



ARTIN FUTURE PROJEKTS

Mācību nodarbības paraugs

Izstrādātājs: **BEST**

**BEST Profesionālās tālākizglītības
un individuālās apmācības institūts
GmbH**



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DRESDEN



DAUGAVPILS TEHNIKUMS



Mācību nodarbība 3.2



| | |
|------------------------|---|
| Kurss: | ArtIn Future – Mākslīgā intelekta ētiskie aspekti |
| Modulis: | 3. Kāda ir MI ietekme? |
| Nodarbība: | 3.2 Ētikas prasmes un attieksmes, lai sagatavotu cilvēkus dzīvei un darbam ar MI tehnoloģijām |
| Temats: | MI ētiskā ietekme uz darbu nākotnē |
| Mērķauditorija: | Izglītojamie vidējās izglītības vecumposmā (13-18 gadi) |
| Ilgums: | 45 minūtes (plus mājasdarbs) |

Sasniedzamais rezultāts: izglītojamie izprot, kā mākslīgais intelekts var ietekmēt viņu nākotnes darbu.

| Nodarbības norise | |
|-------------------------|---|
| Ievads | <p>Pamatojoties uz iepriekšējās nodarbībās iegūto informāciju, izglītojamajiem jāapsver MI iespējamā ietekme uz darbu. Klasē tiek īstenota 'akvārija' jeb <i>fishbowl</i> diskusija, kuras laikā ir jāuzzina, kāda būs MI ietekme uz darbaspēku. Mācību koordinators izmanto šo posmu, lai precizētu uzdevumu un izskaidrotu <i>fishbowl</i> diskusijas noteikumus.</p> <p>Ilgums: 10 minūtes</p> |
| Īstenošanas fāze | <p>Izglītojamie tiek sadalīti divās grupās. Viena grupa apspriedīs MI ietekmi uz biroja darbiniekiem (garīgā darba veicējiem), savukārt otrā grupa – MI ietekmi uz strādniekiem (fiziskā darba veicējiem).</p> <p>Visu informāciju par uzdevumu var atrast <i>ArtIn Future</i> prezentācijā (tā ir paredzēta 9.klases izglītojamajiem; atcerieties, ka prezentācijā ir arī slēptie slaidi, kur ir sniegta informācija par uzdevuma izpildes ilgumu, kā arī skaidrota <i>fishbowl</i> metode. Noteikti pielāgojiet informāciju savas grupas lielumam un izglītojamo izglītības līmenim.)</p> <p>Ilgums: 25 minūtes</p> |
| Noslēgums | <p>Noslēguma posmā izglītojamie dalās savās pārdomās par īstenošanas posmu un pārrunā to ar mācību koordinātoru.</p> <p>Ilgums: 10 minūtes</p> |

Aprīkojums:

Dators / planšetdators / klēpjdatore / viedtālrunis, lāzera rādāmkociņš, tāfele / tiešsaistes tāfele, marķieri, *ArtIn Future* PowerPoint prezentācija