

Τίτλος: 'Λύσε το μύθο του λαβύρινθου με έξυπνες εντολές'

Κατηγορία: Α, Β, Γ Δημοτικού

Στα πλαίσια του θέματος τεχνητή νοημοσύνη προτείνουμε το έργο πορεία στο λαβύρινθο με έξυπνες εντολές. Τα παιδιά θα κατασκευάσουν μια μακέτα λαβύρινθο εμπνευσμένο απο το γνωστό μύθο του Θησέα και του Μινώταυρου με την μονη διαφορά οτι θα το συνδέσουμε με το ρομπότ Edison καθοδηγούμενο απο τα παιδιά και με τον υπολογιστή για τις εντολές της τεχνητής νοημοσύνης ώστε να βγεί στην έξοδο. Σε περίπτωση που το καταλήξουν σε αδιέξοδο θα μπορεί να υπάρχει μια εικόνα ή μικρή φιγούρα μινώταυρου και θα πρέπει να ξεκινήσουν από την αρχή την διαδρομή. Επιπλέον δραστηριότητες προγραμματισμού θα γίνουν μέσω του scratch 3.

4η Συνάντηση:

Βίντεο: Εισαγωγή στο Text to Speech με βίντεο:

<https://youtu.be/okn6mh9JJTw?feature=shared> συζητάμε για το τι είναι, πώς λειτουργεί και οτι εντάσσεται στη τεχνητή νοημοσύνη.

Scratch: Στη συνέχεια στο περιβάλλον του scratch δημιουργούμε την έξυπνη 'βοηθό' την 'Αριάδνη' η οποία θα βοηθήσει τον 'Θησέα'-Edison με τις απαντήσεις της να νικήσει τον Μινώταυρο πριν ξεκινήσουμε την διαδρομή του λαβύρινθου. Χρησιμοποιώντας την μέθοδο Text to Speech .

Πρόγραμμα:



