

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

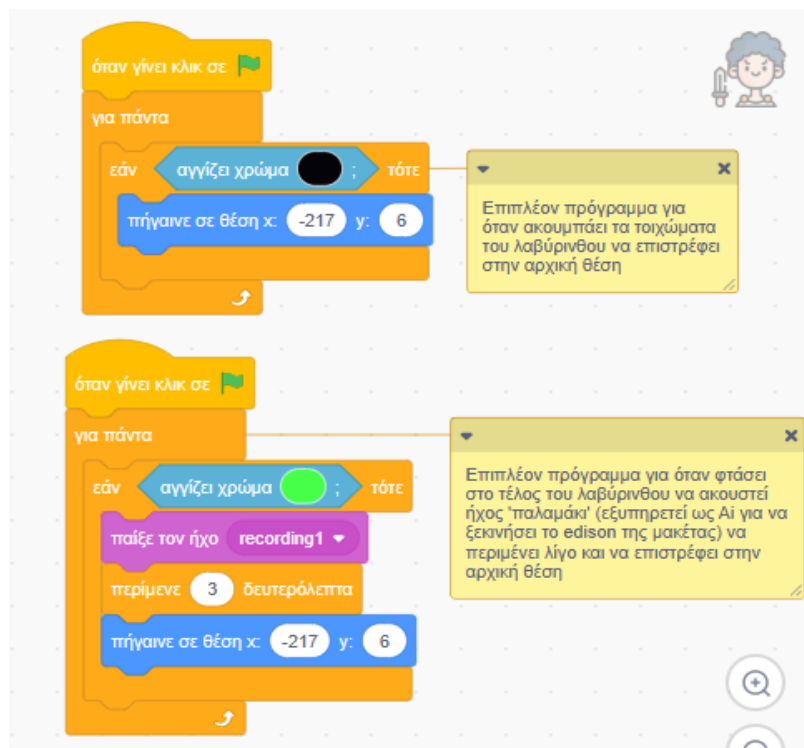
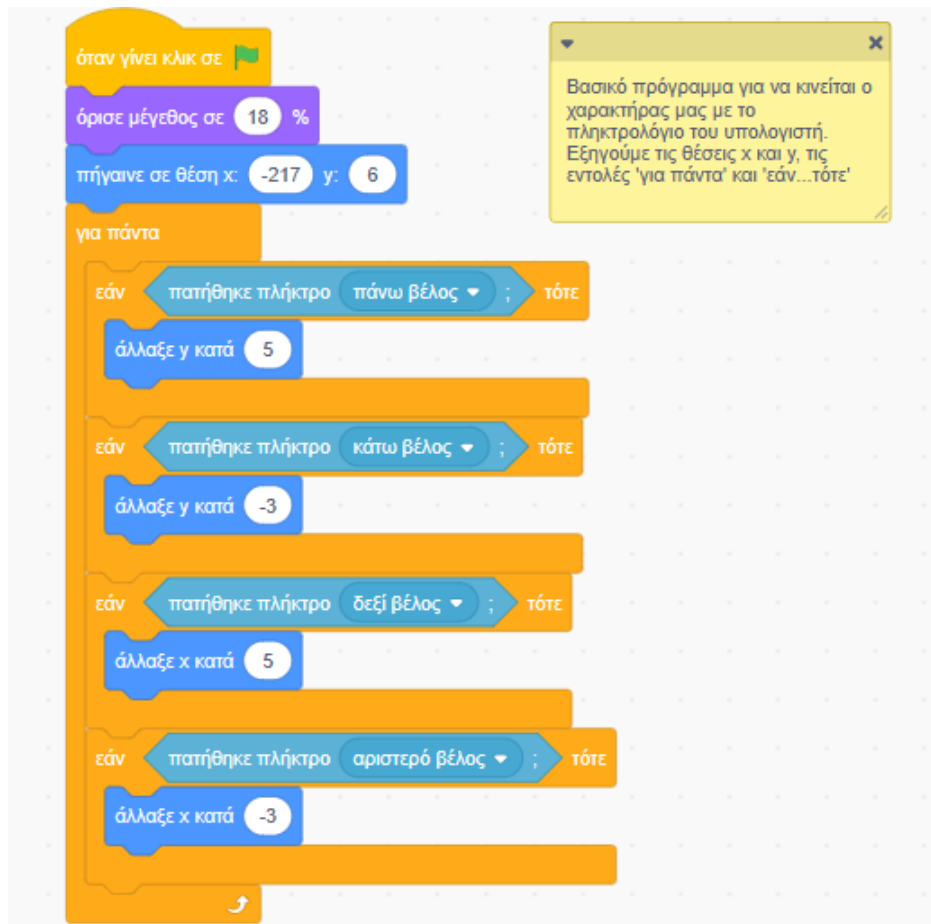
Κατηγορία: Α, Β, Γ Δημοτικού

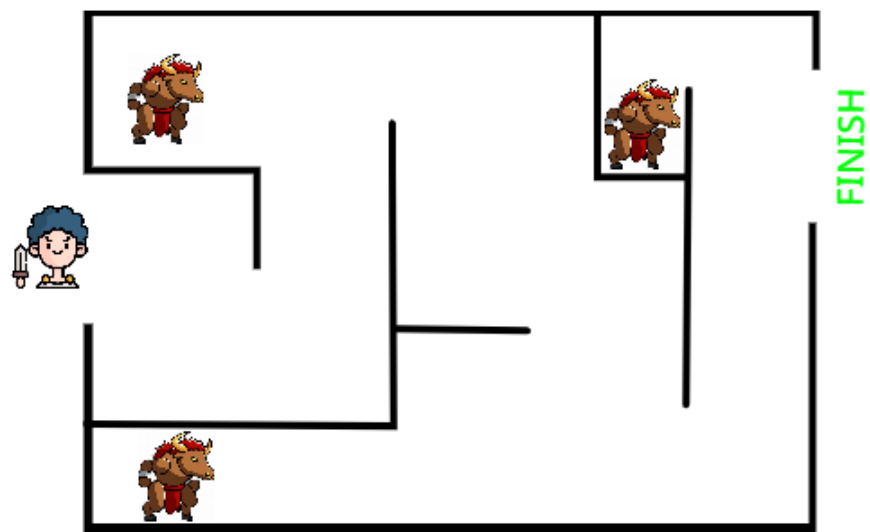
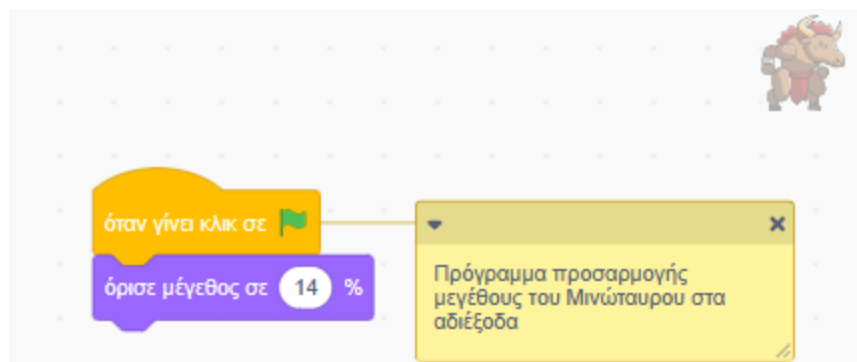
Στα πλαίσια του θέματος τεχνητή νοημοσύνη προτείνουμε το έργο πορεία στο λαβύρινθο με έξυπνες εντολές. Τα παιδιά θα κατασκευάσουν μια μακέτα λαβύρινθο εμπνευσμένο από το γνωστό μύθο του Θησέα και του Μινώταυρου με την μονη διαφορά ότι θα το συνδέσουμε με το ρομπότ Edison καθοδηγούμενο από τα παιδιά και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

1η Συνάντηση

- **Παιχνίδι γνωριμίας:** Τα παιδιά κάθονται στα θρανία τους και έχω ένα μικρό μπαλάκι. Σε όποιο παιδί πετάξω το μπαλάκι λείει το ονομά του και μου το επιστρέφει πίσω.
- **Ανακοίνωση θέματος διαγωνισμού και συζήτηση:** Αφού πούμε το θέμα συζητάμε με τα παιδιά για την τεχνητή νοημοσύνη, τους ρωτάμε αν ξέρουν να αναφέρουν παραδείγματα αυτής και στο τέλος δείχνουμε βιντεάκι.
<https://youtu.be/Uk6p2eGfLtg?feature=shared> (2.36 λεπτά)
- **Συζήτηση για δημιουργία μακέτας και βίντεο:** Ρωτάμε τα παιδιά αν γνωρίζουν τον μύθο του λαβύρινθου, δείχνουμε βιντεάκι.
<https://youtu.be/z8wdSowvbOw?feature=shared> (μέχρι 3.10) και συζητάμε μαζί τους ιδέες για το θέμα της μακέτας.
- **Maze scratch:** Στο scratch 3 δημιουργούμε με τα παιδιά το δικό μας παιχνίδι λαβύρινθο με πρωταγωνιστή τον Θησέα. Μαθαίνουν πως να προσθέτουν εικόνες για τους χαρακτήρες, πως να προγραμματίσουν τον ήρωά τους να κινείται με απλές εντολές όπως η κατεύθυνση, η 'για πάντα' και η 'έαν' για να μούν στη λογική της διαδρομής για το robot Edison αργότερα.

Πρόγραμμα scratch:





Τελικό σκηνικό.