

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1: «Τεχνητή Νοημοσύνη και Μηχανική Μάθηση»

ΟΝΟΜΑΤΑ (ΟΜΑΔΑΣ): Κυριακάκη Κυριακή, Διονύσης
Μαντζαφλάρης, Κομίνιας Κωσταντίνος

ΤΑΞΗ: Β4 ΤΜΗΜΑ: Β4α

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 (ΟΜΑΔΙΚΗ):

1. Αναζητήστε και καταγράψτε 3 εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης.

Εφαρμογή	Περιγραφή
chat gpt	Προηγμένο Μοντέλο: Βασίζεται στην τεχνολογία GPT (Generative Pre-trained Transformer), η οποία χρησιμοποιεί βαθιά μάθηση για να κατανοεί και να παράγει φυσική γλώσσα. Εκπαίδευση: Έχει εκπαιδευτεί με δισεκατομμύρια λέξεις και προτάσεις από διάφορες πηγές στο διαδίκτυο, επιτρέποντας του να κατανοεί και να παράγει απαντήσεις σε μεγάλο εύρος θεμάτων. Χρήσεις: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διάφορες εφαρμογές, όπως η παραγωγή κειμένου, η δημιουργία περιεχομένου, η απάντηση σε ερωτήσεις, η υποστήριξη πελατών, και πολλά άλλα. Επικοινωνία: Είναι ικανό να διεξάγει συνομιλίες με ανθρώπους, προσφέροντας φυσικές και ανθρώπινες απαντήσεις.
Λένσα	Η τεχνητή νοημοσύνη, ή ο Λένσα, είναι μια μορφή τεχνητή νοημοσύνη (AI) που αναπτύσσεται για να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις της ανθρώπινης νοημοσύνης. Οι επιστήμονες και οι εξελικτικοί άνθρωποι εργάζονται στην ανάπτυξη της Λένσα για να δημιουργήσουν μια άμεση και αυτόνομη ικανότητα να συνδυάσει πληροφορίες και να λάβει αποφάσεις.

	Η Λένσα αναμένεται να έχει εφαρμογές σε διάφορους τομείς, όπως η υγειονομική περίθαλψη, η διοίκηση και η εκπαίδευση. Αναμένεται να βοηθήσει στην ανάλυση δεδομένων, την παροχή συμβουλών και την επίλυση προβλημάτων με τεχνητή νοημοσύνη.
Microsoft Copilot	Εφαρμογές: Ενσωματώνεται σε εφαρμογές όπως το Word, Excel, PowerPoint, Outlook και Teams, βοηθώντας τους χρήστες να παράγουν, συνοψίζουν και απαντούν σε ερωτήσεις. Χρήστες: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους τους χρήστες, αλλά υπάρχει και μια προετοιμασμένη έκδοση για επαγγελματίες με προσαρμοσμένες δυνατότητες. Μοντέλο: Χρησιμοποιεί τον μοντέλο Microsoft Prometheus, που βασίζεται στο GPT-4 της OpenAI. Επιχειρησιακή χρήση: Είναι ιδανικό για επιχειρησιακή χρήση, βοηθώντας στην επεξεργασία εγγράφων, την παραγωγικότητα και την αποτελεσματικότητα

2. Επισκεφτείτε την ιστοσελίδα <https://machinelearningforkids.co.uk/> και επιλέγετε την 3^η επιλογή **Δοκιμή δίχως εγγραφή** επιλέγουμε **Προσθήκη νέου έργου** και ονομάζουμε με λατινικούς χαρακτήρες το έργο μας, στο **Project Type** επιλέγουμε να αναγνωρίζει εικόνες και στο **Storage to In your Web browser**.

3. Αποθηκεύετε τουλάχιστον 5 φωτογραφίες για καθένα από 2 ζώα της προτίμησής σας σε φάκελο στον υπολογιστή (2 κατηγορίες)

4. Πατάμε **Εκπαίδευση** και ονομάζουμε την **ετικέτα** σύμφωνα με το πρώτο ζώο και προσθέτουμε με την επιλογή **file** τις φωτογραφίες από το 1^ο ζώο και κάνουμε το ίδιο με **νέα ετικέτα** για το 2^ο (οι ονομασίες στα Λατινικά)

5. Στη συνέχεια πατάμε **Εκμάθηση και Δοκιμή** για να δημιουργήσει το μοντέλο

6. Μετά σύρουμε και αφήνουμε φωτογραφίες εδώ:

The screenshot shows the 'Μοντέλα μηχανικής μάθησης' (Machine Learning Models) page on the machinelearningforkids.co.uk website. The page is in Greek and features two main columns of text and a bottom section for testing the model.

Τι έχεις κάνει;

Εκπαίδευσε ένα μοντέλο μηχανικής μάθησης να αναγνωρίζει πόσο οι εικόνες είναι ekp or ekp2.

Δημιούργησες το μοντέλο σε Thursday, April 11, 2024 8:25 PM.

Έχεις συλλέξει:

- 5 examples of ekp.
- 5 examples of ekp2

Τι ακολουθεί;

Δοκίμασε να τεστάρεις το μοντέλο μηχανικής μάθησης. Δώσε παρακάτω ένα παράδειγμα εικόνας που δεν συμπεριλαμβάνεται στα παραδείγματα εκπαίδευσης. Θα σου πει ως τι το αναγνωρίζει, και πόσο σίγουρο είναι για αυτό.

Εάν ο υπολογιστής φαίνεται να έχει μάθει να αναγνωρίζει τα πράγματα σωστά, τότε μπορείς να πας στο Scratch και να χρησιμοποιήσεις ό,τι έχει μάθει ο υπολογιστής για να φτιάξεις ένα παιχνίδι!

Αν ο υπολογιστής κάνει πάρα πολλά λάθη, ίσως είναι καλύτερο να επιστρέψεις στη σελίδα [Εκπαίδευση](#) και να συλλέξεις μερικά ακόμη παραδείγματα.

Αφού το έχεις κάνει αυτό, κάνε κλικ στο παρακάτω κουμπί για να εκπαιδεύσεις ένα νέο μοντέλο μηχανικής μάθησης και να δεις τι διαφορά θα κάνουν τα επόμενα παραδείγματα!

Δοκίμασε να βάλεις κάποια εικόνα για να δεις πώς αναγνωρίζεται με βάση την εκπαίδευση που έκανες.

Δοκίμη με web κάμερα Δοκίμη με σχεδίαση

Test with a web address for an image on the Internet Δοκίμη με www

7. Παρουσιάστε στην ολομέλεια της τάξης τα αποτελέσματα των εργασιών σας.