

## **Siberetik**

Yazar: Thomas Köhler, Robert Kleemann

Siber etik, bilgisayarlarla ilgili, kullanıcı davranışını ve bilgisayarların ne yapmak için programlandığını ve bunun bireyleri ve toplumu nasıl etkilediğini kapsayan etik üzerine felsefi bir çalışmadır. Eğitimde dijital olarak işlenmiş algı, yapılandırma ve değerlendirmenin herhangi bir didaktik modellemesi etik bakış açılarını dikkate almalıdır. Günümüzde herhangi bir eğitim teknolojisi (ed tech) sisteminde, etik oldukça ilgili olarak kabul edilmektedir. Bu yönelim, sosyo-teknik düzenlemelerin etik, antropolojik, yasal (daha az ölçüde) ve sosyal yönlerine odaklanabilir. Sonuç olarak, eğitimciler kapsamlı (medya) didaktik uzmanlıkla hazırlanmalıdır.

### **Ne hakkında**

Alıştırmaların amacı, insanların internette "mürekkeple" de yazdıkları gerçeğini daha derinden anlamaktır. Öğretmenler ve öğrenciler, kullanıcı davranışlarının etkisinin farkına varmalı ve aynı zamanda birbirleriyle daha kapsayıcı bir ilişki biçimi geliştirmelidir. Ayrıca, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına ilişkin bir (ilk) duyarlılık sağlanmalıdır. Örneklere başlamadan önce lütfen DigitClue proje web sitesinden Siberetik kavramını okuyun.

### **Deneyin**

Örnek 1:

Metinleri okumadan önce ve sonra siber etiğin sizin için ne anlama geldiğini düşünün.

- Öğrencilerinize konuyu onlara tanıtmaları için bir LearningSnack (Öğrenme Atıştırmalıkları) geliştirin.
- Atıştırmalığı kullandıktan sonra, çevrimdışı dünyayla arasındaki farklar ve benzerlikler nelerdir?

Siberetik, basit bir şekilde, bilgiyle uğraşırken sorumluluk üzerine bir yansıma olduğu anlamına gelebilir. Ancak çocuklar ve gençler, sosyal medya ve platformlarla bağlantılı olarak kendilerini genellikle bilinçsizce sözde bir "filtre balonunun" içinde bulurlar. Bu gerçeği fark etmek ve bu filtre balonunu kırmak, ahlaki değerlerle ve internetteki diğer kullanıcılarla ilişkilerde sorumluluk anlayışını güçlendirebilir.

- Öğrencilerin kendilerini böyle bir filtre balonunun içinde nasıl hissettiklerini sınıfta tartışın.

- Kendinizi <https://www.filterbubble.lu/> adresinde test edin ve bir sosyal medya filtre balonunda yaşama olasılığınızın ne kadar olduğunu öğrenin.
- Filtre balonunun artılarını ve eksilerini düşünün. Sosyal ağlarda "hayatınızı" sınırlıyor mu?

Örnek 2:

Öğretim senaryoları bağlamında, karma formatlar (burada yüz yüze ve çevrimiçi öğretimin karma biçimi anlamına gelir), kanıtlanmış endikasyonları(örneğin otizm, sosyal fobiler vb.) olan öğrencilerin engellemelerinin üstesinden gelmelerine ve bir akran grubunun gizli baskısı olmadan güçlü yanlarını etkin bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilir.

- Akran grubu bağlamında yüz yüze öğretimden doğabilecek olası engelleri listeleyin. Hâlihazırda deneyimlediğiniz bir senaryo seçin ya da örnekten bir gösterge kullanın
- Sizce, uygun endikasyonlara sahip kişileri günlük öğretime dahil etmek için etkili olanaklar var mı ve varsa hangileri? Bunlar nasıl uygulanabilir?
- Bahsedilen grup için kapsayıcı öğretimin çevrimdışı ve çevrimiçi biçimde nasıl uygulanabileceğini öğrencilerinizle tartışın. Uygun bir ders planı geliştirin ve bunu bir padlet zaman çizelgesiyle birlikte sunun. Ders tasarımının katılımcı biçimindeki olası zorlukları ve senaryo için hangi biçimi kullandığınızı düşünün.

### **Meslektaşınıza Anlatın**

Genel olarak dijital içerme ile ilgili olumlu ve olumsuz deneyimlerin ve özel olarak kullanım örneklerinin paylaşılması, başkalarının kendilerini eğitmesine ve farkındalık yaratmasına yardımcı olur. Kullanıcılar deneyimlerini meslektaşları ile paylaşmalı ve böylece konunun erişimini arttırmalıdır. Bu nedenle proje, bu deneyimleri görünür kılan (anonim olarak) ve kendi ülkelerinden ve aynı zamanda dünya çapından proje, materyal, fikir ve yorum alışverişinde bulunma imkanı sunan bir paylaşım platformu oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu platform, DigitClue proje web sitesinde bir "D.I. Haritası" ("Queering the Map" projesinden ilham alan Dijital İçerme Haritası) olarak sunulacaktır.

### **Daha Fazla Düşünme**

Geliştirme burada bitmek zorunda değildir ve bitmemelidir. Kullanıcıların kendi projelerini yaratmaları ve hedef kitleye göre özgürce seçebilecekleri farklı bakış açılarını benimsemeleri teşvik edilmektedir. Burada amaç, eksiksiz bir eğitim ve (dijital) kapsayıcılık bağlamında engelsiz bir arada yaşamadır. Çoğu zaman, birbirleriyle iletişim kurma kuralları, sınıf çerçevesi içinde katılımcı bir şekilde geliştirilir ve belirlenir.

- Bunlar da çevrimiçi dersler bağlamında geliştiriliyor mu?
- Ve eğer öyleyse, bu kurallar nasıl görünürdü?
- Sizce hangi önemli özellikler dikkate alınmalıdır?