

## Digitalna kultura i inkluzivna obrazovna praksa

Autor: Thomas Köhler

Digitalna kultura je koncept koji opisuje kako tehnologija i internet oblikuju način na koji komuniciramo kao pojedinci ili grupe. To je uvijek kolektivni fenomen koji se uči iz okoline. Može se suziti tako da, na primjer, znači: organizacija ili digitalna stvarnost, što vodi do usredotočenih koncepata. Digitalna kultura način je kako se ponašamo, razmišljamo i komuniciramo u sadašnjem društvu (Gergen, 1991; Frindte & Geschke, 2019). U ovom tumačenju, digitalna kultura proizvod je digitalne tehnologije, koju stalno nalazimo oko sebe – i sama se preobličuje našom uporabom tehnologije.

Digitalna kultura razvila se iz kulturnih i društvenih perspektiva informacijske tehnologije, elektroničkog teksta i izdanja, semantičkog weba i filozofije umreženog društva znanja (Apollon & Desrochers, 2014). Prema Hofstedeu (1984), kultura je "programiranje ljudskog uma po kojem se jedna grupa ljudi razlikuje od druge". U međuvremenu, zbog široke distribucije tehnologija i praksi, svakodnevni se život može promatrati kao digitalna kulturna praksa (Köhler, 2003). Ipak, takva praksa nije nova i nije ograničena na digitalnu tehnologiju (Bijker, Hughes & Pinch, 1987).

Usto, digitalna kultura rezultat je tehnoloških inovacija koje su dovele do promjene kulturnih praksi društvenih subjekata (Fischer, 2012). Digitalna kultura primjenjiva je na gotovo svaku temu. Dakle, ne samo da ima društveno nego i sveobuhvatno epistemološko značenje (Koschtial, Köhler & Felden, 2021). Može se očekivati da će svi ljudski odnosi uključivati i odnos s tehnologijom i putem nje (Kahnwald, 2013; Köhler, 2021).

Što to znači za obrazovanje? Ako smatramo da digitalna tehnologija postaje sredstvo kulturne prakse, trebali bismo prihvatiti njezinu relevantnost i u području obrazovanja, posebno u svjetlu nedavne pandemije COVID-a. Očito su obrazovne prakse mogle profitirati od uključivanja digitalnih medija. Međutim, samo se promjenjiva (dinamična) obrazovna kultura može smatrati inovativnom u smislu podržavanja pristupačnosti i heterogenosti u svakom obrazovnom kontekstu, na primjer učenje kod kuće ili bez potpore učitelja.

Inkluzivna obrazovna praksa može biti u sukobu s formalnim obrazovanjem, odnosno općim i visokim obrazovanjem. Ona potiče na društveno sudjelovanje na inovativan način i nema uvijek obrazovni mandat. Nastava u školi i na sveučilištu – kako bi bila dostupna svima – mora biti jasnije usmjerena i prilagođena pojedincu te otvorena za različite vještine i karakteristike učenja. Konkretno, mogu se ponuditi digitalno podržani oblici mikroučenja. Osim toga, pristupi koji se temelje na bazi podataka o ponašanju pri učenju otvaraju različite i, prije svega, nove metode nastavnog osoblja – Analitiku učenja i prilagođenu obuku (Köhler & Kahnwald, 2005).

Primjena digitalnih tehnologija u obrazovnom sustavu omogućuje znatne koristi odgojiteljima jer tako rad prestaje biti rutinski i može se dodatno pomoći djeci s teškoćama u ispunjavanju njihovih zadataka (Akhmetova i sur., 2020). Ipak, da bi se omogućio takav pomak i ostvarili novi koncepti učenja, potrebno je svladati digitalizaciju i korištenje umjetne inteligencije., (Köhler i sur., 2019). Stoga se određena pozornost posvećuje modulariziranim online formatima za pojedinca. Moraju se uzeti u obzir modularni online formati za daljnji, individualni razvoj nastavnika kako bi se oni pripremili za inkluzivnu obrazovnu praksu (Akhmetova i sur., 2020; Projekt otvorenih školskih vrata, 2019).

Dok se nedavna istraživanja bave, na primjer, korisničkim iskustvom i procjenom upotrebljivosti personaliziranih adaptivnih sustava e-učenja (Hariyanto, Triyono & Köhler, 2020) kao i funkcijom grupa vršnjaka kao odgovorom na digitalno isključenje starijih osoba (Barczik & Köhler, 2019), području digitalne kulture prije se nije sustavno proučavalo. Štoviše, na razvoj su najčešće utjecale ili tehnološke prilike ili posebni uvjeti određenog

slučaja. Ipak, širokom distribucijom pametnih uređaja i njihovom kombinacijom s novim digitalnim pomoćnicima i proširenim tehnologijama, krajolik tehničkih artefakata postao je mnogo raznovrsniji, moćniji i dostupniji (Moebert i sur., 2019), tj. utječe na svaku aktivnost u vrlo širokom smislu. Digitalna tehnologija s inkluzivnim potencijalom je posvuda (Zörner, Moebert & Lucke, 2017). Imajući na umu ovu pretpostavku, inkluzivna obrazovna praksa može poslužiti kao koncept za pregled najnovijih pristupa u formalnom i kontinuiranom obrazovanju koji primjenjuju digitalne tehnologije za inkluzivne prakse. Posljedično, očekuje se da i teorijsko razmatranje i prakse koje se temelje na slučajevima mogu pridonijeti široj slici inkluzivne digitalne kulture, pružajući dokaze o učinkovitim mjerama i nefunkcionalnim pristupima.

Konceptualno se može usredotočiti na obrazovne tehnologije kao sučelje između računalne znanosti i obrazovne znanosti, koje je idealno smješteno da otkrije i odražava potencijalnu primjenu prema inkluzivnim praksama na inspirativan način. Ipak, možda najneobičnije obilježje digitalne kulture nije brzina tehničkih inovacija, nego brzina kojom društvo sve to uzima zdravo za gotovo i stvara normativne uvjete za njihovu upotrebu. U roku od nekoliko mjeseci, novi kapacitet postaje toliko prihvaćen da, kada se pokvari, osjećamo da smo izgubili i osnovno ljudsko pravo i cijenjenu protetičku ruku onoga što smo sada kao ljudi.” (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. & Wörndl, 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.