GestaltWas! Camp 2024 vom 07. bis 08. Juni

2024 dreht sich beim GestaltWas!-Camp, dem Netzwerktreffen der Deutsche Telekom Stiftung für die Offene Kinder- und Jugendarbeit, alles um das Thema Nachhaltigkeit: Wie lassen sich spannende Lerngelegenheiten für junge Menschen zu Upcycling, Making und nachhaltiger Digitalisierung gestalten?

Neben interessanten Inhalten und Workshopangeboten dient das Camp auch dazu, einen intensiven Austausch zwischen den unterschiedlichen Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit zu fördern. Eingeladen sind alle aktuell geförderten Ich kann was!-Einrichtungen.

Material und Infos zu den einzelnen Inhalten und Workshops findet ihr hier oder auf unserem Miroboard: https://miro.com/app/board/uXjVN7GXnEU=/ Passwort: gestaltwas

- KI Session
  - Methodenbeschreibung

KI Session

Methodenbeschreibung

Methode - Wer bin ich? ChatGPT vs. Mensch

Kleingruppen von 5-8 Personen

Material: 1 Ipad/Computer Geräte mit ChatGPT, Beamer, „Leinwand“

Anleitung:

Eine Person (1) in der Gruppe überlegt sich eine prominenten bzw. öffentliche Person, von der sie denkt, dass sie zumindest die meisten andere Personen der Gruppe auch kennen. Die Person nimmt nun die Rolle der prominenten Person ein, wofür man sie genug gut kennen muss, um einige Fragen zu ihr mit Ja/Nein beantworten zu können.

> Bsp. Politiker*in, Musiker*in, Schauspieler*in, Sportler*in etc., Fiktive bekannte Persönlichkeit (z.B. Frodo aus Der Herr der Ringe)

In der ersten Runde versucht die restliche Gruppe herauszufinden, welche Person die Person (1) im Kopf hat. Dazu stellen die Gruppe Fragen, die von der ausgewählten Person (1)/Rolle mit Ja oder Nein oder unter Umständen mit „ich weiß es nicht“ beantwortet werden kann. Die Person (1) /Rolle antwortet jeweils wahrheitsgetreu auf die Fragen.

Bsp. Bist du weiblich? Bist du älter als 30 Jahre? Usw.

Eine zweite Person (2) zählt mit oder führt eine Strichliste, wie viele Fragen notwendig waren, bis die die Gruppe die Person im Kopf von (1) erraten hat und teilt diese Zahl mit der Gruppe.

In einer zweiten Runde spielt die Gruppe dasselbe Spiel gegen den Chatbot ChatGPT. Dafür wird ChatGPT gesagt, dass wir nun „Wer bin ich“ spielen und er/sie/es (ChatGPT) die fragende Rolle einnimmt. ChatGPT soll ebenfalls mit Ja oder Nein zu beantwortende Fragen zu der derselben Person wie vorhin stellen. Auch hier wird von der Person (2) mitgezählt, wie viele Fragen ChatGPT benötigt, bis ChatGPT die Person errät.

Anhand der Anzahl der benötigten Fragen für das Erraten der Person durch ChatGPT und der Gruppe wird ersichtlich, wer die Runde gewonnen hat.

Reflexion: Verweis auf Datensatz. Was ist das? Wie entsteht das? Was maschinelles Lernen? Anwendungsfelder? Wie können das Jugendliche in ihrem Alltag einsetzen?

Methode – Back to Reality

eingruppen von max. 5 Personen

terial: Ein IPad/Computer mit Internetzugang und Bildgenerativer KI pro Gruppe. Dafür könne persönliche Zugänge oder die vom JFF genutzt werden (OpenAi – Dall E). (Max. 8 Zugänge) + Fotos jeweils in digitaler und ausgedruckter Form

Jede Gruppe bekommt ein ausgedrucktes Foto.

Die Gruppe bekommt nun den Auftrag, dieses Foto mit Hilfe von Künstlicher Intelligenz (Dall E) möglichst genau nachzubilden. Das Ziel ist es, dass man nicht mehr erkennen kann, welches der beiden Bilder das von KI generierte ist. Dabei sind die Gruppen grundsätzlich frei, wie sie zu ihrem Ergebnissen kommen.

Das generierte Bild wird auf Taskcards.de auf einem gemeinsamen Onlineboard hochgeladen.

In einem nächsten Schritt werden die zwei Bildern online (Taskcards) vor den anderen Gruppen gegenübergestellt. Die anderen Gruppen müssen nun erraten, welches der Bilder KI generiert ist und welches eine echte Fotografie darstellt.

Bei der Auflösung liest die entsprechende Gruppe ihren Prompt vor, der schlussendlich zu dem effektiv generierten Bild geführt hat und teilt ihre Vorgehensweise, Herausforderungen und Erkenntnisse mit.

Verweis auf Präzision von Prompts, Möglichkeiten von Bildbeschreibung? Was kann KI Gut, was schlecht, Limitationen?

Reflexion: Fake News, missbräuchliche Nutzung.