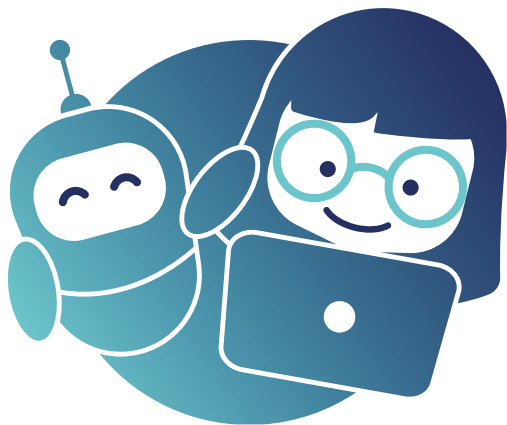


2

I'm not a Robot



Toolbox #2

Kas pažišta robotą?

Ižanga

Apie priemonių rinkinį

Kaip vaikai atpažįsta robotą? Ką vaikai laiko techniniu dalyku? Vaikai mokosi žaisdami ir naudodamiesi priemonių rinkinyje esančia medžiaga.

Kaip jie gali atpažinti robotus ir dirbtinio intelekto valdomus prietaisus savo kasdiniame gyvenime. Pedagogai padeda v aikams suprasti, kuo nuo žmonių skiriasi robotai ir (arba) AI valdomi prietaisai.

Ką apie tai žinome?

Siekiniai

Vaikų nuomonė

Galimi vaikų klausimai

Ar atpažįstate robotus, kai juos pamatote?

Ar robotai jus atpažintų?

Kur gyvena robotai?

Kas yra robotas?

Kaip robotai atrodo? Ar robotai turi kojas, rankas, plaštakas ir t. t.?

Ką robotai gali daryti?

Kaip robotai gali judėti?

Užduotys

2

Ką apie tai žinome?

Robotai ir DI valdomi prietaisai jau yra mūsų kasdienio gyvenimo dalis. Įvairaus amžiaus vaikai nuolat susiduria su jais kasdienybėje ir net nesusimąsto, kad naudojami robotu ar DI valdomu prietaisu. Dažnai net ir mes, suaugusieji, nežinome, ar mūsų kasdieniauose daiktuose slypi DI ir kiek jo yra.

Tačiau žinome, kad žmogus turi įjungti robotą arba DI valdomą prietaisą, kad jis pradėtų veikti, nors kartais naudojami laikmačiai ir robotai įsijungia automatiškai.

Robotų pavyzdžiai kasdieniame gyvenime

- Šaldytuvai
- automobiliai
- dulkių surbliai
- kompiuteriai
- išmanieji telefonai
- vaizdo žaidimų konsolės
- ir dar daugiau

Siekiniai

Pedagogai

Sužinos,

kad patys naudoja daugybę DI valdomų prietaisų.

Galės atpažinti ir paaiškinti skirtumus

tarp robotų ar DI valdomų prietaisų ir žmonių.

Galės kurti žaidimus

ir edukacinius užsiėmimus, skirtus žmonėms ir mašinoms atpažinti.

Supras vaikų entuziazmą

dėl robotų ir kitų techninių prietaisų.

Ką apie tai žinome?

Siekiniai

Darželinukai

Sužinos,

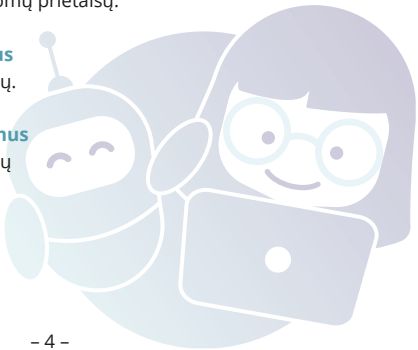
kad jų kasdieniame gyvenime yra robotų ir DI valdomų prietaisų.

Identifikuos skirtumus

tarp žmonių ir mašinų.

Galės įvardyti skirtumus

tarp žmonių ir mašinų



Užduotys

Atpažinti robotus

Ko reikia?

- Ivairių nuotraukų:** 2 dėžučių (arba daugiau)
 gyvūnų, įrankių, žmonių,
 techninių prietaisų, dulkių
 siurblio, išmanaus telefono
 ir kt.

Pasiruošimas

Pirmiausia visus paveikslėlius padėkite ant grindų vaizdu į apačią. Pasiruoškite dvi kartonines dėžes. Pažymėkite dėžutes su paveikslėliais: ant vienos dėžutės – gyvūnų paveikslėlis, ant kitos – roboto paveikslėlis. Dėžes pastatykite priešinguose kambario kampuose. Dabar kambarys paruoštas žaidimui.

Eiga

Vienas vaikas vienu metu pasirenka paveikslėlį ir turi jį nunešti ir įdėti į reikiamą dėžę. Tęskite, kol sudėliosite visus ant grindų esančius paveikslėlius. Su vaikais aptarkite, kodėl būtent tą paveikslėlį įdėjote į tam tikrą dėžutę. Tai galima daryti užsiėmimo metu arba po jo.

Galimi variantai

1. Įsijunkite muziką. Kai sustabdysite muziką, kiekvienas vaikas paims po paveikslėlį ir įdės jį į atitinkamą dėžę.
2. Padėkite kelias dėžes, kad būtų galima surūšiuoti nuotraukas dar kitaip.
3. Kreida, lipnia juosta ir pan. ant grindų nubraižykite tinklę. Naudokite robotą („Beebot“, „Bluebot“ ir pan.) ir kartu su juo rūšiuokite paveikslėlius.

Robotų lobio medžioklė

Ko reikia?

**1 Vieno ar daugiau
skaitmeninių fotoaparatų**

Išmaniojo telefono arba
planšetinio kompiuterio

Ką apie tai
žinome?

Eiga

Kartu su vaikais leiskitės į robotų lobio paieškas. Ieškokite ir suraskite robotus su vaikais darželyje arba vaikščiodami po apylinkes. Viskas, kas vaikams atrodo kaip robotas, yra fotografuojama.

Pasivaikščiavimo ir fotografavimo metu aptarkite su vaikais atitinkamus klausimus.

Siekiniai

Ar atpažįstate robotus, kai juos pamatote?

Kur gyvena robotai?

Kas yra robotas?

Kaip robotai atrodo? Ar robotai turi kojas, rankas, plaštakas ir t. t.?

Ką robotai gali daryti?

Kaip robotai gali judėti? Do you

recognize a robot when you see one?

Galimi variantai

Vaikai vieni fotografuoja visus rastus robotus. Tada jie kartu grupėje apžiūri nuotraukas ir aptaria, kas yra robotas.

Žmonės virsta robotais

Ko reikia?

To, kuris norėtų vaidinti robotą 2 dėžučių (ar daugiau)

Įvairių nuotraukų:

gyvūnų, įrankių, žmonių,
techninių prietaisų, dulkių siurblio, išmanaus telefono ir kt.

Kreidos arba lipnios juostos

ant grindų padaryti tinklą.

Pasiruošimas

Kreida, lipnia juosta ir pan. ant grindų nubraižykite tinklą. Sudėkite paveikslėlius į tinklą vaizdu į viršų. Pažymėkite dėžutes su paveikslėliais: ant vienos dėžutės – gyvūnų paveikslėlis, ant kitos – roboto paveikslėlis. Padėkite dėžes priešingose tinklo pusėse. Dabar kambarys paruoštas žaidimui. Trumpai aptarkite su vaikais ir suaugusiais, kodėl robotui reikia komandų.

Eiga

Dabar vaikai programuoja „robotą“ garsiai sakydami paprastas komandas. Paprastos komandos gali būti tokios:

Paimk paveikslėlį! / Ženk tris žingsnius! / Padėk paveikslėlį

Pirmus kelis kartus žaidžiant šį žaidimą gali būti prasminga, kad suaugusysis atlieka roboto vaidmenį ir parodo, kaip robotas juda tik tada, kai yra užprogramuotas. Svarbu, kad suaugusieji iš tiesų darytų tik tai, ką jiems liepia vaikai, t. y. iš tiesų pavirstų robotais. Kai vaikai supranta žaidimo esmę, jie gali pradėti programuoti vienas kitą. „Robotų“ tikslas – surūšiuoti paveikslėlius į reikiamas dėžes.

Galimi variantai

Galima naudoti komandų korteles su simboliais, duodančiais komandą robotui.

Ką apie tai žinome?

Siekiniai

Užduotys

Patarimai pagilintam mokymuisi

Literatūra



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



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

Rengėjai

2 priemonių rinkinį 2022 m. sukūrė Ulrike Stadler-Altman, Susanne Schumacher, Michael Højbjerg, Mia Lind, Karen Sterling, Michelle Kjær Vennekilde, Paulina Landtved



VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCMXXII



Fakultät für Bildungswissenschaften
Facoltà di Scienze della Formazione
Facultà de Sciences de la Formazion

Brixen
Bressanone
Persenon



Børneinstitution
Holluf Pile - Tingkær

KLAX



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

Šio leidinio turinys atspindi tik autorių požiūrį. Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį šiam leidinyje esančios informacijos panaudojimą.



Šiam darbui taikoma licencija Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International:
<https://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/4.0/>

