

Ι03 – Σχολικό Πρόγραμμα για Μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Πρότυπο εκμάθησης πρόκλησης





Κάθε συνεργάτης θα αναπτύξει δύο παιχνίδια (1 ανά σχέδιο μαθήματος) για να παίξουν οι μαθητές στο τέλος του μαθήματος, που σχετίζονται επίσης με το θέμα. Ή, μπορούν επίσης να επαναλάβουν μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει ένα εργαλείο AI και να κάνουν τους μαθητές να δημιουργήσουν το παιχνίδι δίνοντάς τους ένα σεμινάριο. Αυτό το πρότυπο ανταποκρίνεται στο παιχνίδι εκμάθησης.

Πρότυπο εκμάθησης πρόκλησης

Χρησιμοποιήστε αυτό το πρότυπο για να σχεδιάσετε και να αναπτύξετε το σεμινάριο της πρόκλησης μέσω μιας προσέγγισης μάθησης βασισμένης στο παιχνίδι (GBL).

Όνομα	Προτάσεις για πίτσα
Εργαλείο	<p>Για αυτή τη δραστηριότητα, θα χρησιμοποιήσουμε δύο διαφορετικές πλατφόρμες:</p> <ul style="list-style-type: none"> Μηχανική μάθηση για παιδιά (https://machinelearningforkids.co.uk/): είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο για τη μηχανική μάθηση που διδάσκει στα παιδιά πώς να εκπαιδεύσουν έναν υπολογιστή να αναγνωρίζει διαφορετικά στοιχεία όπως αριθμούς, εικόνες και κείμενο. <p>Scratch (https://scratch.mit.edu/): είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο γλώσσας προγραμματισμού που επιτρέπει στα παιδιά να δημιουργούν ιστορίες, παιχνίδια και κινούμενα σχέδια για να μοιραστούν με άλλους σε όλο τον κόσμο.</p>
Σκοπός	Έχετε προσπαθήσει ποτέ να παραγγείλετε μια πίτσα αλλά δεν μπορείτε να αποφασίσετε ποια θα θέλατε; Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι ότι ο

	<p>σερβιτόρος θα είναι σε θέση να σας προσφέρει μια πίτσα με βάση τις γαρνιτούρες που σας αρέσουν.</p>
<p>Περιγραφή:</p> <hr/>	<p>Εισάγοντας ποιες γαρνιτούρες, προτιμάτε το σύστημα μηχανικής μάθησης θα σας συστήσει ένα είδος πίτσας.</p>
<p>Βήμα προς βήμα</p>	<p>Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να επισκεφθείτε https://machinelearningforkids.co.uk/#!/welcome και να πατήσετε "Ξεκινήστε"</p>  <p>Στη συνέχεια, μπορείτε να επιλέξετε να δημιουργήσετε και λογαριασμό ή μπορείτε να επιλέξετε "δοκιμάστε χωρίς εγγραφή"</p> <p>Μόλις το κάνετε αυτό, ήρθε η ώρα να δημιουργήσετε ένα νέο έργο. Πατήστε "+Προσθήκη νέου έργου"</p>  <p>Στη συνέχεια, πρέπει να δώσετε ένα όνομα στο έργο σας και να αποφασίσετε τι θέλουμε να αναγνωρίσει το μηχάνημα. Οι επιλογές είναι κείμενο, εικόνες, αριθμοί ή ήχοι. Για</p>

αυτή τη δραστηριότητα, θα χρησιμοποιήσουμε κείμενο. Μόλις γίνει αυτό, κάντε κλικ στο "δημιουργία"

Μόλις δημιουργήσετε το έργο σας, το εργαλείο θα προσφέρει 3 διαφορετικές επιλογές: Εκπαίδευση, Εκμάθηση & Δοκιμή και Δημιουργία.

Ας ξεκινήσουμε επιλέγοντας την επιλογή "Τρένο"

Εδώ θα εκπαιδεύσουμε τον υπολογιστή όλων των διαφορετικών τύπων πίτσας που προσφέρει το εστιατόριο. Ο στόχος είναι ο σερβιτόρος να προτείνει μια πίτσα με βάση τις γαρνιτούρες που λαμβάνει από τον χρήστη.

Για αυτή τη δραστηριότητα θα δημιουργήσουμε 6 ετικέτες (είδη πίτσας)

- Ποικιλία Κρέατος
- Χαβανέζικα
- Μπάρμπεκιου
- Καυτερά και Πικάντικα
- Πεπερόνι
- Μαργαρίτα

Μόλις δημιουργήσετε όλες τις ετικέτες, ήρθε η ώρα να προσθέσετε από τι αποτελείται κάθε πίτσα. Κάντε κλικ στο "+ Προσθήκη παραδείγματος" και προσθέστε ποιες γαρνιτούρες θα ήταν σε κάθε πίτσα, εδώ

είναι ένα για παράδειγμα.



Είναι σημαντικό να συμπληρώσετε την ετικέτα σας με όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για να λάβετε τα σωστά αποτελέσματα.

Μόλις ολοκληρώσετε όλες τις ετικέτες, πατήστε "Επιστροφή στο έργο" στην επάνω αριστερή γωνία.

Στη συνέχεια, επιλέξτε "Εκμάθηση και δοκιμή"

Εδώ μπορούμε να δοκιμάσουμε για να δούμε αν το μηχάνημα μαθαίνει σωστά. Κάντε κλικ στην επιλογή "Εκπαίδευση νέου μοντέλου μηχανικής μάθησης", όταν αυτό ολοκληρωθεί, βάζοντας κάποιο κείμενο για

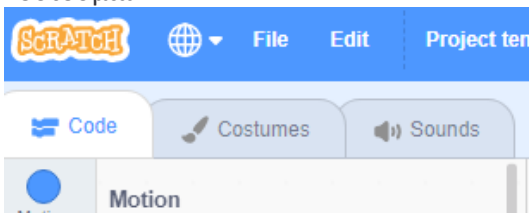
να δείτε πώς αναγνωρίζεται με βάση την εκπαίδευσή σας.

Μόλις είστε ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα της μηχανικής μάθησης, επιστρέψτε στο έργο και επιλέξτε την τελευταία και τελική επιλογή "Make".

Αυτή η επιλογή της πλατφόρμας προσφέρει 3 διαφορετικά εργαλεία. Θα χρησιμοποιήσουμε το Scratch 3.0. για να δημιουργήσουμε το παιχνίδι μας που θα χρησιμοποιεί το μοντέλο μηχανικής μάθησης που μόλις δημιουργήσαμε.

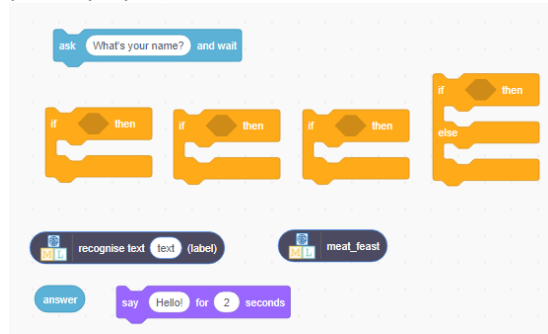


Μόλις ανοίξει το μηδέν , θα δείτε έναν χαρακτήρα , αυτό είναι γνωστό ως Sprite1. Μπορείτε να αλλάξετε τον χαρακτήρα σε ό, τι θέλετε κάνοντας κλικ στο παράθυρο κοστούμιών.



Μόλις επιλέξετε τη στολή που προτιμάτε, επιστρέψτε στο παράθυρο Code και θα αρχίσουμε να γράφουμε κώδικα που βοηθά τη μηχανική εκμάθηση.

Τα ακόλουθα μπλοκ είναι απαραίτητα για τη σύνταξη του κώδικα. Προχωρήστε και βρείτε τα ακόλουθα μπλοκ, στη συνέχεια θα τα βάλουμε μαζί.

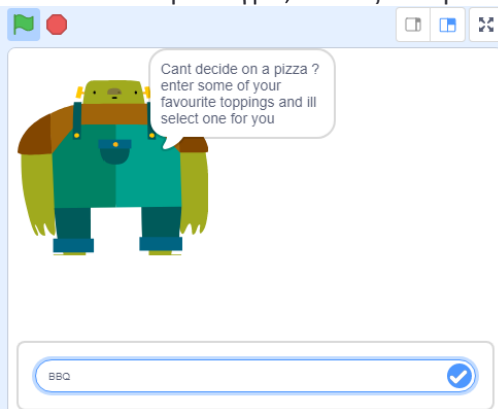


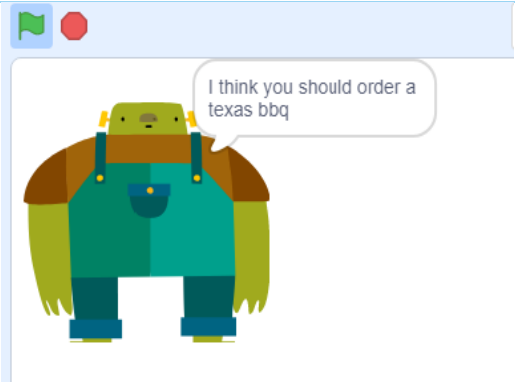
Τώρα θα πρέπει να συνδέσουμε όλα τα μπλοκ μαζί και θα πρέπει επίσης να αλλάξουμε κάποιο κείμενο. Ο κώδικάς σας θα πρέπει να μοιάζει κάπως έτσι.

```

ask Cant decide on a pizza ? enter some of your favourite toppings and ill select one for you and wait
if recognise text (answer) (label) = meat_feast then
say I think you should order a meat feast for 5 seconds
if recognise text (answer) (label) = Hawaiian then
say I think you should order a hawaiian for 5 seconds
if recognise text (answer) (label) = Hot_and_Spicy then
say I think you should order a hot and spicy for 5 seconds
if recognise text (answer) (label) = Texas_BBQ then
say I think you should order a texas bbq for 5 seconds
if recognise text (answer) (label) = Pepperoni then
say I think you should order a pepperoni for 2 seconds
else
think Hmm... i dont think we have a pizza for you sorry. for 2 seconds
    
```

Μόλις τελειώσει αυτό , ας δούμε αν θα τρέξει σωστά. Δοκιμάστε να πληκτρολογήσετε μερικές γαρνιτούρες που θέλετε. Για παράδειγμα, επέλεξα bbq





A screenshot of a chat window. On the left is a solid blue vertical bar. The chat area has a light blue header with a green flag icon and a red circle icon. Below the header is a white chat bubble containing a cartoon character with a green body, brown arms, and blue overalls. A speech bubble next to the character says "I think you should order a texas bbq".

Τέλεια λειτούργησε. Γιατί να μην δοκιμάσετε άλλες γαρνιτούρες και να δείτε αν μπορείτε να κάνετε τον σερβιτόρο να συστήσει κάθε πίτσα που έχουμε χρησιμοποιήσει στη μηχανική μάθηση.