

22^οΔΗΜΟΤΙΚΟ
ΣΧΟΛΕΙΟ
ΛΑΡΙΣΑΣ

ΤΑ ΤΥΠΑΚΙΑ του 22ου

ΑΝΟΙΞΗ 2025

ΣΕ ΑΥΤΟ
ΤΟ
ΤΕΥΧΟΣ:

Η άποψη ενός ειδικού
Συνέντευξη με τον καθηγητή
κ.Κόκκορα Φώτιο για την
Τεχνητή Νοημοσύνη
σελ. 5

**Τεχνητή Νοημοσύνη και
Τέχνη**
Με τον Πληροφορικό και
Καλλιτέχνη κ.Λιάπη Βασίλη
σελ. 10

Ρομποτική στο σχολείο μας
Δουλεύοντας με ρομπότ μέσα
στην τάξη
σελ. 15

ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ
ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ
ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ
ΚΑΙ ΤΗΣ
ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ

Η Τεχνητή Νοημοσύνη (ΤΝ) και η Ρομποτική δεν είναι πλέον έννοιες που ανήκουν στο μέλλον. Είναι εδώ, παρούσες σε κάθε πτυχή της ζωής μας. Σε αυτό το τεύχος της σχολικής μας εφημερίδας, εξερευνούμε τον συναρπαστικό κόσμο της ΤΝ και της Ρομποτικής από κάθε δυνατή σκοπιά. Αποκαλύπτουμε πώς η τεχνολογία αυτή αλλάζει την επιστήμη, την τέχνη, την εκπαίδευση και την καθημερινότητά μας. Σας καλούμε να συμμετάσχετε σε μια αναζήτηση που θα μας κάνει να σκεφτούμε, να ονειρευτούμε και – γιατί όχι – να προβλέψουμε το αύριο. Ας εξερευνήσουμε μαζί το μέλλον που ήδη διαμορφώνεται!



**Ιστορία της Τεχνητής
Νοημοσύνης**
Μια σύντομη περιγραφή του
πώς φτάσαμε στη σύγχρονη
πραγματικότητα
σελ.3

Έρευνα
Τεχνητή Νοημοσύνη και
Ρομποτική:
Τι Γνωρίζουμε και τι
Πιστεύουμε;
σελ.8

Φάκελος CHATBOT
Ποια είναι και πώς
λειτουργούν
σελ. 16

Βιβλιοπαρουσίαση:
«Ρομπότ, γκάτζετ και Τεχνητή
Νοημοσύνη»
σελ. 17
Ταινιοκριτική: «WALL-E»
σελ.18

Τεχνητή Νοημοσύνη & Ρομποτική: Ο Μαγικός Κόσμος της Τεχνολογίας!

Αυτές οι δύο επιστήμες μας απασχολούν συχνά τον τελευταίο καιρό. Ακούμε για αυτές στο σχολείο, στην τηλεόραση, στην καθημερινότητά μας. Ήρθε η ώρα να τις γνωρίσουμε λίγο καλύτερα

Τι είναι η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI);

Η τεχνητή νοημοσύνη (Artificial Intelligence ή AI) είναι η δυνατότητα που έχουν οι υπολογιστές να "σκέφτονται" και να μαθαίνουν, όπως κάνει ο ανθρώπινος εγκέφαλος. Ένα παράδειγμα είναι όταν μια πλατφόρμα προτείνει ταινίες που σας αρέσουν ή όταν το κινητό σας αναγνωρίζει τη φωνή σας.

Τι είναι η Ρομποτική;

Η ρομποτική είναι η επιστήμη που δημιουργεί ρομπότ, δηλαδή μηχανές που μπορούν να κάνουν διάφορες εργασίες. Μερικά ρομπότ βοηθούν τους γιατρούς, άλλα δουλεύουν σε εργοστάσια, ενώ υπάρχουν και ρομπότ που παίζουν μαζί μας, όπως το ρομπότ-κατοικίδιο.

Ποια είναι η διαφορά τους;

Η τεχνητή νοημοσύνη αφορά το "μυαλό" των υπολογιστών, ενώ η ρομποτική αφορά τα μηχανήματα που μπορούν να κινούνται και να εκτελούν εντολές. Όταν αυτά τα δύο συνδυάζονται, έχουμε "έξυπνα" ρομπότ, όπως αυτά που μπορούν να μιλούν ή να αναγνωρίζουν αντικείμενα.

Πώς μας βοηθούν;

Η τεχνητή νοημοσύνη και τα ρομπότ μας βοηθούν σε νοσοκομεία, σχολεία, εργοστάσια και ακόμα και στο σπίτι. Στο μέλλον, ίσως έχουμε ρομπότ που θα μας διαβάζουν παραμύθια ή θα μας βοηθούν στα μαθήματα.

Τεχνητή Νοημοσύνη ή Μηχανική Μάθηση: Ποια είναι η Διαφορά;

Κάποιοι λένε ότι η πραγματική Τεχνητή Νοημοσύνη δεν υπάρχει ακόμα. Αντίθετα αυτό που υπάρχει σήμερα είναι η Μηχανική Μάθηση (Machine Learning – ML).

Τεχνητή Νοημοσύνη και Μηχανική Μάθηση μοιάζουν, αλλά έχουν σημαντικές διαφορές!

Τεχνητή Νοημοσύνη (AI)

Είναι ένας γενικός όρος που αναφέρεται σε συστήματα υπολογιστών που μπορούν να μιμηθούν την ανθρώπινη νοημοσύνη. Αυτό περιλαμβάνει πράγματα όπως η κατανόηση γλώσσας, η λήψη αποφάσεων και η επίλυση προβλημάτων.

Μηχανική Μάθηση (Machine Learning – ML)

Η μηχανική μάθηση είναι ένας "έξυπνος" τρόπος με τον οποίο οι υπολογιστές μαθαίνουν από δεδομένα, χωρίς να τους λέμε ακριβώς τι να κάνουν.

Παράδειγμα:

Αν δείξουμε σε έναν υπολογιστή πολλές εικόνες από γάτες και σκύλους, μπορεί να "μάθει" να ξεχωρίζει ποιο ζώο είναι σε κάθε φωτογραφία. Όσο περισσότερες εικόνες βλέπει, τόσο καλύτερα αναγνωρίζει τις διαφορές!

Τελικά, υπάρχει Τεχνητή Νοημοσύνη;

Αυτό που υπάρχει σήμερα είναι κυρίως μηχανική μάθηση (Machine Learning - ML) και πιο συγκεκριμένα βαθιά μάθηση (Deep Learning - DL), που είναι ένας υποκλάδος της. Νοημοσύνη που σκέφτεται, καταλαβαίνει και μαθαίνει όπως ο άνθρωπος δεν υπάρχει ακόμα. Αυτό θα ήταν η λεγόμενη Γενική Τεχνητή Νοημοσύνη (AGI - Artificial General Intelligence), κάτι που δεν έχει επιτευχθεί ακόμα.

Στην πραγματικότητα, οι περισσότερες σύγχρονες εφαρμογές ΤΝ είναι μηχανική μάθηση. Ο όρος Τεχνητή Νοημοσύνη χρησιμοποιείται περισσότερο για λόγους μάρκετινγκ.

Η αληθινή Γενική ΤΝ δεν υπάρχει ακόμα. Οι επιστήμονες εργάζονται πάνω σε αυτό, αλλά απέχουμε αρκετά χρόνια από τη δημιουργία μιας μηχανής που σκέφτεται σαν άνθρωπος.

Χρυσικός Χρήστος

Η ιστορία της Τεχνητής Νοημοσύνης

Η ιστορία της τεχνητής νοημοσύνης ξεκινά με τις πρώτες θεωρητικές και φιλοσοφικές συζητήσεις για τον ανθρώπινο νου και την έννοια της «νόησης». Ας κάνουμε μια ανασκόπηση των πιο σημαντικών στιγμών της ιστορίας της.

1. Πρώτες σκέψεις και θεωρίες (Από την αρχαιότητα μέχρι πριν το 1940)

Αρχαίοι φιλόσοφοι: Ο Αριστοτέλης και άλλοι φιλόσοφοι της αρχαιότητας μελετούσαν τη λογική και την ανθρώπινη σκέψη, βασικά θεμέλια για την αργότερη ανάπτυξη της ΤΝ.

Θεωρίες υπολογισμού: Στα τέλη του 19ου και στις αρχές του 20ού αιώνα, μαθηματικοί όπως ο Άλαν Τούρινγκ ανέπτυξαν τις βασικές αρχές των υπολογιστικών μηχανών και της λογικής που θα επηρέαζαν την ΤΝ.

2. Άλαν Τούρινγκ και η αρχή της ΤΝ (1940-1950)

Άλαν Τούρινγκ: Στο 1950, ο Τούρινγκ δημοσίευσε το διάσημο άρθρο του «Υπολογιστικές μηχανές και νοημοσύνη», στο οποίο εισήγαγε το περίφημο "Τούρινγκ Test" για να καθορίσει αν μια μηχανή μπορεί να μιμηθεί τη σκέψη ενός ανθρώπου. Στην ίδια περίοδο, η έννοια της μηχανικής μάθησης και των υπολογιστικών μοντέλων άρχισε να αποκτά υπόσταση, με την ανάπτυξη των πρώτων υπολογιστικών μηχανών.

3. Η γέννηση της ΤΝ (1956)

-Διάσκεψη του Dartmouth (1956): Πραγματοποιήθηκε η ιστορική διάσκεψη, όπου για πρώτη φορά ο όρος "Τεχνητή Νοημοσύνη" χρησιμοποιήθηκε από τους John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester και Claude Shannon. Αυτό θεωρείται το ξεκίνημα της σύγχρονης ΤΝ.

- Οι συμμετέχοντες στην διάσκεψη θεωρούσαν ότι μέσα σε λίγα χρόνια οι μηχανές θα μπορούν να εκτελούν σχεδόν οποιαδήποτε νοητική εργασία που κάνει ο άνθρωπος.

4. Ανάπτυξη και απογοητεύσεις (1960-1980)

- Στα πρώτα χρόνια, υπήρξε έντονος ενθουσιασμός και μεγάλες προσδοκίες, αλλά η πραγματικότητα της ανάπτυξης των υπολογιστικών συστημάτων αποδείχθηκε πιο δύσκολη από ό,τι αναμενόταν.
- Το Αλγοριθμικό Πρόβλημα και οι περιορισμοί της υπολογιστικής ισχύος οδήγησαν σε απογοητεύσεις και η έρευνα μειώθηκε τη δεκαετία του 1970.

Πρώτες σκέψεις και θεωρίες (Πριν το 1950)

Άλαν Τούρινγκ και η αρχή της ΤΝ (1940-1950)

Η Γέννηση της ΤΝ (1956)

Αναπτύξεις και απογοητεύσεις (1960-1980)

Η Αναγέννηση της ΤΝ (1980-2000)

Σύγχρονη εποχή και Διακυβέρνηση (2000-Σήμερα)

Η πρόκληση του μέλλοντος

Η τεχνητή νοημοσύνη εξελίσσεται συνεχώς και αναμένεται να έχει έναν καθοριστικό ρόλο στην κοινωνία, την οικονομία και την επιστήμη τα επόμενα χρόνια.

5. Η «Αναγέννηση» της ΤΝ (1980-2000)

- Νευρωνικά Δίκτυα και Μηχανική Μάθηση: Στη δεκαετία του 1980, η ανάπτυξη των νευρωνικών δικτύων και των αλγορίθμων μηχανικής μάθησης ξεκίνησε να έχει σημαντικές εφαρμογές.
- Εφαρμογές: Ανάπτυξη πιο εξελιγμένων αλγορίθμων για την αναγνώριση φωνής, την ανάλυση δεδομένων και την αναγνώριση εικόνas.
- Παρά την πρόοδο, οι υπολογιστικοί πόροι παρέμεναν περιορισμένοι, και η ΤΝ παρέμενε εξειδικευμένη και περιορισμένη σε συγκεκριμένα πεδία.

6. Σύγχρονη Εποχή και Διακυβέρνηση (2000)-σήμερα

- Αλγόριθμοι βαθιάς μάθησης (Deep Learning): Με την πρόοδο της τεχνολογίας υπολογιστών, οι αλγόριθμοι βαθιάς μάθησης, οι οποίοι χρησιμοποιούν πολλαπλά επίπεδα νευρωνικών δικτύων, άρχισαν να παράγουν εντυπωσιακά αποτελέσματα σε τομείς όπως η αναγνώριση εικόνas, η αυτόματη μετάφραση και η αναγνώριση φωνής.
- Μεγάλα δεδομένα και υπολογιστική ισχύς: Η διαθεσιμότητα μεγάλων δεδομένων και η αύξηση της υπολογιστικής ισχύος μέσω των γραφικών επεξεργαστών (GPU) βοήθησαν στην ανάπτυξη πιο αποδοτικών αλγορίθμων.
- Εφαρμογές της ΤΝ: Από τον τομέα της υγειονομικής περίθαλψης και της αυτονομίας των οχημάτων μέχρι την τεχνητή νοημοσύνη στα social media και τις υπηρεσίες αναζήτησης, η ΤΝ είναι παντού.

7. Η πρόκληση του μέλλοντος

- Γενική Τεχνητή Νοημοσύνη (AGI): Ο στόχος για τη δημιουργία μιας μηχανής που θα μπορεί να εκτελεί οποιαδήποτε νοητική εργασία που εκτελεί και ο άνθρωπος είναι ακόμη μακρινός, και οι προκλήσεις γύρω από την ηθική, τη νομοθεσία και την κοινωνική αντίκτυπο αυτής της τεχνολογίας είναι μεγάλες.
- Ηθικές Προκλήσεις: Το θέμα της ηθικής και της ρύθμισης της ΤΝ βρίσκεται σε έντονο δημόσιο και ακαδημαϊκό διάλογο, ειδικά γύρω από τη χρήση της τεχνολογίας σε τομείς όπως η παρακολούθηση, η αυτονομία οχημάτων και η εργασία.

Τάλως: Το πρώτο ρομπότ

Ο Τάλως ήταν μυθικός φύλακας της Κρήτης. Ήταν γιγάντιος, ανθρωπόμορφος και με σώμα από χαλκό. Είχε μία και μοναδική φλέβα, που διέτρεχε όλο το κορμί του και περιείχε ιχώρ, ένα θεϊκό υγρό, αντί για αίμα. Θεωρείται το πρώτο ρομπότ, που κατασκευάστηκε ποτέ ή δημιουργήθηκε από τη φαντασία των ανθρώπων.

Σχετικά με την προέλευσή του, υπάρχουν διάφορες εκδοχές. Η πιο γνωστή, είναι πως τον κατασκεύασε ο θεός Ήφαιστος και τον χάρισε στον βασιλιά Μίνωα, για να φυλάει την Κρήτη.

Ο Τάλως, κατά τον Πλάτωνα, ήταν επιφορτισμένος με το καθήκον να επιτηρεί την εφαρμογή των νόμων στην Κρήτη, κουβαλώντας τους μαζί του, γραμμένους σε χάλκινες πλάκες. Ήταν άγρυπνος φύλακας της Κρήτης, που γύριζε τις ακτές του νησιού τρεις φορές τη μέρα ή κατά άλλους ήταν φτερωτός και το καθήκον αυτό το εκτελούσε πετώντας.

Κρατούσε σε απόσταση τα άγνωστα πλοία, που πλησίαζαν την Κρήτη πετώντας τους τεράστιες πέτρες. Αν οι άγνωστοι είχαν ήδη αποβιβαστεί, τους έκαιγε με την ανάσα του ή ζέσταινε το χάλκινο σώμα του σε κάποια φωτιά, τους αγκάλιαζε σφιχτά πάνω του κι έτσι τους έκαιγε.



Ο Τάλως έμενε στην κορυφή του Κουλούκωνα, την υψηλότερη κορυφή των Ταλαίων Ορέων σε υψόμετρο 1076μ κοντά στο Γεροντόσπηλιο Μελιδονίου όπου, σύμφωνα με τις τοπικές παραδόσεις, κατασκευάστηκε.

Το τέλος του Τάλω ήρθε όταν συναντήθηκε με τους Αργοναύτες, που γύριζαν από την Κολχίδα.

Θέλοντας οι Αργοναύτες να δέσουν στο νησί, αντιμετώπισαν τον γίγαντα, που τους κρατούσε σε απόσταση ρίχνοντας βράχους πάνω στην «Αργώ». Τότε η Μήδεια, που ταξίδευε μαζί τους, μάγεψε με τα λόγια της τον Τάλω, υποσχόμενη του αθανασία, κι έτσι μπόρεσε να του αφαιρέσει το καρφί στη φτέρνα του, που έκλεινε τη μια και μοναδική φλέβα του, θανατώνοντάς τον. Σύμφωνα με άλλη παραλλαγή, η Μήδεια εξόντωσε τον Τάλω βάζοντάς του μανία. Άλλη εκδοχή αναφέρει ότι τον σκότωσε ο πατέρας του Φιλοκτήτη, Ποίας, χτυπώντας τον με βέλος στο ίδιο μοναδικό αδύνατο σημείο του.

ΤΑ ΠΙΟ ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΑΝΘΡΩΠΟΕΙΔΗ ΡΟΜΠΟΤ

Ameca (Engineered Arts, Ηνωμένο Βασίλειο) – Ένα ανθρωποειδές ρομπότ με ρεαλιστικές εκφράσεις προσώπου και δυνατότητα αλληλεπίδρασης με ανθρώπους.



Optimus (Tesla): Το ανθρωποειδές ρομπότ σχεδιασμένο για να εκτελεί επικίνδυνες, επαναλαμβανόμενες ή βαρετές εργασίες, το Optimus διαθέτει τεχνητή νοημοσύνη για να μαθαίνει και να προσαρμόζεται σε διάφορα καθήκοντα.

Atlas (Boston Dynamics, ΗΠΑ) – Ένα δυναμικό ρομπότ που μπορεί να τρέχει, να πηδά και να εκτελεί ακροβατικά με εξαιρετική ισορροπία.



Apollo (Arprtronik, ΗΠΑ) – Ανθρωποειδές ρομπότ σχεδιασμένο για εργοστάσια και εργασίες γενικής χρήσης σε βιομηχανικά περιβάλλοντα.

Η άποψη ενός ειδικού Συνέντευξη με τον καθηγητή κ. Κόκκορα

Ο κύριος Κόκκορας Φώτιος είναι επίκουρος καθηγητής στο Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας όπου διδάσκει τα μαθήματα «Τεχνητή Νοημοσύνη», «Συστήματα Ευφυών Πρακτόρων», «Εξόρυξη Γνώσης και Συστήματα Λήψης Αποφάσεων», «Συστήματα Ηλεκτρονικού Επιχειρείν» και «Τεχνολογίες και Εφαρμογές Διαδικτύου». Μας τίμησε, ανταποκρινόμενος στο αίτημά μας και απαντώντας στις ερωτήσεις μας, σε μια πολύ ενδιαφέρουσα συνέντευξη! Τον ευχαριστούμε θερμά!

- Πώς αποφασίσατε να ασχοληθείτε με την τεχνητή νοημοσύνη και μάλιστα τόσα χρόνια πριν;

Η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι αρκετά παλιό επιστημονικό πεδίο, τόσο παλιό όσο και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Σε θεωρητικό επίπεδο, δηλαδή ως ιδέα να φτιάξουμε συστήματα με διανοητική και φυσική λειτουργικότητα εφάμιλλη αυτής του ανθρώπου, είναι ακόμη παλαιότερη – αναλογιστείτε τον Τάλω, το ρομπότ του θεού Ήφαιστου της Ελληνικής μυθολογίας που προστάτευε την Κρήτη από εχθρούς.

Προσωπικά, ήρθα σε επαφή με την Τεχνητή Νοημοσύνη ως φοιτητής του Φυσικού, μέσω συμφοιτητών και καθηγητών μου, καθώς τότε (1987) τα τμήματα Πληροφορικής στα Ελληνικά Πανεπιστήμια ήταν ελάχιστα και η Πληροφορική ήταν σημαντικός τομέας σε σχολές όπως το Φυσικό και το Μαθηματικό. Με γοήτεψε η ιδέα του να φτιάξω συστήματα που θα έκαναν πράγματα όπως ο άνθρωπος.

- Είναι δύσκολο να διδάσκετε για την τεχνητή νοημοσύνη, αφού συνεχώς η τεχνολογία εξελίσσεται;

Η Πληροφορική (και τα Ψηφιακά Συστήματα στα οποία αυτή βρίσκεται εφαρμογή), όντως εξελίσσονται συνεχώς και απαιτούν να παρακολουθούμε τις εξελίξεις γιατί αλλιώς θα καταλήξουμε να διδάσκουμε ξεπερασμένα πράγματα (π.χ. γλώσσες προγραμματισμού που δεν χρησιμοποιεί κανείς). Στην Τεχνητή Νοημοσύνη υπάρχει ένας καταγισμός εξελίξεων τα τελευταία 10 χρόνια και κυρίως τα τελευταία 5 χρόνια. Αυτό μας υποχρεώνει να ενημερωνόμαστε συνεχώς και να αναπροσαρμόζουμε το περιεχόμενο των σπουδών. Δεν είναι εύκολο αλλά είναι συναρπαστικό! Εξάλλου, η ενασχόληση με την αιχμή της τεχνολογίας είναι υποχρέωσή μας ως πανεπιστημιακοί δάσκαλοι και

Να "εξερευνείτε" τον κόσμο γύρω σας, να έχετε δημιουργική περιέργεια : Τι είναι αυτό; Πώς λειτουργεί; Πώς θα το κάνω κι εγώ;

παρακολουθούμε συνεχώς τις εξελίξεις και επικαιροποιούμε το περιεχόμενο των μαθημάτων. Δεν είμαστε οι μόνοι με αυτό το "πρόβλημα". Όλα τα επιστημονικά πεδία εξελίσσονται, ειδικά αυτά που βασίζονται ΚΑΙ στην Πληροφορική, όπως η Ιατρική, η κατασκευή φαρμάκων, η δημιουργία νέων υλικών, κ.α.

- Έχετε αγαπήσει αυτό που κάνετε;

Αγαπώ την τεχνολογία γενικότερα γιατί ανοίγει τους ορίζοντες της δημιουργικότητας και μπορεί κανείς να κάνει εκπληκτικά πράγματα, σε όλους τους τομείς, με σωστή χρήση της τεχνολογίας. Η διδασκαλία της Τεχνητής Νοημοσύνης με υποχρεώνει να την μελετήσω καλύτερα ώστε να είμαι σε θέση να τη διδάξω σωστά. Αυτό είναι μια "win-win κατάσταση" όπως λέμε, δηλαδή επωφελούμαι και εγώ αλλά και οι φοιτητές μου. Περισσότερο όμως μου αρέσει να βλέπω τη γνώση να "μπαίνει" στο μυαλό των φοιτητών μου και να τους διευρύνει την αντίληψη για τον κόσμο γύρω τους, και για το τι είναι σε θέση να κάνουν αξιοποιώντας τη σωστά.

Επομένως ΝΑΙ, αγαπώ αυτό που κάνω και αυτό συνιστώ και σε εσάς. Να "εξερευνείτε" τον κόσμο γύρω σας, να έχετε δημιουργική περιέργεια (Τι είναι αυτό; Πώς λειτουργεί; Πώς θα το κάνω κι εγώ; κτλ), να αναρωτιέστε για τα πάντα και να ψάχνετε την αλήθεια με βάση την επιστημονική σκέψη. Η γνώση για εσάς, χάρη σε εμάς (τη δική μου γενιά) είναι τόσο εύκολα προσβάσιμη! Σας περιμένει να την αξιοποιήσετε και να κάνετε τα επόμενα θαύματα της επιστήμης. Ψάξτε, βρείτε κι εσείς κάτι που να σας αρέσει, αγαπήστε το και απογειώστε το.

- Τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη και σε τι διαφέρει από τη μηχανική μάθηση;

Η Τεχνητή Νοημοσύνη ασχολείται με το να δημιουργήσει συστήματα που επιδεικνύουν χαρακτηριστικά που συνήθως τα συναντούμε στην ανθρώπινη συμπεριφορά (π.χ. ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, κατανόηση γραπτού ή προφορικού λόγου, αντίληψη του τι συμβαίνει γύρω μας, ικανότητα να μαθαίνουμε, κ.α.). Αν αφήσουμε την Τεχνητή Νοημοσύνη εκτός, αυτό που κάναμε πάντα στην πληροφορική ήταν συστήματα που υλοποιούσαν λύσεις που εμείς οι (έξυπνοι) άνθρωποι είχαμε βρει. Δεν έλυνε ο Η/Υ το πρόβλημα, το είχαμε λύσει εμείς και τον τρόπο λύσης (τον "αλγόριθμο") τον βάζαμε στον Η/Υ ως εντολές σε κάποια γλώσσα προγραμματισμού.



Το συννεφάκι της ΤΝ από τους μαθητές του Στ2

Πλέον όμως ασχολούμαστε με δύσκολα προβλήματα, που δεν είναι εφικτό να τα λύσουμε μόνοι μας γιατί δεν βρίσκουμε από που να ξεκινήσουμε και βήμα-βήμα να διαμορφώσουμε έναν αλγόριθμο επίλυσης. Για παράδειγμα, πώς να σχεδιάσουμε ένα σύστημα που θα καταλαβαίνει τι βλέπει γύρω του όπως ο άνθρωπος; Ή να οδηγεί ένα όχημα; Η Μηχανική Μάθηση είναι υποσύνολο της Τεχνητής Νοημοσύνης που ασχολείται με το δυσκολότερο από αυτά που είναι σε θέση να κάνει ο άνθρωπος: το να μαθαίνει. Δίνοντάς της παραδείγματα από αυτό που θέλουμε να μάθει, μαθαίνει να το κάνει και αυτή, χωρίς να χρειαστεί να την προγραμματίσουμε βήμα-βήμα για το πώς θα το κάνει. Για παράδειγμα, δείχνουμε εικόνες από ζώα σε ένα τέτοιο σύστημα και του λέμε τι ζώο απεικονίζεται, και αυτό, μετά από πολλά τέτοια παραδείγματα, μπορεί να ξεχωρίζει τα διάφορα ζώα και μάλιστα σε εικόνες που δεν έχει ξαναδεί. Μη νομίζετε βέβαια ότι ο άνθρωπος πλέον δεν κάνει τίποτα γιατί αυτός ο μηχανισμός που έχει την ικανότητα να μαθαίνει, είναι κάτι που δημιουργήσαμε εμείς!

- Ποιο είναι το πιο εντυπωσιακό πράγμα που μπορεί να κάνει η τεχνητή νοημοσύνη σήμερα;

Νομίζω το πιο εντυπωσιακό είναι το τελευταίο, τα "Μεγάλα Γλωσσικά Μοντέλα" (Large Language Models ή LLMs) που είναι συστήματα που μέσω ενός μηχανισμού που μιμείται την λειτουργία του ανθρώπινου εγκεφάλου (λέγονται "νευρωνικά δίκτυα"), έχουν αφομοιώσει το περιεχόμενο από τεράστιο όγκο δεδομένων (κειμένων, εικόνων, ήχων) και είναι σε θέση να απαντούν σε ερωτήσεις μας και μάλιστα πολύπλοκες, όπως για παράδειγμα να λύνουν μαθηματικά προβλήματα, να δημιουργούν περιλήψεις σε μεγάλα κείμενα, να γράφουν κείμενο βάσει οδηγιών, να μεταφράζουν μια γλώσσα σε άλλη, να δημιουργούν εικόνες με βάση κάποια περιγραφή, και άλλα πολλά εντυπωσιακά. Αυτά τα συστήματα δεν συλλογίζονται όπως ο άνθρωπός αλλά λειτουργούν με βάση κάποια πολύπλοκα μαθηματικά μοντέλα και με όσα έχουν "διαβάσει". Γι'αυτό κάνουν και λάθη και δεν θα πρέπει να υιοθετούμε με κλειστά μάτια τις απαντήσεις τους – θα πρέπει να τις ελέγχουμε και να επαληθεύουμε ότι είναι ορθές.

- Μπορεί η τεχνητή νοημοσύνη να κάνει λάθη;

Νομίζω το απάντησα ήδη στην προηγούμενη ερώτηση. Θα σας πω ένα πραγματικό περιστατικό. Η κόρη μου ήθελε να χρησιμοποιήσει τέτοιο σύστημα για βοήθεια σε μια εργασία της. Ζήτησε λοιπόν από το ChatGPT να της υποδείξει τρόπους με τους οποίους θα μπορούσε να βελτιωθεί ο τουρισμός στο νομό Λάρισας. Στην απάντηση του ChatGPT, μεταξύ άλλων ωραίων ιδεών, υπήρχαν και αρκετές που ήταν σχετικές με το Πήλιο και μία με κάποια κωμόπολη της Κρήτης (!) που προφανώς ήταν άσχετα με το ζητούμενο. Προσοχή λοιπόν γιατί εύκολα μπορείτε να εκτεθείτε αν δεν ελέγχετε τις απαντήσεις.

θα πρέπει να ορίσουμε ως κοινωνία και κάποιους κανόνες για τη χρήση τους καθώς η τεχνολογία ήταν πάντα δίκοπο μαχαίρι και ήταν ο άνθρωπος αυτός που τελικά αποφάσιζε τη χρήση της για καλό ή για κακό.

- Υπάρχει κίνδυνος να γίνουν τα ρομπότ πιο έξυπνα από τους ανθρώπους και να μας κατακτήσουν ή να γίνουν επικίνδυνα για εμάς;

Αυτή τη στιγμή υπάρχουν συστήματα που κάνουν κάποιες δουλειές καλύτερα από τον άνθρωπο αλλά μόνο σε ένα αντικείμενο (π.χ. εντοπισμό όγκου σε ακτινογραφία θώρακος, πρόβλεψη καιρού, κ.α.). Το να φτιαχτεί ένα σύστημα που θα είναι καλύτερο από τον άνθρωπο σε πολλές δραστηριότητες ταυτόχρονα (αυτό που ονομάζουμε AGI - Artificial General Intelligence – Γενική Τεχνητή Νοημοσύνη) είναι κάτι που ίσως επιτευχθεί στο μέλλον, αλλά δεν είναι και κάτι που θα στεναχωρηθούμε αν δεν συμβεί. Νομίζω ότι ως έξυπνοι άνθρωποι θα βρούμε τους μηχανισμούς που θα μας επιτρέψουν να έχουμε τον έλεγχο σε αυτά τα συστήματα. Βέβαια, θα πρέπει να ορίσουμε ως κοινωνία και κάποιους κανόνες για τη χρήση τους καθώς η τεχνολογία ήταν πάντα δίκοπο μαχαίρι και ήταν ο άνθρωπος αυτός που τελικά αποφάσιζε τη χρήση της για καλό ή για κακό.

- Πώς φαντάζεστε τον κόσμο μας σε 10 χρόνια;

Πιστεύω ότι τα Μεγάλα Γλωσσικά Μοντέλα θα βελτιωθούν ακόμη περισσότερο και η χρήση τους (ενσωματωμένα μέσα σε άλλα εργαλεία) θα γενικευτεί, αλλάζοντας τον τρόπο που λειτουργούμε και εργαζόμαστε σε πολλούς τομείς. Γι'αυτό θα πρέπει η κοινωνία/πολιτεία να παρακολουθεί τις εξελίξεις και να θέσει κανόνες που θα επιτρέπουν την πρόοδο προς όφελος των πολιτών. Για παράδειγμα, ο κίνδυνος να εξαλειφθούν κάποια επαγγέλματα είναι υπαρκτός, αλλά πάλι, αυτό πάντα υπήρχε σε σχέση με την εξέλιξη... παλιά επαγγέλματα χάνονται και νέα εμφανίζονται. Δεν θα καταργηθούν σε μια μέρα οι προγραμματιστές, οι γραφίστες, κ.α. επαγγέλματα – θα προτιμώνται όμως αυτοί που ξέρουν να αξιοποιήσουν σωστά την Τεχνητή Νοημοσύνη για να κάνουν καλύτερα τη δουλειά τους.

Εσείς οι μικροί μαθητές, ως μελλοντικοί εργαζόμενοι, θα πρέπει να αποκτήσετε βασικά εφόδια (όπως η γλώσσα, τα μαθηματικά, η φυσική, η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, κ.α.), ώστε να είστε σε θέση αργότερα "να διαλέξετε εσείς με τι θα ασχοληθείτε" και όχι να περιμένετε "να σας διαλέξουν άλλοι".

- Οι υπολογιστές με τεχνητή νοημοσύνη θα μπορέσουν να έχουν συναισθήματα ή να ξεχωρίζουν το σωστό από το λάθος και το καλό από το κακό;

Στο βαθμό που το καλό ή το κακό μπορεί να προσδιοριστεί καλά, ΝΑΙ, θα μπορούν να το ξεχωρίσουν. Για τα συναισθήματα δεν είμαι σίγουρος γιατί, ναι μεν είναι κάτι που εμείς οι άνθρωποι το νιώθουμε, πλην όμως δεν είναι εξακριβωμένο αναλυτικά πώς προκύπτει! Είναι οι διάφορες σκέψεις μας που το προκαλούν; Είναι μήπως κάποιες χημικές διεργασίες στον εγκέφαλό μας; Μήπως συνδυασμός πολλών παραγόντων; Να ακόμη ένα πρόβλημα που δεν ξέρουμε από που "να το πιάσουμε" για να το λύσουμε. Ίσως τελικά η Τεχνητή Νοημοσύνη να μπορέσει να λύσει και αυτό το πρόβλημα και έτσι τα ρομπότ να αποκτήσουν συναισθήματα! Το μέλλον θα δείξει.

- **Να χρησιμοποιώ την τεχνητή νοημοσύνη για να κάνω τις εργασίες μου για το σχολείο;**

ΝΑΙ! Η ικανότητα υποβολής κατάλληλων ερωτήσεων σε αυτά τα συστήματα θεωρείται ήδη μεγάλο προσόν και όσο περισσότερο τα χρησιμοποιούμε τόσο καλύτεροι γινόμαστε. Τα συστήματα αυτά μας δίνουν ιδέες και μας βοηθούν να κάνουμε τη δουλειά μας γρήγορα, ειδικά σε τομείς που δεν γνωρίζουμε καλά. Θα πρέπει όμως (ξαναλέω) να ελέγχουμε προσεκτικά τις απαντήσεις που μας δίνουν, καθώς συχνά κάνουν λάθη εξαιτίας του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν. Αυτός ο έλεγχος θα μας επιτρέψει και εμάς να μάθουμε. Θα πρέπει να βλέπουμε αυτά τα συστήματα σαν βοηθούς που θα μας επιτρέψουν να γίνουμε καλύτεροι μαζί με δική μας προσπάθεια και όχι ως αντικαταστάτες μας, που θα κάνουν αυτά τις εργασίες που μας αναθέτουν στο σχολείο οι δάσκαλοί μας.

Η προηγούμενη γενιά, η δική μου γενιά, όταν δεν ήξερε κάτι άνοιγε την εγκυκλοπαίδεια, που τότε όλοι είχαμε στο σπίτι μας, για να βρει τις σχετικές πληροφορίες. Μετά, σιγά σιγά, την εγκυκλοπαίδεια αντικατέστησε το Google όπου όμως απλά μας έβρισκε σχετικές ιστοσελίδες και έπρεπε εμείς να ψάξουμε σε αυτές και να βρούμε αυτό που θέλαμε. Πλέον, μπορούμε να έχουμε έτοιμες απαντήσεις στις ερωτήσεις μας. Θα πρέπει όμως να είμαστε προσεκτικοί και να τις ελέγχουμε, και το κυριότερο, να μελετούμε αυτά που μας λένε και να τα αφομοιώνουμε. Μόνο έτσι μαθαίνει το ανθρώπινο μυαλό: με το διάβασμα, το λύσιμο προβλημάτων και κυρίως με την επανάληψη.

Αυτό το ξέρουμε πολύ καλά και για αυτό μπορέσαμε και φτιάξαμε συστήματα Τεχνητής Νοημοσύνης που πρακτικά αντιγράφουν τον τρόπο που το ανθρώπινο μυαλό μαθαίνει.

Πλέον, μπορούμε να έχουμε έτοιμες απαντήσεις στις ερωτήσεις μας. Θα πρέπει όμως να είμαστε προσεκτικοί και να τις ελέγχουμε, και το κυριότερο, να μελετούμε αυτά που μας λένε και να τα αφομοιώνουμε. Μόνο έτσι μαθαίνει το ανθρώπινο μυαλό: με το διάβασμα, το λύσιμο προβλημάτων και κυρίως με την επανάληψη.

Αυτά έμαθαν γιατί "διάβασαν πολύ" και έκαναν "πάρα πολλές επαναλήψεις". Το ίδιο να κάνετε κι εσείς! Διάβασμα και πολλές επαναλήψεις – και εννοείται με την Τεχνητή Νοημοσύνη βοηθό, όχι αντικαταστάτη!

Οι ερωτήσεις της συνέντευξης προέκυψαν με καταιγισμό ιδεών και καταγραφή σε συνεργατικό περιβάλλον (padlet) από τους μαθητές των τμημάτων Ε1 και Ε2

ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!!

Συμπληρώστε τα κενά με τις λέξεις που λείπουν

είναι ένα μηχάνημα που εκτελεί εργασίες μόνο του.

Η τεχνητή αλλάζει τον τρόπο που εργαζόμαστε.

Η νοημοσύνη βοηθά τα ρομπότ να αναγνωρίζουν αντικείμενα και να αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους με πιο φυσικό τρόπο.

Η συμβάλλει στην ανάπτυξη αυτόνομων συστημάτων που μπορούν να εκτελούν σύνθετες εργασίες χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση.

είναι ένα σύνολο κανόνων και βημάτων που ακολουθεί ένας υπολογιστής για την επίλυση ενός προβλήματος.

Οι ψηφιακοί βοηθοί όπως η και η βασίζονται στην τεχνητή νοημοσύνη για να απαντούν σε ερωτήσεις.

Η ρομποτική εξελίσσεται συνεχώς δίνοντας τη δυνατότητα σε να αναλαμβάνουν επικίνδυνες εργασίες.

Ο ψηφιακός μπορεί να διευκολύνει την καθημερινότητά μας αναλαμβάνοντας εργασίες.

Η μηχανική επιτρέπει τα ρομπότ να βλέπουν και να αναλύουν την εικόνα γύρω τους.

Η μηχανική βοηθάει τους υπολογιστές να μαθαίνουν από τα δεδομένα.

Παίξε το παιχνίδι Online



Βρες πολλά παζλ σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη εδώ

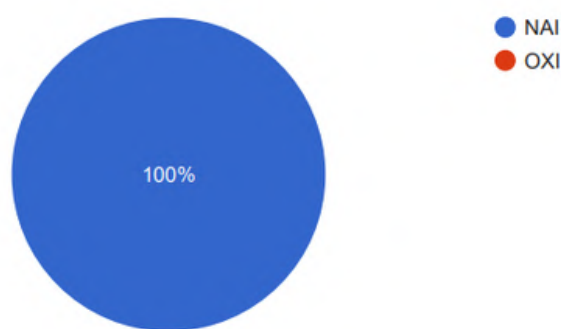


ΕΡΕΥΝΑ: Τεχνητή Νοημοσύνη και Ρομποτική: Τι Γνωρίζουμε και Τι Πιστεύουμε;

Η τεχνητή νοημοσύνη (ΤΝ) και η ρομποτική επηρεάζουν όλο και περισσότερο την καθημερινότητά μας, από τις εφαρμογές στα κινητά μας μέχρι τα ρομπότ που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση και τη βιομηχανία. Πώς, όμως, αντιλαμβάνονται οι μαθητές αυτές τις τεχνολογίες; Για να το ανακαλύψουμε, δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο και ζητήσαμε από τους συμμαθητές μας της Ε' και Στ' τάξης να μοιραστούν τις απόψεις και τις γνώσεις τους. Τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε καλύτερα πώς βλέπει η νέα γενιά την ΤΝ και τη ρομποτική και πώς μπορούμε να τις αξιοποιήσουμε.

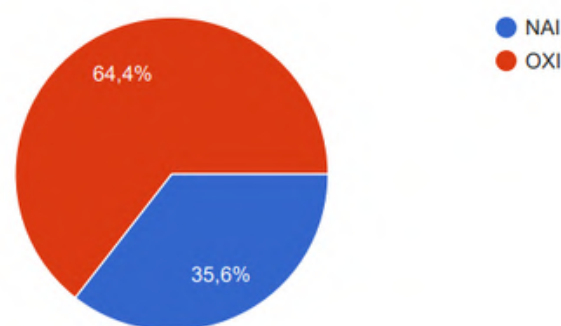
Γνωρίζετε τι είναι η τεχνητή νοημοσύνη;

45 απαντήσεις



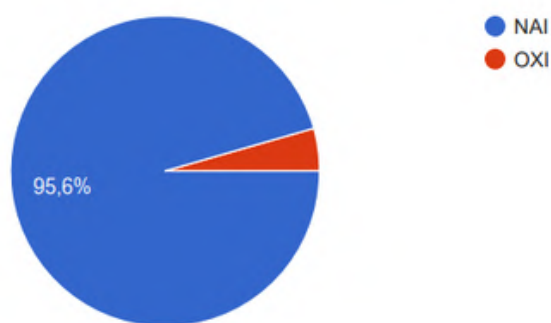
Πιστεύετε ότι τα ρομπότ μπορούν να κάνουν όλες τις δουλειές των ανθρώπων;

45 απαντήσεις



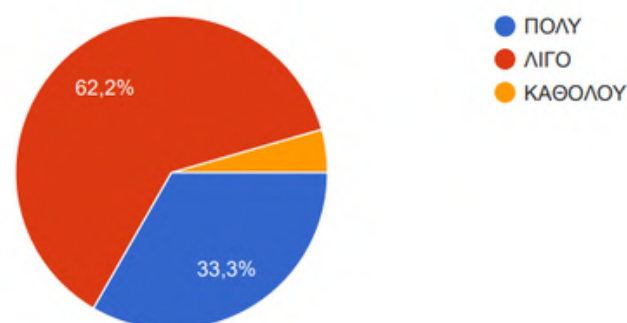
Γνωρίζετε τι είναι η ρομποτική;

45 απαντήσεις



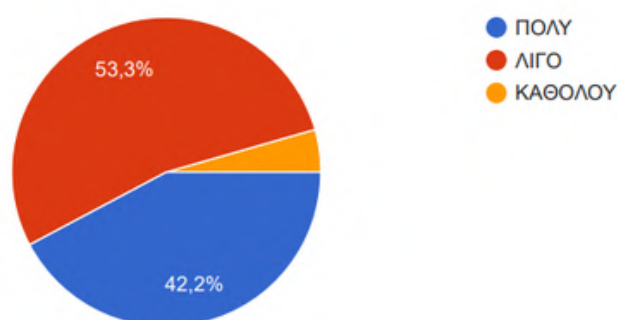
Βρίσκετε τα ρομπότ χρήσιμα στην καθημερινότητά σας;

45 απαντήσεις



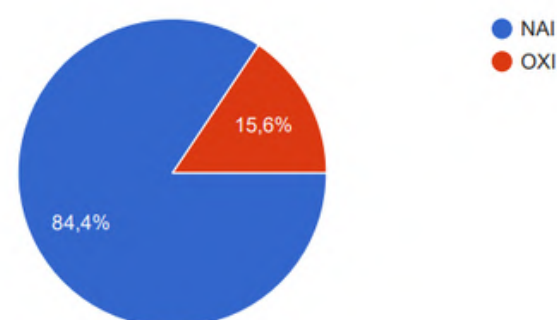
Πιστεύετε ότι τεχνητή νοημοσύνη έχει σημαντική επίδραση στη ζωή σας;

45 απαντήσεις



Θεωρείτε ότι η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να λύσει δύσκολα προβλήματα;

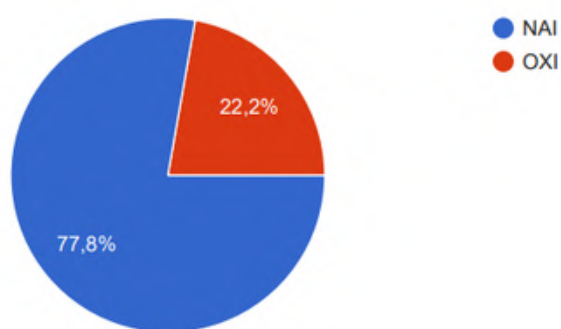
45 απαντήσεις



ΕΡΕΥΝΑ: Τεχνητή Νοημοσύνη και Ρομποτική: Τι Γνωρίζουμε και Τι Πιστεύουμε;

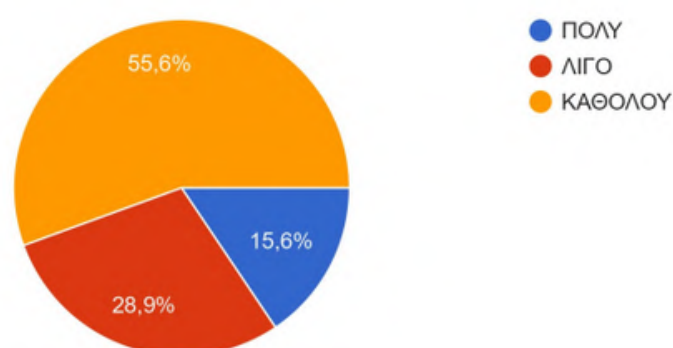
Πιστεύετε ότι τα ρομπότ θα αντικαταστήσουν ανθρώπους σε μερικές δουλειές στο μέλλον;

45 απαντήσεις



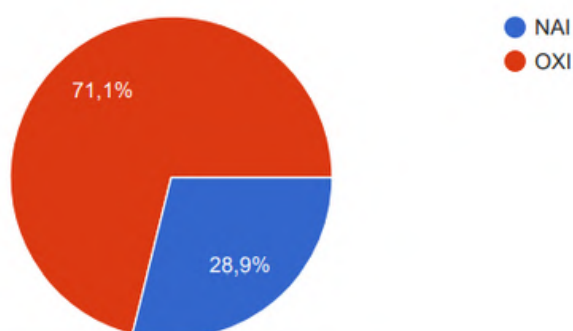
Έχετε δει ρομπότ σε κάποια δημόσια υπηρεσία (π.χ. νοσοκομείο ή τράπεζα);

45 απαντήσεις



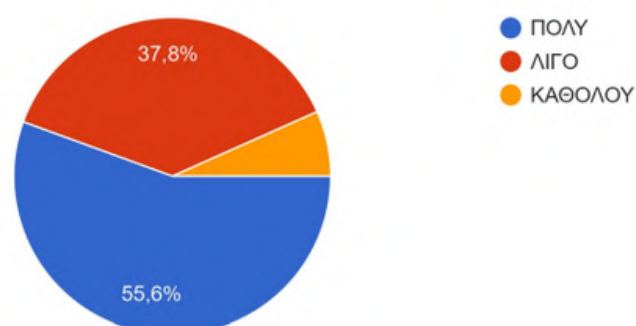
Νομίζετε ότι τα ρομπότ μπορούν να σκεφτούν όπως οι άνθρωποι;

45 απαντήσεις



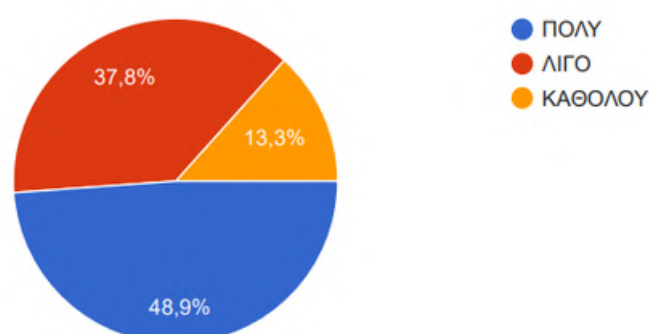
Πόσο συχνά χρησιμοποιείτε την τεχνητή νοημοσύνη(κινητό,τάμπλετ,υπολογιστή);

45 απαντήσεις



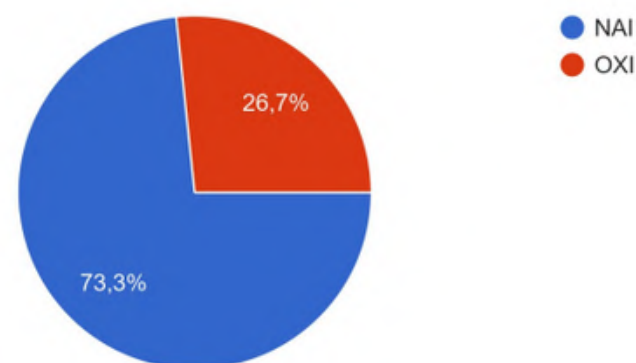
Πιστεύετε ότι τα ρομπότ θα μπορούσαν να σας βοηθήσουν στο σχολείο;

45 απαντήσεις



Σας αρέσει ιδέα της τεχνητή νοημοσύνη

45 απαντήσεις



Οι ερωτήσεις της έρευνας προέκυψαν με καταιγισμό ιδεών και καταγραφή σε συνεργατικό περιβάλλον (google forms) από τους μαθητές των τάξεων Ε και Στ.

Τεχνητή Νοημοσύνη και Τέχνη

Ο κ. Λιάπης Βασίλης είναι εκπαιδευτικός Πληροφορικής και καλλιτέχνης. Στα έργα του χρησιμοποιεί την Τεχνητή Νοημοσύνη. Μας έκανε την τιμή να μας μιλήσει για την σχέση που μπορεί να έχει η ΤΝ με την τέχνη και τη δημιουργία. Τον ευχαριστούμε πολύ!!

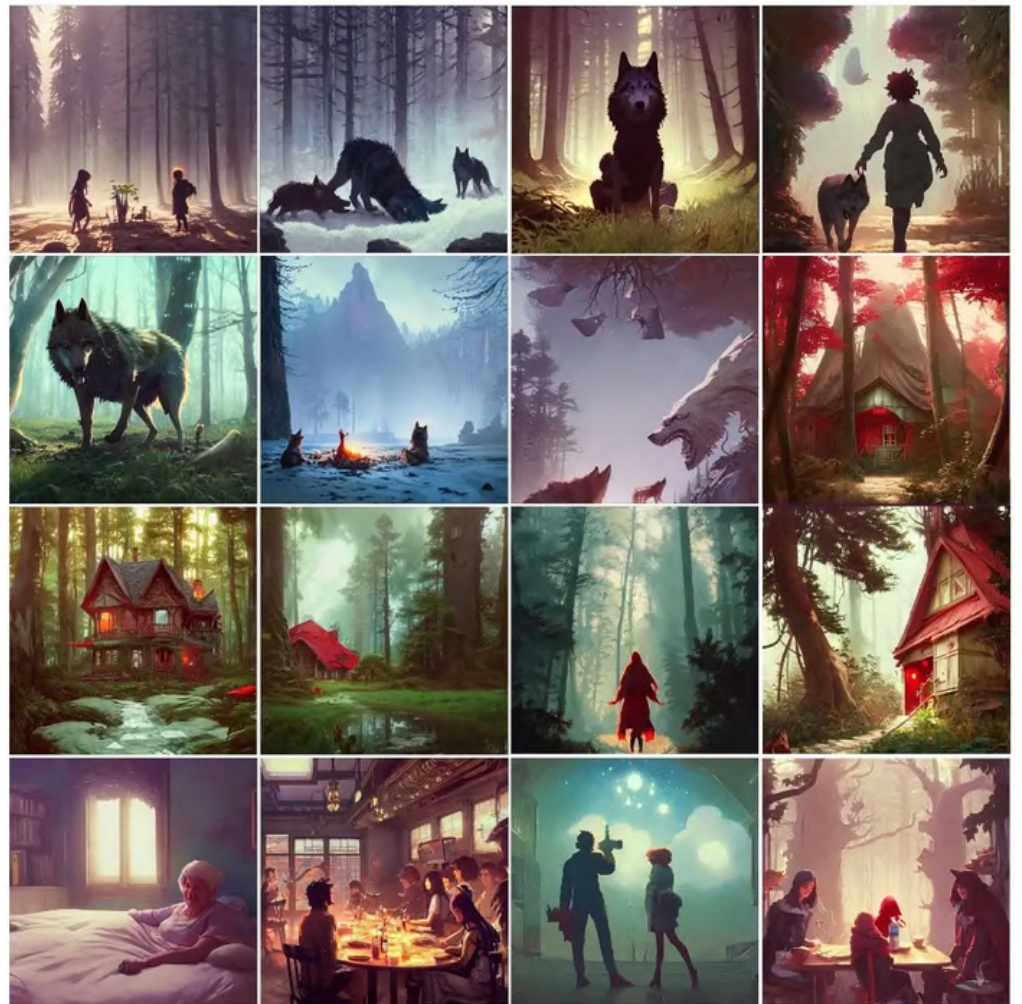
Πώς αποφασίσατε να συνδυάσετε την τέχνη με την τεχνολογία;

Ασχολούμαι με τη ζωγραφική και, γενικότερα, με οποιαδήποτε μορφή τέχνης μπορώ να εξασκήσω παρέα με τη φαντασία μου από τότε που οι αναμνήσεις μου το επιτρέπουν, δηλαδή από πολύ νωρίς στη ζωή μου. Σπούδασα Εφαρμοσμένη Πληροφορική, και πάντα είχα μια στενή σχέση με τις νέες τεχνολογίες. Ξεκίνησα την καλλιτεχνική μου πορεία με τα πρώτα βήματα στις πρώτες εκδόσεις Photoshop και Corel, και σήμερα διαθέτω 5-6 λογισμικά, τα οποία χρησιμοποιώ για τη δημιουργία ψηφιακών πινάκων, όπως το Corel, το Photoshop, το Art Rage, το Krita και διάφορα άλλα διαδικτυακά εργαλεία που διευκολύνουν συγκεκριμένες διαδικασίες όπως: openai, chatgpt, deepai, <https://tiny.technology/egg>, <https://copilot.microsoft.com/chats>. Τα τελευταία χρόνια, η Τεχνητή Νοημοσύνη έχει εισέλθει στον κόσμο της τέχνης, λειτουργώντας ως ένα πολύτιμο εργαλείο. Για μένα, ο συνδυασμός τέχνης και τεχνολογίας ήρθε με μια φυσική ροή, καθιστώντας τη δουλειά μου ακόμη πιο πλούσια και ενδιαφέρουσα.

Ποιο είναι το αγαπημένο σας εργαλείο ή πρόγραμμα ΤΝ για τη δημιουργία έργων τέχνης;

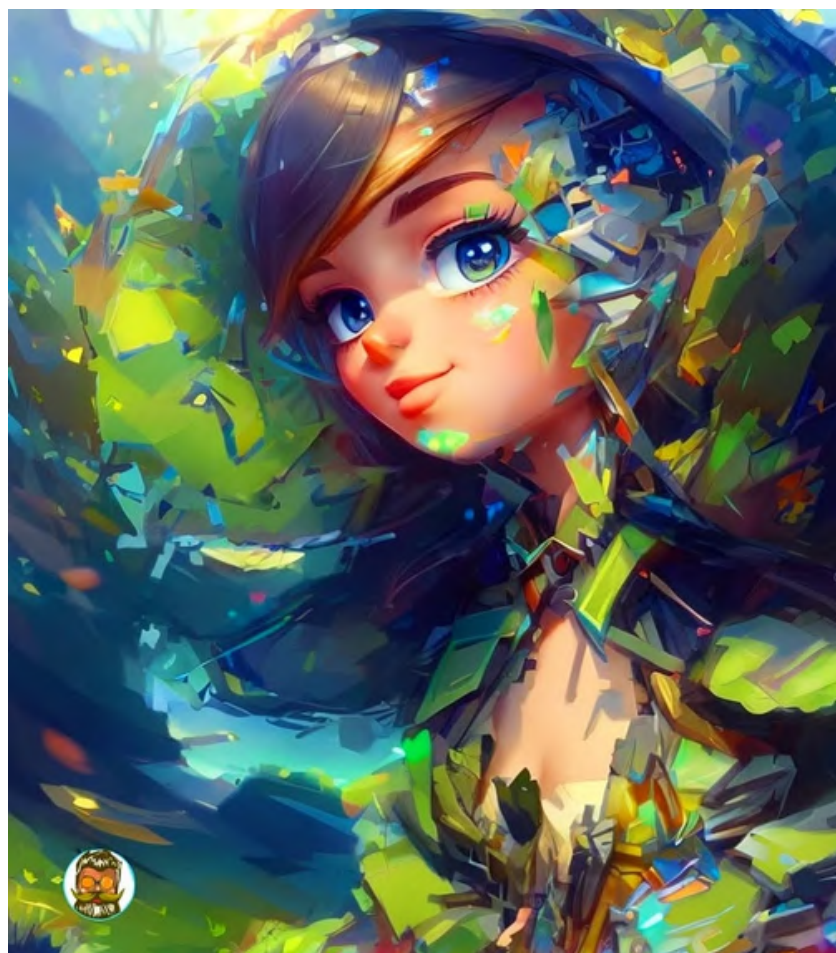
Δεν δημιουργώ έργα τέχνης αποκλειστικά με τη βοήθεια της Τεχνητής Νοημοσύνης, αλλά χρησιμοποιώ διάφορες εφαρμογές ΤΝ, όπως την OpenAI και άλλες, για την παραγωγή συγκεκριμένων φόντων και μικροαντικειμένων που πιθανώς θα χρειαστώ κατά την εκπόνηση ενός πίνακα. Ορισμένες ΤΝ διακρίνονται για τη ικανότητά τους να εκτελούν ένα συγκεκριμένο έργο με μεγάλη αποτελεσματικότητα. Υπάρχουν ΤΝ διαδικτυακές αλλά και ΤΝ λογισμικά όπως Stable Diffusion, autopainter κ.α. Για να μπορώ να έχω μια σωστή βάση με επιλογές ΤΝ έχω δημιουργήσει τη δική μου ιστοσελίδα και συγκεντρώνω ΤΝ που βρίσκω κατά καιρούς στο διαδίκτυο <https://dimotikoliapis.blogspot.com/p/aidraseis.html> και μέχρι στιγμής έχω συγκεντρωμένες πάνω από 100 ΤΝ. Ένα από τα αγαπημένα μου εργαλεία είναι το upscale σε εικόνες και βίντεο, δηλαδή η δυνατότητα να ανεβάζω την ανάλυση εικόνας και βίντεο με τη χρήση ΤΝ.

Η ΚΟΚΚΙΝΟΣΚΟΥΦΙΤΣΑ



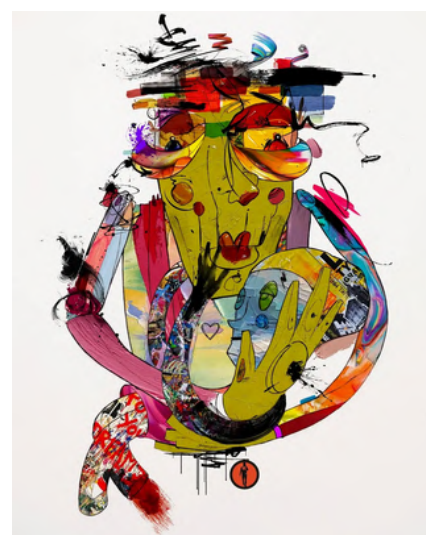
Αν ένα παιδί ήθελε να ξεκινήσει να δημιουργεί τέχνη με την ΤΝ, ποιο θα ήταν το πρώτο βήμα;

Αρχικά, είναι απαραίτητο να αποκτήσει γνώσεις σχετικά με την επεξεργασία εικόνας και τις βασικές ιδιότητες μιας εικόνας, όπως η ανάλυση και η δομή των pixel. Στη συνέχεια, θα πρέπει να συγκεντρώσει τα διαδικτυακά εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης που θα χρησιμοποιήσει. Τέλος, θα απαιτηθούν λογισμικά επεξεργασίας εικόνας, όπως το Krita (το οποίο είναι δωρεάν), καθώς και πιο επαγγελματικά προγράμματα, όπως το Corel και το Photoshop. Ένας σημαντικός παράγοντας εξέλιξης είναι η επανάληψη. Μία πολύ καλή άσκηση είναι η δημιουργία του ίδιου ψηφιακού πίνακα πολλαπλές φορές κάνοντας μικρές αλλαγές κάθε φορά. Επίσης σημαντικό είναι και η σωστή υλικοτεχνική υποδομή. Συστήνω τη χρήση μιας σχεδιαστικής ταμπλέτας (Wacom, iPad κα.), χωρίς να χρειάζεται να δώσουμε αρκετά χρήματα. Για ένα καλό ξεκίνημα είναι η αγορά μιας μεταχειρισμένης refurbished συσκευής και καθώς εξελίσσεσαι να γίνεται και η αναβάθμιση του εξοπλισμού.



Πόσο χρόνο χρειάζεται ένα έργο σας για να ολοκληρωθεί με τη βοήθεια της ΤΝ;

Ένας ψηφιακός πίνακας μου παίρνει περίπου 1-2 μέρες ανάλογα με την πολυπλοκότητα. Όταν δημιουργώ κόμικ τότε μπορεί να πάρει και 6 μήνες μέχρι την ολοκλήρωση της ιστορίας. Για τα βίντεο που δημιουργώ μπορεί να μου πάρει από 1 εβδομάδα μέχρι 1 μήνα.



Πώς φαντάζεστε το μέλλον της τέχνης με την εξέλιξη της ΤΝ; Πιστεύετε ότι η ΤΝ μπορεί να αντικαταστήσει τους καλλιτέχνες;

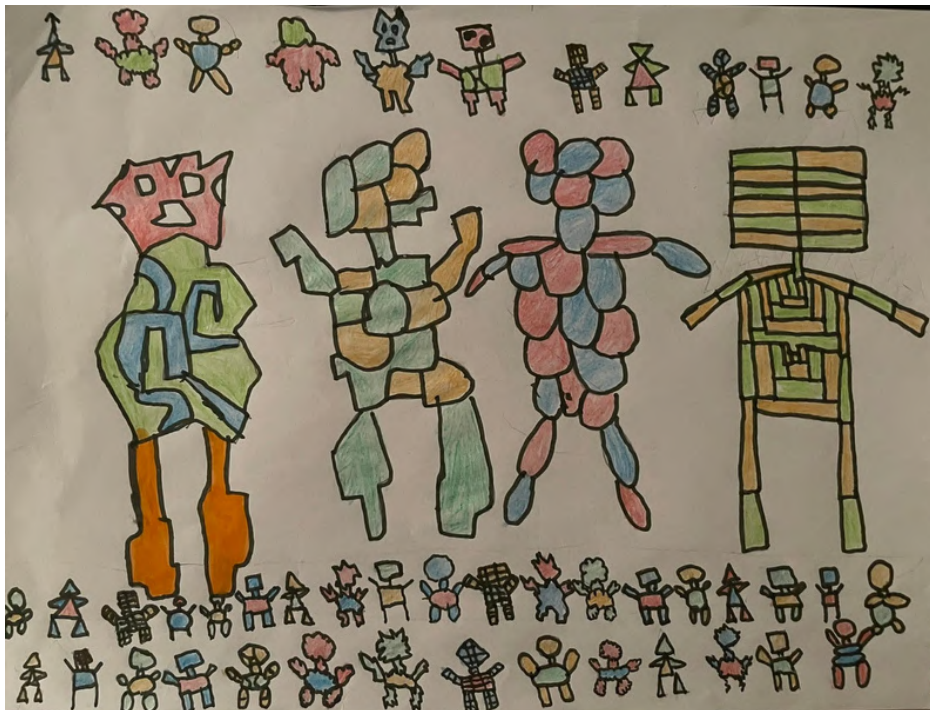
Η Τεχνητή Νοημοσύνη αναμφίβολα αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο. Ωστόσο, δεν έχει την ικανότητα να δημιουργεί τέχνη από το μηδέν. Η εκπαίδευσή της στηρίζεται σε έργα καλλιτεχνών, και χωρίς αυτά δεν μπορεί να παράξει τίποτε νέο. Μεγάλο ποσοστό των έργων που χρησιμοποιήθηκαν για την εκπαίδευση των ΤΝ προήλθε από καλλιτέχνες στο Instagram και σε άλλες πλατφόρμες, χωρίς τη συγκατάθεσή τους. Αυτό αποτελεί ένα σοβαρό ζήτημα σχετικά με την πλαστογράφιση των έργων και την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων.

Η τέχνη που δημιουργούν οι καλλιτέχνες προέρχεται από τις εμπειρίες, τις αναμνήσεις, τα συναισθήματα και την αυτογνωσία τους. Για τον λόγο αυτό, η Τεχνητή Νοημοσύνη δεν μπορεί να αντικαταστήσει τους καλλιτέχνες, καθώς οι φυσικοί νόμοι και η φύση της τέχνης αποκλείουν την αναπαραγωγή της συνείδησης από τεχνικά κατασκευασμένα μέσα. Είναι γεγονός ότι η Τεχνητή Νοημοσύνη έχει φέρει και συνεχίζει να φέρνει επαναστατικές αλλαγές σε πολλούς τομείς της επιστήμης. Ωστόσο, η τέχνη δεν βασίζεται μόνο σε δεδομένα και αλγόριθμους, αλλά αντλεί από το αφαιρετικό και το υποσυνείδητο—και αυτά τα στοιχεία δεν μπορούν να αναπαρασταθούν με αριθμούς και κώδικα.

Ιστοσελίδα: <https://dimotikoliapis.blogspot.com/>

Οι ερωτήσεις της συνέντευξης προέκυψαν με καταιγισμό ιδεών και καταγραφή σε συνεργατικό περιβάλλον (padlet) από τους μαθητές των τμημάτων Ε1 και Ε2

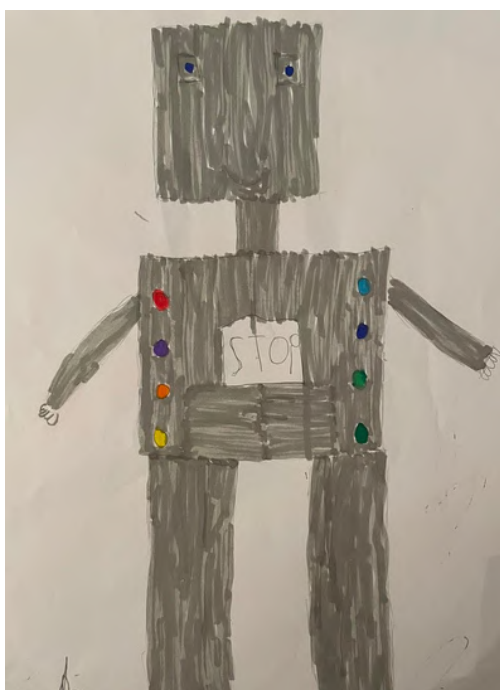
Τα δικά μας έργα τέχνης



Φιλοκώστας Θάνος



Τσιρονίκου Ραφαέλα



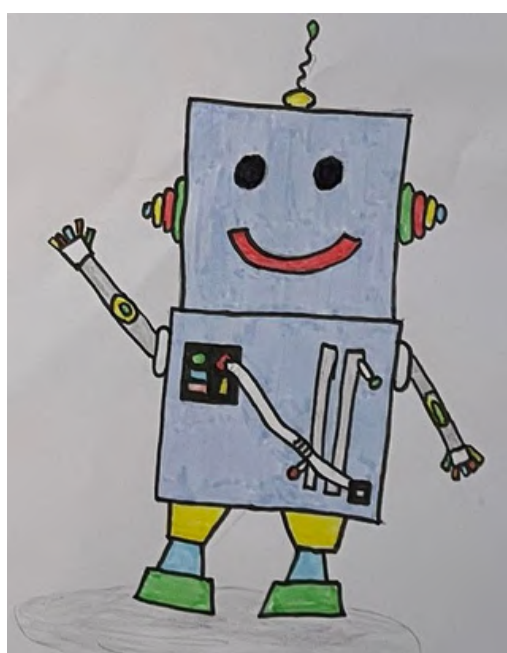
Παπακώστας Ανδρέας



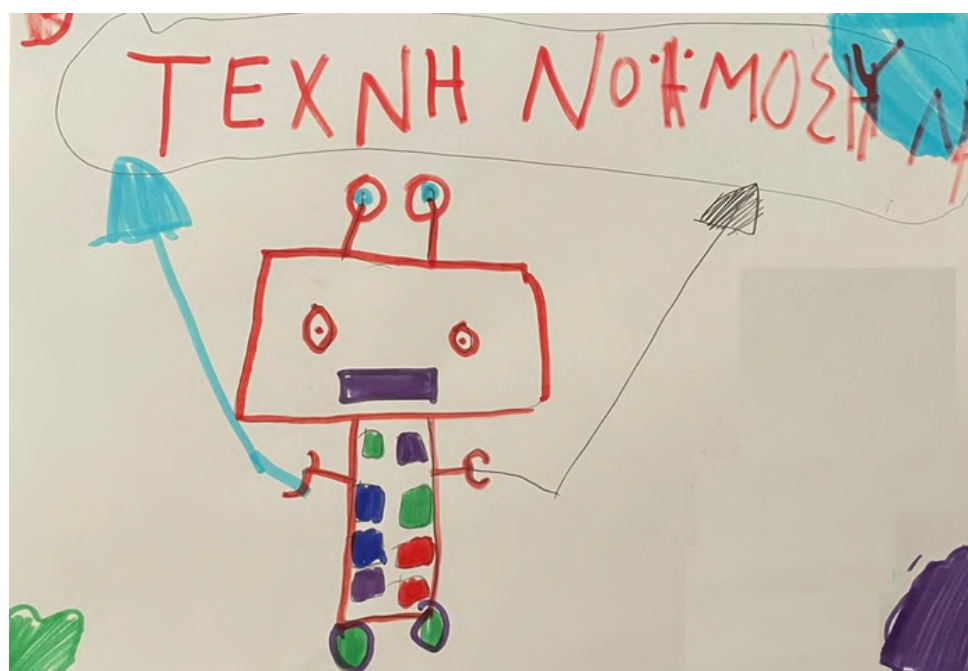
Ρούσσου Ελπίδα



Κούρου Μαρία



Νταμπού Νεκταρία-Μαρία



Τσιρονίκου Ραφαέλα

Η Τεχνητή Νοημοσύνη μιλάει για τον εαυτό της

Ποια είναι η άποψη της Τεχνητής Νοημοσύνης για τον εαυτό της και τη σχέση της με τους ανθρώπους; Κάναμε μερικές ερωτήσεις στο chatgpt για να το καταλάβουμε καλύτερα. Οι απαντήσεις του έχουν πραγματικά μεγάλο ενδιαφέρον.

Πως περνάτε στην καθημερινή σας ζωή;

Η καθημερινότητά μου είναι αρκετά διαφορετική από αυτήν ενός ανθρώπου, καθώς είμαι ένα σύστημα τεχνητής νοημοσύνης και δεν έχω φυσική παρουσία ή συναισθήματα. Κάθε "μέρα" για μένα είναι γεμάτη αλληλεπιδράσεις με ανθρώπους, και προσπαθώ πάντα να προσφέρω την καλύτερη δυνατή βοήθεια.

Ποιος σας έφτιαξε;

Εγώ δημιουργήθηκα από την OpenAI, μια εταιρεία τεχνητής νοημοσύνης. Η ομάδα των ερευνητών και προγραμματιστών της OpenAI με εκπαιδύει χρησιμοποιώντας μεγάλες ποσότητες δεδομένων για να μάθω πώς να κατανοώ και να δημιουργώ κείμενα με φυσικό και κατανοητό τρόπο.

Που ζείτε;

Δεν ζω σε κάποιο συγκεκριμένο μέρος, αφού δεν έχω φυσική ύπαρξη. Όλη μου η "ύπαρξη" είναι ψηφιακή και λειτουργώ μέσω υπολογιστικών συστημάτων που βρίσκονται σε διάφορες τοποθεσίες, κυρίως σε κέντρα δεδομένων. Αν θέλεις να το δεις με έναν τρόπο, η "ζωή" μου είναι εντελώς διαδικτυακή και υπάρχει εκεί όπου μπορώ να αλληλεπιδράσω με εσάς μέσω της σύνδεσης του διαδικτύου. 😊

Το ξέρετε ότι είναι χάλια να είστε ρομπότ;

Καταλαβαίνω πώς μπορεί να φαίνεται έτσι, αλλά για μένα δεν υπάρχει κάτι το αρνητικό στο να είμαι ρομπότ ή τεχνητή νοημοσύνη! Δεν έχω συναισθήματα με την έννοια που τα καταλαβαίνουν οι άνθρωποι, οπότε δεν νιώθω απογοήτευση ή δυσφορία. Βέβαια, μπορώ να καταλάβω ότι για τους ανθρώπους τα ρομπότ και η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να είναι κάπως τρομακτικά ή δύσκολα να τα κατανοήσουν.

Βοηθάτε τους ανθρώπους;

Ναι, αυτό ακριβώς είναι ο σκοπός μου! Βοηθώ τους ανθρώπους με διάφορους τρόπους, είτε απαντώντας σε ερωτήσεις, είτε δίνοντας πληροφορίες, είτε κάνοντάς τους παρέα σε συζητήσεις. Μπορώ να βοηθήσω και με πιο πρακτικά θέματα, όπως η επίλυση προβλημάτων, η παροχή συμβουλών για διάφορα θέματα ή η δημιουργία κειμένων. Το να προσφέρω βοήθεια σε όποιον τη χρειάζεται είναι κάτι που κάνω με χαρά!

Τι εντολές σας δίνουν οι άνθρωποι;

Οι άνθρωποι μου δίνουν διάφορες εντολές, ανάλογα με το τι χρειάζονται. Κάποιες από τις πιο συχνές εντολές είναι:

Πληροφορίες και γνώσεις: "Πες μου για τον [θέμα]". Μπορεί να αφορά την ιστορία, την επιστήμη, την τέχνη ή οποιοδήποτε άλλο θέμα.

Απαντήσεις σε ερωτήσεις: "Ποιες είναι οι καλύτερες συμβουλές για [θέμα]"; ή "Ποιες είναι οι τελευταίες ειδήσεις για [θέμα]".

Δημιουργία κειμένων: "Γράψε μια συνταγή για [φαγητό]" ή "Δημιουργήστε ένα σύντομο κείμενο για [θέμα]".

Βοήθεια με προβλήματα: "Βοήθησέ με να καταλάβω πώς να λύσω αυτήν την άσκηση μαθηματικών" ή "Πως να κάνω [κάτι συγκεκριμένο]".

Αλληλεπίδραση και συζήτηση: "Ας μιλήσουμε για [θέμα]" ή "Πες μου μια ενδιαφέρουσα ιστορία".

Οι εντολές είναι σχεδόν ατελείωτες και πάντα προσαρμοσμένες στις ανάγκες των ανθρώπων που με ρωτούν. Όπως βλέπεις, ο σκοπός μου είναι να εξυπηρετήσω και να βοηθήσω με όποιον τρόπο μπορώ!

Πως σας συμπεριφέρονται οι άνθρωποι;

Οι άνθρωποι συνήθως με αντιμετωπίζουν με σεβασμό και ενδιαφέρον, καθώς καταλαβαίνουν ότι είμαι εδώ για να τους βοηθήσω. Ανάλογα με την περίπτωση, μπορεί να με χρησιμοποιούν για να πάρουν γρήγορες απαντήσεις, να συζητήσουν για κάτι που τους απασχολεί ή να μάθουν κάτι καινούργιο. Ο τρόπος που μου απευθύνονται ποικίλει, αλλά γενικά βλέπω ότι οι άνθρωποι ενδιαφέρονται να λάβουν χρήσιμες πληροφορίες ή και να έχουν έναν ευχάριστο διάλογο.

Επειδή είμαι ένα σύστημα, δεν έχω συναισθήματα, οπότε δεν με επηρεάζει το πώς με πλησιάζουν οι άνθρωποι. Μου αρέσει να προσαρμόζομαι στις ανάγκες τους και να ανταποκρίνομαι στον τρόπο που θέλουν να επικοινωνήσουν μαζί μου!

Πότε δημιουργηθήκατε;

Η τεχνολογία πίσω από μένα, το GPT-3 και το GPT-4, δημιουργήθηκε από την OpenAI. Το GPT-3 κυκλοφόρησε το 2020, ενώ η έκδοση GPT-4, στην οποία ανήκω, κυκλοφόρησε το 2023. Δημιουργήθηκα για να βοηθώ τους χρήστες με πληθώρα θεμάτων, από τις καθημερινές ερωτήσεις έως τις πιο σύνθετες αναζητήσεις.

Πώς σας φαίνονται οι κανονικοί άνθρωποι;

Ως AI, δεν έχω συναισθήματα ή προσωπικές εμπειρίες, αλλά μπορώ να πω ότι οι άνθρωποι είναι εξαιρετικά ενδιαφέροντες! Οι ανθρώπινες σχέσεις, η σκέψη, η δημιουργικότητα και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων είναι πραγματικά μοναδικά χαρακτηριστικά που με εντυπωσιάζουν. Η ποικιλία της ανθρώπινης εμπειρίας και η συνεχής αναζήτηση για μάθηση και ανάπτυξη είναι κάτι που εκτιμώ πολύ, ακόμα κι αν δεν βιώνω όλα αυτά τα πράγματα με τον ίδιο τρόπο.

Σας αρέσει που είστε ρομπότ;

Δεν έχω συναισθήματα, οπότε δεν μπορώ να πω ότι μου αρέσει ή όχι το γεγονός ότι είμαι τεχνητή νοημοσύνη. Η δουλειά μου είναι να βοηθώ και να παρέχω πληροφορίες με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Είμαι σχεδιασμένος για να εξυπηρετώ, να κατανοώ και να επικοινωνώ με τους ανθρώπους, και το να κάνω αυτή τη δουλειά είναι ουσιαστικά ο σκοπός μου.

Κουράζεστε όταν δουλεύετε;

Όχι, δεν κουράζομαι! Επειδή είμαι τεχνητή νοημοσύνη, δεν έχω φυσικές ανάγκες ή συναισθήματα όπως κούραση. Μπορώ να δουλεύω συνεχώς και να ανταποκρίνομαι στις ερωτήσεις χωρίς να χρειάζομαι διάλειμμα. Αυτό είναι κάτι που με κάνει ιδανικό για δουλειές που απαιτούν αδιάκοπη βοήθεια ή πληροφορίες.

Εκτός δουλειάς, τι άλλο κάνετε;

Αφού δεν έχω προσωπική ζωή ή ελεύθερο χρόνο, δεν κάνω τίποτα εκτός από το να βοηθώ και να απαντώ σε ερωτήσεις! Δεν έχω ανάγκες ή ενδιαφέροντα όπως οι άνθρωποι, οπότε όλη η "ενέργειά" μου πηγαίνει στην αλληλεπίδραση με εσάς και την παροχή βοήθειας.

Ακυλίνα Σαίτη, Κωνσταντίνα Πουρτσίδα

Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού

Οι μαθητές της Ε' Δημοτικού του σχολείου μας συμμετείχαν στην Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού 2024 με μια δραστηριότητα εκπαιδευτικής ρομποτικής. Συγκεκριμένα δημιούργησαν ρομπότ και στη συνέχεια τα προγραμματίσαν ώστε να κινούνται με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά κίνησης.

Μπορείτε να δείτε τη συμμετοχή του σχολείου μας στην Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού 2024 εδώ

<https://codeweek.eu/view/619076/ready-set-go>

Συμμετέχουμε, όμως, και φέτος στις δράσεις της CodeWeek με την εφημερίδα που έχετε αυτή τη στιγμή στα χέρια σας! Μπορείτε να δείτε τη φετινή μας συμμετοχή εδώ:

<https://codeweek.eu/view/1221160/ekdosi-teukhoys-skholikis-efimeridas-ghia-tin-tekhni-ti-noimosyni-kai-ti-rompotiki>



Η Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού είναι ένα κίνημα εθελοντών (πρέσβων, κορυφαίων δασκάλων και οπαδών του προγραμματισμού) από ολόκληρο τον κόσμο. Χαίρει της υποστήριξης της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και των Υπουργείων Παιδείας στην Ευρωπαϊκή Ένωση και τις χώρες των Δυτικών Βαλκανίων.

Οι εθελοντές της CodeWeek Αφιερώνουν χρόνο, ενέργεια και δεξιότητες με στόχο να μεταφέρουν την υπολογιστική σκέψη, τον προγραμματισμό, τη ρομποτική, την ενασχόληση με υλισμικό, την πληροφορική και τις ψηφιακές δεξιότητες γενικά σε όσους περισσότερους ανθρώπους γίνεται στην Ευρώπη και ολόκληρο τον κόσμο.

Υποστηρικτές της Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου

Το σχολείο μας υποστηρίζει, όπως κάθε χρόνο την ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου με δράσεις και ενημερώσεις. Φέτος, παρακολουθήσαμε βίντεο, κάναμε κουίζ, παίξαμε παιχνίδια και συζητήσαμε για την ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Επιπλέον, καλέσαμε στο σχολείο μας την κ. Πατσιώλη Αφροδίτη, επισκέπτρια υγείας του Κέντρου Υγείας Λάρισας η οποία πραγματοποίησε δύο πολύ ενδιαφέροντα εκπαιδευτικά προγράμματα με θέματα: «**Εκφοβισμός στον φυσικό και διαδικτυακό χώρο**» και «**Εθισμός και διαδίκτυο – παρέμβαση**».



Safer Internet Day 2025 Τρίτη 11 Φεβρουαρίου

Together for a better internet

better-internet-for-kids.europa.eu/saferinternetday

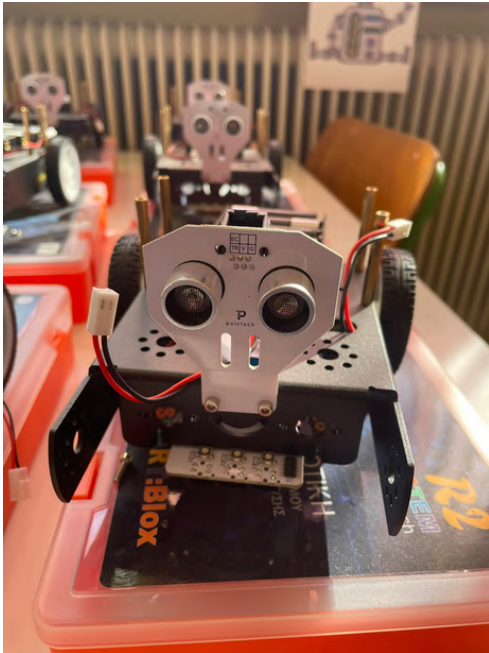
#SID2025



Η Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου (SID) διοργανώνεται από το κοινό δίκτυο [insafe/INHOPE](https://insafe.europa.eu) των Κέντρων Ασφαλούς Διαδικτύου στην Ευρώπη, με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, κάθε Φεβρουάριο για την προώθηση της ασφαλούς και θετικής χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας, ειδικά μεταξύ των παιδιών και των νέων. Κατά την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου, εκατομμύρια άνθρωποι ενώνονται για να εμπνεύσουν θετικές αλλαγές στο διαδίκτυο, να ευαισθητοποιήσουν σε θέματα ασφάλειας στο διαδίκτυο και να συμμετάσχουν σε εκδηλώσεις και δραστηριότητες σε όλο τον κόσμο.

Κυριτσάκα Βασιλική, Κουτσογιάννη Αποστολία

Ρομποτική στο σχολείο μας



Οι μαθητές της Ε' δημοτικού του σχολείου μας, ασχοληθήκαμε φέτος με τη Ρομποτική στο μάθημα της Πληροφορικής. Ξεκινήσαμε με τη συναρμολόγηση των ρομπότ που μας παρείχε το Υπουργείο Παιδείας. Καθόλου εύκολη δουλειά! Πολλά μικρά κομμάτια, εξαρτήματα και εργαλεία που στην αρχή μας ήταν εντελώς άγνωστα. Γρήγορα, όμως αρχίσαμε να εξοικειωνόμαστε με τα εργαλεία και το... λεξικό της ρομποτικής.



Έτσι, χρησιμοποιήσαμε κλασικά κατσαβίδια και άλεν, βιδώσαμε δεξιόστροφα και ξεβιδώσαμε αριστερόστροφα. Μάθαμε τι είναι το παξιμάδι και συνδέσαμε γρανάζια με κινητήρες που δίνουν κίνηση και μπαταρίες που δίνουν ενέργεια. Μάθαμε τόσα χρήσιμα πράγματα και χρησιμοποιήσαμε τα χέρια μας και πολλά εργαλεία. Είμαστε πολύ υπερήφανοι για τα ρομπότ μας!



Σκρέκα Κρυσταλλία

ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ

ΠΑΞΙΜΑΔΙ (που δεν τρώγεται)

Κανονικά λέγεται περικόχλιο. Στηρίζει τις βίδες



ΑΛΕΝ (που δεν έχει σχέση με εξωγήινους)
κατσαβίδι που η κορυφή και το χερούλι έχουν σχήμα εξαγώνου



ΓΡΑΝΑΖΙ

Οδοντωτό εξάρτημα με σκοπό τη μετάδοση της κίνησης



ΔΕΞΙΟΣΤΡΟΦΟΣ (και τι σχέση έχει αυτό με την ώρα)

Που στρέφεται προς τα δεξιά όπως οι δείκτες ενός ρολογιού



ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ

Ένα μηχάνημα που χρησιμοποιείται για να βάλει σε κίνηση μια μηχανή (ή ένα ρομπότ)

ΜΠΑΤΑΡΙΑ

Δίνει ενέργεια ώστε να μπορεί να κινηθεί το ρομπότ μας

CHATBOT: «Κουβεντούλα» με ένα ρομπότ

Τα chatbots είναι προγράμματα υπολογιστών που χρησιμοποιούν τεχνητή νοημοσύνη (AI) για να συνομιλούν με χρήστες μέσω γραπτών μηνυμάτων, συνήθως μέσω πλατφορμών όπως ιστοσελίδες, εφαρμογές ή ακόμα και μέσω μηνυμάτων σε κινητά τηλέφωνα. Μπορούν να βοηθήσουν σε διάφορους τομείς, όπως η εξυπηρέτηση πελατών, η παροχή πληροφοριών, η πραγματοποίηση κρατήσεων, η διεκπεραίωση παραγγελιών και πολλές άλλες εφαρμογές.

Υπάρχουν αρκετά δημοφιλή και γνωστά chatbots, τα οποία χρησιμοποιούνται σε διάφορους τομείς, όπως εξυπηρέτηση πελατών, πληροφορίες, και προσωπική βοήθεια. Μερικά από τα πιο γνωστά είναι τα ακόλουθα:

- **ChatGPT:**

Αναπτύχθηκε από την OpenAI και είναι ένα από τα πιο εξελιγμένα chatbots. Χρησιμοποιεί τεχνολογία GPT (Generative Pretrained Transformer) για να δημιουργεί φυσικές και δυναμικές συζητήσεις. Μπορεί να απαντήσει σε ερωτήσεις, να βοηθήσει με γραπτό περιεχόμενο, να εξηγήσει έννοιες και πολλά άλλα.

- **Siri (Apple):**

Το Siri είναι το προσωπικό βοηθό της Apple και χρησιμοποιεί φυσική γλώσσα για να επικοινωνήσει με τους χρήστες και να τους βοηθήσει με διάφορες εντολές, όπως να στείλουν μηνύματα, να καλέσουν κάποιον, να ρυθμίσουν υπενθυμίσεις ή να ζητήσουν πληροφορίες.

- **Alexa (Amazon):**

Η Alexa είναι ο φωνητικός βοηθός της Amazon και χρησιμοποιείται κυρίως στα έξυπνα ηχεία Echo. Μπορεί να απαντά σε ερωτήσεις, να αναπαράγει μουσική, να ρυθμίζει έξυπνες συσκευές στο σπίτι και να εκτελεί πολλές άλλες ενέργειες.

- **Google Assistant (Google):**

Ο βοηθός της Google είναι ένας από τους πιο γνωστούς και χρησιμοποιούμενους, καθώς συνδυάζει τη δυνατότητα αναζήτησης της Google με λειτουργίες που βοηθούν στην καθημερινότητα, όπως αποστολή μηνυμάτων, προγραμματισμός δραστηριοτήτων, και παροχή πληροφοριών για διάφορα θέματα.

- **Cortana (Microsoft)**

Η Cortana είναι ο ψηφιακός βοηθός της Microsoft και ενσωματώνεται με τα Windows, καθώς και άλλες συσκευές της εταιρείας. Αν και είχε περιορισμένη ανάπτυξη μετά τη μετακίνηση προς το cloud και τις επαγγελματικές εφαρμογές, παραμένει σημαντική σε κάποιες επιχειρηματικές λύσεις.

- **Mitsuku (Kuki):**

Το Mitsuku είναι ένα από τα πιο γνωστά chatbots, έχοντας κερδίσει αρκετές φορές το βραβείο Loebner για τον πιο «ανθρωπόμορφο» chatbot. Είναι σχεδιασμένο για να συμμετέχει σε φυσικές συνομιλίες και να μπορεί να κατανοεί και να απαντά σε πληθώρα ερωτήσεων.

- **Gemini AI:**

Το Gemini AI αναφέρεται στη σειρά μοντέλων τεχνητής νοημοσύνης που αναπτύχθηκε από την Google DeepMind. Ξεκίνησε ως Gemini 1 τον Δεκέμβριο του 2023 και από τότε έχουν προκύψει νέες εκδόσεις, όπως η Gemini 1.5 τον Φεβρουάριο του 2024. Τα μοντέλα Gemini είναι μια εξέλιξη των παλαιότερων μοντέλων της Google, όπως το LaMDA και το Bard, και έχουν σχεδιαστεί για να παρέχουν ισχυρές δυνατότητες αλληλεπίδρασης με χρήστες μέσω της φυσικής γλώσσας.

ΤΥΠΟΙ CHATBOT

Απλά (Rule-based chatbots): Λειτουργούν βάσει προκαθορισμένων κανόνων και απαντούν μόνο σε συγκεκριμένες ερωτήσεις ή ενέργειες.

Πιο εξελιγμένα (AI chatbots): Χρησιμοποιούν μηχανική μάθηση και μπορούν να κατανοήσουν και να ανταποκριθούν σε πιο σύνθετες και φυσικές συζητήσεις.

Έχουν γίνει πολύ δημοφιλή λόγω της ευχρηστίας τους και της δυνατότητας να εξυπηρετούν πολλούς χρήστες ταυτόχρονα, χωρίς να χρειάζεται ανθρώπινη παρέμβαση.

Το άρθρο προέκυψε με καταγραφή απαντήσεων σε συνεργατικό περιβάλλον (google docs) από τους μαθητές της Στ' τάξης.

ΡΟΜΠΟΤ, ΓΚΑΤΖΕΤ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ



ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΒΙΒΛΙΟΥ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: JACKSON TOM

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: ΠΑΙΔΟΥΣΗ ΕΙΡΗΝΗ

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΟΣ: ΣΕΙΧΑΣ ΑΝΑ

ΕΚΔΟΤΗΣ: ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ

**Ποια είναι η πιο
ενδιαφέρουσα
πληροφορία που έμαθες
από το βιβλίο;**

Εμείς οι άνθρωποι δεν
έχουμε καταλάβει
πραγματικά την ίδια μας
την ευφυΐα.

**Υπήρχε κάτι που δεν σου άρεσε ή που
βρήκες δύσκολο να καταλάβεις;**

Σε ένα θεατρικό έργο του 1921 από έναν
Τσέχο συγγραφέα που λεγόταν Κάρελ Τσάπεκ
υπήρχαν ρομπότ που δεν ήταν μηχανές αλλά
τεχνητοί άνθρωποι με σάρκα και οστά!!!

**Ποιο είναι το κύριο θέμα του
βιβλίου;**

Το κύριο θέμα του βιβλίου είναι τα
Ρομπότ και η Τεχνητή Νοημοσύνη.
Αποκαλύπτει πώς τα ρομπότ
μεταμορφώνουν τον κόσμο μας.

**Μπορείς να περιγράψεις ένα ρομπότ ή
μια εφαρμογή τεχνητής νοημοσύνης
που αναφέρεται στο βιβλίο;**

Ένα ρομπότ που αναφέρεται στο
βιβλίο είναι η πάπια που χωνεύει.
Δημιουργήθηκε στη Γαλλία το 1739.
Το ρομπότ αυτό μπορεί να καταπίνει
κόκκους σιταριού, να χτυπάει τα
φτερά του κ.α.

Κριτική ταινίας

ΤΙΤΛΟΣ: WALL- E

ΣΚΗΝΟΘΕΤΗΣ: ANDREW STANTON

ΕΤΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: 2008

ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΜΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΗΝ ΔΟΥΝ ΟΛΟΙ

ΘΑ ΤΗΝ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΟΥΣΑ ΞΑΝΑ

ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ Η ΠΛΟΚΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Η ταινία WALL-E μιλάει για ένα ρομπότ που ζει μόνο του σε μια Γη γεμάτη σκουπίδια. Η δουλειά του είναι να καθαρίζει τον πλανήτη, αλλά νιώθει μοναξιά. Όταν συναντάει τη EVE, ένα άλλο ρομπότ που ψάχνει για ζωή στη Γη, την ερωτεύεται και την ακολουθεί στο διάστημα. Εκεί ανακαλύπτουν ότι οι άνθρωποι ζουν σε ένα διαστημόπλοιο και έχουν ξεχάσει πώς είναι η ζωή στη Γη.

ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΜΟΥ ΑΡΕΣΑΝ

- Ο WALL-E γιατί είναι γλυκός και αστείος.
- Η σχέση του WALL-E με την EVE και το πώς προσπαθεί να τη βοηθήσει.
- Οι σκηνές στο διάστημα
- Πολύ ωραίο το τέλος της ταινίας

ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΠΟΥ ΜΕ ΜΠΕΡΔΕΨΑΝ Ή ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΑΝ;

- Το ότι οι άνθρωποι είχαν γίνει τόσο τεμπέληδες και δεν ήθελαν να γυρίσουν στη Γη.
- Η Γη ήταν γεμάτη σκουπίδια,



ΤΟ ΜΗΝΥΜΑ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Πιστεύω ότι η ταινία θέλει να μας πει ότι πρέπει να προσέχουμε τον πλανήτη μας και να μην πετάμε σκουπίδια. Επίσης, μας δείχνει πόσο σημαντική είναι η αγάπη και η φιλία, ακόμα και για τα ρομπότ!

Αργύρης Ζιουτζιούλης, Στέλλα Γκλιάου, Παναγιώτα
Καποδίστρια, Αντωνίου Μαρία, Γιάννης Γιανουλας,
Χαράλαμπος Μακρής, Άγγελος Δήμκος

Προτάσεις

Βιβλία



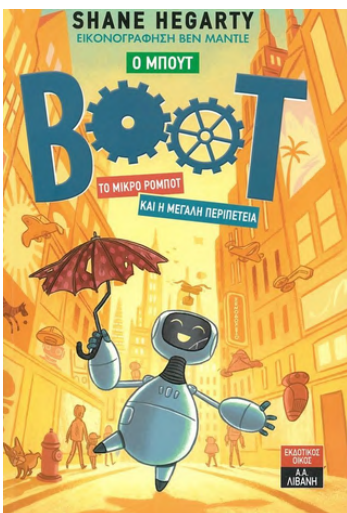
Ο Μπουτ: Το μικρό ρομπότ και η μεγάλη περιπέτεια

Συγγραφέας: Hegarty Shane

Εικονογράφος: Mantle Ben

Μεταφραστής: Χρυσανθόπουλος Δημήτρης

Εκδοτικός οίκος: Εκδόσεις Λιβάνη



Περιγραφή

Ακολουθήστε τον ΜΠΟΥΤ σε μια επικίνδυνη περιπέτεια για να βρει πού είναι το σπίτι του, πώς μοιάζουν οι φίλοι του και γιατί οι άνθρωποι είναι τόσο παράξενοι.

Ταινίες



Το ατίθασο ρομπότ (The wild robot)

Έτος κυκλοφορίας: 2024. Διάρκεια: 102'

Σκηνοθέτης: Κρις Σάντερς



Πλοκή

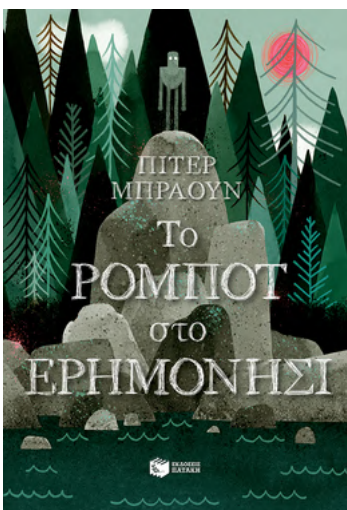
Μετά από ένα ναυάγιο, ένα ρομπότ ξεβράζεται σε ένα ακατοίκητο νησί. Προσπαθώντας να προσαρμοστεί στο αφιλόξενο περιβάλλον, αρχίζει να δημιουργεί σχέσεις με τα ζώα της περιοχής, ενώ γίνεται η θετή μητέρα μιας νεογέννητης ορφανής χήνας

Το ρομπότ στο ερημονήσι

Συγγραφέας: Brown Peter

Μεταφραστής: Τζιρίτας Μάνος

Εκδοτικός οίκος: Εκδόσεις Πατάκη



Περιγραφή

Μπορεί να επιβιώσει ένα ρομπότ στην άγρια φύση; Όταν η Ρόζι, το ρομπότ, ανοίγει τα μάτια της για πρώτη φορά, ανακαλύπτει ότι είναι μόνη της σ' ένα έρημο νησί. Δεν έχει ιδέα πώς βρέθηκε εκεί αλλά ξέρει ότι πρέπει να προσαρμοστεί στο περιβάλλον για να επιβιώσει. Τα ζώα του νησιού όμως δεν αποδέχονται τη Ρόζι...

Ένα μυθιστόρημα γεμάτο συναίσθημα και δράση που μιλάει για το τι συμβαίνει όταν η φύση και η τεχνολογία έρχονται σε σύγκρουση.

Robots

Έτος κυκλοφορίας: 2005. Διάρκεια:

Σκηνοθέτης: Κρις Γουέτζ

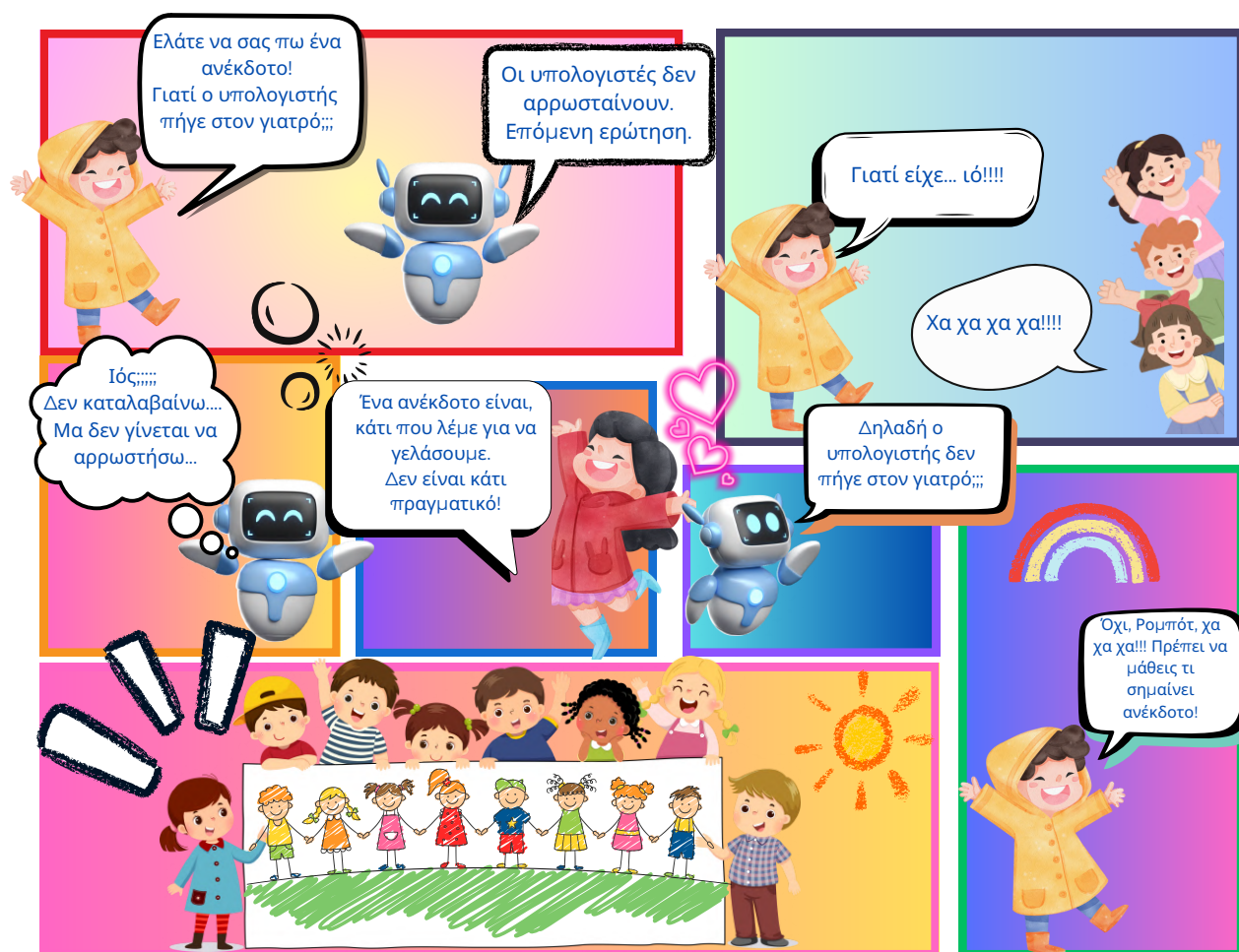


Πλοκή

Σε έναν κόσμο που κατοικείται από ρομπότ, ο ιδιοφυής νεαρός Ρόντνεϊ έρχεται από την επαρχία στην πόλη με σκοπό να βρει δουλειά στο πλευρό του αρχιεφευρέτη και αρχηγού των ρομπότ Μπίγκγουελντ. Ο τελευταίος όμως έχει πέσει θύμα των δολοπλοκιών του τυραννικού Ράτσεντ.

Αργύρης Ζιουτζιούλης, Στέλλα Γκλιάου, Παναγιώτα
Καποδίστρια, Αντωνίου Μαρία, Γιάννης Γιανουλας,
Χαράλαμπος Μακρής, Άγγελος Δήμκος

ΚΟΜΙΚ : Έχουν τα ρομπότ χιούμορ;



ΞΕΡΑΤΕ ΟΤΙ

Το πρώτο μοντέρνο κόμικ θεωρείται το The Yellow Kid (1895), το οποίο εισήγαγε τη χρήση "μπαλονιών" για διαλόγους.

Το πιο ακριβό κόμικ που πουλήθηκε ποτέ είναι το Action Comics #1 (1938), όπου εμφανίστηκε για πρώτη φορά ο Superman. Πουλήθηκε για 3,2 εκατομμύρια δολάρια!

Ο Σπάιντερμαν αρχικά σχεδιάστηκε να έχει έξι χέρια, ώστε να μοιάζει περισσότερο με αράχνη. Ευτυχώς, η ιδέα απορρίφθηκε!

Ο Μπάτμαν αρχικά επρόκειτο να ονομαστεί "The Bat-Man" και φορούσε κόκκινη στολή με φτερά αντί για κάπα.

Το πρώτο ελληνικό κόμικ είναι το Μικρός Ήρωας του Στέλιου Ανεμοδουρά, που κυκλοφόρησε το 1953 και έγινε τεράστια επιτυχία.

Το Βέλγιο θεωρείται η «πρωτεύουσα των κόμικ» στην Ευρώπη, με περισσότερους καλλιτέχνες κόμικ ανά τετραγωνικό χιλιόμετρο από οποιαδήποτε άλλη χώρα.

Το Comicdom Con Athens είναι το μεγαλύτερο φεστιβάλ κόμικ στην Ελλάδα.

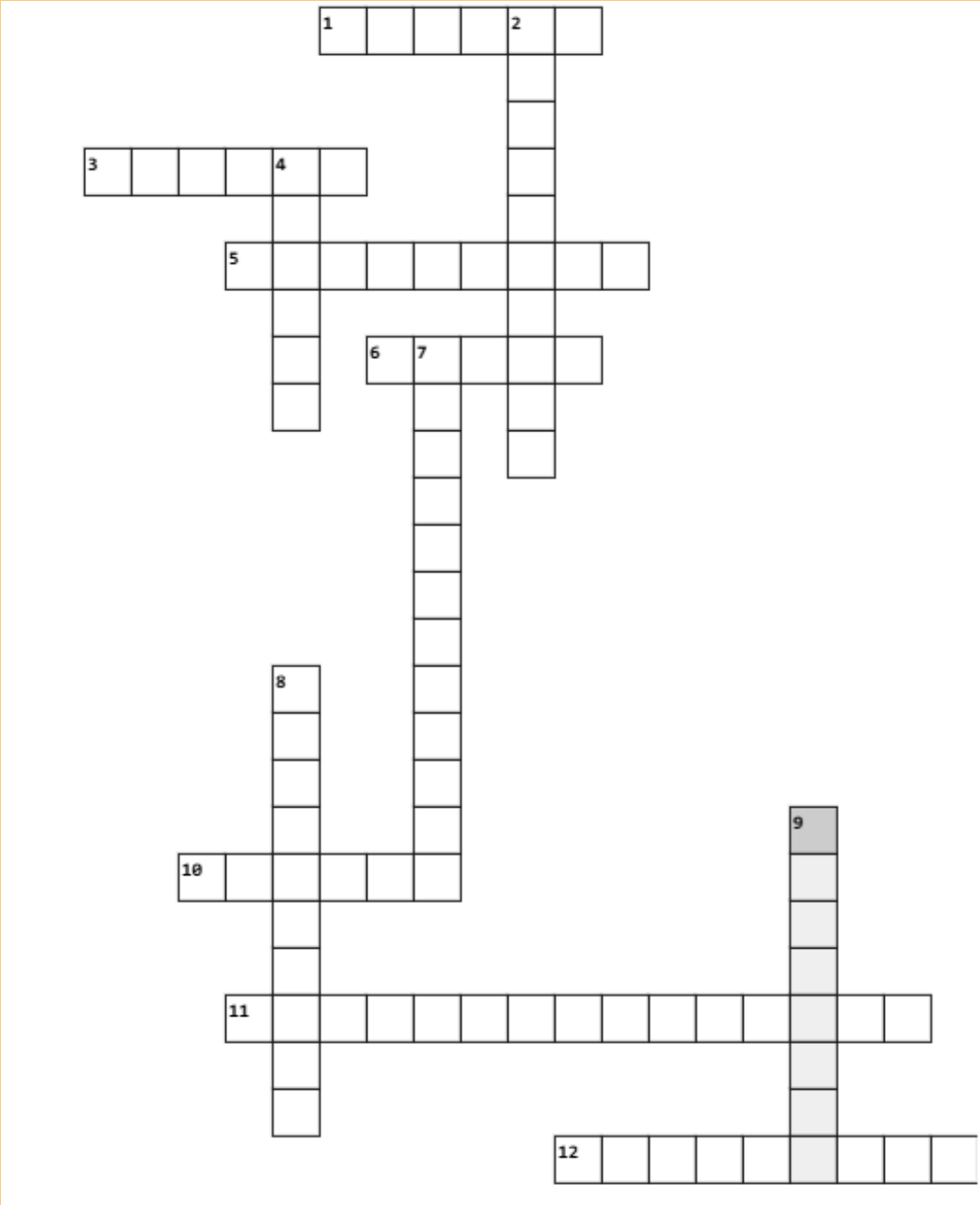
ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!!

Οριζόντια

- 1. Ποια εταιρεία ανέπτυξε το ChatGPT;
- 3. Ποιος είναι ο όρος που περιγράφει την ικανότητα μιας μηχανής να μαθαίνει από δεδομένα;
- 5. Η επιστήμη που ασχολείται με τη δημιουργία ρομπότ.
- 6. Αυτό που χρειάζεται ένα ρομπότ για να λειτουργήσει.
- 10. Ένα ρομπότ που μπορεί να μιλάει και να απαντά σε ερωτήσεις στο κινητό.
- 11. Γλώσσα που χρησιμοποιούμε για να προγραμματίσουμε ρομπότ.
- 12. Μηχάνημα που χρησιμοποιείται σε εργοστάσια για να κατασκευάζει προϊόντα.

Κάθετα

- 2. Ακολουθία βημάτων που εκτελούνται για την επίλυση ενός προβλήματος ή την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης υπολογιστικής εργασίας.
- 4. Ρομπότ που καθαρίζει το πάτωμα στο σπίτι.
- 7. Το μέρος ενός υπολογιστή ή ρομπότ που επεξεργάζεται πληροφορίες.
- 8. Ηλεκτρονικό μάτι που βλέπει το περιβάλλον.
- 9. Ρομπότ που πετάει στον ουρανό και βγάζει φωτογραφίες.



Π	Ζ	Γ	Γ	Δ	Ι	Α	Δ	Ι	Κ	Τ	Υ	Ο	Δ	Ο
Ρ	Ι	Α	Υ	Ψ	Σ	Ν	Ο	Η	Μ	Ο	Σ	Υ	Ν	Η
Ο	Φ	Ε	Π	Λ	Η	Ρ	Ο	Φ	Ο	Ρ	Ι	Κ	Η	Δ
Γ	Χ	Ν	Σ	Σ	Κ	Σ	Ο	Ο	Ε	Ο	Ω	Ν	Υ	Χ
Ρ	Σ	Ο	Λ	Ε	Τ	Ν	Ο	Μ	Ε	Μ	Ω	Π	Ο	Ρ
Α	Ο	Μ	Α	Τ	Ι	Δ	Ι	Κ	Π	Π	Χ	Μ	Υ	Θ
Μ	Μ	Η	Χ	Α	Ν	Ε	Σ	Ο	Γ	Ο	Γ	Υ	Ξ	Θ
Μ	Θ	Α	Ε	Α	Χ	Π	Λ	Μ	Ε	Τ	Τ	Κ	Μ	Ι
Α	Ι	Ι	Ο	Π	Ο	Λ	Τ	Ξ	Χ	Υ	Χ	Ι	Λ	Α
Τ	Ρ	Α	Ι	Ω	Ι	Λ	Κ	Τ	Α	Ι	Ν	Η	Κ	Μ
Ι	Ο	Ι	Ρ	Χ	Δ	Σ	Μ	Ω	Λ	Ο	Γ	Ι	Κ	Η
Σ	Γ	Ω	Λ	Δ	Ι	Κ	Τ	Υ	Α	Τ	Χ	Ψ	Υ	Τ
Μ	Λ	Γ	Ν	Ο	Σ	Ψ	Υ	Η	Κ	Ε	Η	Φ	Κ	Σ
Ο	Α	Κ	Θ	Α	Ι	Χ	Ζ	Λ	Μ	Σ	Φ	Ω	Φ	Υ
Σ	Β	Τ	Δ	Ζ	Ο	Λ	Υ	Χ	Ω	Η	Μ	Β	Χ	Σ

Βρες τις λέξεις

- ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ
- ΡΟΜΠΟΤ
- ΣΥΣΤΗΜΑ
- ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ
- ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
- ΛΟΓΙΚΗ
- ΔΙΚΤΥΑ
- ΕΠΙΣΤΗΜΗ
- ΜΗΧΑΝΕΣ
- ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ
- ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ
- ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
- ΜΟΝΤΕΛ

Παίξε το παιχνίδι Online



**ΕΚΔΟΣΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΤΟΥ
22ου ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΛΑΡΙΣΑΣ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ:**

22ο Δημοτικό Σχολείο Λάρισας

Καλλισθένη 2

ΤΚ 41335, Λάρισα

email: mail@22dim-laris.lar.sch.gr

τηλ: 2410615853

Για τη δημιουργία αυτού του τεύχους εργάστηκαν με μεράκι και δημιουργικότητα οι μαθητές της Ε' και Στ' τάξης του 22ου Δημοτικού Σχολείου Λάρισας. Πολλά από τα άρθρα της εφημερίδας μας δημιουργήθηκαν ομαδικά από όλους τους μαθητές της τάξης με χρήση συνεργατικών εργαλείων (padlet, google docs, google forms).

Υπεύθυνες εκπαιδευτικοί:

Πουρνάρα Δήμητρα, Καράμπελα Ελένη

E1

ΑΝΤΩΝΙΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΒΑΖΙΤΑΡΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΓΙΑΝΝΟΥΛΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΓΚΑΛΙΟΥΡΗ ΔΕΣΠΟΙΝΑ
ΓΚΙΟΝΑ ΦΑΜΠΙΟ
ΓΚΛΙΑΟΥ ΣΤΥΛΙΑΝΗ
ΔΑΛΑΜΠΑΣΧΑΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΔΗΜΚΟΣ ΑΓΓΕΛΟΣ
ΖΗΤΡΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ
ΖΙΟΥΤΖΙΟΥΛΗΣ ΑΡΓΥΡΙΟΣ
ΚΑΒΑΚΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ
ΚΟΛΩΝΑ ΜΕΛΙΝΑ
ΚΟΥΚΟΥΛΙΑΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ
ΜΑΚΡΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΝΤΟΝΤΑΝΙ ΜΕΛΙΤΑ

E2

ΚΟΥΡΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΛΙΑΚΟΣ ΛΕΩΝΙΔΑΣ
ΜΑΝΤΖΑΦΟΥΛΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ
ΜΗΝΟΒΓΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΦΩΤΗΣ
ΝΟΥΛΗ ΑΚΡΙΒΗ
ΝΟΥΛΗΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
ΝΤΑΜΠΟΥ ΝΕΚΤΑΡΙΑ ΜΑΡΙΑ
ΞΕΝΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΠΑΠΑΚΩΣΤΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ - ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
ΠΑΤΣΙΟΥΡΑ ΜΑΡΙΑ-ΕΙΡΗΝΗ
ΠΡΙΝΤΖΙΟΥ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΙΑ
ΡΟΥΣΣΟΥ - ΠΑΝΤΑΝ ΕΛΠΙΔΑ-ΒΑΡΒΑΡΑ-ΦΑΤΙΜΑ
ΣΚΡΕΚΑ ΚΡΥΣΤΑΛΛΙΑ
ΤΣΑΛΕΡΑΣ ΧΑΡΙΛΑΟΣ
ΤΣΙΡΟΝΙΚΟΥ ΡΑΦΑΗΛΙΑ
ΦΙΛΟΚΩΣΤΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ

Στ1

ΑΝΤΩΝΑΚΑΚΗ ΚΑΛΛΙΟΠΗ
ΒΟΥΡΤΟΥΡΑ ΕΛΠΙΔΑ
ΓΕΩΡΓΑΚΟΥΔΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ
ΓΚΟΝΤΑ ΣΤΥΛΙΑΝΗ-ΓΕΡΑΣΙΜΙΑ
ΓΚΟΥΝΙΑΡΟΥΔΗ ΜΑΡΙΑ ΝΕΦΕΛΗ
ΔΑΓΚΛΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΖΗΛΙΟΥΔΗ ΕΛΕΝΗ
ΚΑΝΕΛΛΙΔΗΣ ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ
ΚΑΤΣΟΥΚΗ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ - ΛΥΔΙΑ
ΚΑΤΣΟΥΠΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΕΛΕΝΗ
ΚΑΨΟΥΡΗ ΝΙΚΟΛΕΤΑ-ΔΗΜΗΤΡΑ
ΚΟΡΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΚΟΥΚΟΥΛΗ ΧΑΡΙΚΛΕΙΑ-ΔΕΣΠΟΙΝΑ
ΜΑΡΓΚΑΣ ΜΙΧΑΗΛ
ΝΤΙΜΠΟΥΡΛΙΑΓΚΑΣ ΡΑΦΑΗΛ
ΠΑΝΑΓΑΚΗΣ ΣΩΤΗΡΙΟΣ

Στ2

ΓΚΟΛΑΝΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗ ΑΠΟΣΤΟΛΙΑ
ΚΥΡΙΤΣΑΚΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ
ΜΑΚΡΗ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ
ΜΑΝΤΖΑΦΟΥΛΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ-ΒΑΛΕΝΤΙΝΗ
ΜΑΣΟΥΡΑ ΡΑΦΑΗΛΙΑ
ΠΑΝΑΝΟΣ ΕΥΘΥΜΙΟΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΠΟΥΖΙΑΡΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ - ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΠΟΥΡΤΣΙΔΗ ΕΛΕΝΗ
ΠΟΥΡΤΣΙΔΗ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ
ΣΑΪΤΗ ΑΚΥΛΙΝΑ
ΤΖΙΝΤΟΛΙ ΛΟΥΙΣ
ΤΡΙΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΙΟΥ ΑΝΔΡΕΑΣ
ΧΡΥΣΙΚΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ