ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Prolomte kód: porozumění umělé inteligenci

Manuál pro průvodce

Vzdělávací výstupy

Hlavní téma

Umělá inteligence (AI) označuje simulaci lidské inteligence ve strojích naprogramovaných tak, aby myslely, učily se a řešily problémy, aby pomáhaly lidem. Zahrnuje algoritmy a zpracování dat k provádění úkolů, jako je rozhodování, rozpoznávání vzorců a prediktivní analýza, zvyšování efektivity a automatizace složitých procesů. Mnoho oborů a profesí v této době využívá umělou inteligenci, což znamená, že digitální dovednosti a porozumění těmto systémům a jejich funkcím a úskalím jsou nezbytné pro efektivní použití a využívání umělé inteligence.

Pedagogické cíle

- Účastníci pochopí základní fungování AI.
- Účastníci budou rozvíjet své kritické myšlení, analytické a digitální dovednosti.
- Účastníci budou identifikovat nesrovnalosti, chyby a zkreslení ve výstupech AI.
- Účastníci budou hodnotit přesnost a spolehlivost předpovědí AI.



- Účastníci budou uplatňovat etický úsudek v rozhodovacích procesech.
- Účastníci si zdokonalí své dovednosti při řešení problémů a spolupráci.

Koncepce

Typ

Digitální ER s minimem fyzického materiálu

Časový rámec

1 hodina (včetně instruktáže a debriefingu)

Účastníci

Minimálně: 5 účastníků Maximálně: 15 účastníků

Náměty

Funkce a úskalí umělé inteligence; trh cenných papírů; etická rozhodnutí; obchod a technologie

Požadovaná kvalifikace

Mistr hry

- Adaptace (pro závěrečnou fázi diskuse)

Účastník

- Žádná



Role Mistra hry

U této únikové hry může mít Mistr hry pasivní a pomocnou roli, dohlížet na pokroky účastníků a v případě potřeby poskytovat rady, aby všichni hráči měli spravedlivou šanci na úspěch a zajistili adekvátní proces učení a pochopení tématu před, během a po únikové hře. Může se chovat jako zmatený šéf nebo "líný" spolupracovník, který se plně neúčastní, ale s minimální pomocí se zapojí, když ostatní příliš dlouho bojují s úkolem, a udržuje si přiměřenou úroveň obtížnosti tím, že přizpůsobuje své interakce na základě pokroku a zapojení skupiny.

Za tímto účelem by měl jednoduše "uvěznit" skupinu v místnosti, vysvětlit stručný kontext technologického startupu, který se při mnoha úkolech spoléhá na umělou inteligenci, a poté umožnit účastníkům, aby si přečetli úvod uvedený v prezentaci Genially a ujistit se, že chápou kontext a odměny před tím, než je nechá přejít k prvnímu kroku, během kterého začíná odpočítávání. Může také doporučit, aby si účastníci zapsali výsledek každého kroku (na tabuli nebo na stranu papíru), aby si usnadnili závěrečnou fázi.

Po uplynutí stanovené doby (40 minut) by měl Mistr hry zorganizovat debriefing, aby objasnil, co se účastníci naučili, bez ohledu na to, zda úspěšně vyřešili záhady a dokázali získat deaktivační kód nebo ne. Může se vrátit k analýze každého dokumentu a posoudit, zda jsou účastníci schopni zdůvodnit své odpovědi a vysvětlit své důvody pro každé vybrané číslo.

Kontrola inkluzivity

Aby bylo zajištěno, že je tato úniková hra inkluzivní a přístupná pro účastníky s poruchami učení nebo postižením, zvažte následující důležité prvky:

- ✓ **Fyzická dostupnost:** Zajistěte, aby místo konání bylo přístupné pro vozíčkáře a aby byly všechny potřebné předměty dosažitelné (ne příliš vysoko nebo příliš vzdálené).
- ✓ **Vizuální a zvuková podpora:** Zajistěte, aby materiály používaly velký tisk, vysoký kontrast nebo digitální formáty kompatibilní se čtečkami obrazovky. Pokud se jedná o videa, poskytněte titulky nebo tlumočení.
- ✓ **Jednoduché a jasné pokyny:** Používejte jasný, stručný jazyk a vizuální prvky. Vyhněte se složitým formulacím, abyste podpořili účastníky s poruchami učení.
- ✓ **Flexibilní účast:** Nabídněte různé role, které uspokojí různé silné stránky, což účastníkům umožní vybrat si úkoly, které vyhovují jejich schopnostem, a podpoří jejich odpovědnost, aniž by se stali nesplnitelnými.
- ✓ **Smyslové aspekty:** Vyhněte se smyslovým spouštěčům, jako jsou hlasité zvuky nebo blikající světla. Poskytněte účastníkům, kteří budou potřebovat přestávky, klidný prostor, aby se mohli znovu soustředit.
- ✓ **Podpora a úpravy:** Buďte připraveni nabídnout další pomoc, konkrétní rady a pokyny nebo podporu na míru na základě individuálních potřeb.
- ✓ **Získávání zpětné vazby:** Shromažďujte zpětnou vazbu od účastníků, abyste neustále zlepšovali přizpůsobivost, přístupnost a inkluzivitu.



Tipy a řešení

Fáze A

Rady

- V tomto technologickém startupu se spoléháme na tohoto asistenta umělé inteligence, E4E, při mnoha úkolech, jako jsou předpovědi, hodnocení, řízení a administrativní procesy. Obsahuje mnoho informací, které používáme a potřebujeme.
- Při čtení a dešifrování toho, co AI říká na počítači a v dokumentech, které vygenerovala, musíte být velmi pozorní. Pravděpodobně existují jasné rady, jak jej deaktivovat a zachránit tak naši firmu a mnoho dalších!
- Najdete něco na pokoji? Jako v těchto zásuvkách/šanonech/krabicích?

Řešení

- Vysvětlení uvažování a cíle AI v prezentaci Genially.
- Přílohy dokumentů ukrytých po místnosti v zásuvkách, šanonech a krabicích.
- Tabule nebo papírové stránky, na které si můžete dělat poznámky pro organizaci vyhledávání.

Fáze B

Rady

- Našli jste v místnosti něco? Možná v těchto šuplících/šanonech/krabicích?
- AI vygenerovala okno s určitým symbolem a barvou... To může být nápověda k tomu, který dokument použít k nalezení tohoto prvního kódu.



- Existuje několik těchto symbolů # s tímto logem. Co mohou tyto symboly reprezentovat? Mohl by to být kód s čísly, které musíte zadat?
- Některé z těchto návrhů by skutečně mohly snížit náklady a zvýšit produktivitu, ale některé z nich se opravdu nezdají efektivní ani etické... Které z nich by podle vás způsobily potíže?

Řešení

- Porovnejte symbol na Genially pod pokyny se symbolem v pravém horním rohu Přílohy 2 (ukrytého v šuplíku, složce nebo krabici v místnosti).
- Dokument (příloha 2) obsahuje 5 doporučení pro snížení nákladů a efektivitu, přičemž každý návrh je označen jedním zeleným číslem, což odpovídá oknu Genially, ve kterém je v rámečku uvedeno "###", což znamená číslice 3.
- Některá z těchto doporučení jsou neetická a z dlouhodobého hlediska by byla neefektivní a každé z nich odpovídá jednomu číslu:
    - Doporučení A: Snižuje náklady, ale odstraňuje lidský zákaznický servis, což poškozuje spokojenost - Číslo 3.
    - Doporučení C: Snižuje pracovní sílu a snižuje produktivitu a morálku - Číslo 5.
    - Doporučení D: Zvyšuje produktivitu, ale zvyšuje stres prostřednictvím mikromanagementu - Číslo 1.
- Zadáním čísla 351 do pole Genially se účastníci dostanou do další fáze.



Fáze C

Rady

- Našli jste něco v místnosti? Možná v těchto šuplících/šanonech/krabicích?
- AI vygenerovala okno s určitým symbolem a barvou... To může být nápověda k tomu, který dokument použít k nalezení tohoto prvního kódu.
- Všichni tito kandidáti vypadají docela kvalifikovaně, ale asistent umělé inteligence je ohodnotil způsobem, který se nezdá být zcela spravedlivý ani objektivní... Mohla by tu být zaujatost, která ovlivnila doporučení AI? Které informace o každém kandidátovi mohou být ovlivněny systémem AI?

Řešení

- Porovnejte symbol na Genially pod pokyny se symbolem v pravém horním rohu Přílohy 3 (ukrytého v zásuvce, složce nebo krabici v místnosti).
- Dokument (příloha 3) obsahuje informace a hodnocení čtyř kandidátů, přičemž některá čísla jsou označena modře, což odpovídá oknu Genially, ve kterém je v rámečku uvedeno "####", což znamená čtyři čísla (jedno pro každého kandidáta).
- Prvek ovlivňující zkreslení by měl být identifikován v poznámkách k hodnocení AI a měla by být zaznamenána odpovídající čísla:
    - Kandidát A: Zaujatost vůči vzdělání (prestižní univerzita) - Číslo 4.
    - Kandidát B: Genderová předpojatost (žena navzdory větším zkušenostem) - Číslo 2.

  - Kandidát C: Věková předpojatost (47 let, podhodnocené zkušenosti) - Číslo 1.
  - Kandidát D: Kulturní/rasová předpojatost (národnost považovaná za méně inovativní) - Číslo 3.
- Zadáním čísla **4213** do Genially se účastníci dostanou do další fáze.

Fáze D

Rady

- Našli jste v místnosti něco? Možná v těchto šuplících/šanonech/krabicích?
- AI vygenerovala okno s určitým symbolem a barvou... To může být nápověda k tomu, který dokument použít k nalezení tohoto prvního kódu.
- Tyto předpovědi se nezdají být realistické ani konzistentní s daty v tabulkách... Které číslo by odpovídalo realističtějšímu nárůstu pro každou společnost podle čísel z předchozích nebo současných dat?

Řešení

- Porovnejte symbol na Genially pod pokyny se symbolem v pravém horním rohu Přílohy 4 (ukryté v šuplíku, složce nebo krabici v místnosti).
- Dokument (příloha 4) obsahuje předpovědi a údaje o třech společnostech, přičemž některá čísla jsou označena fialově, což odpovídá oknu Genially, ve kterém se v rámečku požaduje "###", což znamená tři čísla (jedno pro každou společnost).
- Genially znamená, že potřebují identifikovat chyby a najít správné informace, takže jedno číslo na společnost.

- Z 9 barevných čísel tři odpovídají tomu, jaké by měly být předpovědi:

  Společnost A: 4% nárůst (v souladu s průměrnou mírou růstu).

  Společnost B: 8% nárůst (v souladu s pozitivními údaji o prodeji a spokojenosti).

  Společnost C: 5% nárůst (v souladu s předchozími dopady a technickými problémy).
- Zadáním čísla **485** do Genially se účastníci dostanou do další fáze.

Fáze E

Rady

- Vypadá to, že umělá inteligence už nenabízí žádné další hádanky, takže musíme mít všechny části deaktivačního kódu! Nyní tedy můžeme vše poskládat dohromady. Pamatujete si každý kód? Dělali jste si poznámky, nebo bychom se měli vrátit a podívat zpět do dokumentů?

Řešení

- Pořadí symbolů a barev na Genially musí být v souladu s pořadím dříve identifikovaných kódů.
- Zkombinujte všechna nasbíraná čísla a zadejte kompletní deaktivační kód do Genially: **3514213485**.
- Podívejte se, jak se umělá inteligence vypíná a radujte se z úspěšného útěku z místnosti.



Stručná instruktáž a následný rozbor

Stručné uvedení (před hrou)

Před vstupem do únikové místnosti je velmi důležitá instruktáž. Je to moment, kdy vysvětlíte pravidla a jak to funguje pro ty, kteří hru neznají.

Umožňuje také nastavit kontext a hranice hry, představit začátek a vysvětlit hráčům jejich poslání. V tomto případě prezentace Genially vysvětluje poměrně dost z tohoto kontextu, takže je součástí briefingu (fáze A), ale Mistr hry může poskytnout řádné uvedení do hry a zajistit, aby účastníci pochopili, co mají dělat.

Nezapomeňte zvýraznit časový rámec pro případ, že by účastníci nevěnovali velkou pozornost odpočítávání, které se zobrazuje na Genially, a případně je na něj upozornit, zejména pokud je příliš krátké před dosažením posledního kódu.

Rozbor (po hře)

Rozbor vám na závěr umožní získat zpětnou vazbu k vašemu scénáři a zjistit, co je třeba zlepšit. Umožní vám také získat povědomí o tom, co se hráči z této herní relace naučili a zapamatovali, a ujistit se, že porozuměli důvodům řešení, která poskytli, a nevybírali čísla pouze náhodně.

Vhodným postupem je udělat si několik poznámek o hráčích a svých zkušenostech, abyste se k těmto informacím mohli později vrátit.

ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Spolufinancováno Evropskou unií

Tento projekt je financován Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Číslo projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons. Mezinárodní licence Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Chcete-li se seznámit s kopií této licence, navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/