



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



Rīku lapa par ētiska mākslīgā intelekta spēļu dizainu

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu Erasmus+ programmas ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkādu izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas



Autors: Amit Gupta (Sudowrite līdzdibinātājs)

Kad to izmantot:

Izmanto šo rīku mašīnmācīšanās modeļa izveides laikā vai arī pēc tā, izmantojot Google Teachable Machine. Tas atbalsta mācīšanos šādās jomās:

- Mašīnmācīšanās pamati
- Aizspriedumu noteikšana un analīze
- Lietotāju testēšana un iterācija
- Ētiska mākslīgā intelekta izpratne

Ko Tu darīsi

Tu izveidosi un pārbaudīsi vienkāršu mašīnmācīšanās modeli, izmantojot Teachable Machine (piemēram, attēlu atpazīšanas rīku), un pēc tam izmantosi vadītu darba lapu, lai pārdomātu tā ētiskās stiprās un vājās puses.

Kas Tev būs nepieciešams:

- Internetam pieslēgta ierīce ar tīmekļa kameru
- Piekļuve: <https://teachablemachine.withgoogle.com/>
- Ētikas izpētes darba lapa (skatīt pielikumu)
- Pildspalva/zīmulis vai digitālo piezīmju rīks



Kā to izmantot:

1. Izveido savu modeli

- Dodies uz Teachable Machine un izvēlies "Image Project" (Attēlu projekts).
- Apmāci savu modeli ar 2–3 klasēm (piemēram, "Priecīga seja", "Saraukta piere", "Pacelta roka").
- Pievieno reāllaika piemērus, izmantojot tīmekļa kameru.

2. Pārbaudi precizitāti

- Izmēģini dažādu apgaismojumu, fonu un cilvēkus.
- Pieraksti, kad modelis darbojas labi un kad ne.

3. Izmantojiet ētikas izpētes darblapu (skatiet 1. pielikumu):

- 1. sadaļa – Precizitāte: Kad tas neizdevās? Kam tas vislabāk darbojās?
- 2. sadaļa – Neobjektivitāte: Vai tas nepareizi klasificēja noteiktus cilvēkus vai situācijas?
- 3. sadaļa – Datu izpratne: Kāda veida dati tika izmantoti? Vai kāds varētu justies neērti ar tiem?
- 4. sadaļa – Uzlabojumi: Kā tu varētu novērst problēmas? Dažādāki piemēri? Labākas etiķetes?

4. Grupas refleksija (pēc izvēles)

- Salīdzini savu darblapu ar partnera rezultātiem.
- Apspried: Kas jūs pārsteidza? Ko jūs mainītu nākamreiz?

Par šo veidni:

Šī aktivitāte ir izstrādāta, lai palīdzētu izveidot modeli, to pārbaudīt un kritiski pārdomāt – galvenie soļi atbildīgas mākslīgā intelekta izstrādē. Darba lapā tehniskā testēšana ir sadalīta ētiskās pārdomās, kas ir pielāgota no reāliem inženiertehniskajiem kontrolesrakstiem, piemēram, IEEE "Ētika darbībā".





Padomi atkārtotai izmantošanai/turpināšanai:

1. Izmanto šo veidni katru reizi, kad apmāci jaunu modeli.
2. Saglabā rezultātus projekta portfolio, lai tos varētu salīdzināt nākotnē.
3. Aicini studentus nākamreiz izstrādāt savus ētikas kritērijus.

Valodas:

Pieejams Angļu, Franču, Čehu, Latviešu un Itāļu valodā



Pielikums:

Teachable Machine Ethics Explorer darba lapa (ietver strukturētas pārdomu uzdevumus un datu izsekošanas tabulu)

1. Precizitāte

Vai modelī tika pieļautas daudzas kļūdas? Kad tas bija precīzs?

Vai modelis dažādiem cilvēkiem darbojās atšķirīgi? Kam tas darbojās vislabāk?

2. Neobjektivitāte

Vai modelis šķita negodīgs pret kādu vai kādu grupu? Kad?

Vai tavos datos bija kaut kas tāds, kas varētu izraisīt negodīgus rezultātus?

3. Datu izpratne

Kāda veida datus modelis izmantoja? -----

Vai dati varētu atklāt privātu vai sensitīvu informāciju? Jā ☐ Nē ☐

Kā tu justos, ja kāds uzņēmums izmantotu šos datus par jums?

4. Uzlabojumi

Ko jūs varētu darīt, lai uzlabotu modeli vai padarītu to mazāk neobjektīvu?

