

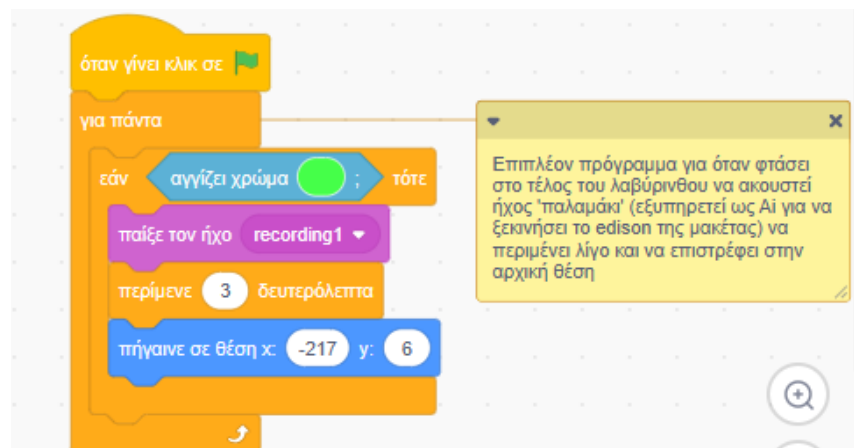
Τίτλος: 'Λύσε το μύθο του λαβύρινθου με έξυπνες εντολές'

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.

2η Συνάντηση:

- **Βίντεο και συζήτηση αυτο-οδηγούμενα οχήματα :** Τα παιδιά βλέπουν το βίντεο, κάνουμε συζήτηση για τις δυνατότητες των οχημάτων αυτών, την εξέλιξη με την τεχνολογία και κάνουμε μια σύνδεση με την τεχνητή νοημοσύνη. ([Αυτόνομη Οδήγηση - Τα Επίπεδα Αυτοματοποίησης \[Μάθε πως Λειτουργεί\] - YouTube](#))
- **Scratch :** Στο 2ο εργαστήριο συνεχίζουμε το προηγούμενο πρόγραμμα με το τελευταίο μέρος του τον ήχο για να γίνει η σύνδεση με το Edison και την μακέτα.



- **Εισαγωγή ρομπότ edison:** Γνωριμία με τον Edison ανοίγουμε το site [EdBlocks \(edblocksapp.com\)](#) και συζητάμε για τις εντολές, κάνουμε υποθέσεις για την λειτουργία τους. Στη συνέχεια τα παιδιά σε ομάδα και με καθοδήγηση προγραμματίζουν το edison να κινείται ευθεία, να στρίβει και μπορούμε να εξηγήσουμε τους αισθητήρες και να ανουν δοκιμές με τις εντολές. Επίσης για περισσότερα προγράμματα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα demo από το μενού στο site.

