12. klase

4. modulis: Uzplaukums digitālā vidē

Tēma: Jēga, attiecības un globalizācija internetā

1. nodarbība – Jēgas un laimes meklējumi digitālajā laikmetā

**Nodarbības atsegums**

**Nodarbībā sasniedzamie rezultāti**

***Skolēnam veidojas izpratne par to,***

* Kas ir digitālā vide un kuras maņas pagaidām neizdodas digitalizēt;
* Kādas ir mūsdienu tehniskās iespējas radīt alternatīvu realitāti un kultūru;
* Kā izvairīties no nokļūšanas atkarībā no mākslīgi radītas, nepatiesas realitātes;
* Ka tikai ar baudas un labsajūtas stimulāciju nevar panākt ilgstošu un pilnvērtīgu laimi.

***Skolēnam pilnveidojas morālais ieradums***

* Iedziļināties sevī, uzdot sevi jautājumu par dzīve jēgu, mērķi un nozīmīgumu;
* Kritiski izvērtēt virtuālās realitātes svarīgumu dzīvē
* Klausīties citu viedoklī un veidot sarunu par jēgu un laimi;
* Novērtēt dabu un klātienes attiecības.

**Lielie jautājumi:**

1. *Kāda ir digitalizācijas loma manā dzīves projektā?*
2. *Vai var izdzīvot jēgpilnu dzīvi tikai digitālajā vidē?*
3. *Vai ir lietas, ko vispār nekad nevarēs digitalizēt?*
4. *Kas ir īstenā dzīves realitāte?*

***Ziņa skolēnam:***

* Ir lietas un pieredzes, ko mēs vēl nevaram digitalizēt.
* Dzīves pieredzi nevar gūt tikai digitāli, tomēr ir vērts apzināti izvērtēt, cik liela loma digitālai videi ir manā dzīvē.

**Atslēgvārdi:** laime, dzīves jēga, virtuālā realitāte, kritiskā domāšana.

**Nodarbībā aplūkotās vērtības un tikumi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | No Vidējas izglītības standarta | Papildus no programmas “e-TAP” |
| Vērtības | Daba, kultūra | Patiesība |
| Tikumi | Gudrība, atbildība | Pašiedziļināšanās, apdomība, atvērtība jaunajam. |

**Mācību materiāli:**

* *PowerPoint* prezentācija

Mācību aktivitātes

[Nodarbības pavediens: Ierosme. Vai visas maņas iespējams digitalizēt? 1. aktivitāte: Kā virtuālā dzīve aizstāj īsto? 2. aktivitāte: Vai atslēgties no realitātes? 3. aktivitāte. Cilvēka laime un jēga. Refleksija.]

Ierosme: Vai visas maņas iespējams digitalizēt? (ieteicamais laiks 5 min.)

**[2.slaids]** Skolotājs ar skolēniem pārrunā to, kuras ir cilvēka maņas, kas dod sajūtu pieredzi. Kā tās var iedalīt?

* *Skolotājs jautā:* kuras maņas mums ikdienā dod visvairāk informācija par pasauli?

*Atbilde*: redze, dzirde…

* Kādas maņas cilvēkam ir? Kuras no tām mēs nevaram uztvert digitālajā vidē?

Maņas (5): “lielās” maņas (redze; dzirde) ar kurām gūstam visvairāk informācijas un “mazās” maņas (oža, garša, tauste; daļēji vestibulārais aparāts)

“Lielās” maņas – redze un dzirde – šobrīd var ciparizēt (pārstrādāt, pārvērst elektroniskos impulsos) – tās ir pieejamas mūsu uztverei digitāli.

Mazās maņas – smarža, garša, tauste – pagaidām neizdodas digitalizēt un piedāvāt baudīt elektroniski (internetā vai kādos citos datu nesējos) – tās šobrīd notur mūs fiziskajā realitātē, saista ar fizisko lietu pasauli.

* *Skolotājs jautā:* Kas jums visvairāk pietrūktu, ja jūs šobrīd pilnībā pārslēgtos uz virtuālu dzīvi, kuru uztverat tikai ar redzi un dzirdi? Kādas konkrētas smaržas, garšas, kustības, ķermeniskas izjūtas, attiecības vai kas cits?

1. aktivitāte. Virtuālā dzīve aizstāj īsto. (ieteicamais laiks 7 min.)

[3.slaids]. Skolotājs veido sarunu klasē:

* Mēģiniet nosaukt cilvēka dzīves pieredzes, sajūtas, hobijus, attiecības, kas jums šķiet pašas nozīmīgākās/interesantākās. Kā tās var aizstāt virtuālā vide šobrīd?
* Kā tās varētu aizstāt nākotnē?
* Vai izdodas atrast kaut ko, ko a) virtuālā vide nekad nevarēs aizstāt b) jūs negribētu, lai virtuālā vide aizstāj vai arī šāda aizstāšana šķistu bezjēdzīga?
* Vai visu cilvēka pieredžu virtuālās versijas ir vienlīdzīgas reālajām?

(Piemēram, tikšanos ar draugiem aizstāj sociālie tīkli, darbu ģimenes dārziņā aizstāj spēles par dārzeņu audzēšanu, muzeja fizisku apmeklējumu - virtuāls apmeklējums, spēlēt futbolu var videospēlē, garšu varbūt varētu nākotnē simulēt – bet vai tas būs tas pats, kas baudīt ēdienu?, uzkāpt Everestā var arī virtuāli, veidot attiecības vai radīt bērnus...)

Vai ir iespējama mīlestība tikai virtuālajā vidē? Skolotājs var pārrunāt ar skolēniem par mīlestību un tiešā kontakta nozīmi tajā.

2. aktivitāte. Vai atslēgties no realitātes? (ieteicamais laiks 15 min.)

**[4. slaids]** *Skolotājs turpina veidot sarunu klasē*

* Ja nākotnē digitalizēt un simulēt varēs visas cilvēka pieredzes tā, ka tās nevar atšķirt no īstenības, tad kāpēc cilvēkam pilnībā neizvēlēties virtuālu dzīvi?

Skolēni skatās video par filozofa Roberta Nozika (Robert Nozick) domu eksperimentu (angļu valodā). Tajā tiek piedāvāts iedomāties, ka eksistē tāda ierīce, kura, cilvēkam tai pieslēdzoties, pilnībā simulē dzīvi, kurā ir tikai prieks un bauda, nav nekādu ciešanu. Šī ierīce balstās hedonisma idejā, ka dzīvē galvenais ētiskais princips ir pēc iespējas lielāka bauda. Vai pieslēgsieties šai ierīcei?

[Would you opt for a life with no pain? - Hayley Levitt and Bethany Rickwald](https://www.youtube.com/watch?v=XNP1x11Z2Ig&ab_channel=TED-Ed) (4 min.)

[](https://www.youtube.com/watch?v=XNP1x11Z2Ig&ab_channel=TED-Ed)

[5. slaids] Skolotājs uzdod šādus jautājumus klasē:

* Kādi, jūsuprāt, ir argumenti par pieslēgšanos šai mašīnai? Kādi – pret? Uz kuru pusi jūs vairāk sliecaties?
* Kulta filmā “Matrikss” cilvēki dzīvo simulācijā, kas izskatās pēc pilnīgi normālas dzīves, bet ko patiesībā kontrolē mākslīgais intelekts, kas ir pārņēmis varu pār pasauli un realitātē paverdzinājis cilvēkus. Tomēr viņu smadzenes ir pieslēgtas simulācijai un viņi neko nenojauš. Kā šādi apstākļi maina to, vai jūs būtu mierā ar dzīvošanu virtuālā simulācijā? (Vairāk var noskatīties ainā no filmas <https://youtu.be/O5b0ZxUWNf0> (5 min))

[6. slaids] Diskusija turpinās:

* Roberts Noziks savu domu eksperimentu izdomāja, lai parādītu, ka hedonisms – ideja, ka bauda ir pats galvenais dzīvē – nav labs dzīves vadošais princips.
* Par baudas centru smadzenēs ir bijuši arī eksperimenti ar žurkām. Dzīvnieka smadzenēs tika ievadīti elektrodi un caur tiem varēja stimulēt žurkas baudas centrus. Eksperimentā žurkai bija iespēja piespiest pogu, kas bija savienota ar elektrodiem un radīt sev baudas sajūtu. Dzīvnieki iemācījās sevi apmierināt šādā veidā. Tie visu laiku spieda šo pogu, kamēr novājēja un nomira.
* Vai, jūsuprāt, žurkas nodzīvoja laimīgu dzīvi? Vai jūs būtu apmierināti ar šādu dzīvi? Cik lielā mērā jūs piekrītat, ka šāda žurkas dzīve ir tas pats, kas dzīve Nozika piedāvātajā ierīcē?
* Kā atšķiras laime un bauda? Kas tām ir kopīgs?

3. aktivitāte. Cilvēka laime un jēga. (ieteicamais laiks 5 min.)

**[7. slaids]** Izlasiet atziņu, ko devis laimes pētnieks Hārvarda universitātes lektors Tāls Ben Šahars intervijā žurnālam “Ir” (2014.4 - 14.04):

*“Īsta laime nav tas pats, kas īslaicīgas pozitīvas emocijas. Ja cilvēks vēlas piedzīvot dziļu patiesu laimi, viņa dzīvē ir jābūt mērķim. To var saukt par pienākuma izjūtu vai ko citu, bet tam jābūt daudz nozīmīgākam nevis vienkārši vēlmei aizbraukt uz pludmali atpūsties. Laime ir kaut kas lielāks. Dzīvei ir jābūt mērķim, nozīmīguma izjūtai, lai tā būtu piepildīta.”*

Skolēni diskutē šādus jautājumus pāros vai klasē

* Kādi varētu būt cilvēka dzīves mērķi, kas viņu dara laimīgu un piešķir viņa dzīvei jēgu? Nosauciet piemērus.
* Kāda loma cilvēka dzīvē ir grūtībām un ciešanām? Kādā veidā tās varētu palīdzēt dzīvot laimīgi?

Refleksija. (ieteicamais laiks 3min.)

**[8. slaids]** Pieraksti vienu atziņu vai jautājumu, kas tev radās šajā nodarbībā. Pārrunā to ar blakussēdētāju! (Alternatīva: publicē to savā sociālo tīklu kontā.)

*Papildus materiāls par virtuālās realitātes iespējām*: Var skatīties ar skolēniem šo video (angļu valodā), kas apskata Facebook dibinātāja Marka Cukerberga ideju par Metaversu: [The Philosophy of the Metaverse](https://www.youtube.com/watch?v=4vQFbkjLG_s) (5 min. 35 s.)

[](https://www.youtube.com/watch?v=4vQFbkjLG_s)