

Chi decide davvero?

Educare alla scelta nell'epoca dell'IA

Tonia Bellino, Miriam D'Errico, Marzia Tagliavini,
Agnese Boschetti, Ettore Landi, Alberto Botti

Informazioni generali

L'attività progettata prevede:

- ☐ Insegnamento dell'IA
- ☐ Insegnamento del Supercalcolo
- ☐ Entrambe

educazione civica, inglese, informatica

Discipline coinvolte:

Destinatari (classe/i, età): classi 5° delle scuole secondarie di secondo grado

Durata prevista (numero di ore): 10 h

Eventuali altre istituzioni del territorio coinvolti nell'attività:

ente organizzatore del festival della cultura tecnica/tecnologia

Big Ideas alla base del percorso

Quali concetti fondamentali dell'IA e/o del Supercalcolo vengono affrontati? Quali big ideas sono alla base del percorso?

- L'impatto dell'IA sulla società può essere sia positivo che negativo
- La responsabilità decisionale dell'IA è da imputare all'uomo
- Le macchine imparano dagli esseri umani, ma possono anche sbagliare. L'etica dell'IA non riguarda solo la tecnologia, ma i valori che vogliamo custodire come società.
- Le macchine non decidono sulla base di valori etici

Obiettivi e competenze

Obiettivi di apprendimento che si propone il percorso e competenze target

- Insegnare agli studenti ad usare l'IA con spirito critico
- Far riflettere gli studenti su cosa significa prendere decisioni in modo giusto o sbagliato, partendo dal presupposto che l'IA restituisce un output partendo da dati forniti da operatori umani e senza un pensiero etico
- Fornire competenze digitali
- Far comprendere che la macchina calcola e non prende decisioni in base ad un valore

Perché l'attività progettata può essere rilevante per gli studenti?

- Perché si vuole affrontare un aspetto non evidente in seguito ad un primo impatto con l'IA
- Per sottolineare l'importanza di una validazione umana degli output restituiti dalla macchina (pensiero critico)
- Perché nei prossimi anni ci affideremo sempre di più all'IA per prendere decisioni

Contesto dell'attività

In quale contesto prevedete possa essere implementata l'attività (ore curricolari, PCTO, ...)

Didattica	orientativa	(facente	30	ore	curricolari)
Festival della cultura tecnica					

Descrizione dell'attività - 1 - Introduzione all'Etica dell'IA

Descrivete, utilizzando questa o più slide, le fasi previste per l'attività (introduzioni, spiegazioni, sotto-attività proposte, eventuale valutazione, ...)

- Introduzione all'Etica dell'IA, al possibile impatto dell'IA sulla società e all'attività di ricerca richiesta ai ragazzi mediante lezione frontale (1h)
- Lavorando in gruppi, viene richiesto agli studenti di identificare casi reali di
 - situazioni in cui l'IA ha preso decisioni contestabili
 - situazioni in cui amministrazioni pubbliche o aziende hanno preso decisioni considerate poco etiche basandosi su sistemi di IA (1h)

Descrizione dell'attività (2) - Visione documentario e riflessione sui bias

- Visione del documentario *Coded bias*, in lingua inglese. Il filmato parla dell'intelligenza artificiale e dei pregiudizi che possono essere incorporati in questa tecnologia (2 h)
- Dibattito sul film e presentazione del concetto di bias da parte del docente (1 h)

Descrizione dell'attività (3) - Compito di realtà

Al termine del percorso gli studenti dovranno svolgere un compito di realtà, presentando il prodotto ad un festival della tecnologia (festival della cultura tecnica) che coinvolge diverse scuole.

Si richiede dunque agli studenti di creare una gem di gemini che mimi una persona che prende decisioni poco etiche sulla base di determinati bias. Durante il festival, gli studenti chiederanno ai vari partecipanti di interagire con il bot e successivamente restituire come si sono sentiti nell'interazione. (5h)

Risorse e strumenti utilizzati

Nell'attività è previsto l'utilizzo di strumenti digitali o di Intelligenza Artificiale? Se sì, quali?

Attività 1: LIM/schermo multimediale, PC/laboratorio di informatica, internet (ricerca google)

Attività 2: LIM/schermo multimediale

Attività 3: LIM/schermo multimediale, gem (gemini)