

Ethical AI in Learning - innovaatiokilpailu
vertailutaulukko tarjoukset

Yritys	Pisteet
Analytikos	89,6
Codemen Oy	59,91
Eduhub Oy	51,71
Kwantum LCC	87,44
Spiky.ai	28,68
Teach	82,77

Sanalliset kommentit

Analytikos	Ratkaisu soveltuu alustavasti pedagogisiin periaatteisiin ja käytäntöihin kaupungilla. Ratkaisu kattavasti kuvattu, innovatiivinen ratkaisu. Refenssit erinomaiset, kokemusta laajasti. Ratkaisu skaalautuva. Eettiset näkökulmat huomioitu hyvin ja kattavasti, tosin osa ratkaisusta herättää kysymyksiä.
Codemen	Ratkaisu perustuu videon perusteella tapahtuvaan tunnistamiseen. Teknologiana periaatteellisella tasolla ongelmallinen kouluissa, vaikkakin tukisi esim. turvallisuutta kouluissa. Vastaavia ratkaisuja on käytössä ulkomailla. Opetuspuolen referenssejä jonkin verran. Eettistä näkökulmaa olisi ollut hyvä avata enemmän.
Eduhub Oy	Pedagogisesti kiinnostava ratkaisu. Opettajien materiaalipankkeja on useita olemassa, joten innovatiivisuus ei kärkitasoa. Ratkaisua mahdollista skaalata jossain määrin. Referenssit puutteellisesti kuvattu. Eettistä näkökulmaa avattu jonkin verran.
Kwantum LCC	Ratkaisu soveltuu hyvin pedagogisiin periaatteisiin ja käytäntöihin kaupungilla. Ratkaisu kattavasti kuvattu, innovatiivinen ratkaisu. Referenssit ovat riittävät. Ratkaisu skaalautuva. Eettiset näkökulmat huomioitu hyvin. Selkeä, toteuttamiskelpoinen kokonaisuus.
Spiky.ai	Kokeilu ei sovi toteuttavaksi kaupungilla, sillä siinä on tavoitteena tehdä psykometristä profilointia. Tarjouksessa ei ollut riittävästi avattu eettisiä näkökulmia tai referenssejä. Skaalautumisen mahdollisuuksia varmasti on, mutta vaikea arvioida niukan kuvauksen perusteella. Ei valita pitchaukseen mukaan, sillä kokeilua ei voida toteuttaa kaupungilla.
Teach	Ratkaisun on pedagogisesti kiinnostava ja soveltuisi tarjouksen perusteella kaupungin määrittelemiä linjauksiin. Innovatiivinen ja skaalattavissa oleva ratkaisu. Eettiset näkökulmat huomioitu hyvin.

Pitchauksen pisteytyksen koonti

Pitchaukset arvioitiin tarjouspyynnössä mainitun perusteen kautta ("Pedagogy and impacts on learning and education, 25 points"). Pisteskaala oli -5+5 kussakin alakohdassa.

Apukysymyksiä arvioinnissa käytettiin seuraavia teemoja:

1. Opetussuunnitelman oppimiskäsityksen mukaisuus
2. Pedagoginen innovatiivisuus
3. Käytännön pedagoginen toimivuus ja toteuttamiskelpoisuus
4. AI-tekniikan tuoma pedagoginen lisäarvo oppijan oppimisprosessille
5. Pedagogis-eettinen lähtökohta

TULOKSET:

	Sanallinen arvio
Kwantum 14/25	Ratkaisun pedagoginen toimivuus ja toteuttamiskelpoisuus sekä AI-tekniikan tuoma lisäarvo oppimiselle olivat erinomaisella tasolla. Pedagogis-eettisiä haasteita ei ratkaisussa ilmennyt. Oppimiskäsityksen mukaisuudessa ja pedagogisessa innovatiivisuudessa oli toivomisen varaa.
Analytikos 10/25	Ratkaisu oli pitkälle kehitetty ja AI:n tuottama lisäarvo oli selkeästi tuotu esille. Pedagogisesti innovatiivisuus oli myös selkeästi osoitettu. Pedagogis-eettisesti ratkaisu oli kuitenkin ongelmallinen, sillä se sisälsi oppilaiden persoonallisuuspiirteiden profilointia.
Teach-in 8/25	Ratkaisu oli pedagogisesti innovatiivinen ja oppimiskäsityksen mukainen. Siihen sisältynyt oppilaiden profilointi kuitenkin oli eettisesti ongelmallista ja heikensi ratkaisun pedagogista toimivuutta.
Codemen 5/25	Ehdotetun ratkaisun pedagoginen ja AI-tekniikan tuoma lisäarvo ei käynyt selvästi ilmi. Videon pohjautuva ratkaisu oli myös käytännön toteutuksen osalta haastava.
EduHub 2/25	Ratkaisussa ei nähty riittävästi tässä innovaatiokilpailussa haettavaa pedagogisesti vahvaa innovatiivisuutta tai käytännön toimivuutta. AI-tekniikan tuoma pedagoginen lisäarvo jäi myös vaatimattomaksi. Pedagogis-eettistä näkökulmaa olisi voinut avata paremmin.