AI-ის ბავშვების მიერ ხშირი გამოყენება იწვევს ცნობიერების, კრეატიული აზროვნებისა და შემოქმედებითი უნარის დაკარგვას.

პრობლემა:

მსოფლიოში დღეს-დღეობით, ერთ-ერთი უმწვავესი პრობლემა არის ხელოვნური ინტელექტის არასწორი გამოყენება, რაც ბავშვებისთვის განსაკუთრებით დიდ პრობლემად იქცა. არამარტო ბავშვებისთვის, არამედ მოზარდებისთვის და ზრდასრულებისთვისაც მნიშვნელოვანი პრობლემაა, მაგრამ მათ აქვთ შესაძლებლობა, ისწავლონ და განვითარდნენ რადგან არის უამრავი პროექტი, ცნობის ასამაღლებელი ესეები, სტატიები, პოსტები, ლექციები, კურსები და სემინარები, რომლებიც მარტივად ხელმისაწვდომია მათთვის ცხოვრებასა და ინტერნეტში. მოზარდების მიერ არასწორად ხელოვნური ინტელექტის გამოყენება, ცნობილი პრობლემაა, ამის გამო შეიქმნა უამრავი გამოსავალი, მაგრამ ბავშვების მიერ არასწორი გამოყენება არც თუ ისე ცნობილია, იმის მიუხედავათ, რომ უფრო საშიში პრობლემაა მომავლისთის. ბავშვებს არ აქვთ საკმარისი ცოდნა, როგორ გამოიყენონ სწორად ხელოვნური ინტელექტი. არასწორად გამოყენების დროს ისინი ექცევიან ჩარჩოში, რის გამოც კარგავენ კრეატიულობას და განვითარებას ვეღარ ახერხებენ. ბავშვი, რმელიც ყველაფრის სწავლას იწყებს პატარა ასაკიდან და ეს ცოდნა ცხოვრებაში ყოველთვის დასჭირდება, მაგრამ თუ იგი სწავლისა და განვითარების ნაცვლად ხელოვნურ მიენდობა საქმის გასაკეთებლად, მისი კრეატიულობა შეიზღუდება.ინტელექტს .

მიზანი:

ჩვენი მიზანია ხელი შევუწყოთ ბავშვების განვითარებასა და შევინარჩუნოთ მათი კრეატიულობა, გავაკეთოთ ყველაფერი იმისთვის რომ მათ არ დაკარგონ წარმოსახვის უნარი და მიეჩვიონ ფიქრს პირდაპირ პასუხის კითხვის ნაცვლად, რასაც ხელს უშლის ხელოვნური ინტელექტის ხშირი გამოყენება.

ამოცანები:

1)რესურსების მოძიება.
2)რესურსების შექმნა.
3)ქეისის ჩამოწერა.
4)საავტორო უფლებების დაცვა.

აქტივობები:

- მოვიძიოთ ინტერნეტ სივრცეში არსებული რესურსები.
- თამაშის შექმნა და ამით შევძლებთ ბავშვებისთვის იმფორმაციის მიწოდებას.
- თამაშის ჩამოყალიბება და აწყობა, რათა სათანადოდ იმუშაოს.
- ონლაინ ვიდეოების გავრცელება, ჩვენი თამაშის შესახებ.
- სკოლებისთვის იმფორმაციის მიწოდება, ჩვენი თამაშის შესახებ.

გეგმა-გამოსავალი / სამოქმედო გეგმა:

ასეთი მწვავე პრობლემის გადასაჭრელად აუცილებელია ცნობიერების ამაღლება და გაერთიანება მიზნის მისაღწევად. პირველ რიგში, სოციალური ქსელის გამოყენებით უნდა გავავრცელოთ პრობლემა, რომელზეც ბევრმა არ იცის, ავტვირთავთ ვიდეოებს სხვადასხვა ქსელებში, როგორიცაა Tik Tok, YouTube, X (Twetter) , რაც მარტივია დღევანდელ სამყაროში ინტერნეტისა და განსხვავებული აპლიკაციების დახმარებით. ამის შემდეგ, რამდენიმე ხელოვნების კურსზე მოსწავლე მოხალისესაც შეეძლება შექმნას, მრავალფეროვანი პროექტი, რაც იქნება წამახალისებელი ბავშებისთვის და მათთვის ეს ახალი გამოცდილება იქნება. რადგან პროექტი არის ბავშვებისთვის და არა მოზარდებისთის, უფრო მარტივ და გასაგებ ენაზე შეიძლება მცირე პრეზენტაციის წარსგდენა, ასევე მათი ჩართულობა გარკვეულ აქტივობებში, რაც მათ კრეატიულობის წამოწევს წინ და წაახალისებს, საშუალებას მისცემს განავითარონ როგორც კრეატიულობის ასევე კომუნიკაციის უნარი გუნდურ სამუშაოებში. ამის შემდეგ მათ უნდა დაწერონ რა ისწავლეს, რა მოეწონათ ყველაზე მეტად აქტივობებიდან და რის გაკეთებას ისურვებენ მომავალში, რომ გავითვალისწინოთ ჩვენც.

არსებობს ისეთი გამოსავალიც რომელებსაც თვითონ მასწავლებლებს მივუთითებთ, რომ გამოიყენონ, მაგალითად: ბავშვებს ისეთი დავალებები მისცენ რომელსაც ხელოვნური ინტელექტით ვერ დაწერენ, დავალებების კრეატიულობაში დამატებითად დაასაჩუქრონ, კრეატიული სამუშაო უფრო გასართობი გახადონ და თვითონაც შეუძლიათ ასწავლონ ბავშვებს ხელოვნური ინტელექტის უსაფრთხოდ გამოყენების შესახებ.

ერთ-ერთი აქტივობა ასევე არის ჩვენი შექმნილი თამაში, რომელიც ბავშვებს გართობა-გართობაში ასწავლის ხელოვნური ინტელექტის ზედმეტად გამოყენების საშიშროების შესახებ. თამაში იწყება ისტორიის გაცნობით, რომელიც მოგვითხრობს საერთოდ თამაშის შესახებ და იმაზე, თუ რა დაემართა ხალხს. თამაშის დროს შენ გაქვს სამი სიცოცხლე, მაგრამ თავს გესხმის ხელოვნური ინტელექტი და შენი მიზანია თავიდან აიცილო იგი. ორჯერ თუ მოგხვდა არაფერი გემართება, რადგან ხელოვნური ინტელექტის სწორი და შესაბამისი ზომით გამოყენება არ არის ცუდი, მაგრამ თუ მესამედაც მოხვდა შენ მარცხდები ეს კი სწორად იმაზე მიგვითითებს, რომ ხელოვნური ინტელექტის ზედმეტად ბევრი და არასწორი გამოყენება საზიანოა. თუ შენ შეძელი და თავიდან აირიდე ხელოვნური ინტელექტი ხდები გამარჯვებული, ხოლო წაგების შემთხვევაში გადადიხარ თამაშის სხვა ნაწილზე, რომელიც მოიცავს სამ კითხვას ხელოვნური ინტელექტის სწორად გამოყენების შესახებ და შენ უნდა გასცე მათ პასუხი, რომ დავრწმუნდეთ იმაში, თუ შენ რამდენად კარგად გაიგე თამაშის მთავარი მიზანი და მისი შექნის პირველადი მიზაეზი.

უპირატესობები:

ჩვენი გეგმა-გამოსავალი არის მწვავე პრობლემაზე, რომელზეც არავინ საუბრობს, იმის მიუხედავად, რომ დიდი გავლენა აქვს მომავალ თაობაზე. ასევე, გამოსავალი არის მარტივად შესასრულებელი და ამავდროულად სახალისო, რომელიც განსხვავებული ასაკის ხალხს აერთიანებს რომ დასახული მიზანი ავასრულოთ და პრობლემა ამოვფხვრათ. ჩვენი გეგმით არამარტო ვეხმარებით ბავშვებს შეინარჩუნონ თავიანთი კრეატიულობა და განვითარდნენ არამედ ასევე ვასწავლით ხელოვნური ინტელექტის სწორ გამოყენებას, ვაჩვენებთ თუ როგორ შეიძლება არა მარეტო ხელოვნური ინტელექტი არამედ თამაშიც იყოს ჩვენთვის

სარასგევლო და კარგის მომტანი, ვაცნობთ მასწავლებლებასც სხვადასხვა ხერხს თუ როგორ აარიდონ ბავშვებს ხელოვნურ ინტელექტზე დამოკიდებულება და ვაძლევთ სტუდენტებსაც იმის შანს, რომ მიიღონ მონაწილეობა, რაღაც კარგში და ამით თვითონაც სრაგებელი მიიღონ, რადგან დაიგროვებენ უფრო მეტ გამოცდილებას და სხვებსაც თან სარგებელს მოუტანენ, ამავე დროს, რადგან უფრო გაავრცელებენ ხელოვნურ ინტელექტის ხშირი გამოყენების უარყოფით მხარეებს ბავშვებში.

https://l.messenger.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fpresentation%2Fd%2F1sY4t8BoOcc2qKZMvOmiMNqvSy7HpKJEc%2Fedit%3Fslide%3Did.p1%23slide%3Did.p1&h=AT3ExFZnU52zvZuM5nFukQVpbGlQdH1IYjFfsu4F5WNjHBa2BWwCKrQW9EAi0czk8jN3ltEk-Rz5wY0dZS0xEWkg8FlfzLz4IIH-XugHCON65sDUnqC2GKvO3ZVS1DY

Children’s frequent use of AI leads to a decline in awareness, creative thinking, and original thinking.

Problem:

Today, one of the most serious issues in the world is the incorrect use of artificial intelligence, which has become a particularly big problem for children. It is not only an issue for children, but also for teenagers and adults. However, adults and teenagers have the opportunity to learn and develop, as there are many projects, awareness-raising essays, articles, posts, lectures, courses, and seminars that are easily accessible both in everyday life and online, for them.

Improper use of artificial intelligence by teenagers is a well-known problem, and many solutions have already been created for it. However, children’s incorrect use of AI is far less recognized, even though it is a more dangerous issue for the future. Children do not have enough knowledge to use artificial intelligence correctly. When they use it improperly, they become limited in their thinking, simply because they don’t have to think anymore and why would they when they can have correct answers to almost anything in the matter of seconds, so they use it to get done fast and have time for other activities, which causes them to lose creativity and prevents their development.

A child usually starts learning everything from a very young age uses that knowledge throughout their entire life. But if, instead of learning and developing, they rely on artificial intelligence to do tasks for them, their creativity becomes restricted. So when they end up in situations where they can’t use AI they tend to shut down. So as we can see it also effects children’s quick thinking alongside their creativity and awareness.

Purpose:

Our goal is to support children’s development and make sure that they keep their creativity. We aim to do everything we can to ensure they do not lose their wild imagination and to help them get used to thinking independently instead of immediately seeking answers, something that often use of artificial intelligence prevents.

Tasks:

1. Finding resources.
2. Creating resources.
3. Writing the case.
4. Protecting copyright.

Activities:

• Search for existing resources on the internet.
• Create a game that will help us deliver information to children.
• Develop and build the game so that it functions properly.
• Share online videos about our game.

• Provide information about our game to schools.

Solution Plan / Action Plan:
To address such a serious problem, it is essential to raise awareness and bring people together to achieve our goal. First, we should use social media to spread information about the issue that many people are unaware of, we will post videos on several different applications such as: Tik Tok, YouTube, X (Twetter) and more. Spreading information is quit an easy thing to do in today's world with the help of the internet and various applications. Afterwards, even a few art course students who volunteer will be able to create a diverse project that will motivate children and provide them with a new learning experience.

Since the project is meant for children and not teenagers, it should be presented in a simple and understandable language, for example, through a short presentation and activities that will highlight and encourage their creativity. These activities will allow them to develop both creative and communication skills through teamwork. After completing the activities, children should write down what they learned, which part they enjoyed the most, and what they would like to do in the future, so we can take their opinions into account.

There are also solutions we can recommend directly to teachers. For example, they can give students assignments that cannot be completed using artificial intelligence, reward creativity in their work, make creative tasks more enjoyable, and also teach children about the safe use of AI.

One of the activities is also the game we created, which teaches children, in a fun and playful way, about the dangers of excessive use of artificial intelligence. Game starts by explaining history of it to us and it also explains as to what happened to people in the game. during the game You have three strikes, but you're being attacked by AI and you have to remain alive by dodging the attack if you were hit two times you will remain alive and nothing will happen to you and that is to underlined the fact that using AI correctly and accurately is not bad, actually it might even do you some good. Though if you were hit for the third time, you lose. This is to show the fact that using AI incorrectly or using it more frequently than you're supposed to is bad for you. If you manage to end the game without losing all your strikes you win, but if you ended up losing all your strikes, you will be taken to another part of the game where you will have to answer three questions about correct usage of AI just so we can make sure that you understand the purpose of the game and the main reason as to why it was created.

Advantages:

Our proposed solution addresses a serious problem that no one really talks about, even though it has a huge impact on future generations. The solution is easy to implement and at the same time fun, bringing together people of different ages to achieve our goal and solve the issue. Through our plan, we not only help children preserve their creativity and develop their skills, but we also teach them how to use artificial intelligence responsibly. We show how both AI and games can be beneficial, educational, and healthy rather than harmful or addictive. We also introduce teachers to various methods to prevent children from becoming dependent on AI, and we give students the chance to participate in something meaningful, gaining valuable experience while also helping others. At the same time, they help raise awareness about the negative effects of excessive AI use among children.

Game-

https://l.messenger.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fpresentation%2Fd%2F1sY4t8BoOcc2qKZMvOmiMNqvSy7HpKJEc%2Fedit%3Fslide%3Did.p1%23slide%3Did.p1&h=AT3ExFZnU52zvZuM5nFukQVpbGlQdH1IYjFfsu4F5WNjHBa2BWwCKrQW9EAi0czk8jN3ltEk-Rz5wY0dZS0xEWkg8FlfzLz4IIH-XugHCON65sDUnqC2GKvO3ZVS1DY

მოძიებული რესურსები / Resources found:

https://chatgpt.com/
https://www.google.com/search?sca_esv=2b4071618c37111c&sxsrf=AE3TifODSr7ov1gysAzVFASP_I2aa_9FfA:1763294851246&q=google+photos&source=lnms&fbs=AIIjpHxU7SXXniUZfeShr2fp4giZ1Y6MJ25_tmWITc7uy4KIeoJTKjrFjVxydQWqI2NcOhYPURIv2wPgv_w_sE_0Sc6QqqU7k8cSQndc5mTXCIWHa_uc-TjDJYRtLl-RKXlVOTL5mI-WiiglTJRFGvAEXXnfWyfSz0RcKTdc0SVijutDrGKDjzC7BDwXiykPpSqg3pwIolHdg3emZvghVVSMs5T2veRtSA&sa=X&ved=2ahUKEwj4pviZ0faQAxXxSPEDHWhhHY0Q0pQJegQICRAB&biw=1536&bih=738&dpr=1.25
https://powerpoint.cloud.microsoft/en-us/
https://www.google.com/

Group members and their email:
Anastasia Kapanadze
ანასტასია კაპანაძე
tusakapanadze@gmail.com

Elene Benashvili

ელენე ბენაშვილი

benashvilielene5@gmail.com

Mariam goderdzishvili

მარიამ გოდერძიშვილი

goderdzishvilimariam30@gmail.com

tinatinizhividze@gmail.com
თინათინი ჟივიძე
Tinatini Zhividze

ნათია არაბული
Natia Arabuli
natiaarabuli2009@gmail.com

ნიკოლოზ ბოიარკო
Nikoloz Boyarko

nikaboyarko2@gmail.com
Dachi megrelishvili
დაჩი მეგრელიშვილი