

# Blickwinkel KI

## Die Spielregeln

So geht's

1. Spannt an einer Pinnwand oder der Tafel ein Kontinuum mit den beiliegenden Karten auf:



2. Diskutiert gemeinsam die Fallbeispiele: „Rein technologische betrachtet: Was glaubt ihr, wie wahrscheinlich ist es, dass die beschriebene Situation / Innovation bis 2030 Teil unseres Alltags ist?“

3. Ordnet die Fallbeispiele gemeinsam an.

4. Dreht die “Wahrscheinlich” / “Unwahrscheinlich“-Karten um.



5. Ändern die neuen Begriffe etwas an eurer Anordnung? Wenn ja, sortiert die Fallbeispiele neu.

6. Besprecht eure Ergebnisse und unsere gemeinsame Verantwortung für die Zukunft.

*Auf der Rückseite jeder Karte gibt's Fragen und Links als zusätzliche Anregungen für die Diskussion.*

# Blickwinkel KI

## Über das Spiel

Nicht alles, was technologisch möglich ist, ist zwangsläufig auch gesellschaftlich erwünscht. Blickwinkel KI eignet sich besonders, um mit Jugendlichen und Erwachsenen unsere politische und gesellschaftliche Verantwortung im Umgang mit Innovationen zu diskutieren.

Dauer: ca. 30-50 Minuten

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren

Blickwinkel KI wurde von IMAGINARY gGmbH im Rahmen des Deutschen Wissenschaftsjahres 2019 erstellt. Das Spiel zum Download und weitere Materialien zur Auseinandersetzung mit dem Thema "Künstliche Intelligenz" gib's unter:

<https://imaginary.org/project/chanceki>

Text: Kathrin Unterleitner

Grafik: Sebastián Uribe

Herausgeber: IMAGINARY, 2019.

Nach einer Idee des Vereins ScienceCenter-Netzwerk.



Zum Weiterlesen:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ethics\\_of\\_artificial\\_intelligence](https://en.wikipedia.org/wiki/Ethics_of_artificial_intelligence)

<http://www.forschungsatlas.at/zukunftstechnologien/#cat6>

[https://www.iais.fraunhofer.de/content/dam/bigdata/de/documents/Publikationen/KI-Potenzialanalyse\\_2017.pdf](https://www.iais.fraunhofer.de/content/dam/bigdata/de/documents/Publikationen/KI-Potenzialanalyse_2017.pdf)