

CHARLIE-projektet: At få unge engageret i etisk AI-uddannelse



Velkommen til denne udgave af CHARLIE-projektets nyhedsbrev, hvor vi sætter fokus på en af vores innovative uddannelsesressourcer, der er designet specielt til unge: "Bagom Algoritmisk Bias", er et *serious game*, dvs. et avanceret læringsspil, som er rettet mod elever på EQF2-niveau. I vores stadig mere datadrevne verden indgår algoritmer overalt – lige fra at bestemme, hvad vi ser online, til at påvirke beslutninger i den virkelige verden såsom, hvem der får et bestemt job, eller hvem der får adgang til visse sundhedsydelser. Men disse systemer er ikke immune over for bias, og konsekvenserne af algoritmisk bias kan være omfattende. Dette interaktive spil introducerer eleverne til begrebet algoritmisk bias på en måde, der er lettilgængelig, engagerende og sjov!

Hvorfor er dette spil vigtigt?

Algoritmisk bias lyder måske komplekst, men det er nemt at forstå, hvordan det påvirker os i livet: Biased algoritmer kan fastholde ulighed og påvirke alt – lige fra de annoncer, vi ser, til hvem der får et job eller et lån. Spillet hjælper eleverne med at forstå disse vigtige begreber tidligt og opbygger en bevidsthed om retfærdighed, gennemsigtighed og etisk ansvar inden for AI. Ved at introducere disse begreber gennem spillet *lærer* deltagerne ikke kun, men anvender også deres viden på udfordringer fra den virkelige verden, hvilket fremmer kritisk tænkning og teamwork.

Formålet med spillet

Når spillet er slut, har spillerne udviklet en indledende forståelse af, hvordan algoritmer kan være forudindtagne eller biased, og hvorfor det er vigtigt at tage fat på dette emne. Spillet fremmer også en ansvarsfølelse over for en etisk AI-praksis og giver deltagerne mulighed for at blive proaktive fortalere for, at retfærdighed indtænkes i teknologien.

De vigtigste formål er:

Forståelse af algoritmisk bias

Introducerer deltagerne til begrebet bias i algoritmer og dets relevans i hverdagens beslutningsprocesser.

Eksempler fra det virkelige liv

Illustrerer de potentielle etiske konsekvenser af biased algoritmer gennem relaterbare scenarier fra den virkelige verden.

Udvikle kritisk tænkning

Tilskynder spillerne til kritisk at evaluere AI-systemer og identificere bias i deres processer.

Håndtering af fordomme

Fremmer evnen til problemløsning ved at udfordre deltagerne til at identificere og afhjælpe bias i simulerede AI-applikationer.

Etisk AI-bevidsthed

Fremmer forståelsen af retfærdighed, gennemsigtighed og ansvarlighed i AI med fokus på etiske overvejelser.

Samarbejdsbaseret problemløsning

Fremmer teamwork og kommunikation, når deltagerne arbejder sammen om at løse udfordringer med algoritmisk bias.

Spillets målgruppe

"Bagom Algoritmisk Bias" er skræddersyet til elever på EQF2-niveau, så spillet passer perfekt til unge voksne eller dem, der er i begyndelsen af deres uddannelsesforløb inden for AI eller teknologi. EQF2 svarer til grundlæggende kvalifikationer, hvilket betyder, at deltagerne vil:

Få grundlæggende viden om algoritmer og bias

Udvikle praktiske færdigheder til at identificere og håndtere simple tilfælde af bias i AI-systemer.

Opbygge evnen til kritisk tænkning, så man kan analysere AI-systemer og forstå deres grad af retfærdighed.

Forbedre teamwork og kommunikation ved at arbejde sammen med jævnaldrende om at løse algoritmiske udfordringer.

Fremme den etiske bevidsthed og forstå vigtigheden af retfærdighed og gennemsigtighed i AI.

Kompetenceudvikling gennem spil

Spillet er i overensstemmelse med den europæiske kvalifikationsramme (EQF) niveau 2 og hjælper deltagerne med at udvikle kernekompetencer, der forbereder dem på at engagere sig i AI-teknologi og dens etiske konsekvenser på en ansvarlig måde. Disse omfatter:

Grundlæggende viden: Forståelse af, hvordan algoritmer fungerer, og evne til at kunne opdage bias i hverdagens applikationer.

Kognitive færdigheder: Kritisk tænkning og problemløsning gennem enkle, virkelige scenarier med algoritmisk bias.

Praktiske færdigheder: Anvendelse af strategier til at reducere bias i AI ved hjælp af grundlæggende værktøjer og metoder – eventuelt med bistand fra underviser/vejleder.

Kommunikation: Effektivt at kunne diskutere algoritmisk bias og retfærdighed med ligesindede og ikke-specialister.

Samarbejde: Arbejde i teams for at tackle AI-udfordringer, udvikle teamwork og interpersonelle færdigheder.

Etisk ansvarlighed: Forståelse af etiske principper og fremme af en forpligtelse til at arbejde for retfærdige og gennemsigtige AI-systemer.

Hvem henvender spillet sig til?

Uddannelsesinstitutioner for unge har en unik mulighed for at fremme etisk bevidsthed og ansvarligt engagement i AI blandt eleverne. "Bagom Algoritmisk Bias" tilbyder en dynamisk, interaktiv måde for deltagerne at udvikle en forståelse af de udfordringer, som biased algoritmer udgør. Ved at introducere disse begreber gennem et spil kan eleverne forstå komplekse problemstillinger på en sjov og tilgængelig måde, hvorved grunden lægges til at blive en ansvarlig, digital medborger. Desuden opfordrer spillet til samarbejde, empati og en proaktiv holdning til etisk teknologibrug. Deltagerne vil ikke kun lære at genkende bias, men også føle sig bemyndiget til at agitere for retfærdighed og gennemsigtighed i AI-systemer i deres samfund. Derfor passer spillet perfekt til uddannelsesprogrammer for unge, hvor der er fokus på teknologiuddannelse, social retfærdighed eller samfundsengagement.

Kom med!

Er du klar til at introducere "Bagom Algoritmisk Bias" til din uddannelsesinstitution? Dette *serious game* er et perfekt værktøj til at introducere unge elever til AI-etik på en engagerende og interaktiv måde. Vær med til at fremme etisk AI-udvikling og hjælpe den næste generation af elever med at blive fortalere for retfærdighed, gennemsigtighed og ansvarlighed i den digitale verden.

Du kan få flere oplysninger om, hvordan du implementerer spillet, eller udforske andre ressourcer på CHARLIE-projektets hjemmeside.

<https://charlie-project.uib.es/>



2022-1-ES01-KA220-HED-C461966C

Partnere



Co-funded by
the European Union



Europa-Kommissionens støtte til produktionen af denne publikation udgør ikke en del af indholdet, som kun afspejler forfatternes synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for nogen brug, der måtte blive gjort af oplysningerne heri.