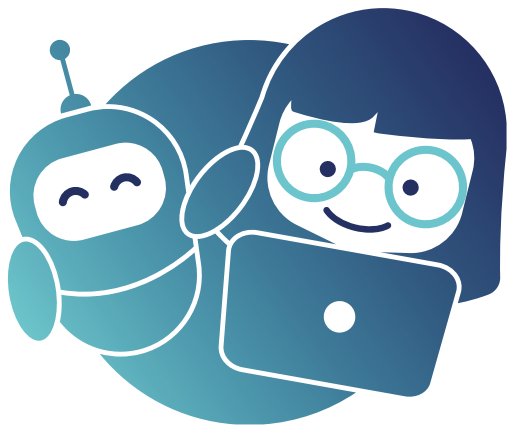


9

I'm not a Robot



Toolbox #9

**Kan en robot
være min ven?**

Introduktion

Hvad handler det om?

De grundlæggende spørgsmål om moral og etik i forhold til teknologier, robotter og KI behandles i denne værktøjskasse. Der trækkes forbindelser mellem udviklingen af menneskelig karakter og menneskelige dyder med brug af og interaktion med robotter. Kontraster mellem menneske-menneske-interaktion og menneske-robot-interaktion vil blive brugt til at fremhæve paralleller og forskelle. De aktiviteter, der foreslås i værktøjskassen, bidrager også til udviklingen af børns sociale og følelsesmæssige kompetencer. Moralsk handling og venskab er i centrum for dette.

Indholdsmæssigt er der henvisninger til Værktøjskasse 8: Har en robot følelser? hvor spørgsmålet om menneskeliggørelse af robotter også behandles, og værktøjskasse 2: Hvem kender en robot? hvor det præciseres, at robotter konstrueres og styres af mennesker.

Børns perspektiv

- I hvilke situationer i livet kan en robot være min ven?
- I hvilke situationer kan en robot erstatte et menneske?
- Og i hvilke kan den ikke?

Børnespørgsmål

Hvad betyder ordet „ven“?

9

Hvad vi ved

Udviklingen af teknologi giver os mulighed for at tale om social interaktion og kommunikation mellem mennesker og robotter i roller som venner, ledsagere og vejledere (Neumann, 2020). Begrebet sociale robotter er opstået i de sidste årtier.

Det er vigtigt at bemærke, at sociale robotter kan hjælpe mennesker på forskellige områder af det sociale og daglige liv (Neumann, 2020). Robotter bruges også i undervisningen, især til at lære sprog, give læringserfaringer og støtte læring i visse fag som biologi, kemi eller matematik, men lærernes og forældrenes holdning til robotteknologi i den tidlige barndom er mere negativ end positiv.



Source [Unsplash.com](https://unsplash.com/photos/8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F8F) | Andy Kelly

Mål

Pædagoger

Taler med børnene om moral og etik

At forstå, at børn tillægger robotter menneskelige egenskaber og antager derfor også, at de handler moralsk

Kan sætte spørgsmålstegn ved moralske og etiske principper i forhold til handlinger fra robotter eller AI-drevne enheder

Børn

At de ved, at mennesker og robotter er forskellige

Anerkender, at mennesker handler i overensstemmelse med moralske principper, men robotter gør ikke

Forstå, at handlinger udført af en robot kun er mulige på grund af programmering af mennesker



Robotter som kæledyr

Materialer

IPad + Tamagotchi spil

Forberedelse

Installer Tamagotchi-spillet på din iPad (for eksempel Catgotchi, PakkaPets).

Implementering

Børnene skal vælge en af Tamagotchi-figurene og forklare hvorfor de har valgt lige netop denne. Børnene skal nu opdrage deres Tamagotchi Pet i et par dage. Pædagogen indleder en diskussion med børn om kæledyret, med følgende spørgsmål:

Refleksion

Lad os sammenligne dette dyr med et levende dyr.
Hvordan ligner de hinanden, hvordan er de forskellige?
Hvordan passer du den?
Er det sjovt at lege med dit virtuelle dyr?
Opmuntrer han dig, når du er ked af det?
Er han en god ven? Hvorfor?
En hvalp eller en killing kan være min bedste ven.
Kan en Tamagotchi være min bedste ven?

Øvelse

Level ● ○

9

Sammenligning mellem Tamagotchi ven og dyreven

Materialer

iPad + Tamagotchi spil**Kridt****Tape** eller stort stykke papir**Skema****Billedkort (se Vedhæftning)**

Forberedelse

Spil Tamagotchi spillet. Bagefter kan du bruge dyr og robotkortene til at drøfte forskellen på dyr og robotter og deres følelser. Du kan også bruge lignende spil

Implementering

Efter at have spillet Tamagotchi-spillet, skal i nu sammenligne en dyreven med en Tamagotchi-ven. Tegn 2 diagrammer på gulvet (tegn med kridt, brug tape eller et stort stykke papir). I den ene cirkel lægger du billedet en Tamagotchi-robot og i den anden lægger du billedet af et levende dyr. Brug de forberedte kort og sæt dem ind i skemaet således at de billeder der matcher robotten, ligger sammen med robotten og de billeder der matcher det rigtige dyr, ligger sammen med det rigtige dyr.

Refleksion

Hvordan ligner en robot et dyr? Hvad er forskellen? Hvilke følelser har en robot? Hvilke følelser har et dyr? Hvad kan en robot gøre? Hvad kan et dyr gøre? Hvad motiverer en robot til at bevæge sig eller handle? Hvad motiverer dig til at bevæge dig eller handle, eller til at være gode venner med et dyr?

Sammenligning mellem Tamagotchi ven og dyreven

Materialer

iPad + Tamagotchi spil

Kridt

Tape eller stort stykke papir

Skema

Billedkort (se Vedhæftning)

Forberedelse

Spil Tamagotchi-spil på et højere niveau. Efter at have spillet, tag anilams og robotkort og diskuter om venlighed og følelser, der er karakteristiske for venskab. Du kan også frit bruge andre lignende spil.

Implementering

Tegn et diagram over ligheder og forskelle på gulvet (tegn med kridt, brug tape eller et stort stykke papir). I den ene midterste cirkel placeres et billede af Tamagotchi-robotten (blå cirkel) og i den anden midterste cirkel placeres billedet af det rigtige dyr (rød cirkel). Tag billedkortene fra bilagene og placer dem nu i de rigtige cirkler. De billeder der matcher Tamagotchi-robotten placeres i de blå cirkler, de billeder, der matcher det rigtige dyr, placeres i de røde cirkler, og de billeder der matcher begge, placeres i de grønne cirkler. Diskuter nu med børnene, hvordan venskabet er med en Tamagotchi-robot og med et rigtigt dyr.

Refleksion

Kan en robot være en ven? Hvad er karakteristisk eller ikke karakteristisk for en robot som en ven eller på en computer skærm?
Hvad er karakteristisk eller ikke for et dyr som ven?
Had er karakteristisk eller ikke for et robot dyr?

Tips til yderligere studie

Links

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>



Aftryk

Toolbox #9 was created in 2022 by Lina Kaminskienė, Ilona Tandzegolskienė-Bielaglovė, Ulrike Stadler-Altman and Susanne Schumacher



VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCHRSXII



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

Brixen
Bressanone
Perseon



Børneinstitution
Holluf Pile - Tingkær

KLAX



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



Europa-Kommissionens støtte til produktionen af denne publikation udgør ikke en godkendelse af indholdet, som kun afspejler forfatterens synspunkter. Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne heri.

Dette værk er licenseret under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

