

Handleiding Wie is de trol?

Wie is de trol? is een initiatief van [onderzoekers van het Meertens Instituut en Tilburg University](#) in samenwerking met NEMO Kennislink en mogelijk gemaakt door de Nationale Wetenschapsagenda.



NEMO KENNISLINK



**nationale
wetenschaps
agenda**

Lestijd	1 lesuur (40-50 minuten), uit te breiden naar meer lesuren met extra opdrachten (te vinden in de bijlage)
Onderwerp	Onlinediscussievoering, kunstmatige intelligentie
Niveau	Havo 4, Havo 5, VWO 4, VWO 5, VWO 6
Vakken/leergebieden	Nederlands, Maatschappijleer, Burgerschap, Digitale geletterdheid

Introductie

In de educatieve game *Wie is de trol?* staan de onderwerpen onlinediscussievoering en kunstmatige intelligentie centraal. De game bestaat uit zeven hoofdstukjes ('mini-games') die steeds beginnen met een korte video-uitleg die getoond kan worden op een groot scherm; vervolgens krijgen de leerlingen opdrachten die ze alleen of in tweetallen uitvoeren op hun telefoon. De uitslag van de individuele opdrachten wordt daarna getoond op het grote scherm en kan gebruikt worden voor een klassikale discussie. In deze handleiding geven wij per hoofdstuk richtlijnen voor de klassikale discussie.

Over de video

De video is tot stand gekomen met kunstmatige intelligentie. Via taal- en spraaktechnologie wordt de door ons geschreven tekst uitgesproken door een avatar.

Leerdoelen

1. Leer over de geschiedenis van het internet en de opkomst van 'participatiejournalistiek': online interacties op nieuwsplatforms.
2. Leer meer over de verschillen tussen online- en offlinecommunicatie.
3. Ontdek wat de motieven zijn van verschillende deelnemers aan onlinediscussies.
4. Leer over de voor- en nadelen van het gebruik van kunstmatige intelligentie bij het modereren van onlinediscussies.

De les

1. Bespreek vooraf met de leerlingen dat deze game bestaat uit 7 korte hoofdstukken ('mini-games') die ingeleid worden met een video op het grote scherm, waarna de leerlingen alleen of in tweetallen opdrachten maken op hun telefoon. Maak duidelijk dat er geen 'goed' of 'fout' is en dat de antwoorden anoniem zijn. Benoem dat jullie na elke opdracht de antwoorden die getoond worden op het scherm klassikaal nabespreken.
2. Ga naar: <https://game.wie-is-de-trol.nl/> Open de video en druk op de play-knop.
3. Laat leerlingen met hun telefoon de QR-code scannen.
4. De resultaten van de vragen worden in percentages weergegeven op het scherm. Bespreek de resultaten met de klas. Suggesties voor de discussie staan hieronder per hoofdstuk.
5. Na afloop kunnen nieuwsgierige leerlingen meer achtergrondinformatie vinden over wetenschappelijk onderzoek naar kunstmatige intelligentie op de website [wie-is-de-trol.nl](https://game.wie-is-de-trol.nl/).

Discussiepunten per mini-game

Mini-game 1. Goed en kwaad.

In eerste instantie werden moderators vooral aangesteld om toxische (giftige) berichten te verwijderen, berichten die de discussie vervuilen. Het gaat dan bijvoorbeeld om berichten waarin gescholden wordt, waarin mensen beledigd of gediscrimineerd worden. Wat verstaan jullie onder toxiciteit? Vallen complottheorieën hier ook onder? Zijn er misschien bepaalde woorden in de berichten die bepalen of je een bericht toelaatbaar vindt?

Mini-game 2. Trollen vangen.

Wat verstaan jullie onder trolgedrag op internet? Hoe bepaal jij wat een trolaccount is? Speelt de naam van het account een rol? Zijn er bepaalde woorden in de reacties die meespelen in jouw keuze? In hoeverre speelt de argumentatie een rol?

Mini-game 3. Motivaties.

Bekijk in hoeverre de leerlingen dezelfde labels hebben gegeven aan de reacties. Besteed extra aandacht aan de reacties waarover onenigheid bestaat. Leg uit dat moderatie persoonsgebonden is.

Mini-game 4. Een 'goede' discussie.

Wat is volgens jou een goeie discussie? Horen daarin ook boze en grappige reacties thuis? Zo ja, waarom wel of waarom niet? Deze resultaten tonen dat 'constructiviteit' voor iedereen iets anders is.

Mini-game 5. Ben je bot?

Vergelijk de reacties die de bot bovenaan zet met de reacties die laag scoren. Kun je regels ontdekken in de werkwijze van de constructiviteitsbot? Ben jij het eens met de criteria die de bot lijkt te gebruiken? Tip: de bot lijkt een voorkeur te hebben voor lange reacties. Ook lijkt hij te selecteren op bepaalde woorden die voorkomen in de reactie. Het helpt om woorden als 'ik voel', 'ik denk', 'ik vind' toe te voegen. Op deze manier kun je benadrukken dat het om jouw mening gaat en niet om een feit.

Mini-game 6. De gevaren van AI.

Let bij deze opdracht op de woorden die in een bepaalde context niet als 'toxisch' gelden.

Mini-game 7. Beat the bot.

Behalve het ontdekken van criteria waarop het algoritme reacties beoordeelt, is het ook interessant om te zoeken naar criteria die niet worden gebruikt maar die volgens de leerlingen wel relevant zijn.