



alter-8-9

Lektion 3

Emotionen und Robotik

Gruppe 5

Lektion 3

Emotionen und Robotik

 50 Minuten

Unterrichtsziel:

Die Schüler lernen, wie unterschiedliche Emotionen ausgedrückt werden. Anschließend entdecken sie den Unterschied im Ausdruck von Emotionen durch Menschen und Roboter. In dieser Lektion verknüpfen die Schüler Emotionen mit Erfahrungen. Die Schüler lernen, den Roboter so zu programmieren, dass er eine Geschichte (Erfahrung) erzählen kann, in der verschiedene Emotionen eine Rolle spielen.

Hinweis: In allen Lektionen wird auf den Lehrplan für digitale Kompetenz und die Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts geachtet.

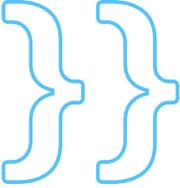
Benötigte Materialien:

-  Laptops/Tablets für alle Schüler Zugang
-  zu playbotix.io Zeichenutensilien (Papier, Bleistifte, Marker) Arbeitsblätter für
-  Schüler

Urheberrecht © 2024 Playbotix

Hinweise für den Lehrer:

- Zu jeder Lektion gehört auch ein Video. Starten Sie dieses Video für Teil 1 und pausieren Sie das Video zwischen den einzelnen Teilen.
- Nutzen Sie bei Bedarf auch die Support-Videos auf der Website, zum Beispiel für die Anmeldung und die Erstellung der App. Leiten Sie Schüler bei der Nutzung des Portals an und fördern Sie ihre Kreativität beim Erstellen der App. Schaffen Sie während der Unterrichtsdiskussion eine positive und unterstützende Atmosphäre.



Teil 1 Klassenzimmer: Roboter entdecken

10 min

Der Videolehrer stellt den Schülern eine Reihe von Fragen. Die Studierenden beantworten einzeln oder in Gruppen die folgenden Fragen auf Papier. Wenn die Schüler fertig sind, können die Antworten im Unterricht besprochen werden.

1. Was dich glücklich macht?
2. Wie zeigst du, dass du glücklich bist?

Besprechen Sie gemeinsam die genannten Situationen, die sie glücklich machen, und vervollständigen Sie eine Liste an der Tafel. Denken Sie an Feiertage, Geburtstage usw.. Lassen Sie sie auch Beispiele nennen, wie sie ihre Gefühle zeigen, z. B. durch Mimik, Körpersprache usw.

Starten Sie dann das Video erneut. Die Schüler erhalten die folgende Aufgabe und das Beispiel vom Videolehrer

3. 1. Die Schüler schreiben eine Geschichte, die unterschiedliche Emotionen zeigt. Zum Beispiel: Letzte Woche waren wir im Urlaub. Ich war sehr zufrieden, weil es im Ferienpark ein Schwimmbad gab. Wir gingen jeden Tag schwimmen. Mein Bruder nahm mir mein Schwimmbad und dann wurde ich sehr wütend. Zum Glück hat Papa es gelöst. Ich war traurig, als wir wieder nach Hause mussten.

Stellen Sie sicher, dass die Schüler in ihrer Geschichte mehrere Emotionen verarbeiten. Dies sorgt später für ein besseres Ergebnis

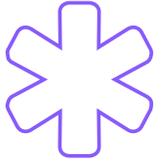
Teil 2 Independent: Robotik und Emotionen

30 min

Die Studierenden bearbeiten das Arbeitsblatt selbstständig weiter.

Sie befolgen die Schritte auf dem Arbeitsblatt, um sich anzumelden und eine App zu erstellen. Die Schüler lassen den Roboter ihre Geschichte erzählen und zeigen, wie er sich anfühlt. Während der Geschichte macht der Roboter entsprechende Gesten. Der Roboter sagt zum Beispiel: „Ich fühle mich immer glücklich, wenn ich mit meinen Freunden spiele.“ Als Geste blickt der Roboter fröhlich nach oben. Die Studierenden lernen, welche Emotionen und Gesten in Geschichten vorkommen und wie sie eingesetzt werden. Die Schüler lernen auch, dass Roboter keine Emotionen haben, sondern dass alles, was Roboter tun, von Menschen programmiert wird.

Als fertige Aufgabe erfinden die Schüler eine zusätzliche Geschichte oder sie erweitern ihre Geschichte mit den Blöcken, die sie noch nicht verwendet haben.



Betrachtung

10 min

Die Studierenden führen zunächst die Reflexion auf dem Arbeitsblatt durch.

Lassen Sie den Roboter eine Reihe von Geschichten erzählen und besprechen Sie diese Geschichten mit den Schülern. Kann der Roboter eine ebenso emotionale Geschichte erzählen wie die Schüler selbst? Nicht alle Schüler konnten ihre Geschichten zeigen. Sehen Sie nach, ob es auch andere Zeiten gibt, in denen die anderen Schüler ihre Geschichten ebenfalls vom Roboter erzählen lassen können.