

Σχέδιο μαθήματος: Εξερευνώντας τα αυτο-οδηγούμενα αυτοκίνητα με ΑΙ

Στόχος: Η εισαγωγή των παιδιών του νηπιαγωγείου στην έννοια των αυτόνομων αυτοκινήτων και της τεχνητής νοημοσύνης με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο, επιτρέποντας στα παιδιά να κατανοήσουν τις θεμελιώδεις έννοιες και να εφαρμόσουν τη δημιουργικότητά τους.

Απαιτούμενα υλικά:

- Εικόνα ή μοντέλο αυτοκινήτου
- Εικόνες σημάτων και σημάτων κυκλοφορίας
- Χαρτιά ζωγραφικής και μαρκαδόροι
- Πλαστελίνη ή πηλό μοντελοποίησης

→ Scratch jr

Εισαγωγή:

1.Δείχνουμε στα παιδιά μια εικόνα ή ένα μοντέλο ενός αυτοκινήτου/ βίντεο και εξηγούμε ότι είναι ένα ιδιαίτερο είδος αυτοκινήτου που μπορεί να οδηγήσει μόνο του χωρίς κανείς να το οδηγήσει.

Συζήτηση:

- 1.Εξηγούμε ότι αυτά τα αυτοκίνητα χρησιμοποιούν κάτι που ονομάζεται «τεχνητή νοημοσύνη» για να τα βοηθήσουν να ξέρουν πού να πάνε και τότε να σταματήσουν, ακριβώς όπως ο εγκέφαλός μας μας βοηθά να γνωρίζουμε πράγματα.
- 2.Δείχνουμε εικόνες των σημάτων οδικής κυκλοφορίας εξηγώντας ότι τα αυτο-οδηγούμενα αυτοκίνητα κατανοούν αυτά τα σημάδια για να ξέρουν τι να κάνουν στο δρόμο.

Δραστηριότητα 1: Πινακίδες:

1. Δείχνουμε διάφορες εικόνες πινακίδων και σημάτων και ζητάμε από τα παιδιά να τις αναγνωρίσουν και να τις ταιριάζουν με τις έννοιές τους.

*Παράδειγμα μπορούν να κάνουν το αυτοκίνητο να σταματάει στο κόκκινο φως του σηματοδότη και να ξεκινάει στο πράσινο φως.

2. Στη συνέχεια ζητάμε να φτιάξουν τα δικά τους σήματα κυκλοφορίας χρησιμοποιώντας χαρτί και μαρκαδόρους

Δραστηριότητα 2: Play-Dough Cars:

1. Δίνουμε στα παιδιά πλαστελίνη ή πηλό μοντελοποίησης για να δημιουργήσουν τα δικά τους μοντέλα αυτοκινήτων.

2. Τα ενθαρρύνουμε να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και να σκεφτούν τα αυτοκίνητά τους ως αυτο-οδηγούμενα. Τα παρακινούμε να εξηγήσουν πού θα ήθελαν να πάνε τα αυτοκίνητά τους.

Σύνοψη:

1. Ανακεφαλαιώνουμε το μάθημα ρωτώντας τα παιδιά τι έχουν μάθει για τα αυτο-οδηγούμενα αυτοκίνητα και την τεχνητή νοημοσύνη.

2. Τους ζητάμε να μοιραστούν τις εμπειρίες και τις σκέψεις τους σχετικά με το τι θα ήθελαν να δουν σε ένα αυτόνομο αυτοκίνητο.

Προγραμματισμός:

Φτιαχνουμε ένα παιχνίδι με ένα παιδάκι που μαζεύει μπαλόνια στο λούνα παρκ και στο τέλος βγάζει ήχο ότι χαίρεται μέσω του Scratch jr.

- Εάν το επιτρέπει ο χρόνος, μπορούμε να δούμε ένα σύντομο βίντεο με κινούμενα σχέδια ή παραμύθι που σχετίζεται με αυτο-οδηγούμενα αυτοκίνητα ή τεχνητή νοημοσύνη για να τους εντυπωθούν οι έννοιες.

Εικόνες παρουσίασης:



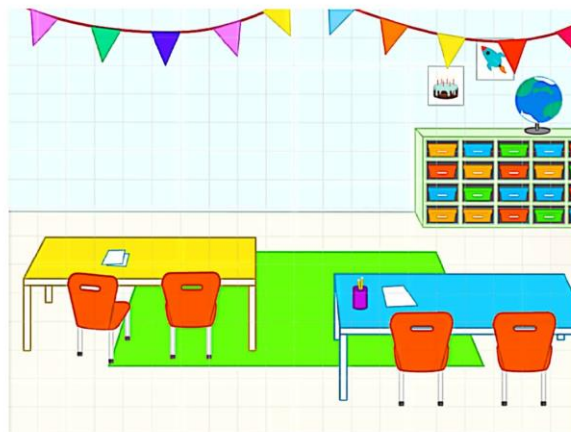




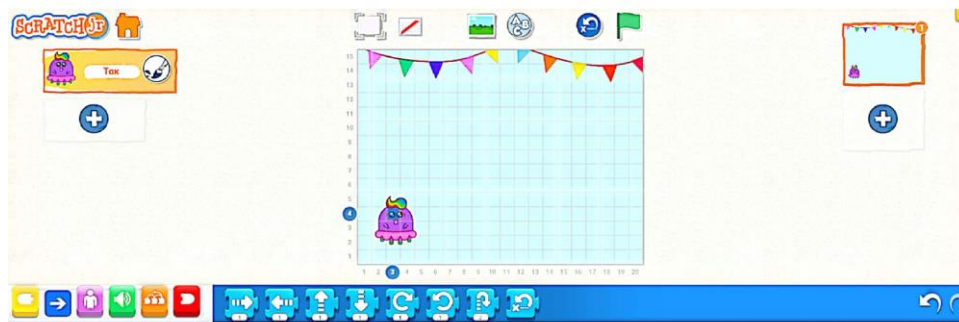




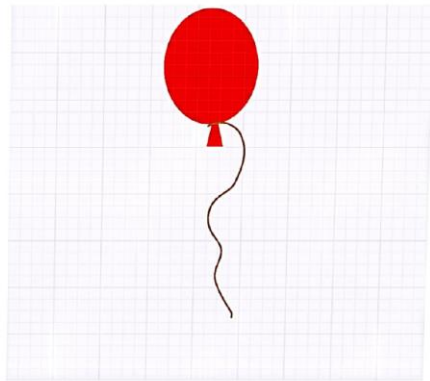
Scratch jr :



Σαρώθηκε με το CamScanner



Σαρώθηκε με το CamScanner



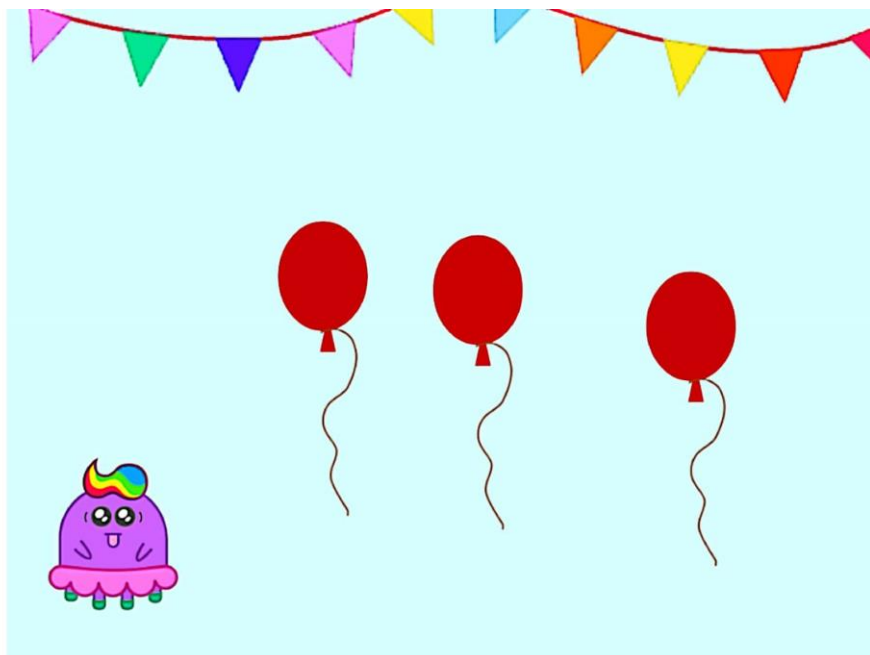
Σαρώθηκε με το CamScanner



Σαρώθηκε με το CamScanner



Σαρώθηκε με το CamScanner



Σαρώθηκε με το CamScanner



Σαρώθηκε με το CamScanner