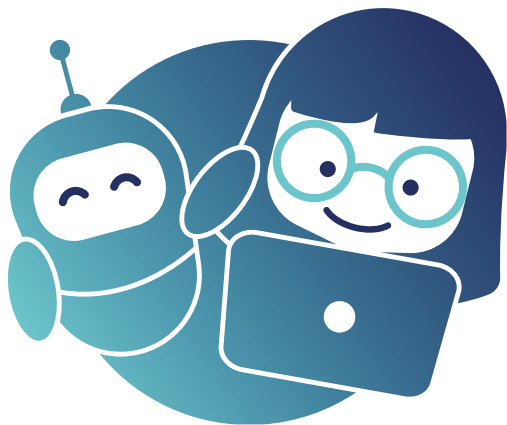


9

I'm not a Robot



Toolbox #9

Ar robotai gali
būti draugais?

Ižanga

Apie priemonių rinkinį

Šiame rinkinyje nagrinėjami esminiai technologijų, robotų ir dirbtinio intelekto moralės ir etikos klausimai. Žmogaus charakterio ir dorybių ugdymas siejamas su robotų naudojimu ir sąveika su jais.

Siekiant išryškinti panašumus ir skirtumus, bus sugretinama žmogaus ir žmogaus sąveika su žmogaus ir roboto sąveika. Priemonių rinkinyje siūlomos veiklos taip pat padės ugdyti vaikų socialines ir emocines kompetencijas. Daugiausiai dėmesio skiriama moraliniams veiksams ir draugystei.

Kalbant apie turinį, pateikiamos nuorodos į Priemonių rinkinį Nr. 8 „Ar robotai jaučia?“, kuriame taip pat nagrinėjamas robotų humanizavimo klausimas, ir Priemonių rinkinį Nr. 2 „Kas pažįsta robotą ar DI?“, kuriame paaiškinama, kad robotus kuria ir valdo žmonės.

Vaikų nuomonė

Kokiose gyvenimo situacijose ir atvejais robotas gali būti draugas?
Kokiose situacijose robotas galėtų pakeisti žmogų?
O kokiose situacijose jis negalėtų?

Galimi vaikų klausimai

Ką reiškia žodis „draugas“?
Kas yra draugystė?
Kaip robotai gali padėti mums tobulėti?

9

Ką apie tai žinome?

Technologijų plėtra dabar leidžia kalbėti apie socialinę sąveiką ir bendravimą tarp žmonių ir robotų, kurie gali atlikti draugų, kompanionų ir mokytojų vaidmenis (Neumann, 2020). Pastaraisiais dešimtmečiais atsirado socialinių robotų sąvoka.

Svarbu pažymėti, kad socialiniai robotai gali padėti žmonėms įvairiose socialinio ir kasdienio gyvenimo srityse, įskaitant pramogas, laisvalaikį, asmenines paslaugas, valymą, saugumą ir pagyvenusių žmonių priežiūrą. Robotai taip pat naudojami švietime, ypač mokantis kalbų, suteikiant mokymosi patirties ir padedant mokytis tam tikrų dalykų, pavyzdžiui, biologijos, chemijos ar matematikos, tačiau mokytojų ir tėvų požiūris į robotiką ankstyvojoje vaikystėje yra labiau neigiamas nei teigiamas.



Source Unsplash.com | Andy Kelly

Įžanga

Ką apie tai
žinome?

Siekiniai

Užduotys

Siekiniai

Pedagogai

Moralė ir etika

Priims iššūkį kalbėtis su vaikais apie moralę ir etiką.

Galimas polinkis antropomorfizuoti robotus

Supras, kad vaikai antropomorfizuoja robotus ir todėl mano, kad robotai elgiasi moraliai.

Robotai ir DI pagrįstų prietaisų veikimas

Gebės kvestionuoti moralinius ir etinius principus, susijusius su robotų ar dirbtinio intelekto valdomų prietaisų veiksmis.

Darželinukai

Žmonių ir robotų skirtumai

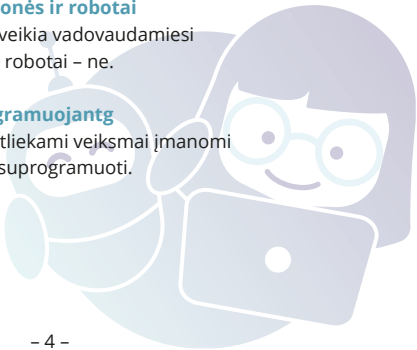
Sužinos, kad žmonės ir robotai skiriasi.

Moralės principai: žmonės ir robotai

Supras, kad žmonės veikia vadovaudamiesi moralės principais, o robotai – ne.

Robotų veikimas programuojant

Supras, kad roboto atliekami veiksmai įmanomi tik dėl to, kad jie yra suprogramuoti.



Robotai kaip augintiniai

Ko reikia?

Planšetinio kompiuterio + „Tamagotchi“ žaidimo
(arba panašūs žaidimai „Axolochi“, „Pet Dog“, „Huggy“)

Pasiruošimas

Įdiekite „Tamagotchi“ žaidimą į planšetinį kompiuterį (pvz., „Catgotchi“, „PakkaPets“). Taip pat galite laisvai naudotis kitais panašiais žaidimais.

Eiga

Vaikai gali pasirinkti vieną iš „Tamagotchi“ personažų ir paaiškinti savo pasirinkimą. Pabandykite kelias dienas auginti „Tamagotchi Pet“ gyvūnėlį. Mokytojas inicijuoja diskusiją su vaikais apie augintinį.

Aptarimas

Palyginkite šį gyvūną su tikru gyvūnu.

Kuo jie panašūs, kuo skiriasi?

Kaip jūs juo rūpinatės?

Ar jums smagu su juo žaisti?

Ar jis jus pralinksmina, kai jums liūdna?

Ar jis geras draugas? Kodėl?

Šuniukas ar kačiukas gali būti mano geriausiu draugu.

Ar „Tamagotchi“ gali būti mano geriausiu draugu?

Roboto-draugo ir gyvūno-draugo palyginimas (1)

Ko reikia?

Planšetinio kompiuterio + „Tamagotchi“ žaidimo (arba panašūs žaidimai „Axolochi“, „Pet Dog“, „Huggy“)

Kreidos Lipnios juostos arba didelio popieriaus lapo **Schemos Image Cards**

Pasiruošimas

Pažaiskite su „Tamagotchi“. Po žaidimo paimkite gyvūnams ir robotams skirtas korteles ir aptarkite gyvūnų ir robotų skirtumus bei galimas emocijas. Taip pat galite naudoti kitus panašius žaidimus.

Eiga

Pažaidę su „Tamagotchi“, palyginkime gyvūną draugą su „Tamagotchi“ draugu. Ant grindų nubraižykite 2 diagramas. Vienos diagramos viduryje pavaizduotas „Tamagotchi“ robotas, kitoje – gyvūnas. Paimkite korteles su įvairių robotų ir gyvūnų paveikslėliais. Schemoje išdėliokite korteles, kurios atitinka robotą, o kurios tikrą gyvūną. Pasikalbėkite su vaikais apie emocijas, susijusias su robotais ir su gyvūnais.

Aptarimas

Kuo robotas panašus į gyvūną? Kuo jie skiriasi? Ką jaučia robotas? Ką jaučia gyvūnas? Ką robotas gali daryti / daro? Ką gali daryti / veikti gyvūnas? Kas motyvuoja robotą-draugą kažką daryti, veikti? Kas motyvuoja jus kažką veikti, draugauti / nedraugauti su gyvūnu?

Roboto-draugo ir gyvūno-draugo palyginimas (2)

Ko reikia?

Planšetinio kompiuterio + „Tamagotchi“ žaidimo (arba panašūs žaidimai „Axolochi“, „Pet Dog“, „Huggy“)

Kreidos Lipnios juostos arba didelio popieriaus lapo **Schemos Image Cards**

Pasiruošimas

Pažaiskite su „Tamagotchi“ aukštesniuoju lygu. Po žaidimo paimkite gyvūnų ir robotų korteles ir aptarkite draugiškumą bei draugystei būdingas emocijas. Taip pat galite naudoti kitus panašius žaidimus.

Eiga

Ant grindų nubraižykite panašumų ir skirtumų diagramą (pieškite kreida, naudokite lipnią juostą arba didelį popieriaus lapą). Į vidurinius apskritimus įdėkite „Tamagotchi“ robotą ir gyvūną.

Paimkite korteles su gyvūnais, robotais ir gyvūnais-robotais.

Išrikiuokite, kurios kortelės tinka robotui, kurios – gyvūnui, o kurios – abiems.

Aptarkite draugystę su „Tamagotchi“ robotu ir tikru gyvūnu; kuriam draugui pirmenybę teikčiau aš, o kuriam – jūs.

Pasikalbėkite apie tai, kokios savybės būdingos draugui-robotui, o kokios - draugui-gyvūnui.

Aptarimas

Ar robotas gali būti draugas? Kas būdinga / nebūdinga robotui kaip draugui kuris yra kompiuterio ekrane? Kas būdinga / nebūdinga gyvūnui kaip draugui? Kas būdinga / nebūdinga robotui-gyvūnui?

Patarimai pagilintam mokymuisi

9

Nuorodos

5 Best Personal Robots You Can Buy In 2023

<https://youtu.be/eTQVZq9UTng>



Tower Of Power | Preschool Learning Videos | Rob The Robot

<https://youtu.be/xHobIEj1BGw>



Shelly, a Robot Capable of Restraining Children's Robot Abuse

<https://youtu.be/37jOzS0sK3c>



Rengėjai

9 priemonių rinkinį 2022 m. sukūrė Lina Kaminskienė, Ilona Tandzegolskienė-Bielaglovė, Ulrike Stadler-Altman and Susanne Schumacher



VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCMXXXI



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

Brixen
Bressanone
Pesenon



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 šiame leidinyje esančios informacijos panaudojimą.



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

