

FASE 3

ETISKE PROBLEMER OG DILEMMAER VED ROBOTTER OG KUNSTIG INTELLIGENS

Elevernes evne til at analysere og vurdere de etiske konsekvenser af sociale robotter og kunstig intelligens skærpes her i fase 3. Dels gennem inspiration fra videoen med Simon Balle, og dels ved at eleverne i grupper arbejder med en række teknologicases.

OPGAVE 1

Interview Simon Balle 2. del

Se interviewet sammen på storskærm. Interviewet varer 08:29 minutter og kan streames fra hjemmesiden.

Efter interviewet lægges ud med en samtale parvis. Overvej fx Hvilke muligheder og problemer er der ved disse tre teknologier, Simon Balle nævner:

- Appen Replika, hvor man chatter med en virtuel ven, som man selv har bygget
- En robot-terapeut, der taler med mennesker med psykiske lidelser – fx PTSD
- En robotsæl, der bruges på plejehjem. Særligt til demente.

Fælles opsamling i klassen, hvor I stiller skarpt på forskergruppens "benspænd" for udvikling af sociale robotter og kunstig intelligens:

Robotter/kunstig intelligens skal kun udføre opgaver, som mennesker burde udføre – men som mennesker ikke kan udføre.

Genovervej fx de tre eksempler på teknologi ud fra dette benspænd. Lever de op til dette kriterium.

OPGAVE 2

Gruppearbejde med teknologi-cases

Klassen arbejder parvis eller i 3-4 personers grupper. Hver gruppe vælger (eller læreren fordeler) hvilken af de seks teknologicases, de ønsker at arbejde med.

Kopiark 8 med vurderingsskema udleveres til alle elever.

Tekster, links m.m. til de seks cases findes på projektets hjemmeside under fase 3. Grupperne har ca. 30 min. til at orientere sig i casen og udfylde vurderingsskemaet.

Herefter fremlægger grupperne kort for hinanden. Casen præsenteres kort og gruppen fremlægger deres anbefaling.

Anbefalingen er svaret på spørgsmålene:

- Skal denne teknologi videreudvikles eller lægges på is?
- Eller skal der måske laves nogle ændringer i designet?
- Skal der laves nogle retningslinjer eller begrænsninger for, hvordan teknologien skal bruges?

CASE 1: OLDEMOR SOM CHATBOT.

Man kan "fodre" en sproglig stærk kunstig intelligens med informationer om en afdød. Maskinen skaber herefter en virtuel udgave af personen, som man kan blive ved med at kommunikere med.

Find hele casen på projektets hjemmeside under fase 3.

CASE 2: EN VIRTUEL VEN PÅ REPLIKA-APPEN

I appen Replika kan man selv udvikle en virtuel ven, som man så kan skrive med. Efterhånden som ens virtuelle ven lærer en at kende, bliver chat-samtalerne mere og mere personlige og realistiske.

Find hele casen på projektets hjemmeside under fase 3.

CASE 3: PLEJEROBOTTER

Måske har I set billeder eller videoklip af den søde robotsælunge PARO. Man har i flere år eksperimenteret med at bruge plejrobotter til ældre og særligt til demente.

Find hele casen på projektets hjemmeside under fase 3.

CASE 4: KUNSTNEREN DALL-E2?

Den kunstige intelligens Dall-E2 er udviklet til at kunne genere alle forskellige slags billeder - alt efter hvilke input man "fodrer" den med. Platformen er frit tilgængelig. Men hvad er konsekvenserne ved, at en kunstig intelligens kan tegne alt muligt i lyntempo?

Find hele casen på projektets hjemmeside under fase 3.

CASE 5: GPT SOM TEKSTFORFATTER.

Den kunstige intelligens ChatGPT har været rigtig meget fremme i medierne. Man kan både chatte med den og bede den om at skrive forskellige tekster. Fx en dansk stil eller en fysikrapport.

Find hele casen på projektets hjemmeside under fase 3.

CASE 6: CHATBOT-TERAPEUT.

Det amerikanske forsvar har udviklet en chatbot, "Ellie", der blandt andet kan afgøre, om en person lider af depression eller PTSD. Flere veteraner giver udtryk for, at det fungerer godt at tale med den kunstige intelligens, fordi de føler, at den ikke dømmer dem.

Find hele casen på projektets hjemmeside under fase 3.

OPGAVE 3

Afsluttende opgave

Individuelt eller parvis skal eleverne løse følgende opgave:

- Opstil mindst 2 krav, som du/I mener, at man bør stille til al ny teknologi med kunstig intelligens.

