούς στις δυνατότητες τους, συμβάλλοντας σε μια συναρπαστική αλληλεπίδραση μεταξύ της τεχνητής και της ανθρώπινης νοημοσύνης.

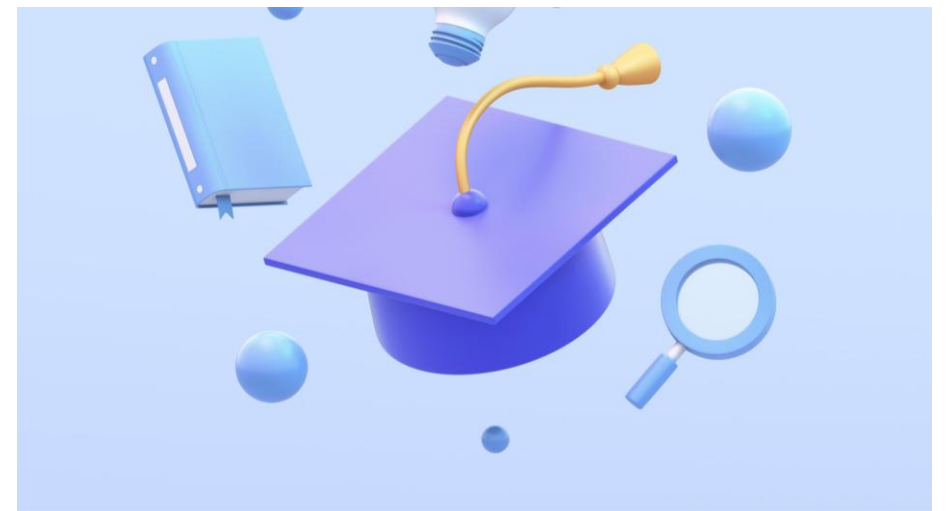


Η τεχνητή νοημοσύνη «πάει σχολείο»;

- Εργαλεία για μαθητές και εκπαίδευση μαθητών στην Τεχνητή Νοημοσύνη και τη Μηχανική Μάθηση
- Εργαλεία για εκπαιδευτικούς για βελτίωση της μαθησιακής λειτουργίας (σχέδια μαθημάτων, «έξυπνη αξιολογήση» κ.λπ)
- Εργαλεία για το σχολείο με ανάλυση δεδομένων και «έξυπνη» διαχείριση, ώστε να προσφέρεται ποιοτική εκπαίδευση

Υπεύθυνη τεχνητή νοημοσύνη στην εκπαίδευση - αξιοποίηση των πηγών της Microsoft

*Διερεύνηση των αρχών της υπεύθυνης χρήσης της
τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση*



Κύρια σημεία

Σημασία της υπεύθυνης χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση

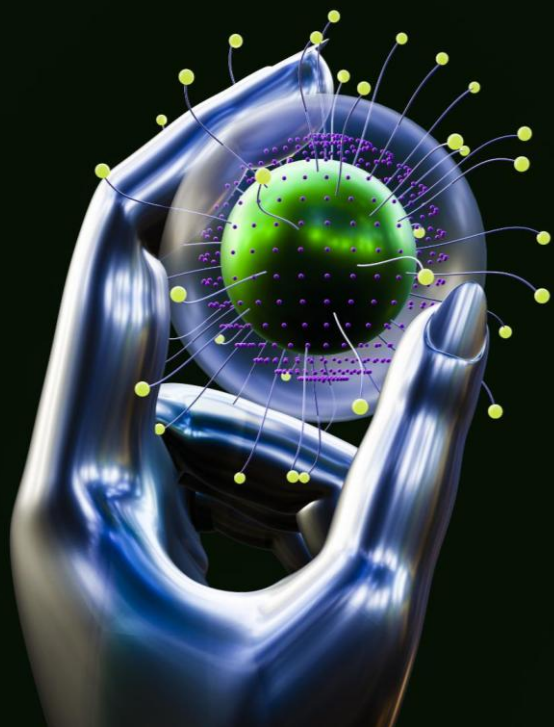
Η υπεύθυνη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης είναι υψίστης σημασίας στον τομέα της εκπαίδευσης, καθώς μπορεί να ενισχύσει τα μαθησιακά αποτελέσματα και να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν κριτική σκέψη και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

Αρχές υπεύθυνης χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης

Οι πηγές του Microsoft Learn καθορίζουν τις αρχές της υπεύθυνης χρήσης AI, οι οποίες περιλαμβάνουν δικαιοσύνη, αξιοπιστία, προστασία προσωπικών δεδομένων, ασφάλεια και διαφάνεια.



Αρχές υπεύθυνης χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης



Δικαιοσύνη

Διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης είναι απαλλαγμένα από άδικες προκαταλήψεις και διακρίσεις και ότι αντιμετωπίζουν όλους ισότιμα.

Αξιοπιστία και ασφάλεια

Διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης είναι αξιόπιστα και ασφαλή στη χρήση και ότι μπορούν να είναι αξιόπιστα για τη λήψη ακριβών αποφάσεων.

Απόρρητο και ασφάλεια

Διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης έχουν σχεδιαστεί για την προστασία της ιδιωτικής ζωής και της ασφάλειας των δεδομένων και των προσωπικών πληροφοριών των χρηστών.

Διαφάνεια

Διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης είναι διαφανή και *εξηγήσιμα*, ώστε οι χρήστες να μπορούν να κατανοήσουν πώς λειτουργούν και γιατί λαμβάνουν ορισμένες αποφάσεις.



Η αρχή της αξιοπιστίας και της ασφάλειας

Η αρχή της αξιοπιστίας και της ασφάλειας διασφαλίζει ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης έχουν σχεδιαστεί για να λειτουργούν με ασφάλεια, προστασία και αξιοπιστία. Αυτή η αρχή περιλαμβάνει τη διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης δοκιμάζονται διεξοδικά, είναι διαφανή στη λήψη αποφάσεων και έχουν σχεδιαστεί για να ελαχιστοποιούν τις βλάβες.

Η αρχή της διαφάνειας

Διαφανής λήψη αποφάσεων

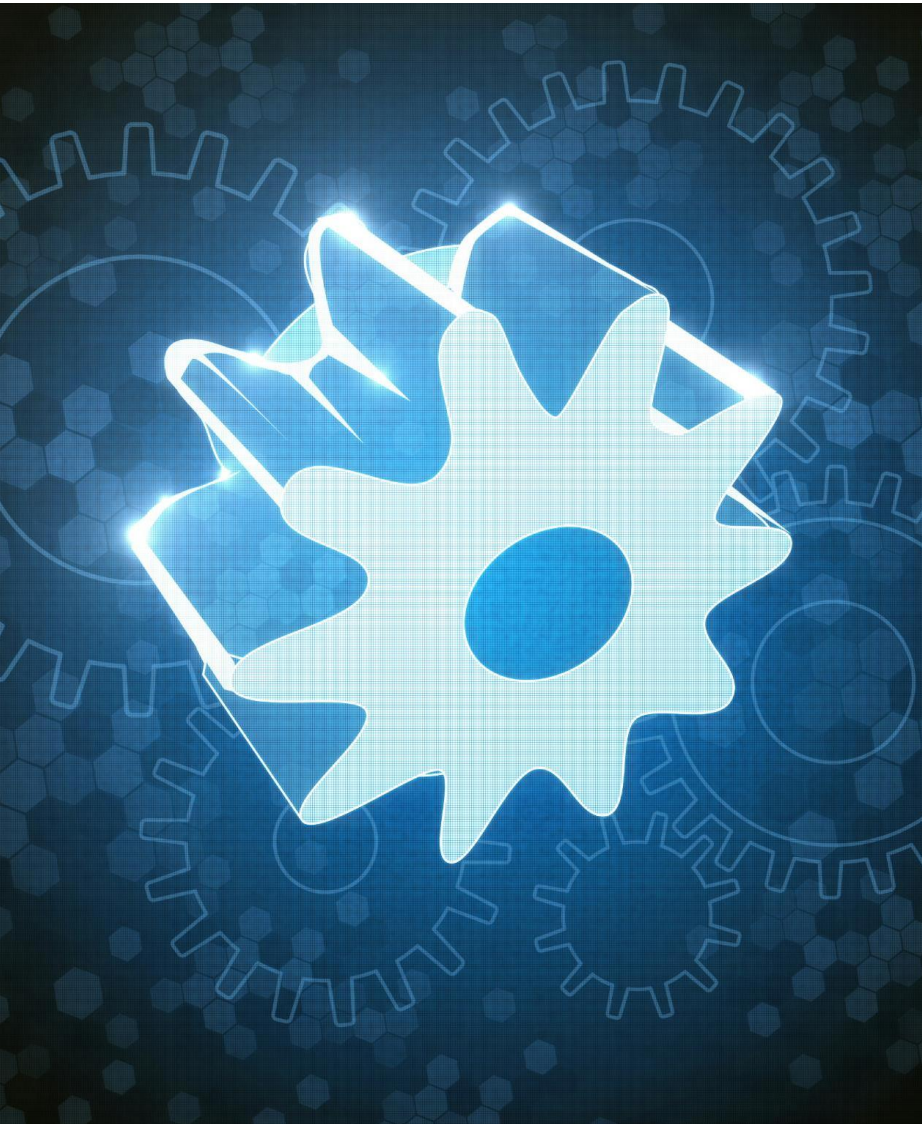
Η αρχή της διαφάνειας διασφαλίζει ότι τα συστήματα ΤΝ έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι διαφανή και ανοικτά όσον αφορά τη λήψη αποφάσεων, διευκολύνοντας τους χρήστες να εμπιστεύονται και να κατανοούν το σύστημα.

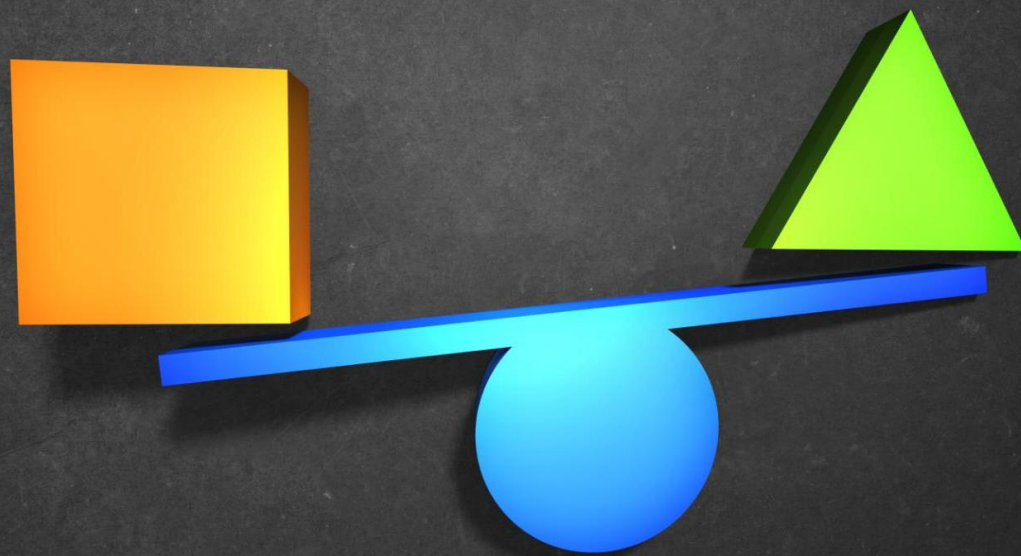
Ερμηνεύσιμη τεχνητή νοημοσύνη

Η αρχή της διαφάνειας περιλαμβάνει τη διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης είναι ερμηνεύσιμα, πράγμα που σημαίνει ότι οι χρήστες μπορούν να κατανοήσουν πώς το σύστημα κατέληξε στις αποφάσεις του και ποια δεδομένα χρησιμοποίησε για τη λήψη αυτών των αποφάσεων.

Εξηγήσιμη τεχνητή νοημοσύνη

Η αρχή της διαφάνειας περιλαμβάνει τη διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης είναι σε θέση να παρέχουν εξηγήσεις για τις αποφάσεις τους, διευκολύνοντας τους χρήστες να κατανοήσουν πώς το σύστημα κατέληξε σε μια συγκεκριμένη απόφαση και επιτρέποντάς τους να παρέχουν ανατροφοδότηση.





Η αρχή της δικαιοσύνης

Η αρχή της δικαιοσύνης διασφαλίζει ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι δίκαια, αμερόληπτα και δίκαια. Η αρχή αυτή περιλαμβάνει τη διασφάλιση ότι τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης έχουν σχεδιαστεί για την πρόληψη των διακρίσεων, εκπαιδεύονται σε ποικίλα σύνολα δεδομένων και είναι σε θέση να παρέχουν ίσες ευκαιρίες σε όλους τους μαθητές.



Responsible use of artificial intelligence in education

1 hr 39 min remaining • Learning Path • 2 of 3 modules completed

Beginner

K-12 Educator

Business User

Higher Education Educator

Data Engineer

School Leader

Azure

Azure Machine Learning

Azure Machine Learning designer

Microsoft 365 Apps

Azure Translator Text

Azure

Microsoft Copilot

Azure AI Language

Η υπεύθνη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης είναι ζωτικής σημασίας στην εκπαίδευση, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι η τεχνητή νοημοσύνη χρησιμοποιείται δεοντολογικά και με ασφάλεια. Ακολουθώντας τις αρχές της υπεύθυνης χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης, μπορούμε να ξεκλειδώσουμε το πλήρες δυναμικό της τεχνητής νοημοσύνης στην εκπαίδευση, ελαχιστοποιώντας παράλληλα τους κινδύνους της.

2025 – Ευρωπαϊκό Έτος Digital Citizenship

Το Ευρωπαϊκό Έτος Εκπαίδευσης στην Ψηφιακή Ιδιότητα του Πολίτη 2025 παρέχει στα κράτη μέλη μια πλατφόρμα για να θέσουν κοινούς στόχους, να ανταλλάξουν πρακτικές δημιουργίας λογικής, να μετρήσουν τα επιτεύγματα και να καθορίσουν από κοινού έναν χάρτη πορείας για το μέλλον.

RESOURCES



Download here the informational booklet on the Year

COUNCIL OF EUROPE
75
1949 - 2024
CONSEIL DE L'EUROPE
Education

Home Newsroom About Programmes Statutory bodies ECML OHTE Knowledge Hub

You are here: Democracy and Human Dignity > Education > Programmes > Digital transformation > European Year of Digital Citizenship Education 2025

European Year of Digital Citizenship Education 2025

On September 29, at the [26th session of the Council of Europe Standing Conference of Ministers of Education](#), the Ministers of Education declared **2025 as the European Year of Digital Citizenship Education**

The European Year of Digital Citizenship Education 2025 will provide a platform for member states to **set common goals, exchange sense-making practices, measure achievements** and define together a **road map for the future**. It will concert the efforts of stakeholders to create initiatives to make learners more aware of the changes that digital technology is bringing to the world, to see more clearly the positives of the online environments they choose to move in, and improve their knowledge and skills to avoid the downsides. Moreover, it will highlight ways and advantages of participating in a culture of democracy and the importance of living peacefully together with others in culturally diverse democratic societies.

bullying

Ενδοσχολική Βία και Εκφοβισμός και Βία Ανηλίκων

Νέο Πρόγραμμα ΙΕΠ – Δράσεις Ενεργού Πολίτη

Το [Πρόγραμμα Σπουδών Δράσεις Ενεργού Πολίτη](#) διαρθρώνεται σε 17 θεματικές ενότητες, που αντιστοιχούν στους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) – Sustainable Development Goals (SDGs) και απευθύνεται σε μαθητές και μαθήτριες τεσσάρων (4) ηλικιακών επιπέδων:

- Νηπιαγωγείο έως Γ' τάξη του Δημοτικού,
- Δ' έως ΣΤ' τάξη του Δημοτικού,
- Γυμνάσιο
- Λύκειο.

Στόχοι



1 Μηδενική φτώχεια



2 Μηδενική πείνα



3 Καλή υγεία

4 Ποιοτική

Immersive Reader και άλλα εργαλεία προσβασιμότητας

Μαρία Φιλιππή



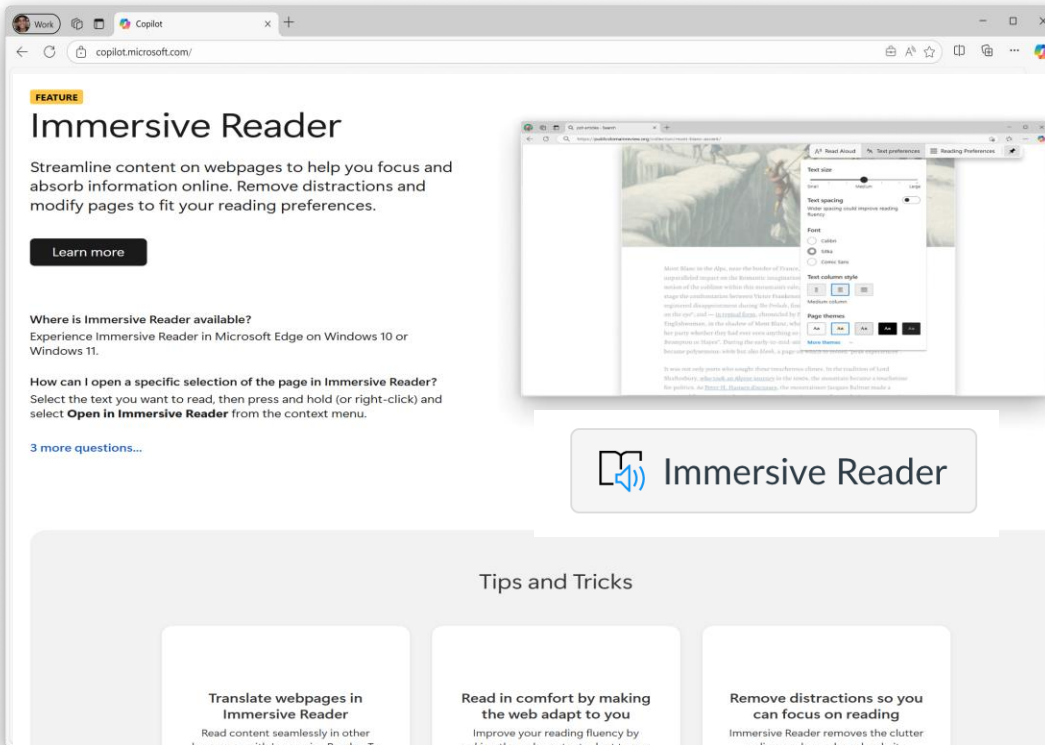
Immersive Reader: ο σύμμαχος στη συμπερίληψη

[Word](#)

Support reading and writing by using Immersive Reader to customize how word documents appear while you read and edit. Immersive Reader provides options for a comfortable and easy to process experience by allowing you to listen to the text read aloud or adjust how text appears by modifying spacing, color and more.

[Powerpoint](#)

Immersive Reader is a feature that helps to improve reading skills for people of all ages and abilities. Immersive Reader shows text in a window where you can have it read aloud or formatted in ways that enhance reading, such as words divided into syllables, color coded and tagged for parts of speech, or extra spacing between words and lines.



[OneNote](#)

Immersive Reader, included in [OneNote Learning Tools](#), is a full screen reading experience to increase readability of content in OneNote documents. Learning Tools is designed to support students with dyslexia and dysgraphia in the classroom but can support anyone who wants to make reading on their device easier

[TEAMS](#)

Hear posts, chat messages, and assignments read aloud using Immersive Reader in Microsoft Teams for Education. Immersive Reader also includes grammar tools such as Parts of Speech and Picture Dictionary.

[Edge](#)

Immersive Reader in [Microsoft Edge](#) simplifies web page layouts, removes clutter, and helps you customize your reading experience in Windows 10 and Windows 11. There are also many amazing learning and accessibility tools within Microsoft Edge Immersive Reader that can help improve reading comprehension and enhance learning.

Immersive Reader was originally designed to meet the needs of readers with dyslexia and dysgraphia. However, anyone who wants to make reading on their device easier can benefit from this tool!



«Οι πιο βαθιές τεχνολογίες είναι αυτές που εξαφανίζονται. Υφαίνονται στον ιστό της καθημερινότητας μέχρι να μην διακρίνονται από αυτόν».

Mark Weiser



Συζήτηση / Ερωτήσεις

[linkedin.com/in/ezaglaridou](https://www.linkedin.com/in/ezaglaridou)

www.facebook.com/Mathisi

Εγγραφή στο newsletter
<https://nam.dcv.ms/cXqCWDvN1E>



Skills Links

For Educators:

- › [Microsoft Learn for Educators](#)
- › [Microsoft Educator Center](#)
 - › [Minecraft EDU Teacher Academy](#)
 - › [Transform Learning with Microsoft Teams](#)
- › [Digital Literacy Course](#)

For Elementary Students:

- › [HackingSTEM Library](#)
- › [MakeCode](#)
- › [Micro:Bit](#)
- › [Minecraft Education](#)
- › [Digital Literacy Course](#)

Skills Links

For Middle School Students:

- › [MakeCode](#) + [HackingSTEM Library](#)
- › [Minecraft Education](#)
- › [Microsoft Imagine Academy](#)
- › [Digital Literacy Course](#)
- › [Imagine Cup Jr. – AI Student Competition](#)

For Secondary Students:

- › [Microsoft Learn](#)
- › [Microsoft Imagine Academy](#)
- › [Microsoft Fundamentals Certifications:](#)
 - › [Cloud, AI, Data & Power Platform](#)
- › [Minecraft Education](#)
- › [Imagine Cup Jr. – AI Student Competition](#)