Grimms Beispielsätze

Drucken sie das Blatt aus und schneiden Sie die Streifen aus. Für die Bearbeitung des ersten Aufgabenblattes (Aufgabe2) erhält jede Person zwei beliebige Streifen.

Tipp: auf farbigem Papier drucken (jede 4er-Gruppe arbeitet mit einer eigenen Farbe)"

Es war einmal ein Königssohn, der bekam Lust, in der Welt umherzuziehen.

Es war einmal ein König und eine Königin, die lebten in Frieden miteinander und hatten zwölf Kinder.

Es war einmal ein Spielmann, der ging durch einen Wald und dachte hin und her.

Ein Vater hatte zwei Söhne, davon war der älteste klug und gescheit.

Vor Zeiten war ein Schneider, der drei Söhne hatte und nur eine einzige Ziege.

Es war ein armer Bauer, der saß Abends beim Herd und schürte das Feuer.

Es war ein armer Mann und eine arme Frau, die hatten nichts als eine kleine Hütte.

Es war einmal ein armes, frommes Mädchen, das lebte mit seiner Mutter allein.

Sprachmodell trainieren: Grimms erste Sätze

Jeden Abend liest Du Deinem kleinen Bruder etwas zum Einschlafen vor. Am liebsten mag er die Märchen der Gebrüder Grimm. Davon gibt es viele, aber Du näherst dich schon dem Ende des Buchs und brauchst daher Nachschub...

In dieser Übung trainieren wir ein einfaches Sprachmodell zur Generierung märchenhafter Sätze. Zu jedem Wort wird gespeichert, welches als nächstes kommen kann.

Aufgabe 1

Ein Satz ist schon eingespeichert. Lies ihn aus dem Modell aus und schreibe ihn auf:

Aufgabe 2

Das Modell einen neuen Satz lernen. Zur Vorbereitung falte dieses Blatt entlang der unteren Linie nach innen, so dass eine Hülle entsteht. Schiebe dann den Pappstreifen mit dem neuen Satz in die Papierhülle.

Um den Satz im Sprachmodell zu speichern, wiederhole die folgenden Schritte ›››

1. *Ziehe langsam den Pappstreifen nach links aus der Hülle, bis das erste (bzw. das nächste) Wort sichtbar ist.*
2. *Suche das Wort im Sprachmodell. Falls es noch nicht enthalten ist, schreibe es an eine freie Stelle.*
3. *Verbinde das vorherige Wort mit dem neuen durch einen Pfeil (wenn schon ein Pfeil da ist, zeichne einen neuen hinzu).*
4. *Mache weiter bei Schritt 1.*

Du hast nun einen Satz in das Sprachmodell eingelesen. Wiederhole die Übung und speichere noch einen zweiten Satz.

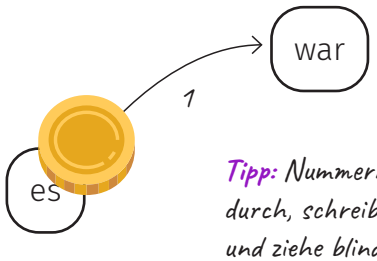


Mit dem Sprachmodell neue Märchen erstellen

Wenn Du bereits zwei Sätze in deinem Sprachmodell gespeichert hast, kann es mit der Aufgabe 3 losgehen!

Aufgabe 3

Generiere einen Satz aus Deinem Sprachmodell. Wiederhole die folgenden Schritte ›››



Tipp: Nummeriere die Pfeile gedanklich durch, schreibe Zahlen auf Zettelchen und ziehe blind ein Zettelchen.

1. Lege eine Münze auf einen Satzanfang.
2. Schreibe dieses Wort unten auf.
3. Wähle zufällig einen Pfeil aus und folge ihm mit deiner Münze zum nächsten Wort.
4. Wenn kein Pfeil mehr weiterführt, beende den Satz mit einem Punkt.
5. Mache weiter bei Schritt 2.

Es

1. Setze eine Münze an den Anfang eines Satzes in deinem Sprachmodell und bitte alle, das Wort aufzuschreiben.
2. Wähle zufällig einen der Pfeile aus, die von dem aktuellen Wort ausgehen, folge diesem Pfeil und spreche das nächste Wort aus.
3. Bitte alle, dieses Wort aufzuschreiben und ihre eigenen Sprachmodelle zu prüfen. Hat jemand dieses Wort im Modell ebenfalls gespeichert? Wenn ja: Gebe die Münze an diese Person weiter. Wenn mehrere Personen dieses Wort haben, entscheidet der Zufall, wer die Münze erhält. Wenn nein: du bist weiter dran.
4. Die Person, die die Münze erhalten hat, legt sie auf das Wort in ihrem Modell.
5. Der Satz wird mit einem Punkt abgeschlossen, wenn er auf keinem Sprachmodell fortgesetzt werden kann, d. h. es gibt keine weiteren Pfeile, die vom aktuellen Wort ausgehen.

Aufgabe 4

Wir kombinieren nun mehrere Sprachmodelle, um aus einem größeren Wortschatz zu schöpfen. **Bildet zusammen eine 3er- oder 4er-Gruppe** und legt eure Sprachmodelle auf den Tisch. Findet ein gemeinsames Wort für den Satzanfang und entscheidet zufällig, wer beginnt.



‹‹‹ Wiederholt die folgenden Schritte gemeinsam auf euren Sprachmodellen.

Aufgaben zur Vertiefung und Sicherung

1. Vergleiche die Sätze, die Du in den Aufgaben 1, 3 und 4 produziert hast miteinander. Wie unterscheiden sie sich, was haben sie gemeins-am?

2. Diskutiere mit Deinen Mitschülerinnen, ob der Satz, den ihr gemeinsam produziert habt, aus einem Märchen stammen könnte.

3. Schätze ab, wie viele verschiedene Sätze Dein Sprachmodell generieren kann.

4. Suche in den Sätzen aus den Aufgaben 3 und 4 nach einer Stelle, wo zufällig entschieden wurde, wie der Satz weitergeht. Berechne die Wahrscheinlichkeit für jede der Fortsetzungen, unter der Annahme, dass jeder Pfeil gleich wahrscheinlich ist.

5. Interpretiere zwei Zitate, indem du beschreibst, wie Sprachmodelle lernen und Sätze erzeugen.

Sprachmodelle werden auch als „stochastische Papageien“ bezeichnet.

“Stochastisch” ist ein Prozess, dessen Ausgang ungewiss, aber statistisch vorhersehbar ist.

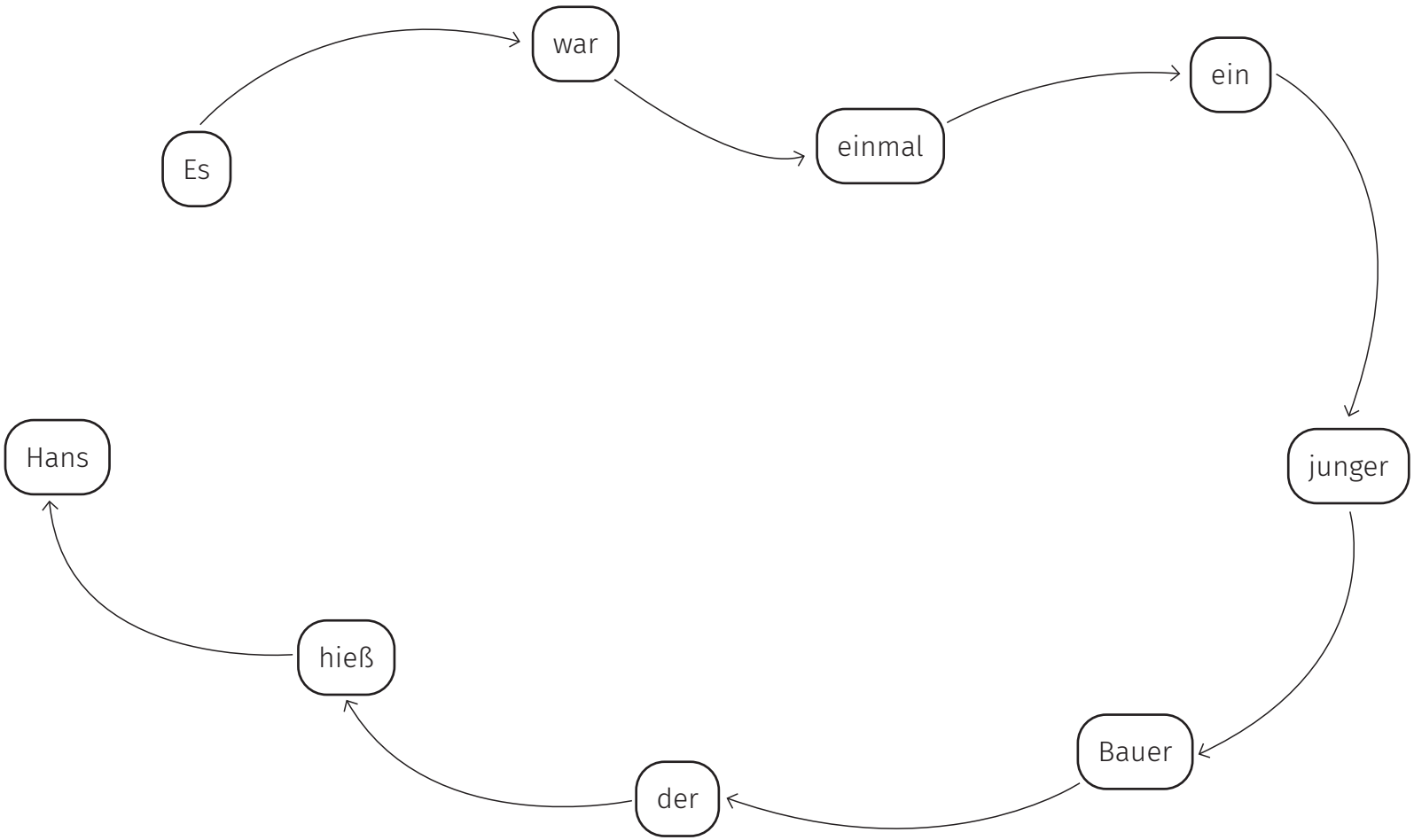
Der Philosoph Hannes Bajohr sagt zu chatGPT:

A. “Wir baden in unserer eigenen Buchstabensuppe.“

B. “Sprachmodelle mit der Schönheit, Hässlichkeit und Grausamkeit der Welt zu füttern, aber zu erwarten, dass sie nur die Schönheit wiederspiegeln, ist eine Fantasie.”
(Ruha Benjamin)

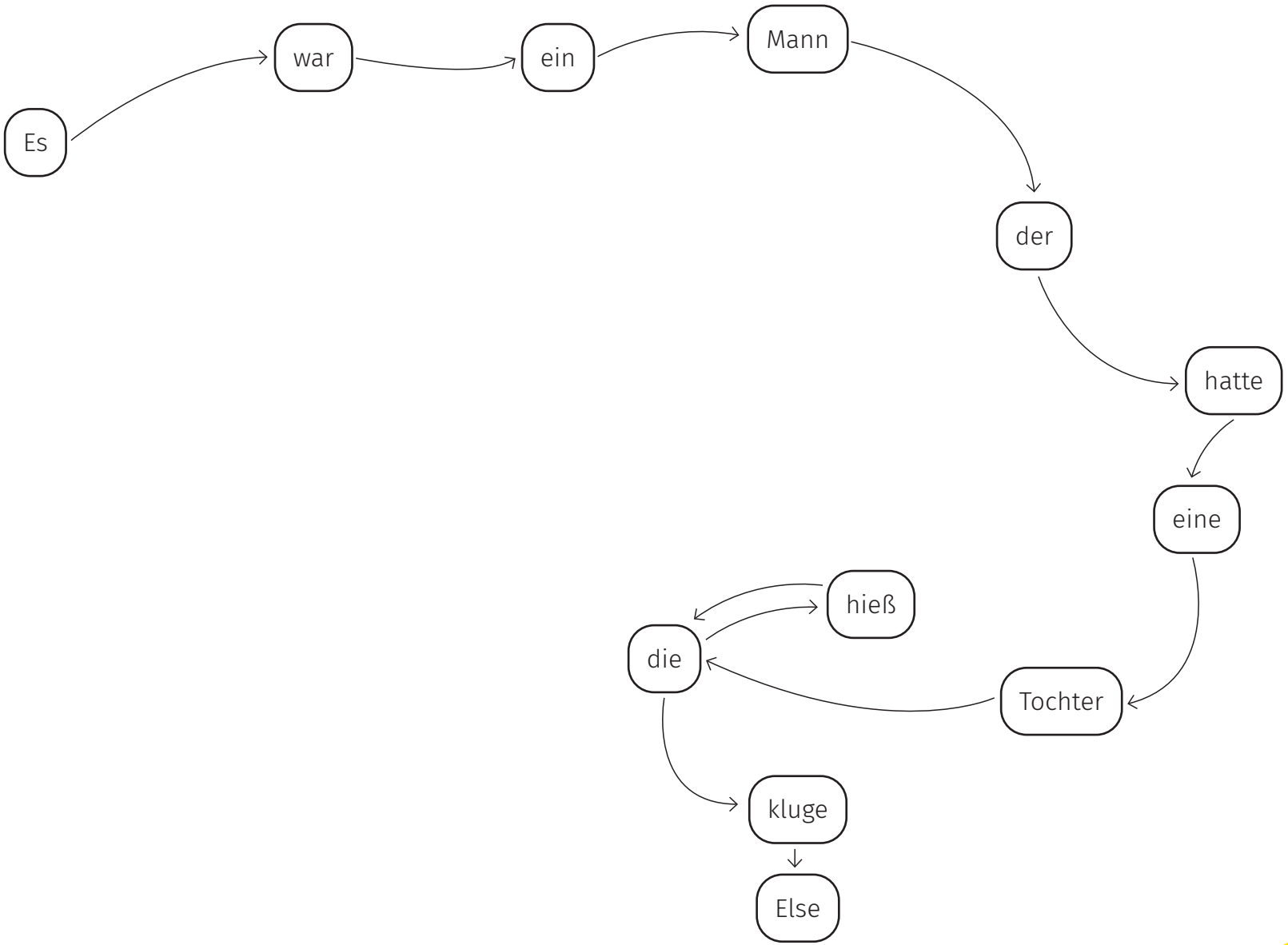


Sprachmodell “Grimms erste Sätze”



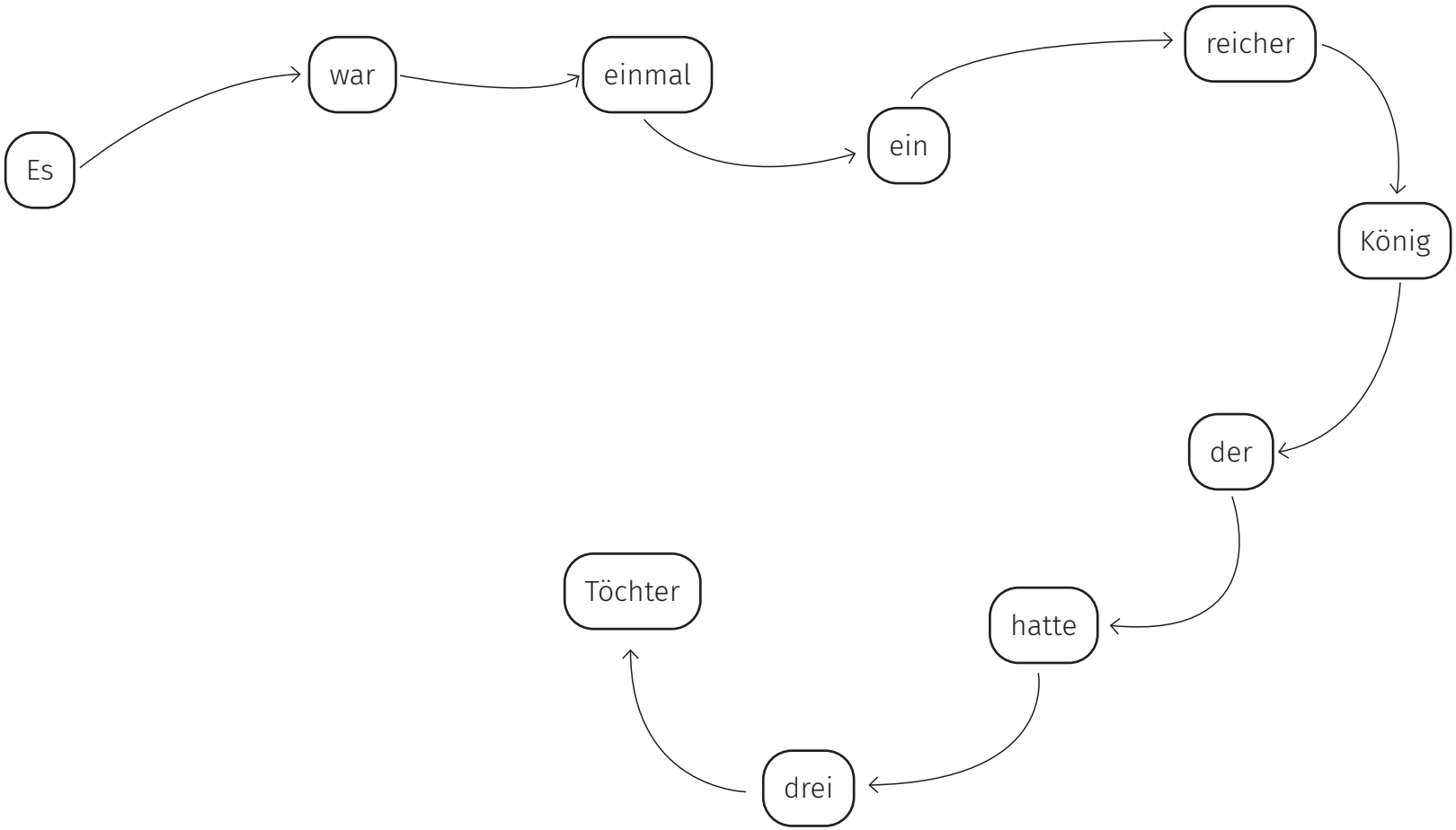
ComputingEducation
Computer science explained!

Sprachmodell “Grimms erste Sätze”



TrainDL

Sprachmodell “Grimms erste Sätze”



Sprachmodell “Grimms erste Sätze”

