

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

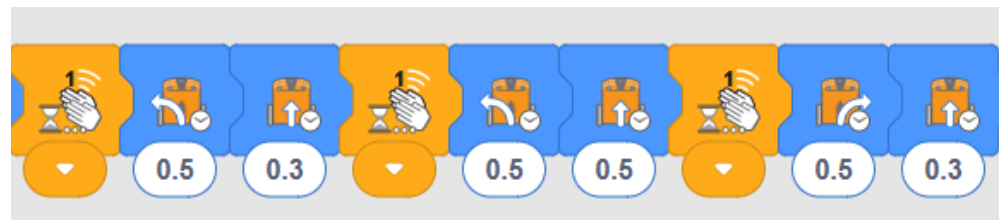
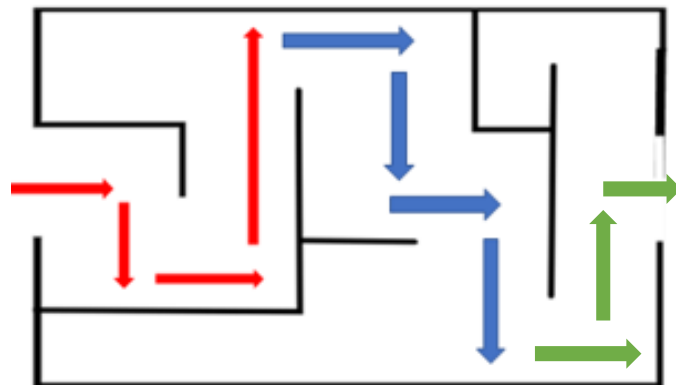
Κατηγορία: Α, Β, Γ Δημοτικού

Στα πλαίσια του θέματος τεχνητή νοημοσύνη προτείνουμε το έργο πορεία στο λαβύρινθο με έξυπνες εντολές. Τα παιδιά θα κατασκευάσουν μια μακέτα λαβύρινθο εμπνευσμένο από το γνωστό μύθο του Θησέα και του Μινώταυρου με την μονη διαφορά ότι θα το συνδέσουμε με το ρομπότ Edison καθοδηγούμενο από 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.

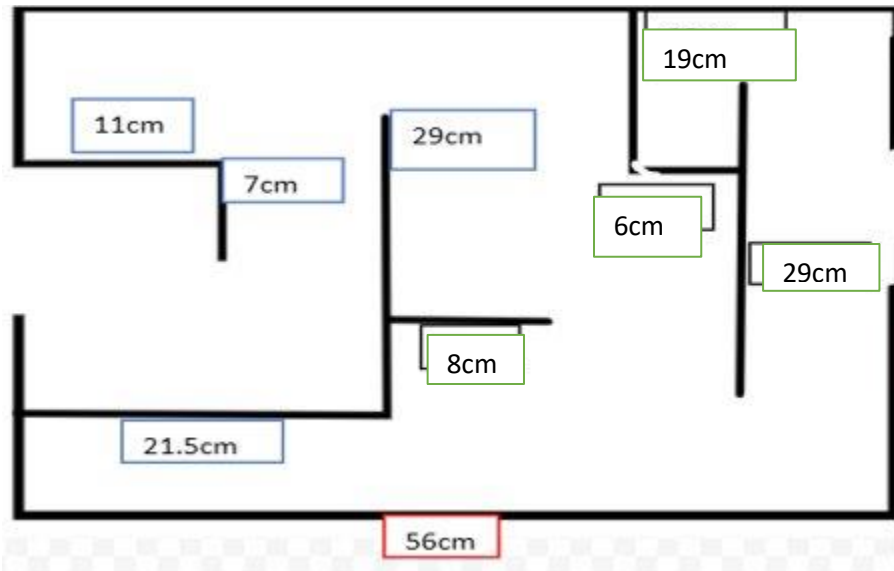
7η Συνάντηση:

Edison: Συνεχίζουμε με το κώδικα του Edison και την επόμενη διαδρομή που θα κάνει στη μακέτα μας.

Γ Μέρος διαδρομής ( πράσινα βελάκια)



Κατασκευή μακέτας: Συνεχίζουμε με τους εσωτερικούς τοίχους του λαβύρινθου, έχει σημειωθεί με Πράσινα περίγραμμα. Δίνουμε στα παιδιά χαρτόνια που έχουμε σχεδιάσει απο νωρίτερα τις διαστάσεις τους για να τα κόψουν και να αρχίσουμε να δημιουργούμε σιγά σιγα τους τοίχους για τον λαβύρινθο της μακέτας. Όλα να έχουν πλάτος 8cm.



Κατασκευή μακέτας: Μπορούμε με τα παιδιά να κολλήσουμε το φοντο της μακέτας.

Βίντεο μακέτας: Αρχίζουμε και βγάζουμε βίντεο με την διαδρομή κανοντας δοκιμες και διορθώσεις αν χρειάζονται.