



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

Moralės principai: žmonės ir robotai
Supras, kad žmonės veikia vedovudmiesi moralės principais, o robotai – ne.

Zmonių ir robotų skirtumai
Suzinos, kad žmonės ir robotai skiriasi.

Darželinukai

Robotai ir DI pagrįstų prietaisų veikimas
Gebės kvestionuoti moralinius ir etinius principus, susijusius su robotų ar dirbtinio intelekto valdomų prietaisų veikimais.

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

Moralė ir etika
Pirmis išsūki kalbėtis su vaikais apie moralę ir etiką.

Pedagogai

Siekiniai

Aptarimas
Palyginkite ši gyvūną su tikru gyvūnu. Kuo jie panašūs, kuo skiriasi? Kaip jūs jų rūpinatės? Ar jums smagu su juo žaisti? Ar jis jus pralinksmina, kai jums liūdna? Ar jis geras draugas? Kodėl? Šuniukas ar katūkas gali būti mano geriausiu draugu. Ar „Tamagotch“ gali būti mano geriausiu draugu?

Figa
Vaikai gali pasirinkti vieną iš „Tamagotch“ personažų ir paaiskinti savo pasirinkimą. Pabandykite kelias dienas auginti „Tamagotch“ Pet“ gyvūnelį. Mokytojas inicijuoja diskusiją su vaikais apie augintinį.

Pasirušimas
Įdėkite „Tamagotch“ žaidimą į planšetinį kompiuterį (pvz. „Catgotch“, „PakkaPets“). Taip pat galite laisvai naudotis kitais panašiais žaidimais.

Planšetinio kompiuterio + „Tamagotch“ žaidimo
(arba panašūs žaidimai „Axoloch“, „Pet Dog“, „Huggy“)
Ko reikia?

Robotai kaip augintiniai

Užduotys Level



Patarimai pagilintam mokymuisi

‘m not a Robot

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/xHobleJ1BGw>



Shelly, a Robot Capable of Restraining Children's Robot Abuse
<https://youtu.be/37jOzSOsK3c>



Rengėjai

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



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

Brixen
Bressanone
Pesenon

Berneinstitution
Holluf Pile - Tingkaer

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/>



Toolbox #9

Ar robotai gali būti draugais?



Source Unsplash.com | Andy Kelly

Svarbu pažymėti, kad socialiniai robotai gali padėti žmonėms įvairiose socialinio ir kasdienio gyvenimo srityse, įskaitant pramogą, laisvalaikį, asmenines paslaugas, valymą, saugumą ir pagyvėjusių 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 mokytųjų ir tėvų požiūris į robotiką ankstyvojoje vaikystėje yra labiau neigiamas nei teigiamas.

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

Ką apie tai žinome?

Įžanga

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 robotu 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?

Kuo robotas panašus į gyvūną? Kuo jį 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 jį kažką veikti, draugauti / nedraugauti su gyvūnu?

Aptarimas

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.

Figūra

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.

Pasiruošimas

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

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

Ko reikia?

Roboto-draugo ir gyvūno-draugo palyginimas (1)

Užduotys

Level



Ką apie tai žinome?

Užduotys

Level

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 **Schemas**
Image Cards

Pasiruošimas

Pažaiskite su „Tamagotchi“ aukštesniuojų 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 vidurius 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?

Instrukcija

Spausdinkite priekyje ir gale ant vieno lapo. (Apverstas ilga puse)

