

CHARLIE-projekti: Nuorten osallistaminen eettiseen tekoälykoulutukseen



Tervetuloa CHARLIE-projektin uutiskirjeen uusimpaan numeroon, jossa esittelemme erityisesti nuorisojärjestöille suunniteltua innovatiivista virtuaalista hyötypeliä, joka on suunnattu EQF2-tason oppijoille. Nykyisessä yhä enemmän dataan perustuvassa maailmassa algoritmit ovat kaikkialla - ne päättävät, mitä näemme verkossa, ja vaikuttavat reaali maailman tuloksiin, kuten työtarjouksiin ja terveydenhuoltoon pääsyyn. Nämä järjestelmät eivät kuitenkaan ole immuuneja vinoumille, ja algoritmisen vinouman seuraukset voivat olla syvällisiä. Tämä interaktiivinen peli tutustuttaa nuoret oppijat algoritmisen vinouman käsitteeseen tavalla, joka on helposti lähestyttävä, mukaansatempaava ja hauska!

Miksi tämä peli on tärkeä

Algoritmisen vinouma saattaa kuulostaa monimutkaiselta, mutta sen todellinen vaikutus on helppo ymmärtää: vinoutuneet algoritmit voivat ylläpitää eriarvoisuutta ja vaikuttaa kaikkeen näkemästämme mainoksista siihen, kuka saa työpaikan tai lainan. Peli auttaa oppijoita hahmottamaan nämä kriittiset käsitteet jo varhaisessa vaiheessa ja lisää tietoisuutta tekoälyn oikeudenmukaisuudesta, läpinäkyvyydestä ja eettisestä vastuusta. Kun nämä ajatukset esitellään pelin avulla, osallistujat paitsi oppivat myös soveltavat tietojaan reaali maailman haasteisiin, mikä edistää kriittistä ajattelua ja tiimityötä.

Pelin tavoitteet

Pelin loppuun mennessä pelaajat ovat saaneet alustavan käsityksen siitä, miten algoritmit voivat olla vinoutuneita ja miksi on tärkeää puuttua tähän ongelmaan. Peli kannustaa myös vastuuntuntoon tekoälyn eettisistä käytännöistä ja antaa osallistujille valmiudet ryhtyä ennakoiviksi oikeudenmukaisuuden puolestapuhujiksi teknologiassa.

Keskeisiä tavoitteita ovat:

Algoritmisen vinouman ymmärtäminen

Tutustuttaa osallistujat algoritmeissa esiintyvän vinouman käsitteeseen ja sen merkitykseen jokapäiväisessä päätöksenteossa.

Todellisia esimerkkejä

Havainnollistetaan vinoutuneiden algoritmien mahdollisia eettisiä vaikutuksia tosimaailman skenaarioiden avulla.

Kriittisen ajattelun kehittäminen

Kannustetaan pelaajia arvioimaan tekoälyjärjestelmiä kriittisesti ja tunnistamaan niiden prosesseissa esiintyvät vinoumat.

Vinoumien puuttuminen

Edistetään ongelmanratkaisutaitoja haastamalla osallistujat tunnistamaan ja lieventämään ennakkoluuloja simuloituissa tekoälysovelluksissa.

Eettinen tekoälytietoisuus

Edistetään ymmärrystä tekoälyn oikeudenmukaisuudesta, läpinäkyvyydestä ja vastuullisuudesta keskittyen eettisiin näkökohtiin.

Yhteistoiminnallinen ongelmanratkaisu

Edistetään tiimityötä ja viestintää, kun osallistujat työskentelevät yhdessä ratkaistakseen algoritmiseen vinoumaan liittyviä haasteita.

Kenen pitäisi pelata tätä peliä?

Virtuaalinen hyötypeli on tarkoitettu EQF2-tason oppijoille, joten se sopii erinomaisesti nuorille aikuisille tai niille, jotka ovat tekoäly- tai teknologia-alan koulutusmatkansa alussa. EQF2 vastaa perustutkintoja, mikä tarkoittaa, että osallistujat:

Hankkivat perustiedot algoritmeista ja vinoumista

Kehitetään käytännön taitoja tunnistaa ja käsitellä yksinkertaisia tekoälyjärjestelmissä esiintyviä vinoumia.

Kehitetään kriittisen ajattelun taitoja tekoälyjärjestelmien analysoimiseksi ja niiden oikeudenmukaisuuden ymmärtämiseksi.

Parannetaan tiimityötä ja viestintää työskentelemällä kollegoiden kanssa algoritmien haasteiden ratkaisemiseksi.

Edistetään eettistä tietoisuutta ja ymmärretään tekoälyn oikeudenmukaisuuden ja avoimuuden merkitys.

Osaamisen kehittäminen pelillistämisen avulla

Euroopan tutkintojen viitekehyksen (EQF) tason 2 mukainen peli auttaa oppijoita kehittämään ydinosaamista, joka valmistaa heitä käsittelemään tekoälyteknologiaa ja sen eettisiä vaikutuksia vastuullisesti. Näitä ovat muun muassa:

Perustiedot: Algoritmien toiminnan ymmärtäminen ja vinoumien tunnistaminen jokapäiväisissä sovelluksissa.

Kognitiiviset taidot: Kriittinen ajattelu ja ongelmanratkaisu yksinkertaisten, tosielämän skenaarioiden avulla, joissa on kyse algoritmisesta vinoumasta.

Käytännön taidot: Sovelletaan strategioita, joilla vähennetään tekoälyn vinoumia, käyttäen perustyökaluja ja -menetelmiä ohjatusti.

Viestintä: Keskustellaan tehokkaasti algoritmisesta vinoumasta ja oikeudenmukaisuudesta vertaisten ja muiden kuin asiantuntijajleisöjen kanssa.

Yhteistyö: Ryhmätyöskentely tekoälyhaasteiden ratkaisemiseksi, tiimityöskentelyn ja ihmissuhdetaitojen kehittäminen.

Eettinen vastuu: Eettisten periaatteiden tunnustaminen ja sitoutumisen edistäminen oikeudenmukaisiin ja läpinäkyviin tekoälyjärjestelmiin.

Kenen pitäisi pelata tätä peliä?

Nuorisojärjestöillä on ainutlaatuinen tilaisuus edistää nuorten oppijoiden eettistä tietoisuutta ja vastuullista sitoutumista tekoälyyn. Virtuaalinen hyötypeli tarjoaa osallistujille dynaamisen ja vuorovaikutteisen tavan kehittää ymmärrystä vinoutuneiden algoritmien aiheuttamista haasteista. Esittelemällä nämä käsitteet pelin avulla oppijat voivat ymmärtää monimutkaisia kysymyksiä hausalla ja helposti lähestyttävällä tavalla. Osallistujat oppivat tunnistamaan vinouman ja oppivat puolustamaan tekoälyjärjestelmien oikeudenmukaisuutta ja läpinäkyvyyttä omissa yhteisöissään. Tämän vuoksi peli sopii erinomaisesti nuorisohjelmiin, joissa keskitytään teknologiakasvatukseen, sosiaaliseen oikeudenmukaisuuteen tai kansalaisvaikuttamiseen.

Tule mukaan!

Oletko valmis tuomaan virtuaalisen hyötypelin nuorisojärjestöösi?

Tämä hyötypeli on täydellinen väline, jonka avulla nuoret oppijat voivat tutustua tekoälyn etiikkaan kiinnostavalla ja vuorovaikutteisella tavalla. Tule mukaan edistämään tekoälyn eettistä kehittämistä ja auttamaan seuraavaa oppijasukupolvea tulemaan oikeudenmukaisuuden, läpinäkyvyyden ja vastuullisuuden puolestapuhujiksi digitaalisessa maailmassa.

Lisätietoja pelin toteuttamisesta tai muista resursseista saat CHARLIE-projektin verkkosivuilta.

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



2022-1-ES01-KA220-HED-C461966C

Kumppan
it



Universitat
JOSEPHINE



Co-funded by
the European Union

Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuottamiselle ei merkitse sitä, että sen sisältö vastaa ainoastaan sen laatijoiden näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena sen sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.