



Διαγωνισμός
Ανοικτών Τεχνολογιών
στην Εκπαίδευση



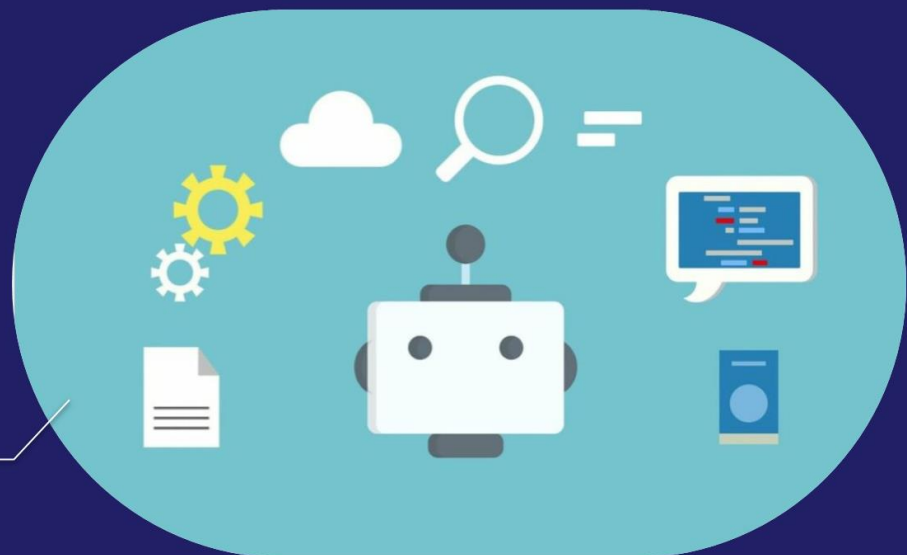


6ος ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ

Διαγωνισμός
Ανοικτών Τεχνολογιών
στην Εκπαίδευση

Ιούνιος 2024

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ



STREAM GIRLS
S
E
F
A
N
I
A
A
T
H
N
A
A
T
I
N
A

Στεφανία Κωνσταντέλλη
Αθηνά Γκούμα
Ματίνα Γκούμα

Εκπαιδευτικός-Προπονήτρια:
Αγγελίνα Σονικιάν Σκαράκη

Ζιζού

Η έξυπνη ντουλάπα
ρούχων





Το πρόβλημα

Υπερκαταναλωτισμός



Περιττές δαπάνες

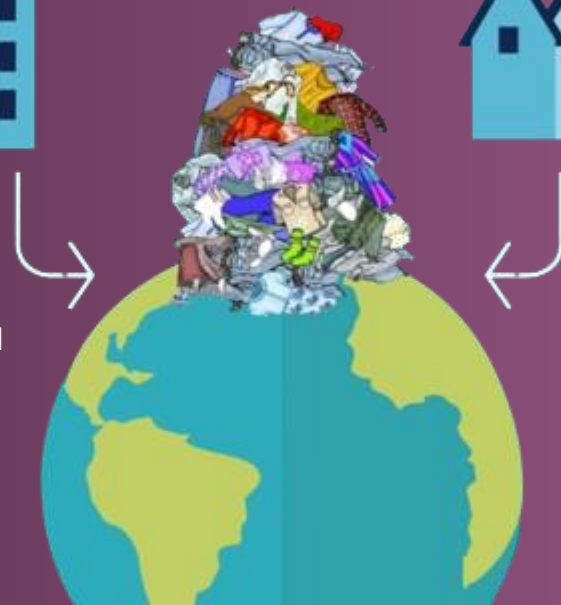


Αλόγιστη χρήση φυσικών και ανθρώπινων πόρων

10,5 εκατομμύρια τόνοι
ρούχων πηγαίνουν σε
χωματερές κάθε χρόνο



Τα καταστήματα
μεταχειρισμένων
ρούχων μπορούν να
πουλήσουν περίπου
το 20% των ρούχων
που λαμβάνουν



Ζιζού

Η ιδέα & η διαδικασία
του έργου



Έρευνα



Αρχικός
Σχεδιασμός



Απόφαση



Στόχος



Brain
storming



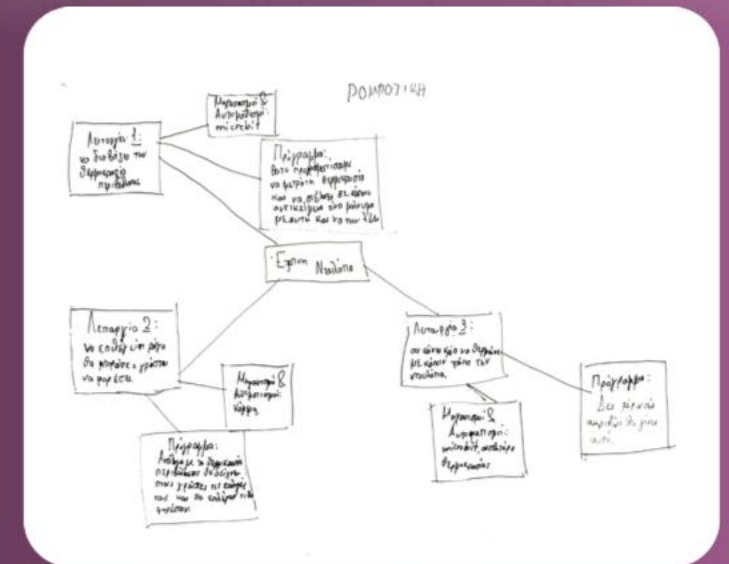
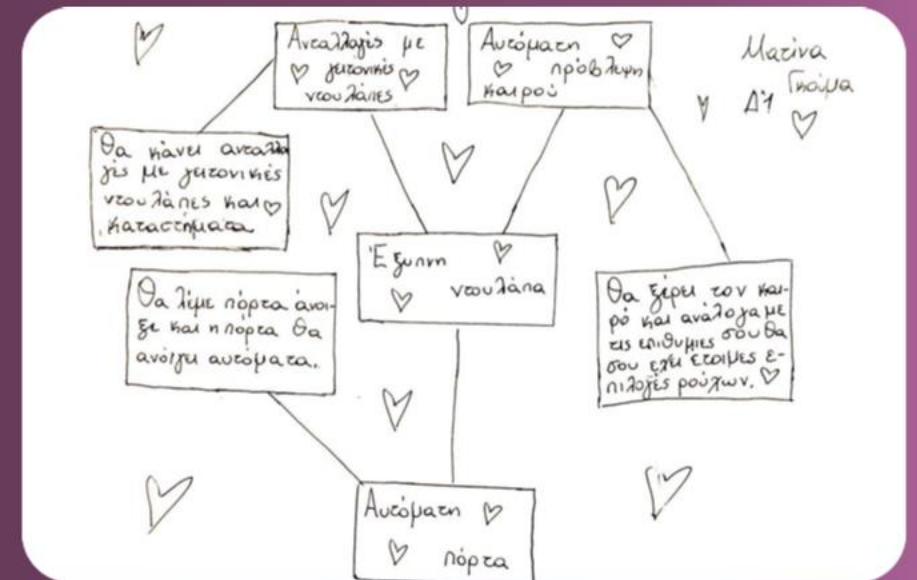
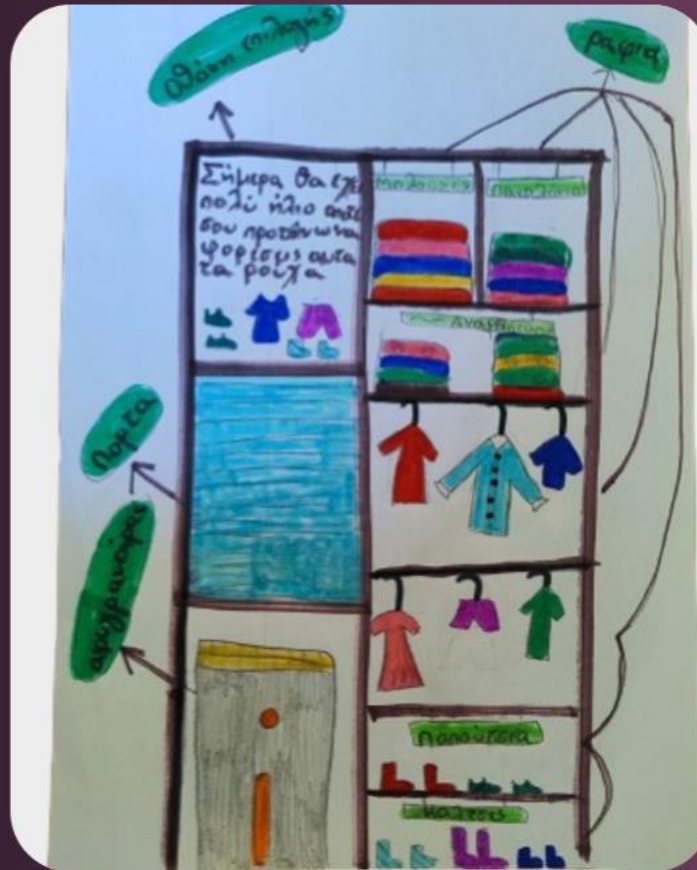
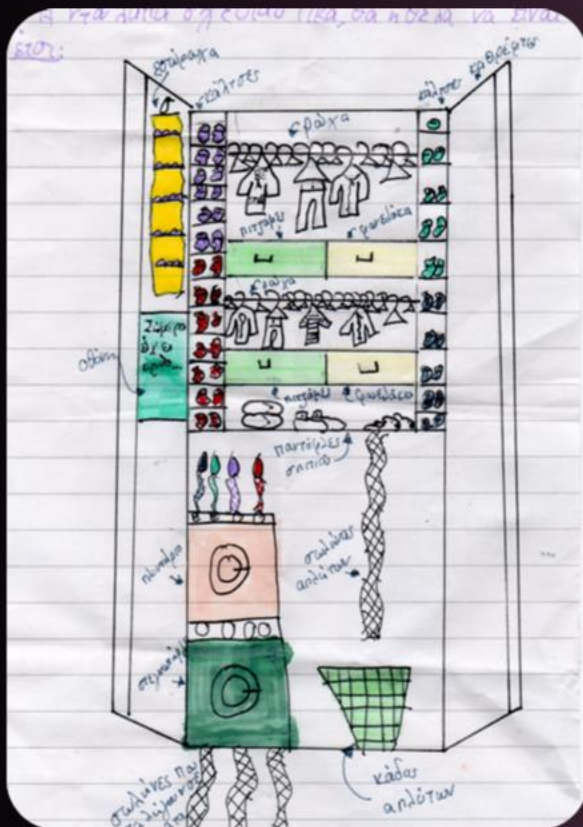
Η ιδέα-λύση

Γεια!
Τι θα ήθελες
να φορέσεις;

STREAM GIRLS

ATHINA
SEFANIA

Οι ιδέες της ομάδας και ο αρχικός σχεδιασμός του προϊόντος



Θάλαμος σιδερώματος

(χώρος στον οποίο σιδερώνονται και φρεσκάρονται τα ρούχα με τη χρήση ατμού)

2

Οθόνη αφής

1

Αφυγραντήρας

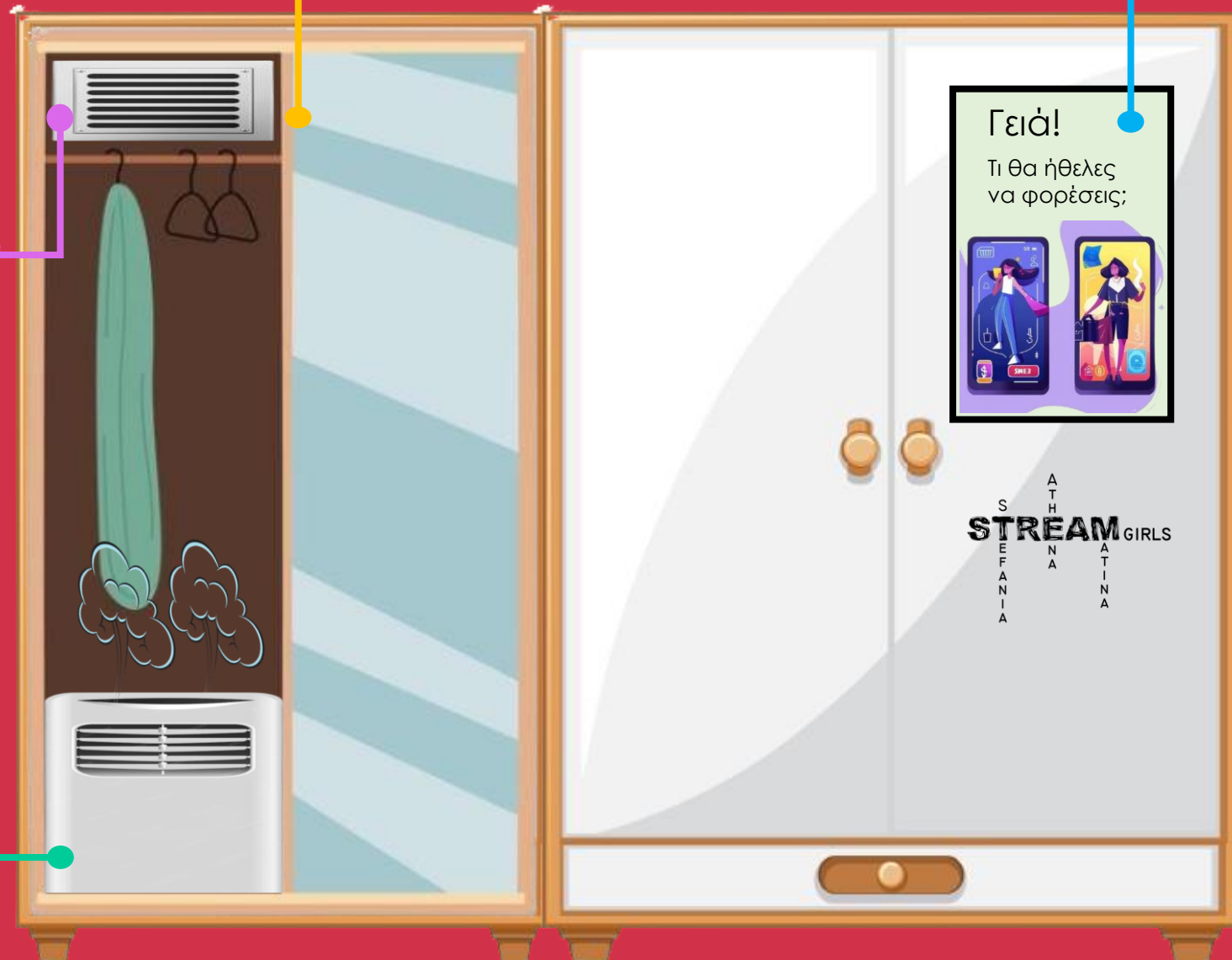
(απορροφά την υγρασία όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία σιδερώματος/φρεσκαρίσματος)

3

Συσκευή παραγωγής ατμού

(ενεργοποιείται αυτόματα όταν η υγρασία στο θάλαμο υπερβεί μία συγκεκριμένη τιμή)

4



Ζιζού

Created by

STREAM GIRLS
S E E F A N I A
A T H N A
A T I N A



Κυκλική
οικονομία



Ανακύκλωση &
Εξοικονόμηση
ενέργειας



Προστασία
ανθρώπινων
& φυσικών πόρων

REJECTED

Μηχανισμός: Υπόγειοι σωλήνες μεταφοράς ρούχων που θα «φυσούν» τα ρούχα και θα τα πηγαίνουν σε άλλες ντουλάπες

APPROVED

Λειτουργία: Δυνατότητα ανταλλαγής ρούχων με γειτονικές ντουλάπες και καταστήματα

APPROVED

Μηχανισμός: Αυτόματο άνοιγμα πόρτας με φωνητική εντολή ή συγκεκριμένο είδος κίνησης



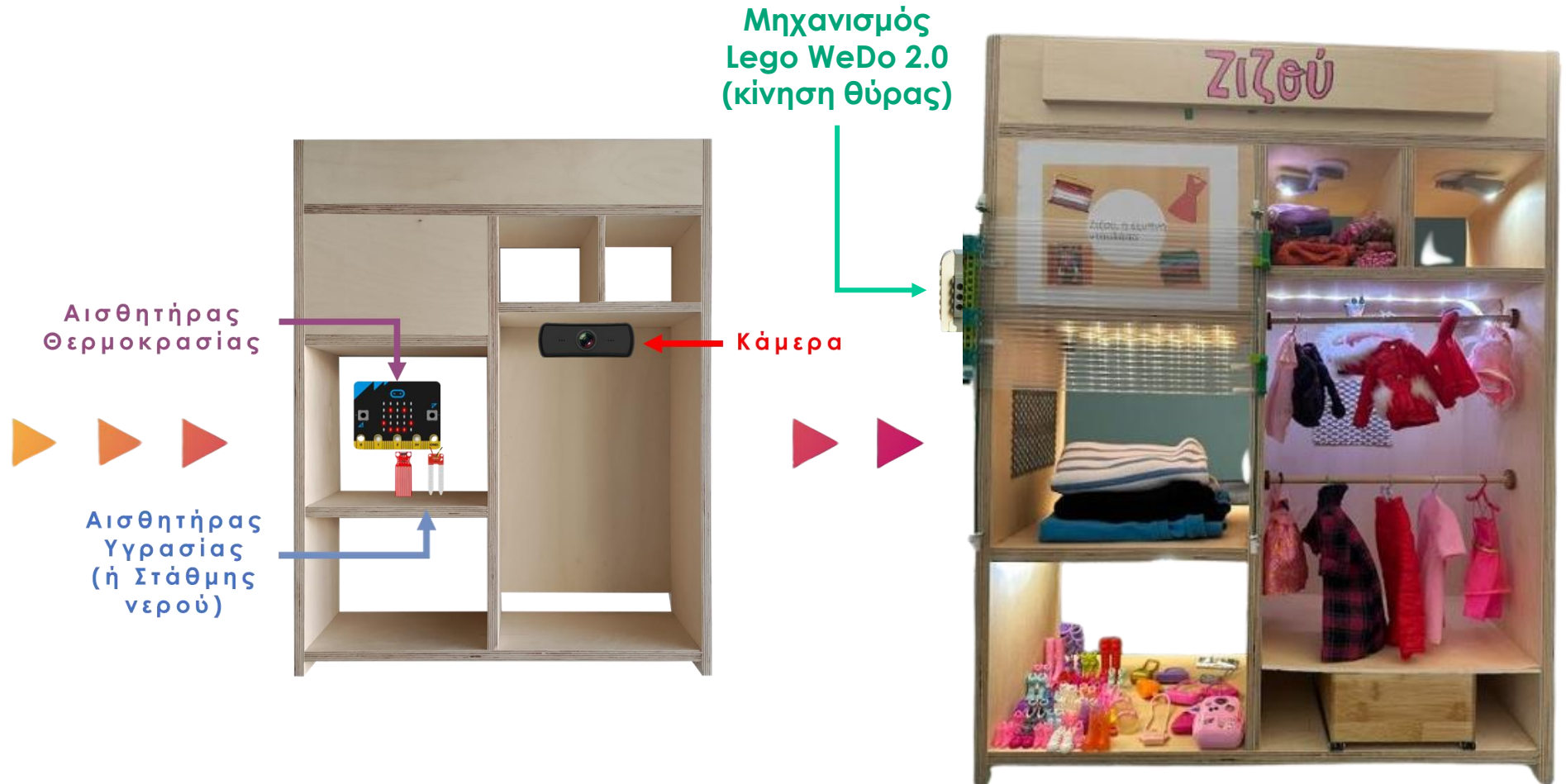
REJECTED

Λειτουργία: Ενεργοποίηση εσωτερικού φωτισμού ντουλάπας με κίνηση του χεριού

[illegible]

Ζιζού

Ο σχεδιασμός & η κατασκευή
του πειραματικού μοντέλου



Ο προγραμματισμός του πειραματικού μοντέλου

[illegible]

Teachable Machine

Άνοιγμα & κλείσιμο θύρας Ενεργοποίηση & απενεργοποίηση φωτισμού Αναγνώριση ήχων

ai PRG AI Blocks

The screenshot displays the Teachable Machine web interface with a Scratch-like script editor. The interface includes a top navigation bar with links like 'Back to Curriculum', 'Αρχείο', 'Επεξεργασία', 'Teachable Machine', 'Scratch Tutorials', and 'Zizou_Matina_trained'. The left sidebar shows a 'Κώδικας' (Code) tab and a 'Μεταβλητές' (Variables) section. The main workspace contains a script with the following blocks:

- When clicked:** Set 'close' variable to 2, play 'bye bye' sound, and use the model to predict.
- Model Prediction = Hello:** Set 'open' variable to 1, wait 1 second, and play 'hello' sound.
- Model Prediction = Bye bye:** Set 'close' variable to 2, wait 1 second, and play 'bye bye' sound.
- When 'close' variable is 2:** Set 'open' variable to 1, wait 1 second, and play 'hello' sound.
- When 'open' variable is 1:** Set 'close' variable to 2, wait 1 second, and play 'bye bye' sound.

The right sidebar shows a preview of the project, a 'Σκηνή' (Scene) section with a 'Zizou' character, and a 'Μεταβλητές' (Variables) section with 'Zizou' and 'Yπόβαθρο' (Background) variables.

Ζιζού

Ο προγραμματισμός
του πειραματικού μοντέλου

Teachable Machine

Επιλογή, δωρεά & ανταλλαγή ρούχου
Αναγνώριση έκφρασης

ai

PRG AI Blocks

The screenshot displays the Teachable Machine web interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'Back to Curriculum', 'Αρχείο', 'Επεξεργασία', 'Teachable Machine', 'Scratch Tutorials', and the current project name 'Zizou_Athina_trained'. Below this, the workspace is divided into three main sections:

- Left Sidebar (Blocks):** Contains various blocks categorized under 'Κίνηση' (Movement) and 'Αισθητήρες' (Sensors). Visible blocks include 'κινήσου' (move), 'στρίψε' (turn), 'πήγανέ σε' (go to), 'ολοθάρσε για' (look at for), 'δίδε προς κατεύθυνση' (point direction), 'άλλαξε x κατά' (change x by), 'άλλαξε y κατά' (change y by), and 'ακούσε' (listen).
- Central Workspace:** Features three custom blocks created for facial expression recognition:
 - Block 1:** Triggered by 'when clicked', it sets 'smile' to 'deactivated' and plays a sound effect.
 - Block 2:** Triggered by 'when smile detected', it checks if the 'amount of smile' is greater than 10. If true, it plays a 'You did it!' sound and a '2 seconds' delay.
 - Block 3:** Triggered by 'when eyebrow raise detected', it checks if the 'amount of eyebrow raise' is greater than 50. If true, it plays a 'Wow, look at that!' sound and a '2 seconds' delay.
- Right Sidebar:** Includes a 'Preview' window showing a character with two speech bubbles: 'Θέλω να διαλέξω τι θα φορέσω' (I want to choose what to wear) and 'Θέλω να ανταλλάξω κάποια ρούχα που δεν φοράω πια' (I want to exchange some clothes I don't wear anymore). Below the preview is a 'Block Palette' with various pre-made blocks like 'Button1', 'Button2', 'Button3', 'forema', 'panteloni', 'mpilouza', 'fousta', 'Button6', 'Button7', 'Button8', 'Button9', and 'zizou open...'. The bottom right corner shows a 'Scene' panel with a 'Yπόβαθρο' (Background) set to 0.

Ζιζού

Ο προγραμματισμός
του πειραματικού μοντέλου

Teachable Machine

Πρόταση outfit, ανάλογα με τον τύπο ρούχου
Αναγνώριση εικόνας

ai PRG AI Blocks

The screenshot displays the Teachable Machine interface within a Scratch environment. The top navigation bar includes links to 'Back to Curriculum', 'Αρχείο', 'Επεξεργασία', 'Teachable Machine', 'Scratch Tutorials', and the current project 'Zizou_Athina_part 2'. The left sidebar shows various Scratch blocks categorized under 'Έλεγχος' (Control), 'Κίνηση' (Motion), 'Ήχος' (Sound), 'Εμφάνιση' (Appearance), 'Αισθητήρες' (Sensors), 'Τελεστές' (Operators), 'Μεταβλητές' (Variables), 'Οι Εντολές μου' (My Blocks), 'Face Sensing', and 'Προβολή από Κάμερα' (Camera View).

The main workspace contains a Scratch script for outfit recommendation. The script starts with a 'when clicked' event, followed by a 'say' block with the text 'Παρακαλώ δείξε μου το ρούχο για που θα ήθελες να φορέσεις!' for 2 seconds. Then, it asks the user to select a clothing type from a dropdown menu. The script then uses a series of 'if-then' blocks to predict the outfit based on the user's selection. The predictions are: 'forema' (forema), 'fousta' (fousta), 'panteloni' (panteloni), 'mпиouza' (mпиouza), and 'fousta'. The script then uses a 'say' block to display the predicted outfit.

The right sidebar shows the 'Antikeimeno' (Object) panel, which includes a 'zizou open door 2' object, a 'Προβολή' (View) button, and a 'Μέγεθος' (Size) slider set to 50. Below this, there are icons for the predicted outfits: 'forema', 'panteloni', 'mпиouza', and 'fousta'. The bottom right corner shows the 'Σκηνή' (Stage) panel with a 'Υπόβοθρα' (Backdrop) section.

Ζιζού

Ο προγραμματισμός
του πειραματικού μοντέλου



Πρόταση outfit, ανάλογα με τον καιρό
Αναγνώριση θερμοκρασίας πόλης

Scratch 3.0 GUI

The image displays a Scratch 3.0 project titled "Ζιζού" (Zizou). The project is designed to recommend an outfit based on the current temperature in a specific city. The code is written in Greek and uses the Scratch 3.0 GUI.

Code Logic:

- When Clicked:** A "when clicked" event block triggers the "show" block for the "Athens" sprite.
- When Clicked:** A "when clicked" event block triggers the "show" block for the "Athens" sprite.
- When Clicked:** A "when clicked" event block triggers the "show" block for the "Athens" sprite.
- When Clicked:** A "when clicked" event block triggers the "show" block for the "Athens" sprite.

GUI Elements:

- Left Panel:** Contains the "Weather" block, which provides the current temperature in Celsius for a specific location (lat: 42.36, lon: -71).
- Right Panel:** Displays the recommended outfit for the selected city (Athens). The outfit consists of a green dress, blue socks, blue shorts, and white sneakers.
- Bottom Panel:** Shows the "Athens" sprite and its position (x: -169, y: -10). It also includes a "Projection" section with a "Size" of 100 and a "Direction" of 90.

Ζιζού

Η ιδέα & η διαδικασία
του έργου



Η ιδέα-λύση



Το προϊόν



Ο σχεδιασμός



Το πρόβλημα



STREAM
GIRLS
ATHINA
SEFANIA



Γιατί να επιλέξεις
τη Ζιζού;

Γεια!

Τι θα ήθελες
να φορέσεις;



ATHINA
STEFANIA
STREAM GIRLS
ATHINA

1

Για να έχεις προσωπικό
στυλίστα που θα σε βοηθά
να διαχειρίζεσαι έξυπνα τα
ρούχα σου



2

Για να επιλέγεις εύκολα και
να ετοιμάζεις γρήγορα τα
γεύματα που χρειάζεσαι
μέσα στη μέρα σου



3

Για να αποφύγεις την
υπερκατανάλωση και να
ενισχύσεις την κυκλική
οικονομία

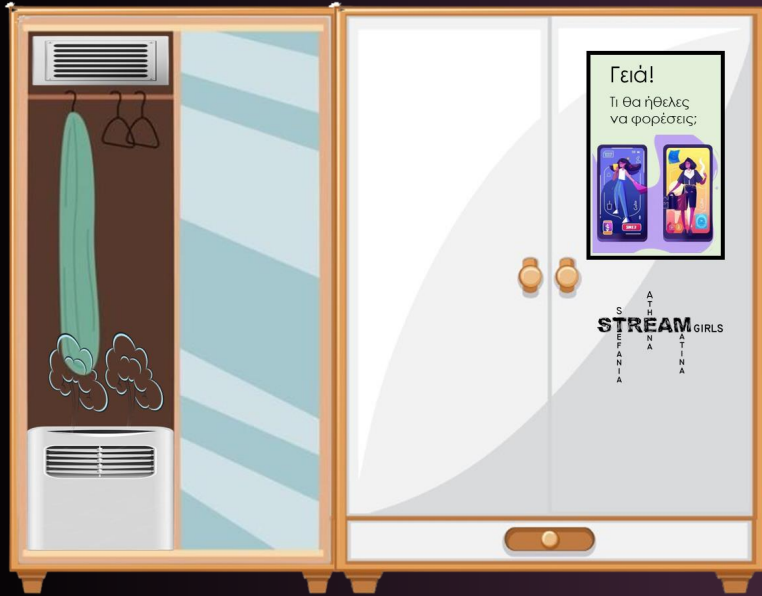


4

Για να εξοικονομήσεις
ενέργεια, συμβάλλοντας
στην προστασία φυσικών
πόρων και στη Βιώσιμη
Ανάπτυξη



Ζιζού



STREAM GIRLS 2024

ATHINA

STEFANIA

