

Moeten vormen van AI ook mensenrechten krijgen?



OPDRACHT 1

Waar denk jij aan als het gaat over AI?

Vul het woordweb in.

WEETJE

De rechten van de mens zijn in 1948 aangenomen door de Verenigde Naties. Na de verschrikkelijke Tweede Wereldoorlog is er besloten om deze mensenrechten op te stellen. Mensenrechten gelden altijd en voor iedereen!

AI

OPDRACHT 2

Bekijk [deze video](#) en beantwoord de vraag (of zoek op [youtube.com](https://www.youtube.com) naar “kunstmatige intelligentie” en “dummies” en kies de bovenste video).

Wat bedoelen we met kunstmatige intelligentie?

OPDRACHT 3

Probeer de tool ‘Quick, Draw!’ uit via <https://quickdraw.withgoogle.com/>.

Omschrijf in je eigen woorden hoe deze tool werkt.

OPDRACHT 4

Scroll door deze lijst van de 30 mensenrechten op deze website:

<https://youthforhumanrights.nl/mensenrechten/30-mensenrechten/>.

Kies er één uit waarvan je denkt dat vormen van AI dat recht ook moeten hebben en één waarvan je denkt dat ze dat niet moeten hebben. Waarom vind je dat ze deze rechten wel en niet moeten hebben?

OPDRACHT 5 - Programmeer je eigen chatbot!

Je gaat nu leren hoe je een personage programmeert dat met je kan praten! Zo'n personage wordt een chatbot genoemd en is een vorm van kunstmatige intelligentie. Voordat je gaat beginnen, moet je nadenken over wat jouw chatbot moet kunnen. Is het een virtuele vriend of moet hij je helpen in een webshop of misschien heel iets anders?

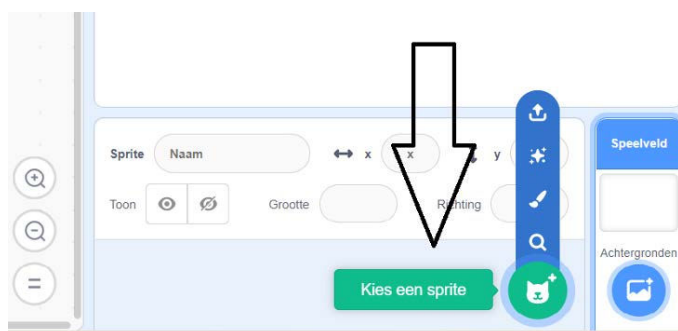


Stap 1

Open het programma Scratch (<https://www.scratch.mit.edu>) en klik op "Maak". Bekijk het filmpje als je nog niet zo bekend bent met Scratch of klik het filmpje weg.

Stap 2

Eerst moet je een figuurtje ('sprite') kiezen voor jouw chatbot. Verwijder de kat en kies een geschikte sprite. Sleep jouw sprite een beetje naar linksonder, zo is er meer ruimte voor de tekstballon.



Stap 3

Klik op je sprite en voeg deze code toe zodat de sprite een vraag stelt en reageert op jouw antwoord. Klik op de sprite en probeer je code uit.



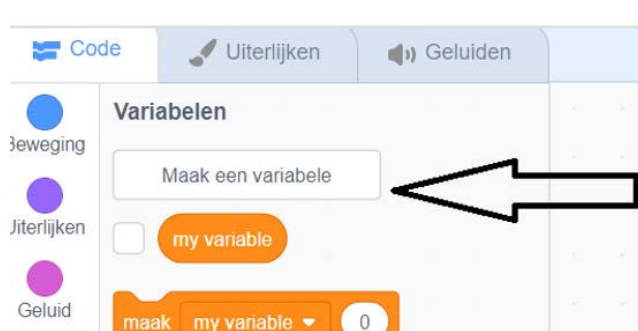
Stap 4

Je kunt het antwoord van de chatbot persoonlijker maken door het ingevulde antwoord te gebruiken. Maak de onderstaande code. Het is belangrijk om een spatie te gebruiken na het eerste woord, anders staan de woorden direct achter elkaar. Probeer de code uit.



Stap 5

Door het antwoord op te slaan in een variabele, kun je het antwoord altijd in je project gebruiken. Het programma onthoudt jouw variabele. Maak een nieuwe variabele met de naam '**naam**'.



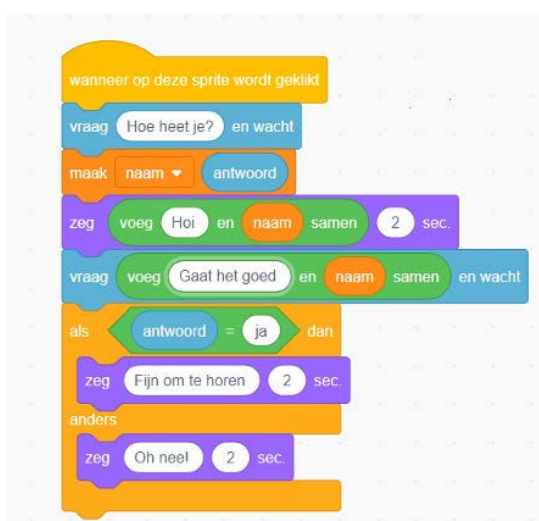
Stap 6

Verander je code, door de **antwoord** waarde in de **naam** variabele te zetten. Probeer je code uit. Als het goed is, werkt de code zoals eerder.



Stap 7

Je kunt nu de chatbot zo programmeren dat zijn antwoord is gebaseerd op jouw eerder gegeven antwoord. Laten we het proberen. Bekijk de code hieronder. Begrijp je wat er gebeurt? De code is een voorbeeld, je mag zelf een vraag verzinnen. Het is wel belangrijk dat het om een ja/nee vraag moet gaan. Probeer jouw code uit. Je kunt nu zelf vragen gaan toevoegen aan jouw chatbot, succes!

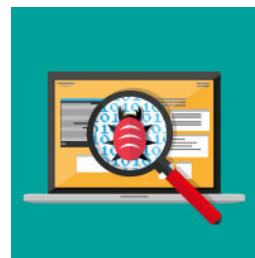


WEETJE

Wist je dat chatbots vanaf 2029 niet van mensen te onderscheiden zijn? Althans, dat verwacht Ray Kurzweil, een uitvinder, futurist en ingenieur bij Google. Hij is ontzettend goed in het doen van nauwkeurige voorspellingen en denkt dat chatbots vanaf het jaar 2029 de taalvaardigheid van het menselijke niveau zullen hebben.

OPDRACHT 6 - Test je chatbot en pas deze aan

Je hebt je chatbot geprogrammeerd. Nu ga je deze laten testen! Geef je chatbot aan een klasgenoot. Die gaat de chatbot uitproberen. Jij mag niets uitleggen! Kijk goed wat er goed gaat en wat er niet goed gaat. Beantwoord daarna deze vragen:



Wat werkte er niet zoals je had bedacht?

Wat heb je aangepast na het testen?

Waarom heb je dat aangepast?

Als je nog meer tijd had, wat zou je dan nog verder verbeteren?
