

Digitální kultura a inkluzivní vzdělávací praxe

Autor: Thomas Köhler

Digitální kultura je pojem, který popisuje, jak technologie a internet ovlivňují způsob, jakým komunikujeme jako jednotlivci nebo skupiny. Vždy se jedná o sdílený, kolektivní jev, který se člověk učí ze svého okolí. Lze jej zúžit tak, že znamená např: organizaci nebo digitální realitu, což vede k soustředěným pojmům. Digitální kultura je způsob, jakým se v současné společnosti chováme, myslíme a komunikujeme (Gergen, 1991; Frindte & Geschke, 2019). V této interpretaci je digitální kultura produktem digitálních technologií, které nacházíme stále častěji kolem sebe – a sama se proměňuje prostřednictvím našeho používání technologií.

Digitální kultura vznikla na základě kulturních a společenských pohledů na informační technologie, elektronické texty a edice, sémantický web a filozofii propojené znalostní společnosti (Apollon & Desrochers, 2014). Podle Hofstedeho (1984) je kultura „naprogramování lidské mysli, kterým se jedna skupina lidí odlišuje od jiné“. Každodenní život lze mezitím vzhledem k širokému rozšíření technologií a postupů považovat za digitální kulturní praxi (Köhler, 2003). Nicméně taková praxe není nová a neomezuje se pouze na digitální technologie (Bijker, Hughes a Pinch, 1987).

Digitální kultura je navíc výsledkem technologických inovací a jejich přijetím dochází ke změně kulturních postupů sociálních subjektů (Fischer, 2012). Digitální kultura je uplatnitelná téměř na jakémkoliv téma. Má tedy nejen společenský, ale také zastřešující, epistemologický význam (Koschtial, Köhler & Felden, 2021). Je třeba očekávat, že jakékoli lidské vztahy budou zahrnovat také vztah s technologií a prostřednictvím technologie (Kahnwald, 2013; Köhler, 2021).

Co to znamená pro vzdělávání? Pokud uvažujeme o tom, že se digitální technologie stávají prostředkem kulturní praxe, měli bychom jejich význam připustit i v oblasti vzdělávání, zejména ve světle nedávné pandemie korony. Je zřejmé, že vzdělávací praxe by mohla mít prospěch ze zapojení digitálních médií. Avšak pouze v případě přijetí měnící se (dynamické) vzdělávací kultury ji lze považovat za inovativní ve smyslu podpory dostupnosti a heterogenity v jakémkoli vzdělávacím kontextu, například při učení se doma nebo bez podpory učitelů.

Inkluzivní vzdělávací praxe může být v rozporu s formálním vzděláváním, tedy se všeobecným a vysokoškolským vzděláváním. Podporuje sociální participaci inovativním způsobem a ne vždy má vzdělávací mandát. Výuka na školách a univerzitách – aby byla přístupná všem – musí být jasněji zaměřená a přizpůsobená jednotlivcům s ohledem na jejich různé učební dovednosti a zvláštnosti. Nabízet se mohou zejména digitálně podporované formy mikro-učení. Přístupy založené na databázi chování při učení navíc otevírají různé a především nové metody pedagogických zaměstnanců – analytiku učení a vzdělávání na míru (Köhler & Kahnwald, 2005).

Uplatňování digitálních technologií v rámci vzdělávacího systému přináší pedagogům značné výhody, neboť je zbavuje rutinní práce a může dětem se zdravotním postižením navíc pomáhat při plnění jejich úkolů (Akhmetova a kol., 2020). Abychom však takový posun umožnili, je třeba zvládnout digitalizaci a využití umělé inteligence, což povede k novým koncepcím výuky (Köhler et al., 2019). Určitá pozornost je tedy věnována modulárním online formátům pro jednotlivce. Proto je třeba zohlednit modulární online založené formáty pro další, individuální rozvoj učitelů, aby byli připraveni na inkluzivní vzdělávací praxi (Akhmetova a kol., 2020; Open School Doors Project, 2019).

Zatímco nedávný výzkum se zabývá například uživatelskou zkušeností a hodnocením použitelnosti personalizovaných adaptivních e-learningových systémů (Hariyanto, Triyono & Köhler, 2020), stejně jako funkcí vrstevnických skupin v reakci na digitální vyloučení starších osob (Barczik & Köhler, 2019), systémově se doménou digitální kultury nezabýval a nezabývá. Vývoj je navíc často řízen buď technologickými možnostmi, nebo zvláštními podmínkami konkrétního případu. S širokou distribucí chytrých zařízení a jejich kombinací s novými digitálními asistenty a rozšířenými technologiemi se však krajina technických artefaktů stala mnohem rozmanitější, výkonnější a všudypřítomný (Moebert a kol., 2019), tj. ovlivňující každou činnost ve velmi širokém smyslu. Digitální technologie s jemným inkluzivním potenciálem jsou všude (Zörner, Moebert & Lucke, 2017). Vzhledem k tomuto předpokladu může inkluzivní vzdělávací praxe sloužit jako koncept, který navrhne přehled nejnovějších přístupů ve formálním a kontinuálním vzdělávání, které využívají digitální technologie pro inkluzivní praxi. V důsledku toho se očekává, že jak teoretické úvahy, tak praxe založená na konkrétních případech mohou přispět k širšímu obrazu inkluzivní digitální kultury a poskytnout důkazy o účinných opatřeních a také o nefunkčních přístupech.

Konceptuálně se lze zaměřit na vzdělávací technologie jako na rozhraní mezi informatikou a vzdělávacími vědami, které je ideálně umístěno tak, aby bylo možné zjistit a podnětně reflektovat potenciální aplikace směrem k inkluzivním postupům. Avšak možná nepřekvapivějším rysem digitální kultury není rychlost technických inovací, ale spíše rychlost, s jakou společnost všechny tyto inovace přijímá jako samozřejmost a vytváří normativní podmínky pro jejich používání. Během několika měsíců se nová schopnost stane samozřejmou do té míry, že když se porouchá, máme pocit, že jsme přišli jednak o základní lidské právo, jednak o hodnotnou protězu toho, kým nyní jako lidé jsme. (Miller & Horst 2012, S. 28).

Literatura:

Akhmetova, D., Artyukhina, T., Bikbayeva, M., Sakhnova, I., Suchkov, M. & Zaytseva, E. (2020). Digitalization and Inclusive Education: Common Ground. *Higher Education in Russia*. 29(2), S. 141-150.

Apollon, D. & Desrochers, N. (2014). *Examining Paratextual Theory and its Applications in Digital Culture*. Henley: IGI Publishers.

Barczik, K. & Köhler, T. (2019). Peer-Groups als Antwort auf die digitale Exklusion – Best Practise Beispiel zur Förderung digitaler Fähigkeiten bei älteren Erwachsenen; In: Köhler, T., Schoop, E. & Kahnwald, N. (Hrsg.). *Communities in New Media. Researching the Digital Transformation in Science, Business, Education & Public Administration. Proceedings of 22nd Conference GeNeMe 2019*. Dresden: TUDPress.

Bijker, W.E., Hughes, T.P. & Pinch T.J. (1987). *The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology*. Cambridge: MIT Press.

Fischer, H. (2012). *Know Your Types! Konstruktion eines Bezugsrahmens zur Analyse der Adoption von E-Learning-Innovationen in der Hochschullehre*. Universität Bergen.

Frindte, W. & Geschke, D. (2019). *Lehrbuch Kommunikationspsychologie*. Weinheim: Beltz-Juventa.
Gergen, K. J. (1991). *The saturated self: Dilemmas of identity in contemporary life*. Basic Books.
Hariyanto, D., Triyono, M. B., & Köhler, T. (2020). Usability evaluation of personalized adaptive e-learning system using USE questionnaire. *Knowledge Management & E-Learning*. 12(1), S. 85–105.

- Hofstede, G. (1984). *Culture's Consequences: International Differences in Work-Related Values*. Beverly Hills: SAGE Publications.
- Kahnwald, N. (2013). *Informelles Lernen in virtuellen Gemeinschaften. Nutzungspraktiken zwischen Information und Partizipation*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann.
- Köhler, T. (2003). *Das Selbst im Netz. Die Konstruktion des Selbst unter den Bedingungen computervermittelter Kommunikation*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Köhler, T. (2021). Didactic modeling of a digital instrument for the perception, construction and evaluation of ethical perspectives in AI systems. *8th International Conference on Learning Technologies and Learning Environments*.
- Köhler, T. & Kahnwald, N. (2005). Does a class need a teacher? New teaching and learning paradigms for virtual learning communities. *Online Communities and Social Computing*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Köhler, T., Wollersheim, H.-W. & Igel, C. (2019). Scenarios of Technology Enhanced Learning (TEL) and Technology Enhanced Teaching (TET) in Academic Education. A forecast for the next decade and its consequences for teaching staff. *Proceedings of the 8th International Congress on Advanced Applied Informatics*.
- Koschtial, C., Köhler, T. & Felden, C. (2021). *e-Science. Open, social and virtual technology for research collaboration*. Berlin: Springer.
- Moebert, T. & Schneider, J. & Zoerner, D. & Tscherejkina, A. & Lucke, U. (2019). How to use socio-emotional signals for adaptive training. In: Augstein, M., Herder, E. & Würndl, W. (Hrsg.). *Personalized Human-Computer Interaction*, S. 103-132.
- Miller, D. & Horst, H. A. (2012). The Digital and the Human. In: Horst, H.A. & Miller, D. (Hrsg.) *Digital Anthropology*, S. 3-35.
- Open School Doors (2019). Open School Doors Training Framework. Von <http://openschooldoors.westgate.gr/> abgerufen.
- Zoerner, D. & Moebert, T. & Lucke, U. (2017). IT-gestütztes Training sozio-emotionaler Kognition für Menschen mit Autismus. *Informatik-Spektrum*, S. 546-555.