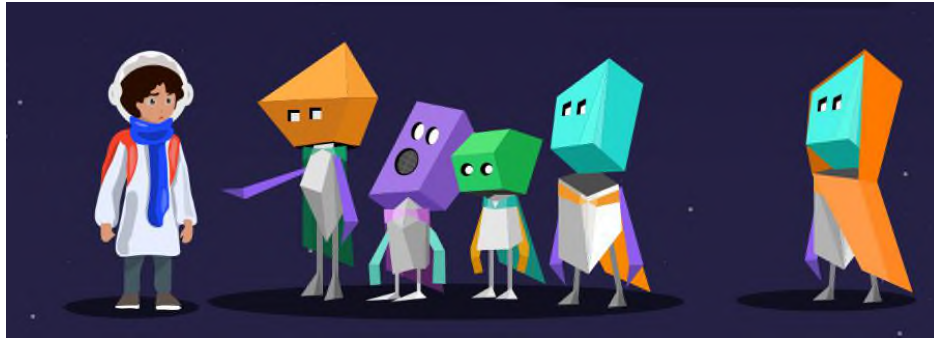




Eunopia: Misija UI Dokument za podršku pri savladavanju igre



Radnja igre odvija se na planetu Eunopiji, planetu pod utjecajem umjetne inteligencije (UI) i algoritama. Eunopija je futuristički planet na kojem su UI i algoritmi neprimjetno integrirani u sve društvene funkcije.

Na početku igre igrač upoznaje ljudskog protagonista Alaija, koji se srušio na planet Eunopiju. Alai ubrzo shvaća da je Eunopija pod kontrolom umjetne inteligencije i algoritama, a njihov utjecaj na život stanovnika planete daleko je veći nego na Zemlji.

Stanovnici Eunopije ne znaju kako se postaviti prema glasinama o ovoj situaciji. Igrač vodi Alaija kroz niz misija u kojima otkriva tragove i rješava zagonetke. Alai pomaže stanovnicima razumjeti sveprisutni utjecaj algoritama i umjetne inteligencije u njihovim životima te ih podučava kako prepoznati i kontrolirati njihov utjecaj te kako provjeravati istinitost brojnih glasina.

Ovaj dokument namijenjen je učiteljima, nastavnicima i edukatorima kao podrška korištenju igre u formalnom i neformalnom obrazovanju.

PREDNOSTI UČENJA KROZ IGRU

- Sigurno okruženje za eksperimentiranje
- Aktivno učenje
- Neposredna povratna informacija i nagrade
- Motivacija za učenike koji su manje skloni akademskom radu
- Učenje kroz igru i djelovanje

PREGLED IGRE

Eunopia: Misija UI osmislili su istraživači s Nacionalnog sveučilišta Irske u Maynoothu i University College Dublin. Cilj igre je potaknuti igrače na razvoj kritičkog razmišljanja o algoritmima, UI-i te dezinformacijama. Polazište za dizajn igre bio je Okvir kompetencija za pitanje algoritama i područje umjetne inteligencije razvijen u sklopu projekta AlgoWatch od strane organizacije Savoir Devenir, a koristi se i u kvizovima te popratnim materijalima projekta. Dizajn i priče oblikovani su kroz zajedničke kreativne radionice s tinejdžerima u Irskoj. Igra je testirana s ciljanom dobnom skupinom i nastavnicima u sve četiri partnerske zemlje.

Igru je moguće igrati na dva načina: kroz priču koja uključuje mini igre ili samo kroz mini igre. Igra je dostupna na engleskom, francuskom, hrvatskom i portugalskom jeziku te je besplatna za preuzimanje.

Dob

13-17 godina

Potrebno za igru

Računalo, tablet ili mobilni uređaj s pristupom internetu. Igra je dostupna na web stranici projekta AlgoWatch (<https://algowatch.eu/resources/game/>)

Cilj igre

- Podizanje svijesti o utjecaju algoritama i UI-e na informacije i svakodnevni život
- Razvoj kritičkog razmišljanja
- Stjecanje znanja o funkcioniranju algoritama i UI-e te njihovu utjecaju na informacijsko okruženje
- Razvoj vještina za prepoznavanje i smanjenje štetnog utjecaja navedenih tehnologija
- Poticanje građanskih vrijednosti

Način igre

Radnja igre smještena je na planet Eunopiju i prati putovanje Alaija, čija je misija pomoći Eunopljanima otkriti i razumjeti sveprisutan utjecaj algoritama i UI-e u njihovim životima. Igrač brzo uviđa da je Eunopia pod kontrolom zlonamjerne umjetne inteligencije čiji su učinci mnogo veći nego oni na Zemlji. Utjecaj UI-e i algoritama na Eunopljane očituje se kroz rasprostranjenost dezinformacija, stvaranje eho komora i filter mjehurića, što dovodi do društvenih disfunkcija i nezdravih opsesija medijima.

Igrač istražuje okruženje, otkriva neobična mjesta i skrivene prostore, susreće se i razgovara s Eunopljanima (NPC-ima (non-player character)), čime prikuplja informacije o Eunopiji i utjecaju UI-e na njihovo društvo.

Cilj igre je otkriti istinu iza različitih glasina koje kruže planetom. Svaka glasina vezana je uz niz tragova koje igrač mora prikupiti. Te glasine obuhvaćaju četiri teme, iste kao u AlgoWatch kvizovima: Klimatske promjene, Demokraciju i građanstvo, Online odnosi te Zdravlje i kvaliteta života.

U igri postoje i mini igre osmišljene za kraće iskustvo igranja. Svaka mini igra ima više razina s mozgalicama koje potiču kritičko razmišljanje o različitim vrstama algoritama i alatima umjetne inteligencije. Svaka mini igra igraču pruža priliku za stjecanje novih vještina medijske pismenosti vezane uz algoritme i UI-u. Svaki put kad igrač riješi glasinu ili mini igru, dobiva „trofej“ kao nagradu.

Interakcije između igrača i Eunopljana metafora su za postupke koje možemo poduzeti kako bismo ovladali algoritmima i informatičkim sustavima temeljenima na umjetnoj inteligenciji. One prenose znanja potrebna za razumijevanje i suzbijanje dezinformacija na internetu.

Načini igranja

Igra je namijenjena za jednog igrača, no može se igrati i u parovima ili u grupi kako bi se potaknula rasprava. Igra nudi dvije mogućnosti: cjelokupnu priču s mini igrama ili samo mini igre.

Osnovne kontrole igre:

1. **W, A, S, D** tipke za kretanje po Eunopiji
2. **SPACE** za interakciju s objektima i razgovor s Eunoplajcima
3. **TAB** (tipka s dvije strelice, obično ispod tipki ESC i brojke 1) za otvaranje karte i informacija o priči
4. Vanjski miš na PC-u ili ugrađeni miš na mobilnim uređajima za istraživanje korisničkog sučelja i mini igara

Kako igrač napreduje u provjeri izvora, otključava mini igru unutar priče. To se događa kada Eunopljanin zatraži pomoć s problemom vezanim uz društvene mreže ili online sadržaj pod utjecajem zlonamjerne umjetne inteligencije. Uspješnim rješavanjem mini igre igrač može nastaviti s pričom ili pomoći sljedećem Eunopljaninu.

Mini igra dostupna je i za zasebno igranje u glavnom izborniku. Nastavnici ili igrači mogu izabrati samo mini igru za kraće iskustvo učenja.

Mini igra osmišljena je kako bi učenici razmislili o utjecaju vlastitih radnji na algoritme koji oblikuju njihove društvene mreže. Mini igra ima četiri razine, svaka sljedeća sadrži viši stupanj angažmana.

Svaka faza usmjerena je na upoznavanje s određenim skupom kompetencija iz područja medijske i informacijske pismenosti (MIL). Kompetencije se usvajaju postupno, kroz uvođenje interaktivnih elemenata poput tipki, prekidača i zaslona sukladno s napredovanjem igrača u rješavanju zagonetki. Ti elementi predstavljaju sučelja i opcije kakve se inače susreću na internetskim platformama.

Kompetencije vezane uz algoritme i umjetnu inteligenciju (UI)

Kompetencije glavne igre (9)

ZNANJE <i>znati, razumjeti, biti svjestan...</i>
Kompetencija 10. Razumjeti algoritamske mehanizme koji mogu poticati kampanje dezinformacija na društvenim mrežama
ZNATI KAKO <i>biti sposoban, znati kako...</i>
Kompetencija 12. Znati kako funkcioniraju filter mjehurići i eho komore
Kompetencija 13. Biti sposoban procijeniti kvalitetu baza podataka (i moguće pristranosti) na kojima rade umjetna inteligencija i algoritmi
Kompetencija 14. Razviti strategije za borbu protiv algoritamskih dezinformacija i govora mržnje
Kompetencija 15. Ograničiti utjecaj algoritama preporuka na društvenim mrežama
ZNATI KAKO BITI <i>ponašati se na način... (meke vještine i vrijednosti)</i>
Kompetencija 19. Biti osjetljiv na etička pitanja povezana s informacijskim algoritmima
Kompetencija 20. Imati dobro informiran i kritičan stav prema poslovnim modelima na kojima se temelje ponude sustava, posebno one koje su besplatne
Kompetencija 21. Pokazivati spremnost za borbu protiv manipulacije
Kompetencija 22. Biti spreman na suradnju s drugima radi dobivanja boljih i pouzdanijih informacija

Kompetencije mini igre (11)

ZNANJE <i>znati, razumjeti, biti svjestan...</i>
Kompetencija 1. - Znati što je algoritam
Kompetencija 2. - Razumjeti kako funkcioniraju algoritmi rangiranja na tražilicama
Kompetencija 3. - Znati što algoritmi preporuka mogu, a što ne mogu

ZNATI KAKO <i>biti sposoban, znati kako...</i>
Kompetencija 12. Znati kako funkcioniraju filter mjehurići i eho komore
Kompetencija 14. Razviti strategije za borbu protiv algoritamskih dezinformacija i govora mržnje
Kompetencija 15. Ograničiti utjecaj algoritama preporuka na društvenim mrežama
Kompetencija 17. Ograničiti utjecaj algoritama preporuka na internetskim stranicama
ZNATI KAKO BITI <i>ponašati se na način... (meke vještine i vrijednosti)</i>
Kompetencija 19. Biti osjetljiv na etička pitanja povezana s informacijskim algoritmima
Kompetencija 20. Imati dobro informiran i kritičan stav prema poslovnim modelima na kojima se temelje ponude sustava, posebno one koje su besplatne
Kompetencija 21. Pokazati spremnost za borbu protiv manipulacije
Kompetencija 22. Biti spreman na suradnju s drugima radi dobivanja boljih i pouzdanijih informacija

PRIMJERI RADIONICA

Igra se može igrati na najmanje tri načina:

- 1) U paru, kao dio radionice
- 2) Kao zajednička aktivnost uz video projekciju, gdje igru vode nastavnik ili učenici pred cijelom skupinom
- 3) Pojedinačno, u učionici, na izložbi ili kod kuće

Tijekom rasprave u sklopu radionice učenike se potiče da analiziraju koje su strategije primijenili kako bi uspjeli u igri te da povežu to iskustvo sa stvarnim životom i susretanje s algoritmima i alatima umjetne inteligencije.

OSOBNI PODATCI

U skladu s Općom uredbom o zaštiti podataka (GDPR), igra ne prikuplja osobne podatke. Jedini podaci koji se prate su broj odigranih igara i postotak igrača koji su završili misiju.

PRISTUP IGRI

Igra je dostupna za besplatno preuzimanje na internetskoj stranici projekta AlgoWatch – <https://algowatch.eu/resources/>

Igra se može igrati na internetskom pregledniku ili preuzeti za igranje izvan mreže na računalu, tabletu ili mobilnom telefonu.

Dodatne tehničke specifikacije dostupne su na internetskoj stranici projekta AlgoWatch u odjeljku resursa.

Primjeri radionica u trajanju od 45 minuta

- **Ciljna dob:** 13+
- **Oprema:** 1 računalo ili tablet po učeniku ili u paru
- Način igre i priča: izbor nastavnika, u skladu s kurikulumom

Sadržaj	Vrijeme	Sadržaj	Cilj
Uvod	10 min	<p>Voditelj uvodi sudionike u radionicu i upoznaje ih s ključnim pojmovima, uključujući dezinformacije i provjeru činjenica.</p> <p>Zatim predstavlja koncept igre i njezinu priču.</p> <p>Sudionici posjećuju internetsku stranicu s koje mogu pristupiti igri na svojim uređajima.</p> <p>Sudionici odabiru jezik te način igre - s pričom ili samo mini igru. Ako odaberu način igranja s pričom, odabiru jednu temu koja je povezana s ciljevima kurikula.</p> <p>Objašnjava im se kako se kretati po ekranu, gdje se nalaze izbornik igre i karta Eunopije.</p>	Predstavljanje cilja igre i očekivanih ishoda učenja.
Igranje	25 min	<p>Igrači igraju samostalno ili u paru kako bi međusobno komunicirali, raspravljali i osmišljavali strategije za napredovanje u igri.</p> <p>Poželjno je poticati igrače</p>	Steći ključna znanja i vještine iz područja pismenosti o algoritmima i pismenosti u području umjetne inteligencije.

		<p>da razmišljaju naglas i bilježe svoja zapažanja.</p> <p>Voditelj može odlučiti koristiti Radni list kako bi potaknuo igrače na zapisivanje tragova koje otkriju i načine na koje rješavaju zagonetke.</p>	
Rasprava	10 min	<p>Voditelj ili nastavnik potiče sudionike na izražavanje dojmova, usmjerava raspravu i po potrebi pruža dodatna pojašnjenja.</p> <p>Svi sudionici bilježe što su naučili, što ih je iznenadilo i slično.</p> <p>Potaknuti su da i nakon radionice nastave igrati igru u svoje slobodno vrijeme — mogu odabrati neku drugu priču ili ponovno odigrati mini igru kako bi dodatno napredovali.</p>	Utvrđivanje stečenih znanja i vještina

Radionica u trajanju od 90 minuta

- **Ciljna dob:** 13+
- **Oprema:** 1 računalo ili tablet po učeniku ili u paru
- **Način igre i priča:** izbor nastavnika, u skladu s kurikulumom

Sadržaj	Vrijeme	Sadržaj	Ciljevi
Uvod	5 min	Predstavljanje ciljeva radionice	Predstavljanje cilja projekta i očekivanih ishoda učenja.

Prikupljanje stavova mladih o umjetnoj inteligenciji i informacijskim algoritmima te njihova razumijevanja dezinformacija	15 min	Zajedničko navođenje pojmova i ideja ili otvorena rasprava.	Prikupiti ideje, unaprijed izgrađena mišljenja, strahove, fascinacije, nade i kritike sudionika uz pristup koji obuhvaća i prilike i rizike.
Uvodne aktivnosti	10 min	Izaberite jednu uvodnu aktivnost iz seta alata.	Razumjeti kako funkcioniraju algoritmi ili alati umjetne inteligencije.
Uvod u igru	10 min	<p>Voditelj uvodi sudionike u radionicu i ključne pojmove, uključujući dezinformacije i provjeru činjenica. Zatim predstavlja koncept igre i njezinu priču.</p> <p>Sudionici posjećuju internetsku stranicu kako bi s vlastitog uređaja pristupili igri. Odabiru jezik i odlučuju žele li igrati igru s pričom ili samo mini igru.</p> <p>Ako odaberu igru s pričom, sugerira im se da odaberu jednu priču koja je povezana s ciljevima kurikula.</p> <p>Naglašava se da će trebati rješavati zagonetke i osmišljavati kako napredovati u igri.</p> <p>Objašnjava im se kako se kretati po ekranu te gdje se nalaze izbornik igre i karta svijeta igre.</p>	Predstavljanje cilja igre i njezinih obrazovnih ishoda.

Igranje	35 min	<p>Igrači rade samostalno ili u paru kako bi međusobno komunicirali, raspravljali i osmišljavali strategije za napredovanje u igri.</p> <p>Poželjno je poticati ih da razmišljaju naglas i vode bilješke.</p> <p>Voditelj može odlučiti koristiti radni list kako bi potaknuo igrače da bilježe tragove koje otkriju i načine na koje rješavaju zagonetke.</p> <p>Voditelj ili nastavnik po potrebi pruža dodatne informacije i podršku.</p>	<p>Steći ključna znanja i vještine iz područja pismenosti o algoritmima i u području umjetne inteligencije.</p>
Rasprava	15 min	<p>Voditelj ili nastavnik potiče sudionike na iznošenje dojmova, usmjerava raspravu i po potrebi daje dodatna pojašnjenja.</p> <p>Svi sudionici bilježe što su naučili o algoritmima, glasinama i stečenim vještinama, što ih je iznenadilo i slično.</p> <p>Potaknuti su da i nakon radionice nastave igrati igru u svoje slobodno vrijeme — mogu odabrati neku drugu priču ili ponovno odigrati mini igru kako bi dodatno napredovali.</p>	<p>Utvrđivanje stečenih znanja i vještina</p>

Projekt Algowatch

Europski projekt Algowatch odobren je u sklopu poziva na dostavu projektnih prijedloga *CREA-MIL* 2023. godine. Projekt je započeo u listopadu 2023. i traje 2 godine. Usmjeren je na edukaciju mladih i šire javnosti o izazovima koje donose algoritmi i alati umjetne inteligencije (pismenost o algoritmima i umjetnoj inteligenciji) u području informacija i digitalnog građanstva.

Glavni ciljevi

- razviti resurse koji su jednostavni za korištenje i dijeljenje za edukatore i edukacijske medijatore u školama i izvan škola (interaktivni kvizovi, mrežne društvene igre).
- doprijeti do mladih u školama (uključujući i njihove učitelje) i različitih skupina odrasle populacije (uključujući starije osobe i migrante) s niskom razinom kompetencija u području digitalne pismenosti pomoću resursa koji su nastali i koji se promoviraju u izložbenoj radionici i koji se mogu preuzeti i prikazati u javnim prostorima, kao što su knjižnice, muzeji, festivali, kulturni centri ili udruge.

Partneri

- [Savoir Devenir](#), koordinator, Francuska
- [Društvo za komunikacijsku i medijsku kulturu](#) (DKMK), Hrvatska
- [Nacionalno sveučilište Irske, Maynooth](#) (NUIM), Irska
- [Sveučilišni institut u Lisabonu](#) (ISCTE), Portugal



Saznajte više o projektu: www.algowatch.eu



Sufinancira
Europska unija



VLADA REPUBLIKE
HRVATSKE
Ured za udruge



REPUBLIKA HRVATSKA
Ministarstvo znanosti,
obrazovanja i mladih

Projekt ALGOWATCH sufinanciran je sredstvima Europske unije, Ureda za udruge Vlade Republike Hrvatske i Ministarstva znanosti, obrazovanja i mladih. Ovaj sadržaj isključiva je odgovornost autora i ne odražava nužno stavove Europske unije, Ureda za udruge Vlade Republike Hrvatske ili Ministarstva znanosti, obrazovanja i mladih. Ni Europska unija ni tijela koja dodjeljuju potporu ne mogu se smatrati odgovornima za sadržaj dokumenta.