

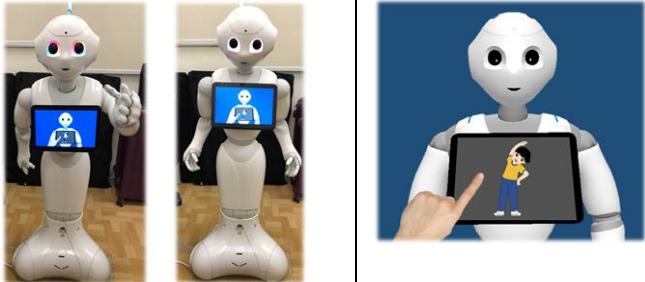


滙豐 150 週年慈善計劃
特殊學習需要學童 智能機械人教育方案 – Robot4SEN 計劃

- 課 件 名 稱 : 笑臉迎人
- 科 目 : 生活教育
- 教 學 單 元 : --
- 對 象 : 輕度智障或自閉症同學
- 年 級 : --
- 學 習 階 段 : --
- 授 課 形 式 : 個別 小組 全班
- 課件運作時間 : 15 至 25 分鐘
- 智能機械人 : Pepper NAO
- 演 示 模 式 : 講解 屏幕顯示 動作配合課題的需要
- 收集學生回應的 方 式 : 屏幕點選或互動 學生口頭回應 觸感功能(頭、手或腳)
視像訊息(包括面部情感或動作)
聲音訊息(例如拍手發出的聲音) 其他電子訊息
- 已 有 知 識 : 1. 懂得辨別簡單的顏色;
2. 掌握多少的概念;
- 學 習 目 標 : 1. 嘗試以開心臉孔進行社交活動;
2. 懂得如何展示笑容;
3. 初步了解到笑容會為人的樣貌帶來明顯分別。
- 教 學 安 排 :

教學內容 / 步驟	教具/備註
1. 啟動程式後，屏幕會顯示一位小朋友，老師可簡單地與同學先討論一下這位小朋友的表情，亦可嘗試請同學做出開心的臉部表情。	
2. 老師可協助同學輕觸 Pepper 的手背（左或右）進入下一版面。	
3. 同學按指示輕按 Pepper 的屏幕後，Pepper 會做出兩款不同的熱身運動： A: 緩步跑動作 B: 原地鬆弛動作 老師亦可嘗試鼓勵同學跟隨 Pepper 做少許熱身運動。	

<p>4. 當沒有再按屏幕約 30 秒，程式會自動進入下一活動，Pepper 眼睛會<u>持續</u>變成藍色，亦<u>間歇性</u>出現綠色。</p>	
<p>5. Pepper 會要求同學口頭講出它眼睛的顏色，如果同學講錯，它會發出指定聲音，並請同學再講過，直至同學答對為止。與此同時，Pepper 屏幕會顯示 3 個眼睛不同顏色的圖案，目的為容許同學以此作為回答模式。</p>	<p>假若同學講出綠色，Pepper 會先讚賞同學，同時亦會繼續問仍有什麼顏色。 [期望此部分可鼓勵同學樂意正視 Pepper 及與牠溝通]</p> 
<p>6. 程式自動繼續，Pepper 會表示很開心能與同學一起玩，且發出笑聲及做出開心的動作，屏幕亦同時顯示它笑的圖像。</p>	
<p>7. Pepper 請同學也向它展出笑容，但如果同學未能在指定時間內(約 30 秒)做出笑的表情，Pepper 會自動以慢速再度示範笑的過程，並在屏幕播放片段，顯示當我們笑時，嘴部會有什麼變化。 [老師可輕觸 Pepper 頭的後部(位置 C)令 Pepper 重覆此部分的過程]</p>	 
<p>8. 老師繼續鼓勵同學嘗試展露笑容，當同學能做到微笑時，Pepper 會偵測到並作出讚賞(Pepper 眼睛展現一些黃色)，同時會在屏幕播出另一段有較多燦爛笑容的影片。 [老師可輕觸 Pepper 手背令 Pepper 重覆此部分的過程]</p>	 
<p>9. Pepper 在以上過程中會記錄同學是否有微笑、笑或大笑。 [若發現 Pepper 沒有反應，老師可輕觸 Pepper 的前額(位置 A) 重啟笑容辨識方塊]</p>	
<p>10. 當同學展露到笑容(非微笑)或大笑，Pepper 眼睛會轉為全黃色，且屏幕會進入下一個版面。 [假若同學做不到這要求時，老師可按 Left Bumper 或 Right Bumper 直接進入下一版面。]</p>	 
<p>11. 分別收集同學兩個不同的選擇 [這個部分主要希望當收集到一定數量同學的數據時，看同學對嘴形的選擇會否與他/她在遊戲的表現存在特定關係]</p>	
<p>12. 兩個選擇均可在屏幕上點選，但必須要輕觸手背作實，未確實前同學仍可在屏幕上重新點選。</p>	
<p>13. 最後屏幕會再次顯示遊戲開始時出現的哪一位小朋友，老師可與同學闡述小朋友兩次出現時表情的分別，同時鼓勵同學與人相處時盡量保持多一點的笑容。</p>	
<p>14. 可隨時按 Pepper 的 Back Bumper 離開程式。 [有關數據已儲存在 Pepper 的系統內，可利用 ftp 取得： /home/nao/.local/share/PackageManager/smileatme-792676/Smile.db]</p>	