

TRÆF SVÆRE VALG

- 1 Åbn appen Autopilot → De svære valg → Træf svære valg som bilist.
- 2 Træf svære valg som bilist i appen. Tal om, hvilke valg der er sværest at tage.
- 3 Åbn appen Autopilot → De svære valg → Træf svære valg som programmør.
- 4 Træf svære valg som programmør. Tal om, hvilke valg der er sværest at tage.
- 5 Udfyld skemaet om jeres svære valg som bilist og som programmør.
- 6 Tal i klassen om:
 - hvorfor det var svært at træffe valg som bilist.
 - hvorfor det var svært at træffe valg som programmør.
 - hvordan I bedst overbeviser Eva om, at selvkørende biler kan kodes til at træffe sikre valg.

Har Eva ret i, at selvkørende biler træffer deres egne valg? Lad os undersøge forskellen på de svære valg, en bilist og en programmør skal træffe.

BESKRIV DE SVÆRE VALG SOM BILIST

Elev 1: Det sværeste ved at træffe valg som bilist var, at ...

bilen kørte så hurtigt, at jeg slet ikke fik tid til at tænke mig om, før jeg traf et hurtigt valg.

Elev 2: Det sværeste ved at træffe valg som bilist var, at ...

jeg ikke helt vidste, hvorfor jeg valgte, som jeg gjorde.

BESKRIV DE SVÆRE VALG SOM PROGRAMMØR

Elev 1: Det sværeste ved at træffe valg som programmør var, at ...

nogle valg var helt umulige at træffe. Det sværeste valg, jeg skulle træffe, var

(det var nemt at vælge mellem hunden og maleriet. Men de steder hvor man skulle vælge mellem mennesker var det rigtig svært.)

Elev 2: Det sværeste ved at træffe valg som programmør var, at ...

vælge mellem to grupper mennesker. Så talte jeg bare, hvor mange der var i hver gruppe og undlod at ramme den gruppe med flest mennesker. Jeg valgte at redde børnene, fordi de har et langt liv foran sig.

KORT OM AKTIVITETEN

Eleverne arbejder i grupper med app og elevhæfte. Formålet med aktiviteten er at tydeliggøre de etiske dilemmaer, der er forbundet med at indføre en ny teknologi.

Eleverne spiller to spil i appen, som viser, hvilke valg en bilist i en almindelig bil og en programmør af selvkørende biler skal træffe. I begge spil skal eleverne træffe valg i pludselige situationer, hvor bilerne skal undgå at ramme papfigurer.

En bilist i en almindelig bil vil typisk ikke have tid til at træffe et bevidst valg. Derimod kan en selvkørende bil kodes af en programmør til at foretage millioner af udregninger i sekundet og på den måde træffe et kalkuleret valg.

DIDAKTISKE OVERVEJELSER

- Vis aktivitetssiden på tavlen, og læs taleboblen sammen. Gennemgå aktivitetens trin, så eleverne kender til aktivitetens formål.
- Eleverne spiller på skift det første spil i appen, "Træf svære valg som bilist". Eleverne vil opleve, at de ikke altid kan forklare deres valg, da de handler instinktivt.
- Eleverne spiller det andet spil, "Træf svære valg som programmør". Her oplever eleverne, hvordan programmøren har kodet den selvkørende bil til at stoppe op ved mødet med papfigurerne, så det er muligt at træffe bevidste valg.

- Du kan supplere den opsamlende klassesamtale med spørgsmålene:
 - Hvordan oplevede I at træffe svære valg som bilist i aktiviteten?
 - Hvordan oplevede I at træffe svære valg som programmør i aktiviteten?
 - Hvad var nemmest? At være bilist eller at være programmør? Hvorfor?
 - Hvordan kan jeres viden om bilisten og programmørens svære valg være med til at overbevise Eva om, at selvkørende biler er sikre?

DIN FORBEREDELSE

- Afprøv gerne selv "Træf svære valg".
- Eksempler på elevsvar er skrevet ind i aktiviteten her i lærerhæftet.

MATERIALER

- 1 elevhæfte pr. gruppe
- 1 telefon eller tablet pr. gruppe