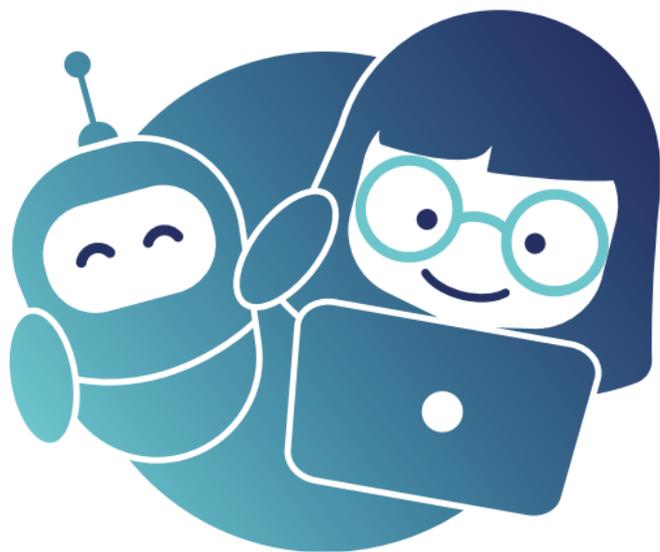


9

I'm not a Robot



Toolbox #9

**Un robot può
essere mio amico?**

Introduzione

Di che si tratta?

In questa cassetta degli attrezzi vengono affrontate delle domande fondamentali sulla moralità e sull'etica delle tecnologie, dei robot e dell'IA. Vengono disegnati i collegamenti tra lo sviluppo del carattere umano e delle virtù umane e l'uso e l'interazione con i robot.

I contrasti tra l'interazione uomo-uomo e l'interazione uomo-robot saranno utilizzati per evidenziare parallelismi e differenze. Le attività proposte nel toolbox contribuiscono anche allo sviluppo delle competenze sociali ed emotive dei bambini. L'azione morale e l'amicizia sono al centro di tutto questo.

In termini di contenuti, ci sono riferimenti al Toolbox 8: Un robot ha dei sentimenti?, in cui si affronta anche la questione dell'umanizzazione dei robot, e al Toolbox 2: Chi può riconoscere un robot?, in cui viene spiegato che i robot sono costruiti e controllati dall'uomo.

Punto di vista dei bambini

In quali situazioni di vita un robot può essere un amico?

In quali situazioni un robot potrebbe sostituire un essere umano?

E in quali situazioni non potrebbe?

Domande dei bambini

Che cosa significa la parola „amico“?

Che cos'è l'amicizia?

In che modo i robot possono aiutarci a sviluppare noi stessi?

Obiettivi

Professionisti pedagogisti

Moralità ed etica

Raccogliere la sfida di parlare di morale ed etica con i bambini.

Possibile tendenza ad antropomorfizzare i robot

Comprendere che i bambini antropomorfizzano i robot e quindi presumono che anch'essi agiscano moralmente.

Robot e operazioni con dispositivi basati sull'intelligenza artificiale

Possono mettere in discussione i principi morali ed etici in relazione alle azioni dei robot o dei dispositivi basati sull'AI.

Bambini

Differenze tra esseri umani e robot

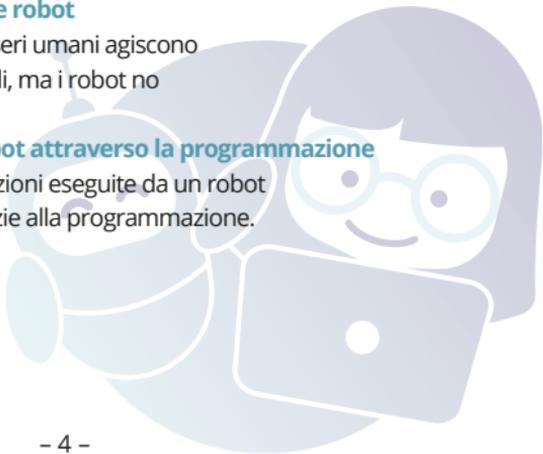
Sapere che gli esseri umani e i robot sono diversi.

Principi morali: umani e robot

Riconoscere che gli esseri umani agiscono secondo principi morali, ma i robot no

Funzionamento dei robot attraverso la programmazione

Comprendere che le azioni eseguite da un robot sono possibili solo grazie alla programmazione.



Robot come animali

Materiali

Tablet + gioco Tamagotchi

(o giochi simili Axolochi, Pet Dog, Huggy)

Preparazione

Installare il gioco Tamagotchi sul tablet (per esempio Catgotchi o PakkaPets). Siete anche liberi di utilizzare altri giochi simili.

Implementazione

I bambini possono scegliere uno dei personaggi Tamagotchi e spiegare la loro scelta. Cercare di allevare l'animaletto Tamagotchi per qualche giorno. L'insegnante avvia una discussione con i bambini sull'animaletto.

Riflessione

Confrontiamo questo animale con uno vero.

Come sono simili, come sono diversi?

Come vi prendete cura di lui?

È divertente per voi giocare con lui?

Vi tira su il morale quando siete tristi?

È un buon amico? Perché?

Un cucciolo o un gattino possono essere i miei migliori amici.

Un Tamagotchi può essere il mio migliore amico?

Esercizio

Level ● ○

9

Confronto tra amico robot e amico animale (1)

Materiali

Tablet + gioco Tamagotchi

(o giochi simili Axolochi, Pet Dog, Huggy)

Gesso**Nastro** o un grande pezzo di **bozza** di grafico**Schede immagini**

Preparazione

Giocare al gioco del Tamagotchi. Dopo aver giocato, prendete le carte degli animali e dei robot e discutete sulle differenze tra animali e robot e sulle possibili emozioni. Siete anche liberi di usare altri giochi simili.

Implementazione

Dopo aver giocato al gioco del Tamagotchi, confrontare un amico animale con un amico Tamagotchi. Disegnare 2 diagrammi sul pavimento. Al centro di uno schema mettere l'immagine di un robot Tamagotchi, nell'altro di un animale. Prendere le carte con le immagini di diversi robot e animali. Mettere nello schema quali carte corrispondono al robot e quali all'animale reale. Parlare con i bambini delle emozioni: quelle legate ai robot e quelle legate agli animali.

Riflessione

In cosa un robot è simile a un animale? Qual è la differenza tra di loro? Quali sentimenti ha un robot? Quali sentimenti ha un animale? Cosa può fare il robot? Cosa può fare l'animale? Cosa motiva l'amico robot a muoversi, ad agire? Cosa ti motiva a muoverti, ad agire per fare amicizia/ non fare amicizia con un animale?



Confronto tra un robot amico e un animale amico (2)

Materiali

Tablet + gioco Tamagotchi

(o giochi simili Axolochi, Pet Dog, Huggy)

Gesso

Nastro o un grande pezzo di **bozza** di grafico

Schede immagini

Preparazione

Giocate con il Tamagotchi a un livello superiore. Dopo aver giocato, prendete le carte degli animali e dei robot e discutete la cordialità e le emozioni che caratterizzano l'amicizia. Siete anche liberi di usare altri giochi simili.

Implementazione

Disegnare un diagramma di somiglianze e differenze sul pavimento (disegnare con il gesso, utilizzare il nastro o un grande pezzo di carta). Nei cerchi centrali mettere il Tamagotchi e l'animale.

Prendere le carte con animali, robot e animali robot. Disporre quali carte corrispondano al robot o all'animale e quali corrispondano a entrambi.

Parliamo di amicizie tra un Tamagotchi e un animale robot o un animale: quale amico preferirebbero i bambini e quale potrebbe essere il migliore amico. Parlate di quali siano le caratteristiche di un amico robot e quali caratteristiche di un amico animale.

Riflessione

Un robot può essere un amico? Cos'è caratteristico/insolito di un robot come amico sullo schermo di un computer? Cos'è caratteristico/insolito di un animale come amico? Cos'è tipico/insolito di un animale robot?

Suggerimenti per lo studio in profondità

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/xHoblej1BGw>



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

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



Impronta

Toolbox #9 è stato creato nel 2022 da Lina Kaminskienė, Ilona Tandzegolskienė-Bielaglovė, Ulrike Stadler-Altman and Susanne Schumacher



VYTAUTAS
MAGNUS
UNIVERSITY
MCMXXII



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

Brixen
Bressanone
Persenon



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/>

