

Arbeitsblatt: Praktisches Projekt mit Googles Teachable Machine Hinweise für Lehrkräfte

Beispielprojekte

Leider gibt es zu Teachable Machine fast nur englische Ressourcen, diese sind aber oft hervorragend. Sofern es sich um YouTube-Videos handelt, ist es für Schüler*innen mit wenig Englisch-Kenntnissen evtl. möglich, mithilfe der automatisch übersetzten deutschen Untertitel dennoch klarzukommen. Wie das geht, ist im Arbeitsblatt beschrieben – das Einführungsvideo von Teachable Machine, das am Anfang angeschaut werden soll, ist nämlich leider auf Englisch.

Weiterhin gibt es auch die drei im Arbeitsblatt erwähnten englischen Tutorials, die äußerst hilfreich sind, weil sie den Trainingsprozess in den drei Szenarien anhand von Videoclips und Bildern beschreiben. Sie sind leider nicht automatisch übersetzbar, aber für ein grobes Verständnis der Ideen sollten sie hoffentlich dennoch brauchbar sein.

Sie finden sie unter folgenden direkten Links:

<https://medium.com/@warronebster/teachable-machine-tutorial-bananameter-4bffa765866> (Bananen-Tutorial)

<https://medium.com/@warronebster/teachable-machine-tutorial-snap-clap-whistle-4212fd7f3555> (Tutorial zur Pfeif-/Klatscherkennung)

<https://medium.com/@warronebster/teachable-machine-tutorial-head-tilt-f4f6116f491>
(Tutorial zur Erkennung der Kopfneigung)

Deutsche Tutorials

An deutschen Tutorials gibt es bei YouTube ein fachlich sehr gutes und auch anschaulich erklärtes Video von Professor Jens Bongartz von der Hochschule Koblenz, das allerdings möglicherweise mit ca. 45 Minuten für den Einsatz im Unterricht zu lang ist. Möglicherweise ist es aber als Hintergrund für Sie als Lehrkraft hilfreich.

Es findet sich hier

<https://youtu.be/DWQMMs7x-3s>

Experimentieren mit den Projekten

Bei den FAQ von Teachable Machine finden sich außerdem sehr gute Anregungen zum Experimentieren mit Modellen – so z.B. auch Hinweise zur Robustheit von Modellen bei der Anwendung in veränderten Umgebungen.

<https://teachablemachine.withgoogle.com/faq>

Hinweise zum Arbeitsblatt „Praktisches Projekt mit Googles Teachable Machine“ von Antje Schweitzer / KI B3 – KI in die berufliche Bildung bringen. Gefördert als InnoVET-Projekt aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung.



Lizenziert unter CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>)