

Kiberetika

Autori: Thomas Köhler, Robert Kleemann

Kiberetika je filozofska disciplina koja se odnosi na računala, obuhvaća ponašanje korisnika i načela rada računala te kako to utječe na pojedince i društvo. Svako didaktičko modeliranje digitalno obrađene percepcije, konstrukcije i evaluacije u obrazovanju mora uzeti u obzir etičke perspektive. U svakom sustavu obrazovne tehnologije (ed tech) etika se danas smatra vrlo relevantnom. Usmjerena je na etičke, antropološke, pravne (u manjoj mjeri) i društvene aspekte društveno-tehničkih uređenja. Stoga bi prosvjetni radnici trebali biti pripremljeni i raspolagati sveobuhvatnom (medijskom) didaktičkom stručnošću.

O čemu se radi?

Cilj vježbi jest dublje razumijevanje činjenice da se i na internetu piše „tintom“. Nastavnici i učenici trebali bi razumjeti kako njihovo ponašanje kao korisnika utječe na druge i istodobno razviti inkluzivniji način ophođenja prema drugima. Nadalje, potrebno je postići (prvu) senzibilizaciju s obzirom na individualne potrebe učenika. Pročitajte koncept Kiberetika na mrežnoj stranici projekta DigitClue prije nego što počnete čitati primjere.

Isprobajte

Primjer 1:

Razmislite o tome kako ste razumjeli pojam kiberetika prije i nakon čitanja tekstova.

- Razvijte [LearningSnack](#) za svoje učenike kako biste im predstavili temu.
- Nakon što su pojeli užinu, razgovarajte o razlikama i sličnostima s izvanmrežnim svijetom?

Kiberetika, pojednostavljeno znači da postoji promišljanje o odgovornosti u postupanju s informacijama. Međutim, govorimo li o društvenim mrežama i platformama, djeca i mladi često se nesvjesno nađu u takozvanom mjehuru filtera.. Prepoznavanje ove činjenice i izlazak iz ovog balona filtera može ojačati razumijevanje odgovornosti u odnosu prema moralnim vrijednostima i drugim korisnicima na internetu.

- Raspravljajte sa svojim učenicima kako se osjećaju u takvom mjehuru filtera.
- Testirajte se na <https://www.filterbubble.lu/> i saznajte kolika je vjerojatnost da živite u balonu filtera društvenih medija.

Razmislite o prednostima i nedostacima mjehurića filtera. Ograničava li to vaš „život“ na društvenim mrežama?

Primjer 2:

U kontekstu podučavanja, nastava u hibridnom formatu (mješoviti oblik nastave licem u lice i nastave na daljinu) može pomoći učenicima s dokazanim poteškoćama (npr. autizam, socijalna fobija itd.) da prevladaju svoja ograničenja i učinkovito iskoriste svoje snage bez neposrednog pritiska grupe vršnjaka.

- Navedite moguće prepreke tijekom nastave licem u lice koje se pojavljuju u skupini vršnjaka. Odaberite scenarij koji ste već iskusili ili upotrijebite naznaku iz primjera.
- Prema Vašem mišljenju, postoje li učinkovite mogućnosti za uključivanje osoba s određenim poteškoćama u svakodnevnu nastavu i ako postoje, koje su to? Kako se to može provesti?
- Raspravite sa svojim učenicima kako bi se inkluzivna nastava mogla provesti u offline i online obliku za spomenutu grupu. Razradite plan za određenu lekciju i predstavite ga s vremenskom trakom. Razmotrite moguće izazove u participativnom obliku osmišljavanja lekcije i koji oblik biste upotrijebili za scenarij.

Recite kolegama

Općenito, dijeljenje pozitivnih i negativnih iskustava o digitalnoj inkluziji, a posebice primjera iz prakse, pomaže drugima da se obrazuju i podiže svijest. Korisnici bi svoja iskustva trebali podijeliti s kolegama i tako povećati doseg teme. Stoga je cilj projekta uspostaviti platformu za dijeljenje koja ta iskustva čini vidljivima (anonimno) i nudi mogućnost razmjene projekata, materijala, ideja i komentara iz određene zemlje, kao i iz cijelog svijeta. Ova platforma bit će dostupna kao „D.I. Map” (Digital inkluzivna karta – inspirirana projektom „Queering the Map”) na mrežnoj stranici projekta DigitClue.

Razmišljajte dalje!

No razvoj ne mora i ne treba završiti ovdje. Korisnici se potiču na stvaranje svojih projekata i usvajanje drugih perspektiva, koje se mogu slobodno birati i varirati prema ciljanoj skupini. Cilj je cjelovito obrazovanje i suživot bez barijera u kontekstu (digitalne) uključenosti. Često se pravila za komuniciranje razvijaju i postavljaju na participativan način unutar razreda.

- Jesu li oni također razvijeni u kontekstu online lekcija?
- I ako je tako, kako bi ta pravila izgledala?
- Što mislite koje posebnosti treba uzeti u obzir?