| **NASLOV: Čavrljajmo!** |
| --- |

| **SCENARIJ PODUČAVANJA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Škola:*** | | ***Trajanje (minute):*** | 90 |
| ***Nastavnik:*** |  | ***Dob***  ***učenika:*** | +10 |

| ***Osnovna ideja:*** | **Napraviti chatbota koji odgovara na pitanja iz zadane teme** |
| --- | --- |

| ***Teme:*** |
| --- |
| * dizajniranje, stvaranje i pisanje u vizualnom programskom jeziku: ideje, priče i rješenja problema raznih stupnjeva složenosti * eksperimentiranje s UI-om (umjetnom Inteligencijom) * implikacije za civilizaciju vezane uz umjetnu inteligenciju |
| ***Ciljevi:*** |
| * dizajnirati, kreirati te testirati jednostavan chatbot * razumjeti koncept varijable, definirati ga te koristiti varijable u programima |
| ***Ishodi:*** |
| * kreiranje i testiranje jednostavnog chatbot programa |
| ***Oblici rada*:**   * individualan rad, radu paru i radu u grupi   ***Metode*:**   * prezentacija, razgovor, diskusija i interaktivne vježbe |

| **IZVEDBA** |
| --- |
| **Tijek radnje (u minutama)** |
| **UVOD** |
| Nastavnik vodi raspravu u kojoj se učenici prisjećaju i ponavljaju zapovijedi i vještine rada u Scratchu i kako se uvježbavaju modeli s pomoću Teachable Machine ekstenzije.  Možemo li razgovarati s našim računalima? Kako?  Koristiš li chatbotove? Kako i kada?  Isprobaj chatbot:  **http://talktothetrex.com** je primjer dobrog bota. Razmislite, kako bi mogli napraviti svoj chatbot?  Chatbot je software koji simulira ljudske razgovore s korisnicima koristeći tekstualne poruke u chatu. Najvažniji im je zadatak odgovoriti na postavljena pitanja.  **Najava cilja nastavnog sata:**  Danas ćemo kreirati chatbot koristeći Scratch i Teachable Machine. |
| **GLAVNI DIO** |
| **Teme za raspravu:**  Odluči o temi za svojeg chatbota. Odaberi nešto što dobro znaš dovoljno dobro da bi odgovarao na pitanja postavljena na temu. Može biti mjesto, životinja, povijest, programski jezik, itd.  Razmisli koja pitanja bi mogla biti postavljena za tvoju temu. Primjerice, pogledaj pitanja koja se tiču sova:   * Što sove jedu? * Gdje sove žive? * Koliko dugo sove žive? * Kakve sve sove postoje? * Koliko sove mogu narasti?   **Upute (koraci):**   * Idi na <https://machinelearningforkids.co.uk/> u pretraživaču. * Klikni na „Get started”. * Klikni na „Try it now”. * Klikni na „Projects” na vrhu izbore trake. * Klikni na „+ Add a new project” gumb. * Imenuj svoj projekt i postavi ga tako da uči prepoznati tekst. Klikni „Create” gumb. * Klikni na svoj novi projekt na listi projekata. * Klikni na „Train“. * Klikni na „+ Add new label”. * Utipkaj riječ koja sumira prvu stvar na tvojoj listi iz drugog koraka zatim klikni na „Add“. Koristili smo “hrana” kako bi sumirali pitanje poput “Što sove jedu?” * Ponovi ovaj proces za sva pitanja na drugom koraku. Nije važno koje ćeš riječi izabrati, važno je da ih razumiješ. * Klikni na „+ Add example”. * Utipkaj primjer pitanja koji bi se mogao postaviti na temu. * Klikni na „Add” u bucket. * Ponovi radnju tako da imaš pet primjera pitanja. * Ponovi radnju tako da imaš pet primjera in every bucket. * Kliknu na link „< Back to project”. * Klikni na „Learn & Test”. * Klikni na „Train new machine learning model”. Ako imaš dovoljno primjera, računalo će početi kako prepoznati pitanja s pomoću danih primjera. * Pričekaj da uvježbavanje završi. To može potrajat nekoliko minuta. Biti će dovršeno kada na statusnoj traci piše „Available”. * Klikni na link „< Back to project”. * Klikni na „Make”. * Klikni na „Scratch 3”. * Klikni na „Open in Scratch” gumb. * Otvori „Owls project“ predložak. Klikni na „Project templates“ i pronađi „Owls“ na listi predložaka. * Odaberi ovaj izrezak skripte, ali još nemoj ništa prilagati. Pazi da odabereš „owl says" za narančasti blok. * Dupliciraj to četiri puta i spoji ih zajedno. Na to klikni desnom tipkom miša i odaberi „Duplicate”. * Nadopuni svaku kopiju bloka. Povuci oznaku za jedno od svojih pitanju u gornji prostor i utipkaj odgovor u donji dio prostora. * Povuci ovaj novi blok u zeleni blok koji je pripremljen za ovo. Obriši „Sorry. I haven't been taught anything yet.” blok i zamijeni ga svojim novim komadom skripte. * Nacrtaj svoj chatbot. Nacrtaj neki lik. Ako svojem liku daš kostime, možeš ga animirati kada priča. * Testiraj svoj chatbot! Klikni na zelenu zastavu i postavi mu pitanje. * Prezentiraj svoj projekt učenicima u razredu. Raspravite. Međusobno se evaluirajte. * Pohrani svoj rad na e-portfolio razreda |
| **ZAKLJUČAK** |
| Chatbot je software koji simulira ljudske razgovore s korisnicima koristeći tekstualne poruke u chatu. Najvažniji im je zadatak odgovoriti na postavljena pitanja.  Možemo napraviti chatbot koristeći Scratch i Teachable Machine. |

| ***Metode*** | ***Oblici rada*** |
| --- | --- |
| *prezentacija intervju*  *razgovor demonstracija*  *rad na tekstu igranje uloga*  *grafički rad*  *interaktivne vježbe/ simulacija na računalu* | *individualan rad*  *rad u paru*  *grupni rad*  *frontalni rad* |

| ***Materijali*** |
| --- |
| * Scratch * <https://mitmedialab.github.io/prg-extension-boilerplate/create/> * <https://teachablemachine.withgoogle.com> |

| ***Literatura***   * https://dancingwithai.media.mit.edu |
| --- |

**S**

| **OSOBNA ZAPAŽANJA, KOMENTARI I BILJEŠKE** |
| --- |
|  |