ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Разбий кода: Разбиране на изкуствения интелект

Ръководство за обучители

Резултати от обучението

Основна тема

Изкуственият интелект (ИИ) се отнася до симулацията на човешкия интелект в машини, програмирани да мислят, учат и решават проблеми, за да помагат на хората. Той включва алгоритми и обработка на данни за изпълнение на задачи като вземане на решения, разпознаване на модели и прогнозен анализ, подобрявайки ефективността и автоматизирайки сложни процеси. Много области и професии в тази епоха използват ИИ, което означава, че цифровите умения и разбирането на тези системи, техните функции и капани са необходими за ефективното използване и оползотворяване на ИИ.

Педагогически цели

- Участниците ще разберат основното функциониране на ИИ.
- Участниците ще развият своето критично мислене, аналитични и цифрови умения.

- Участниците ще идентифицират несъответствия, грешки и отклонения в резултатите от ИИ.
- Участниците ще оценят точността и надеждността на прогнозите на ИИ.
- Участниците ще прилагат етична преценка в процесите на вземане на решения.
- Участниците ще подобрят уменията си за решаване на проблеми и сътрудничество.

Рамка

Тип

Дигитално спешно отделение с минимални физически материали

Времева рамка

1 час (включително брифинг и обсъждане)

Участници

Минимум: 3 участници

Максимум: 6 участници

Теми

Функции и капани на ИИ; фондов пазар; етични решения; бизнес и технологии



Необходими умения

Гейм Майстър

- Адаптация (за дискусията в последната фаза)

Участник

- Няма

Ролята на Гейм Майстъра

В тази игра за бягство, Водещият на Играта може да има пасивна и водеща роля, като наблюдава напредъка на участниците и предоставя съвети, ако е необходимо, за да даде на всички играчи равен шанс за успех и да осигури адекватно изучаване и разбиране на темата преди, по време на и след играта за бягство. Той може да действа като объркан шеф или „мързелив“ колега, който не участва пълноценно, но се намесва с минимална помощ, когато другите се затрудняват твърде дълго с дадена задача, поддържайки справедливо ниво на трудност, като адаптира взаимодействията си въз основа на напредъка и ангажираността на групата.

За тази цел, той просто трябва да „затвори“ групата в стаята, да обясни краткия контекст на технологичен стартъп, който разчита на изкуствен интелект за много задачи, след което да позволи на участниците да прочетат въведението, предоставено в презентацията на Genially, и да се увери, че

разбират контекста и залозите, преди да им позволи да преминат към първата стъпка, по време на която започва обратното броене. Той може също така да препоръча на участниците да запишат резултата от всяка стъпка (на бяла дъска или хартиени страници), за да улесни финалната фаза.

След изтичане на определеното време (40 минути), Водещият на играта трябва да организира обсъждане, за да изясни какво са научили участниците, независимо дали са решили успешно загадките и са попълнили кода за деактивиране или не. Участниците могат да се върнат към анализа на всеки документ, за да преценят дали участниците са в състояние да обосноват отговорите си и да обяснят разсъжденията си зад всяко избрано число.



Проверка за приобщаване

За да се гарантира, че тази игра за бягство е приобщаваща и достъпна за участници с обучителни разстройства или увреждания, вземете предвид следните ключови елементи:

- ✓ **Физическа достъпност:** Уверете се, че мястото е достъпно за инвалидни колички и че всички необходими предмети са леснодостъпни (не са твърде високо или далеч).
- ✓ **Визуална и слухова подкрепа:** Уверете се, че материалите използват едър шрифт, висок контраст или цифрови формати, съвместими с екранни четци. Ако са включени видеоклипове, осигурете субтитри или превод.
- ✓ **Прости и ясни инструкции:** Използвайте ясен, кратък език и визуални елементи. Избягвайте сложни формулировки, за да подпомогнете участниците с обучителни разстройства.
- ✓ **Гъвкаво участие:** Предлагайте разнообразни роли, които отговарят на различните силни страни, позволявайки на участниците да избират задачи, които отговарят на техните способности и насърчават отговорността, без да се натоварват.
- ✓ **Сензорни съображения:** Избягвайте сензорни тригери като силни шумове или мигащи светлини. Осигурете тихо място за участниците, нуждаещи се от почивки, за да се префокусират.

- ✓ **Подкрепа и корекции:** Бъдете готови да предложите допълнителна помощ, специфични съвети и насоки или персонализирана подкрепа въз основа на индивидуалните нужди.
- ✓ **Обратна връзка:** Събирайте обратна връзка от участниците, за да подобрявате непрекъснато адаптивността, достъпността и приобщаването.

Съвети и решения

Фаза А

Съвети

- В този технологичен стартъп разчитаме на този асистент с изкуствен интелект, E4E, за много задачи, като прогнози, оценки, управленски и административни процеси. Той съдържа много информация, която използваме и от която се нуждаем.
- Трябва да бъдете много внимателни, когато четете и дешифрирате какво казва изкуственият интелект на компютъра и в документите, които е генерирал. Вероятно има ясни насоки как да го деактивирате и да спасите нашата компания и много други!
- Можете ли да намерите нещо в стаята? Като в тези чекмеджета/папки/кутии?

Решения

- Обяснение на разсъжденията и целта на изкуствения интелект в презентацията на Genially.
- Приложете документи, скрити из стаята в чекмеджета, папки и кутии.
- Бяла дъска или страници хартия, на които да си водите бележки, за да организирате търсенето.

Фаза B

Съвети

- Намерихте ли нещо в стаята? Може би в тези чекмеджета/папки/кутии?
- Изкуственият интелект генерира прозорец с определен символ и цвят... Това може да е намек кой документ да използвате, за да намерите този първи код.
- Има няколко от тези # символа с това лого. Какво могат да представляват тези символи? Може ли да е код с числа, които трябва да въведете?
- Някои от тези предложения наистина биха могли да намалят разходите и да увеличат производителността, но някои от тях наистина не изглеждат ефективни или етични... Кои според вас биха причинили проблеми?

Решения

- Свържете символа на Genially под инструкциите със символа в горния десен ъгъл на Приложение 2 (скрит в чекмедже, папка или кутия в стаята).
- Документът (Приложение 2) съдържа 5 препоръки за намаляване на разходите и ефективност, с по едно число в зелено за всяко предложение, съответстващо на прозореца на Genially, на който квадратче показва „###“, което означава 3 числа.

- Някои от тези препоръки са неетични и биха били неефективни в дългосрочен план, като всяка съответства на едно число:
  Препоръка А: Намалява разходите, но премахва обслужването на клиентите, което вреди на удовлетвореността - Номер 3.
  Препоръка В: Съкращава работната сила и намалява производителността и морала - Номер 5.
  Препоръка Г: Повишава производителността, но увеличава стреса чрез микромениджмънт - Номер 1.
- Въвеждането на **351** в Genially ще отведе участниците към следващата фаза.

Фаза С

Съвети

- Намерихте ли нещо в стаята? Може би в тези чекмеджета/папки/кутии?
- Изкуственият интелект генерира прозорец с определен символ и цвят... Това може да е намек кой документ да използвате, за да намерите този първи код.
- Всички тези кандидати изглеждат доста квалифицирани, но асистентът на изкуствения интелект ги е оценил по начин, който не изглежда напълно справедлив или обективен... Възможно ли е да има пристрастие, което е повлияло на препоръките на изкуствения интелект? Към коя информация за всеки кандидат може да е пристрастна системата на изкуствения интелект?

Решения

- Свържете символа на Genially под инструкциите със символа в горния десен ъгъл на Приложение 3 (скрит в чекмедже, папка или кутия в стаята).
- Документът (Приложение 3) съдържа информация и оценка за 4 кандидати, с някои числа в синьо, съответстващи на прозореца на Genially, на който квадратче показва „####“, което означава 4 числа (по едно на кандидат).
- Елементът, влияещ върху пристрастието, трябва да бъде идентифициран в бележките за оценка на ИИ и съответните числа трябва да бъдат отбелязани:

  Кандидат А: Образователно пристрастие (престижен университет) - Номер 4.

  Кандидат Б: Полово пристрастие (жена, въпреки по-голям опит) - Номер 2.

  Кандидат В: Възрастово пристрастие (47 години, подценен опит) - Номер 1.

  Кандидат Г: Културно/расово пристрастие (националност, считана за по-малко иновативна) - Номер 3.
- Въвеждането на **4213** в полето Genially ще отведе участниците към следващата фаза.

Фаза B

Съвети

- Намерихте ли нещо в стаята? Може би в тези чекмеджета/папки/кутии?
- Изкуственият интелект генерира прозорец с определен символ и цвят... Това може да е намек кой документ да използвате, за да намерите този първи код.
- Тези прогнози не изглеждат реалистични или несъответстващи на данните в таблиците... Кое число би съответствало на по-реалистично увеличение за всяка компания според числата от предишни или текущи данни?

Решения

- Свържете символа на Genially под инструкциите със символа в горния десен ъгъл на Приложение 4 (скрит в чекмедже, папка или кутия в стаята).
- Документът (Приложение 4) съдържа прогнози и данни за 3 компании, с някои числа в лилаво, съответстващи на прозореца на Genially, на който има поле, което иска „###“, което означава 3 числа (по едно на компания).
- Genially показва, че трябва да идентифицират правилната информация, следователно да намерят правилните числа, т.е. по едно число на компания.
- От 9-те оцветени числа, 3 съответстват на прогнозите:

- Компания A: 4% увеличение (съответства на средния темп на растеж).
- Компания B: 8% увеличение (съответства на положителни данни за продажби и удовлетвореност).
- Компания C: 5% увеличение (съответства на предишни въздействия и технически проблеми).
- - Въвеждането на **485** в Genially ще отведе участниците към следващата фаза.

Фаза г

Съвети

- Изглежда, че изкуственият интелект няма повече загадки, така че трябва да имаме всички части от кода за деактивиране! Сега можем да сглобим всичко. Можете ли да си спомните всеки код? Направихте ли си бележки или трябва да погледнем отново документите?

Решения

- Свържете реда на символите и цветовете на Genially с реда на предварително идентифицираните кодове.
- - Комбинирайте всички събрани числа и въведете пълния код за деактивиране в Genially: **3514213485**.
- - Наблюдавайте как изкуственият интелект се изключва и отпразнувайте успешното бягство.



Кратко описание и анализ

Кратко описание (преди играта)

Инструктажът е много важен преди влизане в стая за бягство. Това е моментът, в който обяснявате правилата и как работи играта за тези, които не познават играта. Той ви позволява също така да зададете контекста и вселената на играта, като въвеждате началото и обяснявате на играчите тяхната мисия. В този случай презентацията на Genially обяснява доста от този контекст, правейки го част от инструктажа (Фаза А), но Гейм Мастърът може да осигури правилно въведение и да се увери, че участниците разбират какво трябва да правят.

Не забравяйте да маркирате времевата рамка, в случай че участниците не обърнат много внимание на обратното броене, което се появява на Genially, и евентуално да им напомни за него, особено ако то стане твърде кратко, преди да стигнат до последния код.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Обобщение (след играта)

Обобщението ще ви позволи да получите обратна връзка за вашия сценарий и да видите какво се нуждае от подобрение. То също така ще ви позволи да видите какво са научили и запомнили играчите от тази игрова сесия и да се уверите, че са разбрали мотивите зад решенията, които са предоставили, и не са просто избрали числа на случаен принцип.

Добра практика е да си водите бележки за опита на играчите и вашия собствен опит, за да можете да се върнете към тази информация по-късно.

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящата публикация отразява единствено вижданията на автора, като Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на съдържащата се в нея информация.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Настоящата работа е лицензирана съгласно лиценза Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/