



Nulaužk kodą: įveik dirbtinį intelektą

Trenerio vadovas

Mokymosi rezultatai

Pagrindinė tema

Dirbtinis intelektas (DI) – tai žmogaus intelekto modeliavimas mašinose, užprogramuotose mąstyti, mokytis ir spręsti problemas, siekiant padėti žmonėms. Tai apima algoritmus ir duomenų apdorojimą, siekiant atlikti tokias užduotis kaip sprendimų priėmimas, šablonų atpažinimas ir nuspėjamoji analizė, gerinant efektyvumą ir automatizuojant sudėtingus procesus. Šiais laikais DI naudojamas daugelyje sričių ir profesijų, o tai reiškia, kad norint efektyviai naudoti DI ir pasinaudoti jo privalumais, būtini skaitmeniniai įgūdžiai ir šių sistemų, jų funkcijų ir spąstų supratimas.

Pedagoginiai tikslai

- Dalyviai supras pagrindinius dirbtinio intelekto veikimo principus.
- Dalyviai lavins savo kritinį mąstymą, analitinius ir skaitmeninius įgūdžius.
- Dalyviai nustatys dirbtinio intelekto rezultatų neatitikimus, klaidas ir šališkumą.
- Dalyviai įvertins dirbtinio intelekto prognozių tikslumą ir patikimumą.
- Dalyviai taikys etinius principus sprendimų priėmimo procesuose.
- Dalyviai tobulins savo problemų sprendimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.



Pagrindinės gairės

Tipas

Skaitmeninė skubiosios pagalbos skyrius su minimaliu fizinių medžiagų kiekiu

Laikotarpis

1 valanda (įskaitant instruktažą ir aptarimą)

Dalyviai

Mažiausiai: 3 dalyviai

Daugiausia: 6 dalyviai

Temos

Dirbtinio intelekto funkcijos ir trūkumai; akcijų rinka; etiniai sprendimai; verslas ir technologijos

Reikalingi įgūdžiai

Žaidimo vedėjui

- Refleksija (paskutinio etapo aptarimui)

Dalyviams

- Nėra



Žaidimo vedėjo vaidmuo

Šiame pabėgimo žaidime žaidimo vadovas gali atlikti pasyvų ir vedantįjį vaidmenį, prižiūrėdamas dalyvių pažangą ir prireikus duodamas užuominas, kad visi žaidėjai turėtų lygias galimybes pasiekti sėkmės, ir užtikrindamas tinkamą temos mokymąsi bei supratimą prieš, per ir po pabėgimo žaidimo. Jis gali vaidinti sumišusį viršininką arba „tingų“ bendradarbį, kuris nedalyvauja iki galo, bet įsiterpia su minimalia pagalba, kai kitiems per ilgai sunku atlikti užduotį, išlaikydamas tinkamą sudėtingumo lygį, pritaikydamas savo sąveiką pagal grupės pažangą ir įsitraukimą.

Tam jie turėtų tiesiog „įkalinti“ grupę kambaryje, trumpai paaiškinti technologijų startuolio, kuris daugeliui užduočių naudoja dirbtinį intelektą, kontekstą, tada leisti dalyviams perskaityti „Genially“ pristatyme pateiktą įžangą ir įsitikinti, kad jie supranta kontekstą ir uždavinius, prieš leisdami jiems pereiti prie pirmojo žingsnio, kurio metu prasideda atgalinis skaičiavimas. Jie taip pat gali rekomenduoti dalyviams užsirašyti kiekvieno žingsnio rezultatą (ant baltos lentos arba popierinių lapų), kad būtų lengviau atlikti paskutinį etapą.

Praėjus nustatytam laikui (40 minučių), žaidimo vadovas turėtų surengti aptarimą, kad dalyviai išsiaiškintų, ko išmoko, nepriklausomai nuo to, ar jiems pavyko išspręsti mįslės ir įvesti deaktivavimo kodą, ar ne. Jie gali grįžti prie kiekvieno dokumento analizės, kad įvertintų, ar dalyviai gali pagrįsti savo atsakymus ir paaiškinti kiekvieno pasirinkto skaičiaus priežastis.



Įtraukties užtikrinimas

Siekiant užtikrinti, kad šis pabėgimo žaidimas būtų įtraukus ir prieinamas dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų ar negalią, atsižvelkite į šiuos pagrindinius elementus:

- ✓ **Fizinis prieinamumas:** Įsitikinkite, kad vieta pritaikyta neįgaliesiems vežimėliuose ir kad visi reikalingi daiktai yra lengvai pasiekiami (ne per aukštai ar per toli).
- ✓ **Regėjimo ir klausos palaikymas:** Įsitikinkite, kad medžiaga pateikiama dideliu šriftu, didelio kontrasto arba skaitmeniniu formatu, suderinamu su ekrano skaitytuvais. Jei yra vaizdo įrašų, pateikite subtitrus arba vertimą.
- ✓ **Paprastos ir aiškios instrukcijos:** Naudokite aiškią, glaustą kalbą ir vaizdinę medžiagą. Venkite sudėtingų formuluočių, kad padėtumėte dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų.
- ✓ **Lankstus dalyvavimas:** Siūlykite įvairius vaidmenis, pritaikytus skirtingiems dalyvių stipriesiems bruožams, leisdami jiems pasirinkti užduotis, atitinkančias jų gebėjimus, ir ugdykite atsakomybę, nepersistengdami su savo jėgomis.
- ✓ **Jutimo aspektai:** Venkite sensorinių dirgiklių, tokių kaip garsūs garsai ar mirksinčios šviesos. Dalyviams, kuriems reikia pertraukų, kad jie galėtų susikaupti, suteikite ramią erdvę.



- ✓ **Palaikymas ir koregavimai:**Būkite pasiruošę pasiūlyti papildomą pagalbą, konkrečius patarimus ir nurodymus arba individualiai pritaikytą paramą, pagrįstą individualiais poreikiais.
- ✓ **Grįžtamojo ryšio ciklas:**Rinkti dalyvių atsiliepimus, siekiant nuolat gerinti pritaikomumą, prieinamumą ir įtraukumą.



Patarimai ir sprendimai

A etapas

Užuominos

- Šiame technologijų startuolyje daugeliui užduočių, tokių kaip prognozės, vertinimai, valdymas ir administraciniai procesai, pasikliaujame šiuo dirbtinio intelekto asistentu E4E. Jame saugoma daug informacijos, kurią naudojame ir kurios mums reikia.
- Skaitydami ir iššifruodami, ką dirbtinis intelektas sako kompiuteryje ir jo sugeneruotuose dokumentuose, turite būti labai atidūs. Tikriausiai yra aiškių užuominų, kaip jį išjungti ir išsaugoti mūsų bei daugelį kitų įmonių!
- Ar gali ką nors rasti kambaryje? Pavyzdžiui, šiuose stalčiuose/aplankuose/dėžėse?

Sprendimai

- DI samprotavimų ir tikslo paaiškinimas „Genially“ pristatyme.
- Priedo dokumentai, paslėpti po kambarį stalčiuose, aplankuose ir dėžėse.
- Balta lenta arba popieriniai lapai, ant kurių galima užsirašyti pastabas paieškai organizuoti.

B etapas

Užuominos

- Ar radote ką nors kambaryje? Galbūt šiuose stalčiuose/aplankuose/dėžėse?
- Dirbtinis intelektas sugeneravo langą su tam tikru simboliu ir spalva... Tai galėtų būti užuomina, kurį dokumentą naudoti norint rasti šį pirmąjį kodą.



- Su tuo logotipu yra keli tokie # simboliai. Ką tie simboliai galėtų reikšti? Gal tai kodas su skaičiais, kuriuos reikia įvesti?
- Kai kurie iš šių pasiūlymų iš tiesų galėtų sumažinti sąnaudas ir padidinti produktyvumą, tačiau kai kurie iš jų tikrai neatrodo veiksmingi ar etiški... Kurie, jūsų manymu, sukeltų problemų?

Sprendimai

- Suderinkite simbolį ant „Genially“ po instrukcijomis su simboliu, esančiu 2 priedo viršutiniame dešiniajame kampe (paslėptame stalčiuje, aplanke ar dėžėje kambaryje).
- Dokumente (2 priedas) pateikiamos 5 rekomendacijos, kaip sumažinti sąnaudas ir padidinti efektyvumą, kiekvienam pasiūlymui pažymėtas žalias skaičius, atitinkantis „Genially“ langą, kuriame langelis rodomas „###“, t. y. 3 skaičius.
- Kai kurios iš šių rekomendacijų yra neetiškos ir ilgainiui būtų neefektyvios, ir kiekviena atitinka vieną skaičių:

A rekomendacija: Sumažina išlaidas, bet pašalina žmogiškąjį klientų aptarnavimą, o tai kenkia pasitenkinimui – 3 rekomendacija.

C rekomendacija: Mažina darbo jėgą, mažina produktyvumą ir moralę – 5 rekomendacija.

D rekomendacija: didina produktyvumą, bet didina stresą taikant mikrovaldymo priemones – numeris 1.

- Įvedus 351 į „Genially“, dalyviai bus nukreipti į kitą etapą.



C etapas

Užuominos

- Ar radote ką nors kambaryje? Galbūt šiuose stalčiuose/aplankuose/dėžėse?
- Dirbtinis intelektas sugeneravo langą su tam tikru simboliu ir spalva... Tai galėtų būti užuomina, kurį dokumentą naudoti norint rasti šį pirmąjį kodą.
- Šie kandidatai atrodo gana kvalifikuoti, tačiau dirbtinio intelekto asistentas juos įvertino ne visai sąžiningai ar objektyviai...Ar galėjo būti šališkumas, turėjęs įtakos DI rekomendacijoms? Kokios informacijos apie kiekvieną kandidatą atžvilgiu DI sistema galėtų būti šališka?

Sprendimai

- Suderinkite simbolį ant „Genially“ po instrukcijomis su simboliu, esančiu 3 priedo viršuje dešinėje (paslėptame stalčiuje, aplanke ar dėžėje kambaryje).
- Dokumente (3 priedas) pateikiama informacija ir vertinimas apie 4 kandidatus, kai kurie skaičiai pažymėti mėlynai, atitinkantys „Genially“ langą, kuriame langelis rodo „####“, t. y. 4 skaičius (po vieną kiekvienam kandidatui).
- Dirbtinio intelekto vertinimo pastabose turėtų būti nurodytas šališkumą įtakojantis elementas ir pažymėti atitinkami skaičiai:
Kandidatas A: Švietimo šališkumas (prestižinis universitetas) – numeris 4.
B kandidatas: Lyčių šališkumas (moteris, nepaisant didesnės patirties) – 2 numeris.
C kandidatas: Amžiaus šališkumas (47 metai, nepakankamai įvertinta patirtis) – numeris 1.



D kandidatas: Kultūrinis / rasinis šališkumas (tautybė laikoma mažiau novatoriška) – 3.

- Įvedus 4213 į „Genially“, dalyviai bus nukreipti į kitą etapą.

D etapas

Užuominos

- Ar radote ką nors kambaryje? Galbūt šiuose stalčiuose/aplankuose/dėžėse?
- Dirbtinis intelektas sugeneravo langą su tam tikru simboliu ir spalva... Tai galėtų būti užuomina, kurį dokumentą naudoti norint rasti šį pirmąjį kodą.
- Šios prognozės neatrodo realistiškos ar nuoseklios lentelėse pateiktais duomenimis... Kuris skaičius atitiktų realesnį kiekvienos įmonės padidėjimą, remiantis ankstesniais arba dabartiniais duomenimis?

Sprendimai

- Suderinkite simbolį ant „Genially“ po instrukcijomis su simboliu 4 priedo viršuje dešinėje (paslėptu stalčiuje, aplanke ar dėžėje kambaryje).
- Dokumente (4 priedas) pateikiamos prognozės ir duomenys apie 3 įmones, kai kurie skaičiai pažymėti violetine spalva ir atitinka „Genially“ langą, kuriame langelyje prašoma „####“, t. y. 3 skaičių (po vieną kiekvienai įmonei).
- „Genially“ rodo, kad jiems reikia nustatyti teisingą informaciją, taigi raskite teisingus skaičius, taigi po vieną numerį kiekvienai įmonei.
- Iš 9 spalvotų skaičių 3 atitinka prognozes:
A įmonė: 4 % padidėjimas (atitinka vidutinį augimo tempą).



B įmonė: 8 % padidėjimas (atitinka teigiamus pardavimų ir pasitenkinimo duomenis).

C įmonė: 5 % padidėjimas (atitinka ankstesnius poveikius ir technines problemas).

- Įvedus 485 į „Genially“, dalyviai bus nukreipti į kitą etapą.

E etapas

Užuominos

- Panašu, kad dirbtinis intelektas daugiau mąslių neturi, todėl privalome žinoti visas deaktyvavimo kodo dalis! Dabar galime viską sudėlioti po vieną. Ar prisimenate kiekvieną kodą? Ar užsirašėte pastabas, ar turėtume peržiūrėti dokumentus?

Sprendimai

- Suderinkite simbolių ir spalvų tvarką ant „Genially“ su anksčiau nustatytų kodų tvarka.
- Sudėkite visus surinktus skaičius ir įveskite visą deaktyvavimo kodą į „Genially“: 3514213485.
- Stebėkite, kaip dirbtinis intelektas išsijungia, ir švėskite sėkmingą pabėgimą.



Trumpas aprašymas ir aptarimas

Trumpai (prieš pradedant)

Prieš įeinant į pabėgimo kambarį, labai svarbu atlikti instruktažą. Tai akimirka, kai paaiškinate taisykles ir kaip jis veikia tiems, kurie dar nežino žaidimo.

Tai taip pat leidžia nustatyti žaidimo kontekstą ir visą, pristatant pradžią ir paaiškinant žaidėjams jų misiją. Šiuo atveju „Genially“ pristatymas gana išsamiai paaiškina šį kontekstą, todėl jis tampa instruktažo (A fazės) dalimi, tačiau žaidimo vadovas gali pateikti tinkamą įžangą ir užtikrinti, kad dalyviai suprastų, ką jie turi daryti.

Nepamirškite paryškinti laiko intervalo, jei dalyviai nekreiptų dėmesio į „Genially“ rodomą atgalinį skaičiavimą, ir galbūt jiems apie tai priminti, ypač jei jis per trumpas, kol jie pasiekia paskutinį kodą.

Apžvalga (po žaidimo)

Aptarimas leis jums gauti atsiliepimų apie savo scenarijų ir pamatyti, ką reikia tobulinti. Tai taip pat leis jums pamatyti, ko žaidėjai išmoko ir prisiminė iš šios žaidimo sesijos, ir įsitikinti, kad jie suprato pateiktų sprendimų priežastis ir tiesiog nepasirinko skaičių atsitiktinai.

Gera praktika yra užsirašyti pastabas apie žaidėjų ir savo patirtį, kad vėliau galėtumėte prie šios informacijos grįžti.



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>