

Innokas ApuÄly Freestyle-lajin ohjeet aikuisille

ApuÄly-lajissa ratkaistaan ongelmia ja kehitetään uusia ideoita tekoälyä apuna käyttäen. Lajin tavoitteena on tutustuttaa osallistujat sisältöä tuottaviin tekoälysovelluksiin, opettaa vuorovaikutusta ja kehittää monilukutaitoa. Laji jakautuu kolmeen sarjaan. Sarjoissa edetään herättelevistä ja innostavista teoksista kohti ongelmien tunnistamista, ratkaisuehdotusten ideointia ja keksintöjen, tuotteiden tai palvelujen levittämisen suunnittelua. Laji sopii osaksi eri oppiaineiden sisältöjä tai monialaiseksi oppimiskokonaisuudeksi. Oppilastiimit voivat esitellä töitään Innokkaan alueturnauksissa ja valtakunnallisessa tapahtumassa.

Innokkaan alueturnauksissa osallistujat saavat tilaisuuden esitellä teoksiaan, keksintöjään ja palveluitaan. He esittelevät kisan töitä toisilleen ja tapahtuman osallistujille. He keräävät palautetta ja voivat suorittaa ongelmia ja tuotoksiaan koskevia mielipidemittauksia. Kaikista alueturnauksista valitaan vähintään kaksi joukkuetta edustamaan aluetta Innokkaan valtakunnalliseen ohjelmointi- ja robotiikkaturnaukseen.

Valtakunnalliseen turnauksessa osallistujat esittelevät kisan työtään ja pyrkivät tekemään vaikutuksen tapahtuman osallistujiin. Turnauksessa jokaiselle joukkueelle on oma esittelypiste, ja tilaisuudessa joukkueet kilpailevat tapahtuman yleisön InnoPenneistä ja –Markoista. Kilpasarjojen tiimit suunnittelevat ja valmistelevat turnausta varten markkinointi- ja esittelymateriaalia. Valtakunnallisessa turnauksessa eniten sijoituksia kisan työlleen keränneet joukkueet palkitaan.

Innokkaan ApuÄly -lajin sarjoja ja tässä ohjeistuksessa tarjottuja materiaaleja saa soveltaa opetuksessa ilman, että tavoittelisi osallistumista turnauksiin.

1. Sarjat

ApuÄly Teos - leikitään tekoälyn kanssa

Lajin Teos-sarjassa kehitetään ideoita arjen tarpeisiin tekoälyn tukemana.

Vaiheet:

1. Tunnistetaan arkinen tarve

2. Leikitään tekoälytyökalujen kanssa tarpeen tiimoilta
3. Luodaan leikin pohjalta innostava teos

Sarjassa kannustetaan tutustumaan tekoälytyökaluihin leikillisesti. Tavoitteena on luoda tekoälytyökaluilla leikillistä, herättelevää tai innostavaa sisältöä, joka vastaa johonkin arjen tarpeeseen. Esimerkiksi, oppilaspari haluaa tehdä askartelutyön kierrätysmateriaaleista ja he tarvitsevat ideoita eläinaiheisista toteutuksista. Pari kysyy opettajan kanssa muutaman ehdotuksen tekoälytyökalulta ja arvioituaan sen suosituksia, päättävät toteuttaa yhden ideoista. Samalla he kuvaavat askartelusta videomuotoisen ohjeen, jonka he jakavat ikätovereilleen ja lähettävät esille Innokkaan alueturnaukseen. Teos-sarjassa tiimit eivät kilpaile keskenään vaan saavat osallistumisen ja onnistumisen kokemuksia. Teoksia ja vuorovaikutusta tekoälyn kanssa lähestytään lasten kiinnostusten kohteiden, tarpeiden tai huolien näkökulmista. Keskeisenä tavoitteena on tekoälytyökaluihin tutustuminen ja uuden luominen.

- sarja on suunnattu kaiken ikäisille ja kaiken kokoisille ryhmille
- tiimi voi koostua vaikkapa oppilasparista tai kokonaisuudesta varhaiskasvatuksen tai esiopetuksen lapsiryhmästä ja sen aikuisista
- turnauksiin voidaan lähettää digitaalinen teos
- alueturnausten järjestäjät vastaavat paikkakuntaakohtaisesti teosten esillepanosta
- valtakunnalliseen turnaukseen mahtuvat esille kaikkien halukkaiden teokset

ApuÄly Idea - keksitään tekoälyn avulla

Lajin Idea-sarjassa keksitään ratkaisuja lähiympäristön ongelmiin tekoälyn tukemana.

Vaiheet:

1. Tunnistetaan lähiympäristön tai oppiaineen aiheen ongelmia
2. Keksitään ja arvioidaan ratkaisuja
3. Kehitetään oma idea ongelman ratkaisemiseksi

Sarjassa tähdätään innostaviin ideoihin tutustumalla vaiheittain oman lähiympäristön tai oppiaineen aiheen keskeisiin ongelmiin. Ensimmäisessä vaiheessa osallistujat kartoittavat ongelmia vapaavalintaisella tavalla. Toisessa vaiheessa oppilastiimit valitsevat ongelmat, joihin lähtevät kehittämään ratkaisuja tekoälypalveluiden avulla. Kolmannessa vaiheessa suunnitellaan ja toteutetaan oma idea esittelykelpoiseksi kisatyöksi. Turnauksiin osallistumista varten on suotavaa, että tiimit dokumentoivat työskentelyään. Omaan ideaan ja mainosmateriaalia voi kuvittaa tekoälysovellusten avulla. Alueturnausta varten suunnitellaan mielipidemittauksia, mainospuhe ja haastattelukysymyksiä toisille tiimeille. Valtakunnalliseen turnaukseen valittavat tiimit kuvaavat myös esittely- ja mainosvideot.

ApuÄly Palvelu – ratkotaan ongelmia tekoälyn tuella

Lajin Palvelu-sarjassa käytetään tekoälyä työvälineenä tärkeiden ongelmien ratkaisemisessa.

Vaiheet:

1. Tunnistetaan neljä tärkeää ongelmaa
2. Tutustutaan palveluihin ja aloitetaan uuden innovaation kehittäminen
3. Valmistellaan oma innovaatio esittelykelpoiseksi tuotteeksi

Sarjassa osallistujien tavoitteena on kehittää keksintö, tuote tai palvelu, joka liittyy [aikamme tai lähitulevaisuuden tärkeisiin ongelmiin](#). Osallistujien toimintatapa muistuttaa start up -yrityksen toimintaa. Toteutuksen eri vaiheissa osallistujat tutustuvat ongelmien kartoittamiseen, eri näkökulmien huomioimiseen ja oman idean toteuttamiseen. Tiimit pyrkivät hyödyntämään tekoälyä kattavasti kaikissa vaiheissa. Alueturnausta varten suunnitellaan mielipidemittauksia, mainospuhe, ja haastattelukysymyksiä toisille tiimeille. Valtakunnalliseen turnaukseen valittavat tiimit kuvaavat myös esittely- ja mainosvideot.

2.

Kilpailu

Kilpasarjojen (ApuÄly Idea ja ApuÄly Palvelu) tiimien tehtävänä on taltioida työskentelynsä vaiheita ja huolehtia tekoälytyökalujen läpinäkyvästä käytöstä osana omaa projektia ja tuotosta.

Idea ja Palvelu –sarjat

- kutakin tiimiä edustaa turnauksissa max. 4 jäsentä
- Idea -sarja on suunnattu alakoululaisille ja matalan kynnyksen sarjana myös yläkoululaisille, joille innovaatioprosessit eivät vielä ole kovin tuttuja
- Palvelu –sarja on suunnattu yläluokkalaisille, mutta myös kokeneet alakoululaistiimit voivat noudattaa sen vaiheita ja ilmoittautua kilpailuun
- alueturnausten järjestäjät rajaavat kilpasarjoihin ilmoittautuneiden tiimien kokonaismäärää paikkakuntakohtaisten rajoitteiden mukaisesti
- valtakunnalliseen turnaukseen otetaan mukaan 16-20 joukkuetta, 1 tuotos per sarja per alue
- alueturnausten järjestäjät päättävät paikkakuntakohtaisesti, kuinka aluetta edustavat tuotokset valitaan (esim. yleisöäänestys, tiimien keskinäinen päätös, arvonta, jne.)

- jokainen tiimi voi halutessaan ilmoittautua valtakunnalliseen turnaukseen vielä erillisellä hakemuksella alueturnauksen jälkeen
- lajin päätuomarit valitsevat hakemusten perusteella turnaukseen tiimejä “villeinä kortteina”
- tiimit voivat kisata uudelleen vuodesta toiseen kehittämällä tuotteitaan tai aloittamalla alusta

Hyödyllisiä linkkejä

Laji-esittely video <Linkki lisätään 12.10.2023>

UNICEF-ohjeet: lapset ja tekoäly & UNICEF 2030 lapset ja innovointi [Osa 1](#), [Osa 2](#), [Osa 3](#)

Innovaatioprosessi (Innokas HY - Thinglink)

Tekoälyn hyvät käytänteet (Innokas.fi)

Tekoäly nyt! ja Tekoälyä varhaiskasvatukseen –hankkeiden videosarja (Innokas Network – Youtube)