

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1: «Τεχνητή Νοημοσύνη και Μηχανική Μάθηση»

ΟΝΟΜΑΤΑ (ΟΜΑΔΑ) ΦΙΛΑΡΕΤΗ ΜΟΥΤΣΕΛΟΥ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΜΕΡΤΖΕΜΕΚΗ,
ΙΩΑΝΝΑ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗ

ΤΑΞΗ: Β ΤΜΗΜΑ: 4 ΗΜ/ΝΙΑ: 27/01/25

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 (ΟΜΑΔΙΚΗ):

1. Αναζητήστε και καταγράψτε 3 εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης.

Εφαρμογή	Περιγραφή
SIRI	Υπάρχει στα iPhone τηλέφωνα και είναι ένας τρόπος για να μας δίνει τις κατάλληλες πληροφορίες
ALEXA	Είναι ένα σύγχρονο AI το οποίο είναι σαν ένα μικρό ηχείο και έχει την ιδιότητα να βγάζει ήχο
CHAT GPT	Ο πιο σύγχρονος και διαδεδομένος τρόπος πλέον όπου βρίσκουν αυτά που θέλουν οι άνθρωποι

2. Επισκεπτεστε 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.