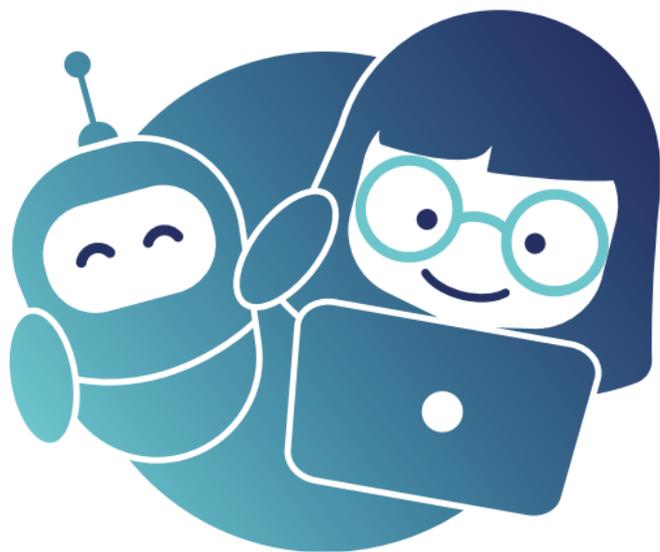


2

I'm not a Robot



Toolbox #2

**Chi può riconoscere  
un robot?**

## Introduzione

### Di che si tratta?

Come fanno i bambini a riconoscere un robot? Cosa identificano i bambini come qualcosa di tecnico? I bambini imparano attraverso i giochi e con i materiali della cassetta degli attrezzi.

Come possono riconoscere i robot e i dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale nella loro vita quotidiana. vita quotidiana. Gli educatori aiutano i bambini a riflettere sulle differenze tra i robot e i dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale e gli esseri umani.

### Il punto di vista dei bambini

#### Domande dei bambini

Riconosci un robot quando ne vedi uno?

Un robot riconoscerebbe voi?

Dove vive il robot?

Che cos'è un robot?

Che aspetto ha un robot? Un robot ha gambe, braccia, mani ecc.?

Cosa può fare un robot?

Come si muove un robot?

# 2

## Cosa sappiamo

I robot e i dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale fanno già parte della nostra vita quotidiana. I bambini di tutte le età li incontrano continuamente nella loro vita di tutti i giorni e potrebbero perfino non rendersi conto che stanno utilizzando un robot o un dispositivo controllato dall'intelligenza artificiale. Spesso anche noi adulti non siamo consapevoli se e quanto l'intelligenza artificiale sia nascosta nei nostri oggetti quotidiani. Sappiamo però che l'uomo deve accendere il robot o il dispositivo controllato dall'intelligenza artificiale per farlo funzionare - anche se a volte vengono usati dei timer e i robot si avviano automaticamente.

### Esempi di robot nella vita quotidiana

- frigoriferi
- automobili
- aspirapolveri
- computer
- smartphone
- console per videogiochi
- e molto altro ancora

## Obiettivi

# Professionisti pedagogisti

### Aumentare la consapevolezza

Essi stessi utilizzano molti dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale.

### Riconoscere e chiarire le differenze

Differenze tra robot o dispositivi controllati dall'IA e gli esseri umani.

### Creare attività educative

Creare giochi e attività educative per differenziare gli esseri umani dalle macchine.

### Comprendere l'entusiasmo dei bambini

per i robot e altri dispositivi tecnologici.

## Bambini

### Sviluppare la consapevolezza

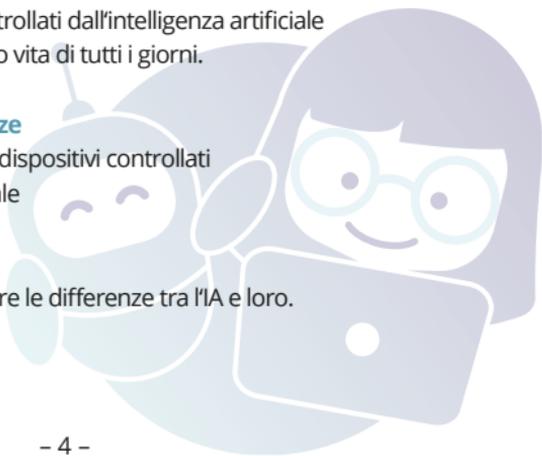
Robot e dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale sono presenti nella loro vita di tutti i giorni.

### Riconoscere le differenze

Tra gli esseri umani e i dispositivi controllati dall'intelligenza artificiale

### Chiarire le differenze

I bambini sanno indicare le differenze tra l'IA e loro.



# Riconoscere i robot

## Materiali

### Immagini

Animali, strumenti, esseri umani, dispositivi tecnici, aspirapolvere, smartphone, ecc.

### 2 scatole (o più)

## Preparazione

Per prima cosa disporre tutte le immagini a faccia in giù sul pavimento. Preparare due scatole di cartone. Etichettare le scatole con le immagini: una scatola con un'immagine di animali e una con un'immagine di robot. Posizionare le scatole negli angoli opposti della stanza. Ora la stanza è pronta per giocare.

## Implementazione

Un bambino alla volta sceglie un'immagine e deve ordinarla nella casella corretta. Continuare fino a quando tutte le immagini sul pavimento sono state ordinate. Discutere con i bambini il motivo per cui avete messo quale carta in quale scatola. Questo può essere fatto durante l'attività o in seguito.

## Variazione

1. Mettere della musica. Quando interrompete la musica, ogni bambino prende un'immagine e la mette nella casella corrispondente.
2. Predisporre più scatole per offrire maggiori opportunità di differenziazione.
3. Creare una griglia sul pavimento usando gesso o nastro adesivo ecc. Utilizzare un robot (beebot, bluebot, ecc.) per mettere in ordine le immagini con esso.

## Esercizio

Level ●●

2

# Caccia al tesoro dei robot

### Materiali

#### 1 fotocamera digitale o più

Smartphone, tablet

### Implementazione

Iniziare una caccia al tesoro dei robot con i bambini. Cercare e trovare i robot con i bambini all'asilo o durante una passeggiata nel quartiere. Tutto ciò che ai bambini appare come un robot viene fotografato.

Durante la passeggiata e le fotografie, discutere con i bambini le domande corrispondenti

Riconoscete un robot quando ne vedete uno?

Un robot riconoscerebbe voi?

Dove vive il robot?

Che cos'è un robot?

Che aspetto ha un robot? Un robot ha gambe, braccia, mani e così via?

Cosa può fare un robot?

Come si muove un robot?

### Variazione

I bambini fotografano da soli tutti i robot che trovano. Poi guardano le foto assieme nel gruppo e discutono su cosa sia un robot.

# 2

## Esercizio

Level ● ●

# Gli esseri umani si trasformano in robot

### Materiali

**Qualcuno che vorrebbe interpretare un robot**

smartphone, ecc.

**2 scatole (o più)**

**Immagini**

Animali, strumenti, esseri umani, dispositivi tecnici, aspirapolvere,

**Gesso o nastro adesivo**

per creare una griglia sul pavimento

### Preparazione

Disegnare una griglia sul pavimento usando gesso, nastro adesivo ecc. Posizionare le immagini nella griglia con il viso rivolto verso l'alto. Etichettare le scatole con le immagini, una scatola con un'immagine di animali e una con un'immagine di robot. Posizionare le scatole ai lati opposti della griglia. La stanza è ora pronta per il gioco. Discutere brevemente con i bambini e gli adulti sul perché un robot abbia bisogno di comandi.

### Implementation

I bambini ora programmano il „robot“ pronunciando semplici comandi ad alta voce. Semplici comandi potrebbero essere:

- Raccogli l'immagine!
- Cammina per tre passi!
- Metti giù l'immagine

Le prime volte che fate questo gioco potrebbe essere opportuno che l'adulto faccia il ruolo del robot, per dimostrare che il robot si muove solo quando è programmato. È importante che gli adulti facciano davvero solo quello che i bambini dicono loro di fare, cioè si trasformino davvero in robot. Quando i bambini capiscono il gioco, possono iniziare a programmare a vicenda. L'obiettivo è che i „robot“ ordinino le immagini nelle caselle corrette.

### Variazione

Potete utilizzare schede di comando con simboli, per comandare il robot.

# Suggerimenti per lo studio in profondità

## Letteratura



„Hello Ruby – Wenn Roboter zur Schule gehen“  
by Linda Luikas



„Hello Ruby – Journey inside the computer“  
by Linda Luikas

## Impronta

Toolbox #2 è stato creato nel 2022 da Ulrike Stadler-Altman, Susanne Schumacher, Michael Højbjerg, Mia Lind, Karen Sterling, Michelle Kjær Vennekilde, Paulina Landtved



Fakultät für Bildungswissenschaften  
Facoltà di Scienze della Formazione  
Facultà de Scienze dla Formazione

Brixen  
Bressanone  
Pergenen



Børneinstitution  
Holluf Pile - Tingkær

KLAX



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Il supporto della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale: <https://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/4.0/>

