

Didaktische Übung: Cyberethik

Autor*innen: Thomas Köhler, Robert Kleemann

Die Cyberethik ist die philosophische Untersuchung der Ethik im Zusammenhang mit Computern, die das Benutzer*innenverhalten und das, wozu Computer programmiert sind, sowie die Auswirkungen auf den Einzelnen und die Gesellschaft umfasst. Jede didaktische Modellierung von digital verarbeiteter Wahrnehmung, Konstruktion und Bewertung in der Bildung muss ethische Perspektiven berücksichtigen, insbesondere wenn es um den Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) geht. In jedem bildungstechnischen System wird der Ethik heutzutage eine hohe Relevanz beigemessen. Diese Orientierung kann sich auf ethische, anthropologische, rechtliche (in geringerem Maße) und soziale Aspekte sozio-technischer Arrangements konzentrieren. Folglich sollten Pädagog*innen über eine umfassende (medien-)didaktische ethische Kompetenz verfügen.

Die Grundidee

Ziel der Übungen ist es, ein tieferes Verständnis dafür zu gewinnen, dass das Internet nicht anonym ist und Tätigkeiten nachvollzogen werden können. Lehrende und Lernende sollen sich der Auswirkungen ihres Nutzer*innenverhaltens bewusstwerden und gleichzeitig einen inklusiveren Umgang miteinander entwickeln. Darüber hinaus soll eine (erste) Sensibilisierung im Hinblick auf die individuellen Bedürfnisse der Schüler*innen erreicht werden. Bitte lesen Sie das Konzept zur Cyberethik auf www.digitclue.net, bevor Sie mit den Beispielen beginnen.

Probiere es aus

Beispiel 1:

- Überlegen Sie, was Cyberethik für Sie vor und nach der Lektüre der Texte bedeutet.
- Entwickeln Sie einen LearningSnack (<https://www.learningsnacks.de/#/welcome>) für Ihre Schüler*innen, um ihnen das Thema näher zu bringen.
- Nachdem sie den „Snack“ verwendet haben, diskutieren Sie die Unterschiede und Gemeinsamkeiten mit der Offline-Welt.

Cyberethik kann in einem einfachen Sinne bedeuten sich über die Verantwortung im Umgang mit Informationen bewusst zu sein. Kinder und Jugendliche befinden sich im Zusammenhang mit sozialen Medien und Plattformen oft unbewusst in einer sogenannten "Filterblase". Dies zu erkennen und aus der Filterblase auszubrechen, kann das Verständnis für Verantwortung im Umgang mit moralischen Werten und anderen Nutzer*innen im Internet stärken.

- Diskutieren Sie mit Ihren Schüler*innen, inwiefern sie sich selbst in einer solchen Filterblase befinden.
- Testen Sie sich selbst unter <https://www.filterbubble.lu/> und finden Sie heraus, wie wahrscheinlich es ist, dass Sie in einer Filterblase der sozialen Medien leben.
- Denken Sie über die Vor- und Nachteile der Filterblase nach. Schränkt sie Ihr "Leben" in sozialen Netzwerken ein?

Beispiel 2:

Hybride Formate (gemeint ist hier die Mischform aus Präsenz- und Online-Unterricht) können Schüler*innen helfen, ihre Hemmungen zu überwinden und ihre Stärken ohne den latenten Druck einer Peer-Group effektiv einzusetzen. Dies kann sich sowohl auf Schüler*innen mit Autismus oder sozialen Phobien beziehen, aber genauso auf Kinder, die Prüfungsangst haben oder Schwierigkeiten beim Sprechen vor größeren Gruppen.

- Nennen Sie mögliche Barrieren, die sich aus dem Frontalunterricht im Kontext der Peer-Group ergeben könnten. Sie können dafür auf Ihre eigene Erfahrung zurückgreifen.
- Welche Möglichkeiten gibt es Kinder, mit den oben genannten Herausforderungen, in den Unterricht miteinzubeziehen?
- Diskutieren Sie mit Ihren Schüler*innen, wie inklusiver Unterricht offline und online umgesetzt werden könnte. Entwickeln Sie einen entsprechenden Unterrichtsplan und präsentieren Sie diesen mit einer Padlet-Timeline.

Austausch mit Kolleg*innen

Der Austausch positiver und negativer Erfahrungen mit der digitalen Inklusion und insbesondere von Anwendungsbeispielen hilft, sich zu informieren und das Bewusstsein dafür zu schärfen. Die Nutzer*innen können ihre Erfahrungen mit ihren Kolleg*innen teilen und so die Reichweite des Themas erhöhen. Daher zielt das Projekt darauf ab, eine Austauschplattform zu schaffen, die diese Erfahrungen (anonym) sichtbar macht und die Möglichkeit bietet, Projekte, Materialien, Ideen und Kommentare aus dem eigenen Land, aber auch weltweit auszutauschen. Diese Plattform wird als "D.I. Map" (Digital Inclusion Map - inspiriert durch das "Queering the Map"-Projekt) auf der DigitClue-Projektwebsite verfügbar sein.

Weiterdenken

Die Entwicklung muss und soll hier aber nicht enden. Die Nutzer*innen werden ermutigt, eigene Projekte zu erstellen und andere Perspektiven einzunehmen, die frei gewählt werden

können und je nach Zielgruppe variieren. Ziel ist eine umfassende Aufklärung und ein barrierefreies Miteinander im Rahmen der (digitalen) Inklusion. Oft werden im Rahmen des Unterrichts Regeln für den Umgang miteinander entwickelt und festgelegt.

- Werden diese auch im Rahmen des Online-Unterrichts entwickelt?
- Und wenn ja, wie würden diese Regeln aussehen?
- Welche Besonderheiten sollten Ihrer Meinung nach beachtet werden?