

Robotterne kommer!

Forstå kunstig intelligens gennem scenariereskivning

Hvad er - Robotterne kommer?

Deltagerne erhverver viden om science fiction som genre og viden om udviklingen indenfor kunstig intelligens. Deltagerne sætter herefter deres viden i spil ved at skabe fremtidsscenerier gennem tekst, tegning eller rollespil.

Forløbet introducerer til centrale begreber og eksempler indenfor kunstig intelligens og science fiction genren.

Efterfølgende arbejder deltagerne med en simpel metode til at konstruere scenarier. Det handler ikke om at forudsige fremtiden, men at skabe samtaler om 'mulige fremtider' og deres konsekvenser. Ved at arbejde med scenarier kan deltagerne strække deres mentale modeller for, hvad kunstig intelligens er, og hvordan vi ønsker at bruge den fremadrettet.

Læringsmål - Deltageren:

- kan forstå, hvad kunstig intelligens er, og hvordan den spiller sammen med data.
- kan genkende, hvad der identificere science fiction som genre.
- kan arbejde med at producere narrativer med udgangspunkt i faktuel viden.
- kan arbejde analytisk og kreativt.
- kan diskutere, hvilke konsekvenser brugen af kunstig intelligens har og kan få i fremtiden.

Vejledning

Via slideshow præsenteres deltagerne for programmet og dagens indhold. Da deltagerne skal introduceres til en række begreber, teknologier og eksempler, som de sidenhen skal anvende i deres opgaveløsning, er det vigtigt hele tiden at give plads til deltagernes spørgsmål, egne erfaringer og refleksioner.

Først gennemgår vi, hvad kunstig intelligens er, og hvordan den bruges allerede i dag - anvend gerne så mange visuelle eksempler som muligt, fx musik, malerier eller litteratur skabt af kunstig intelligens, men også aktuelle eksempler som f.eks. det sociale pointsystem i Kina.

Vi dækker centrale begreber som maskinlæring og neurale netværk, men også at det er den enorme mængde af data, vi producerer i verden, som er afgørende for udviklingen (og skævvridningen) af kunstig intelligens.

Herfra bevæger vi os ud mod fremtidens anvendelse af kunstig intelligens og begreberne smal og generel kunstig intelligens samt singulariteten som (teoretisk) mulighed.

Herefter går vi til genrekendskabet af science fiction herunder forholdet mellem fakta og fiktion, men også begreberne utopi og dystopi, som de skal bruge i deres egne scenarier. Igen præsenteres deltagerne for eksempler både klassiske

Målgruppe:

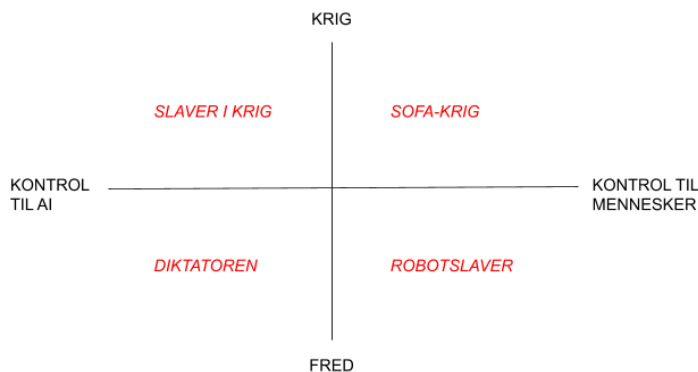
7. - 9. klasse

Tidsforbrug:

4 lektioner

Materialer og udstyr:

- Projektor
- Flipover
- Papir A2 format
- Tuscher



og nye og bidrager med deres egne erfaringer med genren.

Selve gruppearbejdet med fremtidsscenerierne præsenteres for deltagerne som en simpel matrix, hvor de skal vælge sig ind på et af fire grund-scenerier. Vi har på forhånd udvalgt to variabler: krig vs fred og "mennesket har kontrollen med den kunstige intelligens" vs. "den kunstige intelligens har overtaget kontrollen med mennesket".

Derudover har vi forberedt en række benspænd for yderligere at hjælpe deltagerne til at holde en rød tråd: Ingen rumvæsner, ingen UFOer, ingen tidsrejser, foregår på jorden, naturlovene gælder stadig, ingen overnaturlige fænomener.

Endelig har vi en række undringsspørgsmål, som skal starte dialogen i grupperne: Hvad er det værste, der kan ske med kunstig intelligens? Hvad er det bedste, der kan ske med kunstig intelligens? Hvordan indgår kunstig intelligens i hverdagen i fremtiden? Hvad sker der, hvis den kunstige intelligens får sit eget sprog? Hvad sker der, hvis den kunstige intelligens bliver mere intelligent end os? Hvad sker der, hvis den kunstige intelligens udvikler følelser som vrede, glæde, sorg? Hvad skal vi mennesker lave, hvis den kunstige intelligens kan lave alt bedre og hurtigere end os?

Grupperne arbejder herefter i ca. 2x45 minutter med at producere et skelet for deres scenarie (de behøver ikke skrive hele historien ud, bare i overskrifter), en scene fra deres scenarie (et dramatisk højdepunkt udvælges og skrives ud f.eks. med replikker) og en illustration til deres scenarie.

TekstfeltTil sidst præsenterer grupperne for hinanden, og vi giver dem feedback på deres scenarier, fremhæver stærke elementer og stiller

Erfaringer:

Deltagerne var i de fælles diskussioner rigtig gode til at reflektere over, hvordan den kunstige intelligens påvirker vores hverdag, og hvilke fordele og udfordringer den giver.

Det var dog vanskeligt for dem efterfølgende at omsætte denne viden til fremtidsscenerier, der ikke skildrede en kamp mellem mennesker og robotter meget sort/hvid.

Vi forsøgte derfor at nuancere det mere for deltagerne ved at skifte ud i de litterære og filmiske eksempler på science fiction, så de ikke pegede i alt for mange retninger.

Efterfølgende har vi dog reflekteret over, at vi nok skal udskifte variabelen krig-fred, da den taler alt for meget ind i en "Hollywood-genre" med robot-skurke, der ødelægger verdensfreden.

Det er vigtigt at gennemgangen af dagens program meget tydelige og omhyggeligt italesætter, hvordan de skal arbejde med den viden, de får først på dagen. Det er ikke en let opgave, vi stiller dem! Selvom opgaven er ret svær, har vi alligevel fået rigtig positiv feedback på deltageres engagement.

Tidsplan: en mulig tidsplan for forløbet kan se sådan her ud:

- Velkomst og intro til dagens forløb (ca. 10 min.)
- Oplæg: Hvad er kunstig intelligens (ca. 30 min.)
- Kort pause
- Oplæg: Hvad er science fiction (ca. 20 min)
- Præsentation af rammen for scenariern (ca. 10 min.)
- Spisepause
- Gruppearbejde (ca. 2 x 45 min.)
- Præsentation af scenarier med feedback til grupperne (ca. 20 min)
- Afslutning (ca. 10 min.)

Husk og tips

- Prøv gerne selv kræfter med at skrive et scenarie. Så har du et eksempel med, du kan læse højt for deltagerne til inspiration, og du har selv prøvet, hvor svært det er...
- Det er vores oplevelse, at det er svært for deltagerne at udtænke plots, så hav gerne forberedt delelementer eller korte plots, som du kan inspirere med, hvis en gruppe går i stå undervejs.