

Didaktický nástroj: Počítačová etika

Autoři: Thomas Köhler, Robert Kleemann

Počítačová etika je filozofické studium etiky související s počítači, zahrnující chování uživatelů a to, k čemu jsou počítače naprogramovány, a jak to ovlivňuje jednotlivce a společnost. Jakékoli didaktické modelování digitálně zpracovaného vnímání, konstrukce a hodnocení ve vzdělávání musí brát v úvahu etická hlediska. V každém systému vzdělávacích technologií (edtech) je dnes etika považována za velmi důležitou. Tato orientace se může zaměřit na etické, antropologické, právní (v menší míře) a sociální aspekty sociálně-technického uspořádání. V důsledku toho by pedagogové měli být připraveni s komplexní (mediální) didaktickou odborností.

O co jde?

Cílem cvičení je hlubší pochopení faktu, že i na internetu se píše "inkoustem". Učitelé a žáci by měli pochopit dopad svého uživatelského chování a zároveň si vytvořit inkluzivnější způsob vzájemného jednání. Dále je třeba dosáhnout (nejprve) zvýšení citlivosti s ohledem na individuální potřeby studentů. Než se pustíte do řešení příkladů, přečtěte si koncepci počítačové etiky na webových stránkách projektu DigitClue.

Vyzkoušejte to

Příklad 1

Premýšlejte o tom, co pro vás počítačová etika znamená před a po přečtení textů.

- Vytvořte pro své žáky [LearningSnack](#), který jim toto téma představí.
- Poté, co svačinu snědí, diskutujte o rozdílech a podobnostech s offline světem?

Počítačová etika může v jednoduchém smyslu znamenat, že se při nakládání s informacemi bere ohled na odpovědnost. Děti a mladí lidé se však často nevědomky ocitají v takzvané "filtrační bublině" týkající se sociálních sítí a platform. Uvědomění si této skutečnosti a opuštění této filtrační bubliny může posílit chápání odpovědnosti ve vztahu k morálním hodnotám a ostatním uživatelům na internetu.

- Diskutujte se studenty o tom, zda se v takové filtrační bublině cítí.
- Otestujte se na stránkách <https://www.filterbubble.lu/> a zjistěte, jak pravděpodobné je, že žijete ve filtrační bublině sociálních sítí.

Zvažte výhody a nevýhody filtračních bublin. Omezuje to váš "život" na sociálních sítích?

Příklad 2

V kontextu výukových situací mohou hybridní formáty (zde myšleno smíšená forma prezenční a online výuky) pomoci studentům s prokázanými indikacemi (např. autismus, sociální fobie atd.) překonat zábrany a efektivně využít své silné stránky bez latentního tlaku vrstevnické skupiny.

- Vyjmenujte možné překážky, které by mohly vzniknout při výuce tváří v tvář v rámci vrstevnické skupiny. Vyberte si scénář, který jste již zažili, nebo použijte náповědu z příkladu.
- Existují podle vás nějaké účinné možnosti, jak do každodenní výuky zapojit osoby s vhodnými indikacemi, a pokud ano, které? Jak to lze realizovat?
- Diskutujte se studenty o tom, jak by bylo možné realizovat inkluzivní výuku v offline a online podobě pro uvedenou skupinu. Vypracujte vhodný plán vyučovací hodiny a představte jej spolu s časovým harmonogramem [padlet timeline](#). Zvažte možné problémy při tvorbě participativní lekce a jakou formu byste pro tento scénář použili.

Řekněte to kolegům

Obecně platí, že sdílení pozitivních i negativních zkušeností s digitální inkluzí, a zejména příkladů jejich využití, pomáhá vzdělávat ostatní a zvyšovat povědomí. Uživatelé by se měli o své zkušenosti podělit s kolegy a zvýšit tak dosah tohoto tématu. Cílem projektu je proto vytvořit platformu pro sdílení, která tyto zkušenosti zviditelní (anonymně) a nabídne možnost výměny projektů, materiálů, nápadů a komentářů z vlastní země i z celého světa. Tato platforma bude k dispozici jako "D.I. mapa" (Mapa Digitální Inkluze – inspirovaná projektem "Queering the Map") na webových stránkách projektu DigitClue.

Přemýšlejte dál

Vývoj však nemusí a neměl by zde končit. Uživatelé jsou vybízeni k vytváření vlastních projektů a přejímání dalších perspektiv, které mohou být libovolně voleny a měněny podle cílové skupiny. Cílem je úplné vzdělávání a soužití bez bariér v rámci (digitální) inkluze. Pravidla vzájemné komunikace jsou často vytvářena a nastavována participativním způsobem v rámci třídy.

- Jsou rozvíjena také v kontextu online výuky?
- A pokud ano, jak by tato pravidla měla vypadat?
- Jaká specifika by podle vás měla být zohledněna?