merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Serge Autexier/Heidi Schelhowe: Interaktion und Künstliche Intelligenz

Beitrag aus Heft »2020/05 Ethik und KI«

Der Erfolg von Computern in Lebens- und Arbeitswelt beruht auf einer engen Verbindung von menschlichem und maschinellem Handeln. Die heutige Künstliche Intelligenz (KI) fußt auf diesem Paradigma. Nicht nur symbolische, abstrakt-logische Verfahren, sondern ebenso Interaktion sind wesentliche Methoden. Auch aus der Innensicht der Informatik werden Grenzen der KI deutlich. In Bildungskontexten muss die eigene Beteiligung sichtbar gemacht werden, um Einmischungs- und Gestaltungskompetenz auszubilden.

Literatur:

Bockermann, Iris/Schelhowe, Heidi (2020). Be-Greifbare Interaktion – Potenzial für Diversität im Umgang mit Digitalen Medien. In: Doff, Sabine/Pfingsthorn, Joanna (Hrsg.), Media Meets Diversity@School. Wie kann Lernen und Lehren in der digitalen Welt unter den Vorzeichen von Diversität gelingen? Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 257–274.

Freire, Paulo (1993). Pedagogy of the Oppressed. London: Penguin Books.

Goodfellow, Ian/Bengio, Yoshua/Courville, Aaron (2016). Deep Learning. MIT Press.

Haefner, Klaus (1982). Die neue Bildungskrise: Herausforderung der Informationstechnik an Bildung und Ausbildung. Basel/Boston/Stuttgart: Birkhäuser.

Licklider, Joseph (1960). Man-Computer-Symbiosis. In: IRE Transactions on Human Factors in Electronics, 1, S. 4–11.

McCarthy, John/Minsky, Marvin/Rochester, Nathaniel/Shannon, Claude (1955). A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial
Intelligence. http://www-formal.stanford.edu/jmc/history/dartmouth/dartmouth.html [Zugriff: 01.08.2020]

Minsky, Marvin/Lee, Juliane (1988). The Society of Mind. New York: Simon & Schuster.

Mitchell, Tom (1997). Machine Learning. New York: McGraw Hill.

Papert, Seymour (1980). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas. New York: Basic Books.

Robben, Bernd/Schelhowe, Heidi (Hrsg.) (2012). Be-Greifbare Interaktion. Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables und Ubiquitous Computing. Bielefeld: transcript.

Turing, Alan M. (1987). Intelligence Service. Berlin: Brinkmann und Bose.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Xu, Keyulu/Li, Jingling/Zhang, Mozhi/Du, Simon S./Kawarabayashi, Kenichi/Jegelka, Stefanie (2020). What Can Neural Networks Reason About? International Conference on Learning Representations (ICLR). https://iclr.cc/virtual_2020/poster_rJxbJeHFPS.html [Zugriff: 01.08.2020]

Zuse, Konrad (1993). Der Computer – Mein Lebenswerk. Berlin: Springer.