ZESTAW ĆWICZEŃ KREATYWNYCH UNPLUGGED

Mądre decyzje z narzędziami AI

W tym ćwiczeniu uczestnicy analizują codzienne sytuacje, takie jak rezerwacja hotelu czy wybór produktu. Używają kolorowych kart, aby porównywać opcje, oceniać informacje i podejmować decyzje. Dokonują one również refleksji nad tym, jak rekomendacje (w tym te generowane przez AI) mogą wpływać na ich wybory. Na koniec zajęć czują się bardziej pewnie w rozumieniu i wykorzystywaniu informacji do podejmowania lepszych decyzji. .

Co-funded by the European Union

CC BY NC SA

Projekt ten został współfinansowany ze środków programu ERASMUS+ Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów, a Komisja Europejska oraz SEPIE nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Zakres tematyczny

Kompetencje innowacyjne

Czas trawania

60 - 90 min

Poziom

Średniozaawansowany

Wykorzystane elementy myślenia komputacyjnego

- ☑ Dekompozycja
- ☑ Rozpoznawanie wzorców
- ☑ Abstrahowanie
- ☑ Myślenie

Grupa docelowa

- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskich kompetencjach cyfrowych
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe z ograniczonym formalnym wykształceniem lub kwalifikacjami
- ☑ Nisko wykwalifikowane osoby dorosłe o niskim poziomie uczestnictwa w uczeniu się przez całe życie

Cele kształcenia

- Podział sytuacji zakupowej lub rezerwacyjnej na jasne i łatwe do zarządzania kroki;
- Identyfikowanie i porównywanie najważniejszych informacji;
- Rozwijanie umiejętności interpretowania prostych informacji wizualnych i ustrukturyzowanych;
- Rozpoznawanie, w jaki sposób rekomendacje generowane przez AI mogą wpływać na podejmowane decyzje;
- Wyjaśnianie powodów stojących za ich ostatecznym wyborem.

Obszar kompetencji

a) Kompetencje innowacyjne

- ☑ Kreatywność
- ☑ Myslenie krytyczne
- ☑ Rozwiązywanie problemów
- ☑ Komunikacja

algorytmiczne

Podejście metodologiczne

- ☑ Gamifikacja
- ☑ Nauczanie oparte na wyzwaniach
- ☑ Uczenie się we współpracy
- ☐ Uczenie się przez doświadczenie

- ☑ Praca zespołowa

b) Kompetencje w zakresie umiejętności informacyjnych

- ☑ Zdolność do uzyskiwania dostępu do informacji, ich rozumienia oraz krytycznej analizy
- ☑ Interpretacja treści cyfrowych i wizualnych
- ☐ Świadomość wpływu mediów i stronniczości przekazu biases

c) Kompetencje życiowe I zawodowe

- ☑ Elastyczność i możliwości adaptacji
- ☑ Inicjatywa i autonomia
- ☑ Umiejętności społeczne i kompetencje międzykulturowe
- ☐ Produktywność
- ☐ Przywództwo i odpowiedzialność

Efekty uczenia się:

Po zakończeniu zajęć uczestnicy będą potrafili:

- Podzielić sytuacje zakupowe lub rezerwacyjne na kroki;
- Zidentyfikować i porównać najważniejsze informacje;
- Interpretować proste informacje wizualne i ustrukturyzowane;
- Rozpoznawać, w jaki sposób rekomendacje AI mogą wpływać na podejmowane decyzje.

Uwagi:

- Używaj kolorowych kart i wyjaśnij, co oznacza każdy kolor na początku zajęć.
- Wybieraj proste, znane przykłady, które odzwierciedlają codzienne doświadczenia dorosłych uczestników.
- Zachęcaj dorosłych uczestników do wyjaśniania, dlaczego dokonali konkretnego wyboru.
- Używaj prostego i przystępnego języka, unikając niepotrzebnych terminów technicznych.

		• Zapewniaj dodatkowe wyjaśnienia lub przykłady, gdy dorośli uczestnicy potrzebują wsparcia. • Zachęcaj dorosłych uczestników do zadawania pytań i porównywania różnych punktów widzenia.

Co-funded by the European Union

„Co mam wybrać?" – Mądre decyzje z narzędziami AI

Krok 1. Dekompozycja

Prowadzący przedstawia codzienną sytuację związaną z podejmowaniem decyzji, na przykład:

- „Chcesz kupić produkt".
- „Chcesz zarezerwować hotel na dwie noce".

Dorośli uczestnicy są proszeni o:

- Podział decyzji na mniejsze kroki;
- Zidentyfikowanie potrzebnych informacji, takich jak cena, lokalizacja, jakość, dostępność, opinie i warunki dostawy;
- Opisanie, co zrobiliby na początku, w następnej kolejności, a co na samym końcu.

Element grywalizacji:

Dorośli uczestnicy używają kart w różnych kolorach, które reprezentują poszczególne kroki procesu podejmowania decyzji. Układają karty w kolejności, w jakiej kroki te powinny zostać wykonane.

Wsparcie prowadzącego:

Prowadzący może zapytać: „Co musisz wiedzieć na samym początku?", „ Jakie informacje powinieneś zebrać?".

Ten krok pomaga dorosłym uczestnikom podzielić złożoną decyzję konsumencką na mniejsze i łatwiejsze do zarządzania części. Wspiera również rozwój myślenia ustrukturyzowanego i sekwencyjnego.

Krok 2: Rozpoznawanie wzorców

Prowadzący przedstawia kilka podobnych sytuacji lub opcji, na przykład:

- Trzy hotele o różnych cenach, lokalizacjach, ocenach i usługach;
- Trzy produkty o różnych cenach, funkcjach, markach i opiniach klientów.

Dorośli uczestnicy są proszeni o:

- Zidentyfikowanie podobnych schematów, które pojawiają się powtarzalnie we wszystkich opcjach;
- Rozpoznanie wspólnych kryteriów wyboru, takich jak cena, jakość, lokalizacja czy oceny klientów;
- Przedyskutowanie, czy stosowali podobne kryteria w swoich wcześniejszych decyzjach zakupowych.

Element grywalizacji:

Dorośli uczestnicy używają pasujących do siebie kolorowych kart lub symboli, aby oznaczyć powtarzające się kryteria.

Wsparcie prowadzącego:

Prowadzący może zapytać: „Jakich kryteriów zazwyczaj używacie przy wyborze hotelu lub produktu?”.

Ten krok pomaga dorosłym uczestnikom rozpoznawać powtarzające się schematy w decyzjach konsumenckich. Umożliwia im to wykorzystanie wcześniejszych doświadczeń i powszechnych kryteriów wyboru podczas oceniania nowych opcji.

Krok 3: Abstrahowanie

Dorośli uczestnicy analizują wszystkie dostarczone informacje o hotelach lub produktach. Następnie są proszeni o odróżnienie informacji kluczowych od mniej istotnych.

Dorośli uczestnicy są proszeni o:

- Wybór dwóch lub trzech kryteriów, które są najważniejsze dla podjęcia decyzji;
- Zignorowanie informacji, które nie wpływają znacząco na ich wybór;
- Wyjaśnienie, dlaczego określone kryteria są ważniejsze od innych;
- Stworzenie uproszczonego opisu idealnej opcji.

Na przykład:

- „Hotel musi być niedrogi, blisko centrum miasta i wysoko oceniany”.
- „Produkt musi być niezawodny, w rozsądnej cenie i odpowiedni do moich potrzeb”.

Element grywalizacji:

Dorośli uczestnicy otrzymują ograniczoną liczbę żetonów priorytetu lub gwiazdek. Muszą umieścić te żetony obok kryteriów, które uważają za najważniejsze. Ponieważ liczba żetonów jest ograniczona, uczestnicy muszą ostrożnie ustalać priorytety.

Wsparcie prowadzącego:

Prowadzący może zapytać: „Które informacje są najważniejsze?”, „Które szczegóły można zignorować?”.

Ten krok pomaga dorosłym uczestnikom skupić się na istotnych informacjach i ograniczyć niepotrzebną złożoność. Wspiera również ich zdolność do identyfikowania kluczowych cech wymaganych do podjęcia świadomej decyzji.

Krok 4: Myślenie algorytmiczne

Dorośli uczestnicy tworzą prosty proces podejmowania decyzji (algorytm).

Powinni zdefiniować proste reguły, na przykład: „Jeśli cena jest zbyt wysoka – wybierz inną opcję”, „Jeśli lokalizacja jest dobra – wybierz tę opcję”.

Tworzenie procesu krok po kroku:

1. Analiza informacji;
2. Wybór tego, co najważniejsze;
3. Porównanie opcji;
4. Podjęcie decyzji.

Prowadzący wprowadza dodatkowy komunikat:

„System AI rekomenduje tę opcję”.

Dorośli uczestnicy są proszeni o:

		• Porównanie rekomendacji AI z własną decyzją; • Zdecydowanie, czy zgadzają się z tą rekomendacją; • Zidentyfikowanie informacji, które mogły wpłynąć na wybór dokonany przez AI; • Wyjaśnienie, dlaczego przyjęliby lub odrzucili rekomendację AI. **Element grywalizacji:** Dorośli uczestnicy używają kolorowych kart do wskazania swojej ostatecznej decyzji: • Zielona: „Zgadzam się z rekomendacją AI”. • Czerwona: „Wybieram inną opcję”. • Żółta: „Potrzebuję więcej informacji przed podjęciem decyzji”. **Wsparcie prowadzącego:** Prowadzący może zapytać: „Czy zgadzacie się z AI? Dlaczego?”. • Zachęcaj do krytycznego myślenia. Ten krok pomaga dorosłym uczestnikom opracować jasną strategię podejmowania decyzji i stosować reguły logiczne w spójnej kolejności. Wzmacnia również krytyczne myślenie poprzez zachęcanie uczestników do oceniania rekomendacji generowanych przez AI, zamiast automatycznego ich akceptowania.