



Dr. Tomi Deutsch

S knjižnih polic

Manfred Spitzer (2016). *Digitalna demenca: Kako spravljamo sebe in svoje otroke ob pamet. Celovec: Mohorjeva*

Prevod: Manfred Spitzer (2012). *Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.* München: Droemer Verlag.



Manfred Spitzer, uspešen psihiater in psiholog iz Nemčije, v svojih knjigah in drugih objavljenih delih piše predvsem o delovanju možganov ter o raznih vplivih uporabe digitalnih medijev na posameznike in družbo. V slovenščino je prevedena njegova knjiga *Digitalna demenca*, uspešnica iz leta 2012, v kateri avtor na osnovi povzemanja večjega števila relevantnih znanstvenih študij ugotavlja, da so vplivi digitalnih medijev dokazano predvsem negativni. Kljub omejitvam tovrstnih študij, tj. da se lahko merijo predvsem kratkoročni učinki neposredno po izpostavljenosti digitalnim medijem, je avtorju na osnovi bogatega znanja o delovanju možganov izsledke teh študij uspelo povezati v smiselno celoto, ki nakazuje dejanski dolgoročni vpliv digitalnih medijev na posameznike in družbo.

Po uspešni kolonizaciji naših domov in velikega dela prostega časa naših otrok se trenutno nahajamo v obdobju, ko digitalni mediji osvajajo še zadnji pomemben del v življenju otrok, tj. čas, namenjen učenju. Nekritičnost pri uvajanju digitalnih medijev v šole in celo vrtce, ki smo ji priča danes in ki ji bomo prav gotovo priča v prihodnje, lahko presune marsikaterega opazovalca. Prevladuje z ničemer dokazano prepričanje, da je digitalno v vseh pogledih boljše od obstoječega. Zato lahko tudi že pričakujemo odzive na zaznane negativne posledice – v slepi veri v digitalizacijo bodo rešitve prav gotovo iskali v smeri še večje krepitve digitalizacije učnega procesa. Knjiga *Digitalna demenca* je v takšnem kolektivnem deliriju, sicer spodbujenem s strani gospodarskih in političnih elit, več kot dobrodošla. Razblinja mite, ustvarjene okrog digitalnih medijev, poziva k previdnosti pri rabi le-teh in sproža razmisleke o kratkoročnih in dolgoročnih vplivih na otroke kot najbolj ranljive ter tudi na odrasle.

Avtor v knjigi kot najbolj problematično izpostavlja uporabo digitalnih medijev v procesu učenja. Ker prenosniki, interaktivne table ipd. obdelujejo informacije namesto nas, se mi brez lastne obdelave informacij ne bomo naučili nič. S površno obravnavo neke snovi oz. problema na računalniku se naši možgani ne bodo naprezali dovolj intenzivno, da bi imeli od tega kakršnekoli koristi v obliki povečanega dolgoročnega znanja. Oblikovanje črk s svinčnikom npr. pušča motorične sledi spomina, ki se potem pri zaznavanju črk aktivirajo ter olajšajo prepoznavo črk, česar s tipkanjem črk ne moremo doseči. Gre za analogijo, ki velja tudi za pridobivanje drugih znanj. Obravnava vsebin prek digitalnih medijev ne pušča v naših možganih globokih sledi in s tem dolgoročnega znanja o obravnavanih vsebinah.

Knjige seveda ne moremo razumeti kot poziva k bojkotu digitalnih medijev, temveč kot poziv k previdnosti in k omejitvam pri uporabi le-teh. Računalniško znanje je postalo obvezno osnovno znanje za opravljanje velike večine nalog v poklicnem življenju in pred tem si izobraževanje ne more zatiskati oči. Vendar se namesto vprašanja, kdaj in kako otroke oz. mladostnike naučiti uporabljati računalnik kot pripomoček na nadaljnji izobraževalni in poklicni poti, udejanja razvoj v smeri digitalizacije učnega procesa v celoti. Manfred Spitzer svetuje, da naj tisti, ki želi, da bodo njegovi otroci uspešni, poskrbi za prstne igre v vrtcih namesto računalnikov in zagovarja uporabo svinčnikov namesto računalnikov v šolah. Nasvet, od katerega se trenutni razvoj v izobraževanju ne bi mogel bolj oddaljiti. Tudi če se postavimo na stališče, da se Manfred Spitzer v celoti moti in da številne študije, ki kažejo negativne vplive uporabe digitalnih medijev, ne držijo, ne moremo spregledati tega, da je digitalizacija izobraževanja verjetno največja reforma sodobnega (množičnega) izobraževanja, za katero nimamo nobenih zagotovil, da bodo rezultati pozitivni. Torej množični družbeni eksperiment z neznanim izidom.

Vprašanje digitalizacije vzgojno-izobraževalnega procesa je ne nazadnje tudi politično oz. razredno vprašanje, ki zahteva politične rešitve. Prenos odgovornosti na starše (omejevanje uporabe digitalnih medijev v prostem

času), medtem ko je v šolah čas za »nedigitalne« vsebine v veliki meri odvezet, je le prelaganje odgovornosti in umivanje rok odločevalcev. Avtor navaja, da digitalne medije v večji meri uporabljajo otroci iz revnejših socialnih slojev, zato bo negativni učinek pri njih večji. Digitalizacija izobraževanja bo tako razkorak med revnimi in premožnimi sloji po vsej verjetnosti le še poglobila. Bajе menedžerji velikih podjetij s področja digitalnih medijev iz Silicijeve doline v ZDA, zaslužni za pretežni del digitalizacije naših življenj, svoje otroke vpisujejo v zasebne šole, v katerih so digitalni mediji prepovedani. In to prav gotovo ne na škodo svojih otrok. Za slednje lahko pričakujemo, da bodo med naslednjo generacijo politikov, menedžerjev in znanstvenikov, tudi s področja informatike in računalništva, zastopani precej nadpovprečno. Le kaj vedo veliki guruji digitalizacije, česar mi nočemo vedeti?

Knjiga obravnava zelo pomembno temo in katere pomembnost bo v prihodnje še večja. Priporočam jo čim širšemu krogu bralcev, predvsem pa vsem, vpetim v vzgojo in izobraževanje otrok, tudi odločevalcem na nacionalni ravni. Ustrezna razprava glede možnih izidov digitalizacije izobraževanja (še) ni bila opravljena, ne pri nas ne v tujini. Zato lahko na knjigo Digitalna demenca gledamo tudi kot na svarilo k previdnosti, da ne bomo delali napak, ki jih potem ne bomo zmožni odpraviti. ●



Matej Horzelenberg

V elementu

Ko odkriješ svojo strast, se vse spremeni

Element je prvina vsakega človeka. Je presek priložnosti, naše naravnosti, zmožnosti in strasti. Za našo prihodnost je nujno, da ga odkrijemo in razvijemo! Ko smo v elementu,

smo sposobni resnično daljnosežnih potez, o katerih smo vedno sanjali. Kako odkriti in živeti svoj element? Resnične zgodbe velikih osebnosti in zgoščene, s humorjem obarvane

