

## Προ απαιτούμενη γνώση:

Για την υλοποίηση του παρόντος project οι μαθητές που συμμετείχαν:

- έχουν δημιουργήσει στα πλαίσια δομημένων εργαστηρίων αρκετά έργα στο περιβάλλον της Scratch 3.0 και μπορούν να προγραμματίζουν με ευχέρεια διαδραστικές ιστορίες και games αξιοποιώντας ένα μεγάλο εύρος εντολών.
- Αναγνωρίζουν και μπορούν να αναφέρουν εφαρμογές που αξιοποιούν την τεχνητή νοημοσύνη στην καθημερινή μας ζωή.
- Έχουν έρθει σε επαφή με εντολές τεχνητής νοημοσύνης μέσω της πλατφόρμας cognimates και pictoblox. Πιο συγκεκριμένα, έχουν χρησιμοποιήσει εντολές text to speech, speech to text, translate, vision training, χρήση pre-trained models στα πλαίσια δομημένων εργαστηρίων.
- Έχουν δημιουργήσει δικό τους έργο με θέμα «εικονικοί βοηθοί» εφαρμόζοντας τα όσα αποκόμισαν από τα παραπάνω.

## Στάδια υλοποίησης project

1. Εισαγωγή στο πρόβλημα της παγκόσμιας σπατάλης τροφίμων και στις επιπτώσεις της (αναλυτικά για την εισαγωγή/έναυσμα ενδιαφέροντος θα βρείτε στον φάκελο «Προβληματισμός-έναυσμα»).
2. Καταιγισμός ιδεών από τους μαθητές σχετικά με το πώς θα μπορούσε ένα έξυπνο ψυγείο να δώσει λύσεις στο πρόβλημα. Οι μαθητές επεξεργάστηκαν τις ιδέες τους και στο σπίτι. Μάλιστα, ορισμένοι επέλεξαν να τις παρουσιάσουν και σε power point (περισσότερες λεπτομέρειες για τις ιδέες μαθητών θα βρείτε σε ξεχωριστό φάκελο «Ιδέες μαθητών»).
3. Κατασκευή μακέτας ψυγείου (αναλυτικές πληροφορίες θα βρείτε στον φάκελο με τίτλο «Οδηγίες (μέρος 1)-Κατασκευή μακέτας»).
4. Προσθήκη ηλεκτρονικών στο ψυγείο μας με microbit και makecode (αναλυτικές οδηγίες θα βρείτε στον φάκελο «Οδηγίες (μέρος 2)-Άνοιγμα-κλείσιμο πόρτας»).
5. Vision training προϊόντων που θα μπουν στο ψυγείο (αναλυτικές οδηγίες στον φάκελο «Οδηγίες (μέρος 3)-Vision training»).
6. Προγραμματισμός λειτουργιών έξυπνου ψυγείου με τη χρήση pictoblox (οδηγίες θα βρείτε στον φάκελο «Οδηγίες (μέρος 4)-Pictoblox-λειτουργίες έξυπνου ψυγείου»).