

SCHEDA ATTIVITÀ: Il mondo dell'IA e i problemi etici - Punti di vista differenti

A cura del progetto DIG4FUTURE realizzato da Save the Children e Fondazione Bruno Kessler

Obiettivo: far riflettere gli studenti sulle questioni etiche che sorgono quando usiamo o progettiamo sistemi di IA. Si tratta di ragionare non su ciò che possiamo fare ma su ciò che **dovremmo** fare con l'IA. Attraverso questa attività, gli studenti imparano che gli algoritmi sono un insieme di istruzioni che modificano un input per produrre un output, e che dietro tutto ciò ci sono interessi diversi in gioco ed è difficile prendere la "migliore" decisione senza tenere conto delle diverse prospettive.

Attività in semplici passi

È necessario spiegare agli studenti che ci sono molte questioni legate all'IA che non hanno una risposta facile e incoraggiarli a formulare domande (invece di trovare subito soluzioni). Gli insegnanti dovranno aiutarli a percepire che la loro partecipazione al dibattito è importante perché l'IA è un tema che riguarda tutti. Le problematiche di carattere etico sono numerose:

- mancanza di trasparenza degli strumenti di IA: le decisioni dell'IA non sono sempre comprensibili per gli esseri umani;
- assenza di neutralità dell'IA: le decisioni basate sull'IA sono suscettibili di imprecisioni, esiti discriminatori, bias impliciti;
- mancanza di trasparenza nella raccolta dei dati e nella tutela della privacy degli utenti;
- questioni relative all'equità e al rischio di violazione dei diritti umani e di altri valori fondamentali.

A. (Apertura): Questa attività aiuterà gli studenti a capire che dietro agli algoritmi di IA ci sono delle decisioni e punti di vista umani. L'insegnante può aprire l'attività ricordando agli studenti l'idea dell'algoritmo come un processo decisionale o di opinione, fornendo esempi di come gli interessi/opinioni delle parti coinvolte si riflettano sul risultato. Può poi introdurre il concetto di "portatore di interessi, valori e obiettivi" o "parte interessata" (stakeholder). Per poi descrivere l'obiettivo dell'attività: identificare le rivendicazioni etiche fondamentali, le possibili motivazioni e gli obiettivi dei diversi portatori di interessi e il conflitto o l'allineamento tra di essi. (10')

B. (Attività centrale): L'attività consiste nel chiedere agli studenti di scrivere un particolare algoritmo per un ipotetico insegnante robot: ad esempio, la procedura per svolgere la "migliore" lezione di scienze (oppure per la migliore ricetta di mele, o ancora il miglior percorso per arrivare dalla scuola a un particolare luogo). Gli studenti identificano le parti coinvolte nella lezione di scienze (differenti stakeholder, per esempio: studente, insegnante, genitore, dirigente scolastico per la lezione migliore; dietologo, studente, genitore, dentista per la ricetta della torta di mele; pedone, ciclista, automobilista per il miglior percorso), vengono poi divisi in gruppi e a ciascun gruppo viene assegnato un diverso ruolo o punto di vista. Nei gruppi, gli studenti analizzano il significato di "migliore lezione" secondo il punto di vista dello stakeholder che rappresentano. (30')

C. (Chiusura): Ogni gruppo annota su un cartellone le diverse opinioni, i diversi interessi che riflettono il punto di vista adottato e le domande e i dubbi emersi durante il lavoro. Ciascun gruppo presenta il proprio lavoro alla classe. L'insegnante conduce un confronto collettivo sul lavoro svolto dai gruppi e ribadisce l'obiettivo dell'attività, sottolineando come nello sviluppo della tecnologia siano in gioco interessi diversi e quanto sia difficile fare la scelta "migliore" senza tenere conto delle diverse prospettive. (20')

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: attraverso una attività semplice e unplugged, si iniziano ad affrontare alcuni temi etici relativi all'IA e al suo funzionamento.

Tempo: 1 ora

Materiale: carta e penna, lavagna o LIM