



Od informacije do interpretacije

Prenos podatkov skozi otroško igro in učenje raziskovalne integritete



■ **Matej Purger**, univ. dipl. teol., je raziskovalec v mednarodnih projektih na *Teološki fakulteti UL*.

Otroci se igrajo v razredu.

»Kaj? Ne razumem te ...«

»Palačinke na rolki.«

»Aja?«

»Pssst, povej naprej.«

Deklica potrebuje trenutek ali dva, da si ustvari predstavo o slišnem, ter nato prišepne naslednjemu v vrsti.

»Palček rola,« ta prišepne sosedu.

Otroški šepet se nadaljuje vse do zadnjega, ki sedaj geslo obelodani vsem navzočim.

»Čevrol!« vzklikne navdušen nad novo besedo, katere pomena niti ne pozna.

Telefončki so otroška igra šepetanja, ki udeležencem in opazovalcem ponuja obilico smeha in čudenja. Ob premisleku in z nekaj prilagoditvami nam igra ponudi didaktično orodje za razpravo o pomenu odgovornega raziskovanja.

Projekt Integrity

Teološka fakulteta Univerze v Ljubljani sodeluje v mednarodnem konzorciju 11 partnerskih organizacij iz 9 evropskih držav (Danska, Irska, Litva, Madžarska, Nizozemska, Portugalska, Slovenija, Švedska in Švica). Znotraj projekta *Integrity* s partnerji raziskujemo ustaljene prakse raziskovanja in pripravljamo izobraževalne programe za dijake, študente in doktorske kandidate, da bi mlade usposobili za odgovornost pri raziskovalnem delu. Naš koncept temelji na štirih temeljnih načelih: natančnost, poštenost, preverljivost in preglednost.

Delo poteka v projektnih sklopih. V Ljubljani smo osredotočeni na dijake, za katere pripravljamo izobraževalne module, ki zasledujejo učne cilje na naslednjih štirih področjih:

1. prevzemanje dela drugih;
2. sodelovanje in skupinsko delo;
3. zbiranje, analiza in predstavitev podatkov (domače naloge in projekti);
4. soočenja z goljufijami in drugimi neetičnimi dejanji.

INTEGRITY

Učitelji se v pedagoškem procesu soočajo z nemalo izzivi. Sprejeti in razumeti morajo težavnost najstniškega vstopanja v svet odraslosti in še posebej vpliv digitalnih medijev na osebnostni razvoj mladih. »Največji problem sodobne tehnologije (še) ni, da bi nas povsem prestavila v virtualni svet. Glavna past je, da smo delno navzoči v pravi in delno v zaslonski resničnosti. Gre za tako imenovano 'kontinuirano delno pozornost'« (Globokar, 2019: 63 po Courage idr., 2010).

Snovalci izobraževalnih programov se soočajo z zahtevnim izzivom, kako čim bolj celostno nagovoriti dijake, sploh kadar bi jim želeli spregovoriti o njihovi odgovornosti pri opravljanju nalog. Vprašajmo se, pri koliko dijakih bi se samodejno prebudila vedoželjnost, če bi jim omenili odgovornost. In koliko dijakov bi z veseljem prisluhnilo razpravi o integriteti pri raziskovanju?



Foto: Matej Hozjan

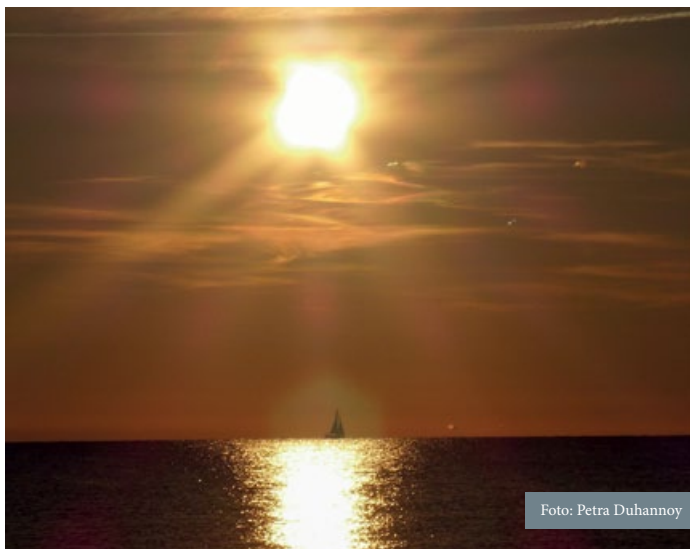


Foto: Petra Duhanny

Če za izhodišče svojih priprav vzamemo najmanjšo možno vrednost, verjetno malo nad nič, se znebimo utvare, da smo pred lahko nalogo. Zato smo želeli poiskati preprosto, zabavno in zanimivo metodo, ki ji bo dijak enostavno prisluhnil in bo delovala povezovalno tudi znotraj razreda.

Znana igra 'telefončki' z nekaj prilagoditvami prinaša osebno doživetje pomena prenosa informacije. Gre za spodbujanje zavesti o tem, kaj se dogaja, ko se informacije prenašajo od osebe do osebe. Poslušati, sprejeti in razumeti je tesno povezano s protokoli pošiljanja podatkov oziroma pošiljanjem, sprejemanjem in obdelavo informacij. Sodelujoči dijaki sodelujejo kot posredniki informacij in poglobijo zavest o osebni odgovornosti pri raziskovanju.

Potek igre 'telefončki'

Učitelj na začetku predstavi delavnico in časovnico ter razred razdeli v manjše skupine (po 4–6 dijakov). Vsaka skupina določi prvega v skupini, ki bo opazovalec, ter zadnjega v skupini, ki bo zapisovalec, kar pomeni, da bo zapisal končno verzijo slišane zgodbe. Učitelj določi tudi enega dijaka, ki ne bo sodeloval v nobeni skupini in ki bo vnaprej pripravljeno zgodbo prebral predstavnikom skupin ter sam proces nepristransko opazoval.

Dijak bralec in dijaki opazovalci (prvi iz vsake skupine) odidejo iz razreda v drug prostor (lahko tudi na hodnik), kjer bralec zbranim sošolcem prebere pripravljeno zgodbo. Nato se vrnejo v razred, kjer se vsak opazovalec v tišini vrne k svoji skupini ter zgodbo šepetaje ponovi drugemu v vrsti. Zaporedje šepetanja naslednjemu v vrsti se ponavlja vse do zadnjega dijaka, ki zgodbo zapiše. Ko zapisovalci v skupinah zapišejo zgodbo, učitelj za trenutek zadrži poročila in povabi dijaka braleca, da prebere 'izvirnik' pred vsemi dijaki v razredu. Nato tudi dijaki zapisovalci preberejo vsak svojo verzijo zapisa.

Pričakovati je različne interpretacije, smešne in nenavadne zapise, ki učitelju ponudijo dobro vstopno točko za razpravo o procesu prenosa informacij.

V drugem delu sledi delo v 5 skupinah. Vsaka skupina prejme enega izmed 5 učnih ciljev. Za primer zgodbe, ki dijake lahko zabavno nagovori ter ostaja pomenljiva, smo izbrali zapis z Wikipedije z naslovom *Društvo za preprečevanje klicanja nosačev na spalnih vlakih*

»George«. Dijakom damo navodilo, da lahko s pomočjo brskanja po spletu poglobijo naslednjih 5 tem (učnih ciljev):

1. *Sledenje viru ali izvoru zgodbe*: Med igro se bodo dijaki najprej srečali z zgodbo (vsebino), v nadaljevanju bodo dobili priložnost prenašanja informacij. Tako bodo različne interpretacije ene zgodbe postale očitne, v premisleku lahko spoznajo, da je informacijo treba razumeti že na začetku.
2. *Osnovna vprašanja*: V današnjem času smo soočeni z veliko informacijami, ki se med seboj lahko razlikujejo. Kaj, kdo, kje, kako, zakaj ostajajo osnovna vprašanja za prepoznavanje jasnosti in originalnosti informacije.
3. *Razumevanje konteksta*: Danes se vsi vedno bolj zanašamo na zunanje podatkovne baze. Ker sodobna tehnologija zagotavlja visoko procesorsko moč in veliko prostora za hranjenje podatkov, se naša pozornost zmanjšuje. Da bi razumeli resničnost posredovane informacije, moramo razumeti širši kontekst. Pri raziskovanju se izognemo nejasnostim z navajanjem virov, ki omogočajo vpogled v različne kontekste in omogočajo preverjanje dejstev.
4. *Različne interpretacije slišane*: V predajanju zgodbe lahko pričakujemo več različnih interpretacij, saj si bo vsak dijak in vsaka skupina ustvarila svoj povzetek zgodbe. Končno poročilo zadnjih v skupini je težko predvideti. Sodelujoči dijaki bodo med igro pridobili osebno izkušnjo ter posledično nov vpogled in zavedanje o pomembnosti preverjanja dejstev.
5. *Razlikovanje med zaupanjem in znanostjo*: Znotraj prijateljskih odnosov si izkazujemo zaupanje s srčno naklonjenostjo in odgovornim obnašanjem. Ko govorimo o zaupanju v znanosti, pa se sklicujemo na preverljiva dejstva. V učnem procesu obravnavamo različne predstave in arhivirano znanje drugih ter s tem razvijamo boljše razumevanje in poznavanje sveta. Za dijake in pravzaprav za vse ljudi je pomembno, da v sodobnem prelišanju informacij vemo, komu lahko zaupamo in katere so zanesljive poti za pretok znanja.

Po določenem času vsaka skupina svoje ugotovitve oziroma svojo raziskavo predstavi celotnemu razredu ter tako z ozaveščanjem svojih sošolcev dobi priložnost za utrjevanje novega znanja. Učitelj bo torej v samem procesu nastopal predvsem kot organizator igre in moderator razprave ter končno preveril učne cilje projekta. Dijaki bodo v delavnici neposredno raziskovali zgodbo, posredno pa bodo poglobljali zavest o zgoraj navedenih ciljih projekta *Integrity*.

Za učenje je pomembna izkušnja

Otroška igra 'telefončki' lahko postane didaktično orodje, s pomočjo katerega dijaki pridobijo osebno izkušnjo prenosa informacij ter se učijo razlikovanja verodostojnosti različnih virov. Pedagoški proces ima nenazadnje osnovno poslanstvo, da mlade opremi »z znanjem, veščinami, spretnostmi in vrednotami, da bodo živeli čim bolj polno osebno življenje ter se dejavno vključili v oblikovanje pravičnega družbenega okolja« (Globokar, 2019: 33). ◀

Viri in literatura

- Globokar, Roman (2019): *Vzgojni izzivi šole v digitalni dobi*. Ljubljana: Teološka fakulteta.
- *Integrity*. Dostopno na spletni strani: <https://h2020integrity.eu>.
- *Društvo za preprečevanje klicanja nosačev na spalnih vlakih »George«*. Wikipedia. Dostopno na spletni strani: https://sl.wikipedia.org/wiki/Dru%C5%A1tvo_za_prepre%C4%8Devanje_klicanja_nosa%C4%8Dev_na_spalnih_vlakih_%C2%BBGeorge%C2%AB.