

## **Jugendaktion „Mensch, Maschine!“**

Pressekurztext | Aktionshinweis

### **Analog lernen, wie KI funktioniert!**

Pädagogische Materialien gibt es viele, doch ein analoges Spiel, das Jugendlichen zeigt, wie Künstliche Intelligenz und Maschinelles Lernen funktionieren? Das gab es bis jetzt noch nicht! Mit dem Spiel „Mensch, Maschine!“, der Jugendaktion im Wissenschaftsjahr 2019 – Künstliche Intelligenz, können Schülerinnen, Schüler und Jugendgruppen nun quasi dabei zuschauen, wie bei Maschinen Lernfortschritte entstehen – und so besser begreifen, was künstliches Denken ausmacht. Angelehnt an das traditionelle „Bauernschach“ können bis zu fünf Spielende erleben, wie der Lernfortschritt der Maschine immer größer wird, indem sie erfolglose Spielzüge einfach aus ihrem „Gedächtnis“ streicht. Ziel des innovativen Bildungsansatzes ist es, Jugendliche an die Funktionsweise und Bedeutung von Künstlicher Intelligenz heranzuführen.

Begleitend werden Lehrmaterialien sowie ein Aktionsheft für Jugendliche zur Verfügung gestellt, die neben praktischen Arbeitsblättern spannende Fakten über KI bieten. „Mensch, Maschine!“ ist ein gemeinsames Projekt des BMBF, der Universität Paderborn und der Deutsche Telekom Stiftung.

Bestellmöglichkeiten und weitere Informationen finden Sie unter:

[www.wissenschaftsjahr.de/jugendaktion](http://www.wissenschaftsjahr.de/jugendaktion)