

Pregledni znanstveni članek/Article (1.02)

Bogoslovni vestnik/Theological Quarterly 84 (2024) 4, 921—930

Besedilo prejeto/Received:06/2024; sprejeto/Accepted:09/2024

UDK/UDC: 37.014.52:004.946

DOI: 10.34291/BV2024/04/Jeglic

© 2024 Jeglič, CC BY 4.0

Urška Jeglič

Virtualna resničnost kot pripomoček pri poučevanju religijskih vsebin v šolah

Virtual Reality as a Tool for Teaching Religion in Schools

Povzetek: V prispevku so predstavljeni rezultati raziskave, izvedene v okviru Erasmus+ projekta „VR4Empathy“. Namen raziskave je bil ugotoviti, kako dobro dijaki in učitelji srednjih šol poznajo virtualno resničnost in kje menijo, da bi jo lahko uporabljali pri pouku. Spoznanje, da religijske in etične vsebine v raziskavi niso omenjene, nas je nagovorilo k pisanju prispevka, v katerem poskušamo osvetliti stanje pouka religij v slovenskem okolju in predstavljamo virtualno resničnost kot pripomoček učiteljem in učencem pri spoznavanju tovrstnih vsebin.

Ključne besede: virtualna resničnost v šoli, izobraževanje, posodobitev učnega sistema, pouk religij, virtualna resničnost in religijski pouk

Abstract: This article presents the results of a survey conducted as part of the Erasmus+ project VR4Empathy. The aim of this survey was to find out how well secondary school students and teachers know virtual reality and where they see its use in the classroom. The realisation that religious and ethical content was not mentioned in the survey prompted us to write this article in which we try to shed light on the state of religious education in Slovenia and present virtual reality as a tool for teachers and students to learn this type of content.

Keywords: virtual reality in schools, education, modernisation of the learning system, religious education, virtual reality and religious education

1. Uvod

K pisanju prispevka¹ so nas spodbudili rezultati raziskave med dijaki in učitelji o poznavanju virtualne resničnosti in predlogih za njeno uporabo znotraj šolskega

¹ Prispevek je nastal v okviru raziskovalne skupine „P6-0269 Religija, etika, edukacija in izzivi sodobne družbe“, ki ga sofinancira Javna agencija za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije (ARIS), in z namenom diseminacije rezultatov projekta „VR4Empathy: Using virtual reality for inclusive and action-oriented empathy in schools (Project No. 101132844)“.

sistema. Neomenjenost religijskih vsebin (ob pomenu teh vsebin za dijake in njihove učitelje) vzbuja zaskrbljenost in jasno opozarja na potrebnost diskurza na temo ponovnega premisleka o vključitvi tovrstnih vsebin v slovenski šolski sistem. Smiselno bi bilo sprejeti strategijo o bolj sistematičnem in nadzorovanem vključevanju religijskih vsebin v obstoječe predmete znotraj šolskega programa ali – še bolje – končno razmisliti o uvedbi nekonfesionalnega pouka o religijah. Formalno so se zadeve ob osamosvojitvi Republike Slovenije sicer uredile. Slovenski religiolog Aleš Črnič tako omenja, da so ga ministrstva, pristojna za šolstvo, dvakrat povabila k pripravi strokovnega izhodišča »za reševanje konkretnih dilem, ki se v vsakdanji praksi pojavljajo ob srečevanju teh dveh velikih sistemov, religije in šole« (2021, 11). Pripravljena gradiva so po njegovih besedah obležala v uredniških predalih. Posledično se ne nadejamo, da bo pričujoči prispevek znotraj šolskega sistema v Republiki Sloveniji spodbudil kakršno koli revolucionarno spremembo; pri tem se tudi zavedamo, da niso potrebni le kozmetični popravki, ampak smiselna in strokovna prenova sistema. Opozoriti moramo na dejstvo, da tudi znotraj slovenskega šolskega sistema predmeti, ki obravnavajo religijske in etnične vsebine, obstajajo.² Predmet „Verstva in etika“ je izbirni predmet v zadnjih treh letih osnovnošolskega izobraževanja.

»Splošni cilji predmeta se delijo v štiri sklope, in sicer v (1) pridobivanje objektivnega znanja s področja verstev in etike, (2) spodbujanje osebno-stne rasti vsakega posameznika in sposobnosti za razumevanje drugih, (3) spoznavanje religiozne govornice in pomena religij za razvoj kultur in civilizacij ter oblikovanje kritičnega odnosa do religijskih tradicij in (4) pripravo na kritičen in konstruktiven vstop učencev v pluralno družbo.« (Predmetna kurikulumna komisija za verstva in etiko 2001, 9)

V sedmem razredu osnovne šole se manjši del religijskih vsebin obravnava pri obveznem predmetu Državljanstva in domovinska vzgoja ter etika – del kurikulumata je namreč tudi pravica do veroizpovedi, spoznavanje položaja verstev v Sloveniji in pregled verskih skupnosti, spoznavanje podobnosti in razlik med velikimi svetovnimi verstvi ter spoznavanje razlik med religioznimi in nereligioznimi osmišljanji življenja. Prav tako bi naj učenci pri tem predmetu razvili sposobnost za razumevanje splošnih etičnih načel svetovnih verstev in se seznanili z odnosi med različnimi svetovnimi verstvi (Štrukelj 2011, 11).

² »V slovenskem prostoru glede religijskega pouka v šoli obstaja veliko zmede in predsodkov. Precej problemov povzroča že sama terminologija, saj se uporabljajo pojmi verouk, verski pouk, religijski pouk, pouk o religijah in še bi lahko naštevali. Zato je najprej treba narediti jasno ločnico med veroukom oz. uvajanjem otrok v posamezno versko skupnost in religijskim poukom kot šolskim predmetom, ki obravnava pojav religij in njihov pomen za osebno in skupno življenje. Za šolski predmet se je uveljavilo tudi poimenovanje verski pouk, ki pa je po našem mnenju preveč podoben izrazu verouk, zato smo za poimenovanje šolskega predmeta dali prednost izrazu religijski pouk. Še ustrežnejše poimenovanje bi bilo religijska kultura, saj bi se s tem poudarilo, da ne gre zgolj za pouk o religijah, ampak se s podajanjem religioznih vsebin ustvarja tudi določen način življenja. Nikakor religijski pouk kot podpora vzgojnemu prizadevanjem šole – s tem ne mislimo na širjenje določene religije znotraj javnega šolskega prostora, ampak da se npr. zaradi spoštljivega in dialoškega pristopa k vprašanjem religije pri učencih razvijajo tudi življenjske drže spoštovanja, strpnosti in dialoškosti. V tem smislu ima religijski pouk oz. religijska kultura pomembno mesto pri vzgojnem poslanstvu šole.« (Globokar 2021, 124–125)

Več religijskih vsebin so deležni učenci zasebnih šol v Sloveniji. Vse štiri slovenske katoliške gimnazije imajo prav v vseh štirih letnikih predmet Vera in kultura, kjer je tretji letnik namenjen spoznavanju različnih svetovnih religij in njihovi primerjavi. Predmet „Religija“ se vsa štiri leta poučuje tudi na Waldorfski šoli in v šoli Montessori, kjer imajo predmet „Vera in kultura“.

Ne glede na omenjeno situacijo se nam zdi na probleme znotraj slovenskega šolskega sistema pomembno še naprej opozarjati ter ponujati realne in izvedljive rešitve v želji in upanju, da bi se religijska pismenost izboljšala. Verjamemo, da bi tako posamezniki postali bolj empatični – in državljani države, k ji pripadamo, pa tudi celotne globalne vasi, ki je z digitalizacijo postala naš novi svet.

V prispevku bomo naprej spregovorili o tem, kaj je virtualna resničnost in kako je vključena v izobraževalni sistem. V tretjem delu sledi predstavitev rezultatov projekta, po tem pa se bomo osredotočili na predstavitev predlogov za vključitev religijskih vsebin v učni sistem s pomočjo virtualne resničnosti. Z zavedanjem, da ima tudi virtualna resničnost svoje pomanjkljivosti, v zaključnem delu opozarjamo na njene morebitne nevarnosti za mlade.

2. Virtualna resničnost in izobraževanje

Navidezna resničnost ali navidezna realnost je oblika računalniške stimulacije, pri kateri ima udeleženec občutek, da se nahaja v umetnem okolju. Človek s pomočjo različnih pripomočkov (očala, podatkovne rokavice, čelade, obleke itn.) s svojo zavestjo vstopi v virtualni svet in čas, medtem ko njegovo telo ostane v realnem svetu in času. Glavna značilnost virtualne resničnosti je, da uporabnik s pomočjo izbrane virtualne opreme vstopi v virtualno okolje – z občutkom, da se tam resnično nahaja, obenem pa je lahko v njem tudi aktiven. Izbrana oprema uporabniku predaja zvočne in vidne informacije o svetu, ki ga kot udeleženec raziskuje, njegove premike v virtualnem svetu pa tolmači vrsta različnih senzorjev in tehnologij.

Prizori, ki so vgrajeni v virtualno opremo, so lahko ustvarjeni s pomočjo računalnika ali pa so sestavljeni iz fotografij in video vsebin, ki prikazujejo resnične kraje. S pomočjo virtualne resničnosti lahko človek raziskuje skorajda vse. Navidezna resničnost omogoča vstop v objekte in hojo po njih.

Zametki virtualne resničnosti segajo v petdeseta leta 20. stoletja, a se je njen preboj zgodil šele v devetdesetih letih – z razvojem in dostopnostjo računalniške tehnologije. Virtualna resničnost je na začetku služila kot pripomoček za zabavo, s katero so se mladi srečevali predvsem preko filmske industrije in igranja video iger. Danes jo uporabljamo v različnih vedah – umetnosti, medicini, psihoterapiji in celo v vojski. Digitalizacija učnega sistema je postala del strategij programov Evropske unije že pred desetletji, a je bila do epidemije leta 2020 realizirana delno. Hiter preobrat se je zgodil z uvedbo karantene in učenja od doma, ki sta zamajala udobnost sledenja tradicionalnim oblikam poučevanja in odprla vrata novim digitalnim pripomočkom.

Med produkte virtualne resničnosti prištevamo tudi t. i. ‚virtualna očala‘. Njihov preboj na trg se je zgodil v letu 2012, ko je Palmer Luckey Oculus Rift predstavil na Kickstarterju. Prva komercialna različica Oculus Rift je bila izdana leta 2016. Le še vprašanje časa je bilo, kdaj se bo začelo razpravljati o uporabi virtualne resničnosti in virtualnih očal tudi v šolskem sistemu. Strokovnjaki že dalj časa opozarjajo na dejstvo, da je treba šolske sisteme (še iz industrijske dobe) posodobiti in prevetriti. »Konvencionalne izobraževalne ustanove se spreminjajo veliko počasneje kot načini domiselnega in sodelovalnega, participativnega učenja, ki ga ponujata internet in cela vrsta sodobnih mobilnih tehnologij,« menita Davidson in Goldberg (2015, 60). »Učni sistemi, ki mladih ne opremijo za življenje v sodobnem svetu (to zahteva iznajdljivost, postavljanje prioritet, kreativnost itn.), so potrebni sprememb.« (Robinson in Aronica 2015, 26; 31–36) Prav tako bi bilo treba spremeniti način podajanja snovi. Generacije, ki so digitalnih naprav vajene od mladosti, delujejo drugače. V primerjavi s starejšimi generacijami potrebujejo mnogo več impulzov, da jih stvari pritegnejo in zanimajo; čas pozornosti in besedni zaklad pa sta se zmanjšala. Ob tem učenje mnogim sodobnim Evropejcem ne pomeni privilegija – šola za mlade pogosto predstavlja poglobitni stresni dejavnik in je pogosto razumljena kot nuja.

3. Rezultati raziskave evropskega projekta VR4Empathy

Zdi se, da virtualna resničnost ponuja svoj delež pri iskanju novih edukativnih pripomočkov, ki bi pouk naredili bolj zanimiv in privlačen, snov pa razumljivejšo in za dijake na neki način tudi bolj smiselno. S tem namenom je bil prijavljen evropski projekt »Uporaba virtualne resničnosti za vključujočo in k dejanjem usmerjeno empatijo v šolah«, pri katerem sodelujeta tudi Teološka fakulteta Univerze v Ljubljani in Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje Republike Slovenije.³ Projekt je namenjen oblikovanju vsebin za virtualna očala, ki jih bodo učitelji v srednjih šolah lahko uporabljali pri svojem pouku. Cilj projekta je oblikovati vsaj 15 video vsebin za virtualna očala za srednje šole, ki bodo pokrivala teme z naslednjih treh področij: zgodovinska dejstva Evrope, skupne evropske družbene vrednote in evropsko državljanstvo ter raznolikost. Projekt je razdeljen na sedem delovnih enot. V njegovem drugem delu je bila med marcem in aprilom 2024 izvedena kvantitativna raziskava (vprašalnik), maja 2024 pa še kvalitativna raziskava (kreativne delavnice). Cilj raziskave je bil preveriti, v kolikšni meri učitelji in učenci digitalne pripomočke uporabljajo pri pouku, kako dobro po lastnem mnenju virtualno resničnost in z njo povezane edukativne pripomočke poznajo, ali virtualno resničnost uporabljajo – in kakšno je njihovo mnenje o njeni uporabi pri pouku. Eden od ciljev projekta je tudi preveriti, ali uporaba virtualne resničnosti pri pouku spodbuja razvoj empatije pri mladih. S tem namenom smo preverili še stopnjo kognitivne in emocionalne empatije ter demografske podatke. Obe raziskavi sta bili izvedeni v treh državah: Sloveniji, Grčiji in na Portugalskem.

³ Preostali partnerji projekta so: INOVA+, University of Peloponnese, Ministry of Education, Religious Affairs and Sports (Greece), Institute of Educational Policies in Khora ApS.

V kvantitativnem delu raziskave je sodelovalo 251 učencev v starosti med 14 in 19 let ter 135 učiteljev iz Slovenije, Grčije in Portugalske. Polovica učiteljev je imela vsaj 15 let delovnih izkušenj. Z uporabo virtualne resničnosti v šolah se strinja 47 % vprašanih učencev. 18 % se jih ne strinja, 24 % pa je neopredeljenih. 11 % jih meni, da slednje za njih ni veljavno. Zanimivo je, da uporabo virtualne resničnosti v šolah v večji meri podpirajo učitelji, saj se s tem strinja 68 % respondentov.

Zardi internega dogovora med projektnimi partnerji bomo v nadaljevanju povzemali le rezultate slovenskih dijakov in njihovih učiteljev. V raziskavo je bilo vključenih 48 dijakov iz slovenskih šol s povprečno starostjo 17 let. V raziskavi je sodelovalo 26 deklet, 19 fantov in 2 spolno neopredeljeni osebi. 60 % respondentov živi na vasi, 36 % v mestu, drugi so izbrali 'drugje'. Večina slovenskih dijakov je vešča uporabe digitalne tehnologije, ki jo v 72 % uporablja za zabavo. Dnevno igra videoigre 28 % slovenskih dijakov, 34 % pa nikoli. V kvantitativnem delu raziskave je sodelovalo tudi 50 učiteljev iz slovenskih šol. Povprečna starost učiteljev je 50 let. Med učitelji je 71 % žensk in 29 % moških. Večina učiteljev ima vsaj 15 let delovnih izkušenj. Poučujejo različne predmete; nobeden ni poučeval katerega koli predmeta z religijsko vsebino. Največ slovenskih učiteljev je sicer poučevalo jezikovne predmete, geografijo in strokovne predmete. Kar 26 % slovenskih učiteljev meni, da uporaba virtualne resničnosti (VR) za njihove predmete ni primerna. Večina (59 %) se ne more opredeliti, ali ima uporaba VR več prednosti kot slabosti. Da ima uporaba VR več prednosti, meni 16 % učiteljev.

Z uporabo VR v šolah se strinja 28 % vprašanih slovenskih učencev, 23 % se jih s tem ne strinja, 40 % pa je neopredeljenih. Skoraj desetina dijakov meni, da to za njih ni veljavno. Slovenski dijaki menijo, da je VR očala primerno uporabljati pri matematiki, fiziki, zgodovini, geografiji, tehničnih predmetih, kemiji, biologiji in za učenje jezikov. Redki menijo, da je uporaba VR možna tudi pri športni vzgoji. Opazimo lahko tudi, nekateri menijo, da je uporabnost odvisna od gradiva, ki bi ga s pomočjo VR usvajali.

Učitelji in dijaki, ki so do uporabe VR v šolah zadržani, menijo, da ta ljudi poneumlja, oddaljuje od realnega sveta in onemogoča stik s sočlovekom, po drugi strani pa lahko kdo dejanja, ki jih počne v virtualnem svetu, prenese tudi v svoje realno življenje in s tem škodi drugemu. Hkrati se s tem zmanjša kritično razmišljanje. Učitelje skrbi, da bi uporaba VR učence obremenila in negativno vplivala na njihovo čustveno stanje. Skrbi jih tudi dodatno individualno delo v času, ko vzpostavljanje živih stikov dijakom že tako ali tako povzroča težave. Omembe vredno je tudi mnenje dijakov na kreativnih delavnicah v Sloveniji, kjer so izpostavili, da si želijo več analognega učenja, druženja, učenja v naravi. Dijake in učitelje skrbijo tudi negativni fiziološki učinki uporabe VR, ker da ta lahko povzroča slabost, tesnobo, glavobole in po mnenju nekaterih tudi okvare sluha ter vida. Skrbi jih tudi financiranje tovrstne opreme. Učitelji imajo pomisleke glede dodatnega dela in potreb po spremembi učnega načrta v primeru uvedbe VR v učni sistem.

V sklopu raziskave so bile pripravljene že omenjene kreativne delavnice, ki smo jih izvedli na treh različnih šolah v Grčiji, Sloveniji in na Portugalskem. Pri delavni-

cah so aktivno sodelovali izbrani učitelji in dijaki. Cilj delavnic je bil pridobiti mnenje in ideje o tem, katera učna snov (vsebine) bi se učiteljem in dijakom za stimulatивно podajanje snovi z uporabo VR v šolah zdela primerna. V odgovorih prevladujejo vsebine s področja naravoslovja (zlasti fizika in biologija) in družboslovja (zgodovina in geografija).

4. Šolsko poučevanje religije s pomočjo virtualne resničnosti

S pomočjo virtualne resničnosti bi bilo smiselno poučevati tudi o religijskih in etičnih vsebinah. Naloga šol je, da skrbijo za religijsko pismenost; sem tako Moore (2007) kot Dinham in Francis (2015) prištevajo osnovno znanje o religijah, izraznih oblikah religij, pa tudi prepoznavanje in kritično vrednotenje kulturnih, družbenih in političnih razsežnosti religij.⁴

V Evropi poenotene pouka religije ne poznamo. Države tako izbirajo med različnimi modeli poučevanja religijskih in etičnih vsebin (k čemur nagovarja in si za to prizadeva tudi EU); Slovenija ne spada k zgledom dobre prakse. Pouk religijskih vsebin znotraj slovenskega učnega načrta večinoma poteka ob poučevanju drugih predmetov, pri čemer tovrstne vsebine v večini primerov poučuje kader, ki za to ni specializiran.⁵ Posledično je pridobljeno znanje o religijah slabo, Toledske smernice za pouk o religijah in prepričanjih v javnih šolah pa neuresničene. Avtorji tega dokumenta menijo, da znanja o religijah in raznovrstnih verovanjih vplivajo na razumevanje družbene raznolikosti in religijske svobode, obenem pa spodbujajo demokratično državljanstvo (OVSE 2007, 76). Bolj kot namreč drugega razumemo, lažje ga lahko sprejmemo takšnega, kakršen je – ne glede na njegovo kulturno in etnično pripadnost ter versko prepričanje. Ker je tovrstno izobraževanje v slovenskem prostoru zelo okrnjeno, je v našem okolju še toliko bolj prisoten strah pred drugimi, kar je posebej dobro vidno v obdobju migracijskih valov (in se kaže preko različnih fobij).

Slovenski religiologi si tovrstno stanje prizadevajo spremeniti že desetletja, a zaenkrat nič ne kaže, da bi bil pouk o religijah, kot ga poznajo v nekaterih drugih evropskih državah, lahko vzpostavljen tudi pri nas. Ker izobraževalni sistem religioških tematik ne pokriva, uporabniki informacije iščejo na svetovnem spletu. Osredkar (2023, 929) pri tem opozarja na problem zavajajočih in lažnih informacij na svetovnem spletu.

Tu lahko slovenskim pedagogom, ki strokovne izobrazbe s področja religiologije nimajo, na pomoč priskoči virtualna resničnost. Poudarek je na besedi ‚pomoč‘

⁴ Za tovrstno poučevanje religije v šolah je potreben princip laičnosti. Črnič in Pogačnik (2021, 19) menita, da »sodobni koncept laičnosti religije ne zavrača niti ni do nje sovražen, ampak vzpostavlja neodvisnost družbenih podsistemov (med njimi šole) od neposrednih religijskih vplivov ter s tem zagotavlja njihovo nevtralnost«.

⁵ Podobno se dogaja tudi z različnimi etičnimi vsebinami. Zdi se, da je moralnost v družbi na neki način prisotna, a ne udejavena (Platovnjak in Mutanen 2023, 26).

– kvalitetnega pedagoga ne more zares nadomestiti nobena tehnologija.⁶ Gre le za pripomoček, ki lahko bodisi prikaže oddaljene običaje (in jih na takšen način učencem bolj približa) bodisi poskrbi, da se pri pouku začnejo odpirati pomembne družbene teme. Čeprav smo zgoraj omenili, da lahko VR pedagogu pri podajanju učne snovi pomaga, pa ne moremo prezreti dejstva, da odpira tudi nove izzive. Navidezni pripomoček pedagoga hote ali nehotе prisili v poglobitev predvajanih vsebin (v našem primeru religijskih) in od njega zahteva, da se dodatno izobražuje – če želi učencem na vprašanja, ki jih bodo ob predvajanih vsebinah po vsej verjetnosti imeli, kvalitetno in strokovno odgovoriti.

Predlagamo, da bi s pomočjo virtualnih očal učenci pri pouku spoznavali naslednje religijske vsebine:⁷

- svete prostore (cerkve, džamije, sinagoge, templje);
- molitvene prakse (skupinske in individualne; vodene in nevodene);
- praznovanje praznikov;
- iniciacijske obrede;
- obred poroke;
- obred pokopa;
- oblačilne prakse.

Omenjene vsebine lahko učitelj predstavi tudi s pomočjo predvajanja video vsebin. Z vidika izobraževanja je tako podajanje snovi ob ustrezni razlagi snovi dovolj, a ima na posameznikovo doživljanje in razumevanje vidnega bistveno manjši vpliv. Kljub temu je temeljni namen pouka religij v šolah s tem dosežen. Istočasno zadošča tudi za pristop primerjalne religiologije.⁸ Vprašanje pa je, ali podajanje religijskih vsebin zgolj s prikazom osnovnih dejstev o različnih religijskih in filozofskih tradicijah učence spodbudi k razmišljanju o pomembnih družbenih temah, ki jih zagovarja EU in bi naj bile tudi cilj tovrstnega pouka. Na tem mestu se zdi občasna uporaba virtualne resničnosti dobra rešitev, saj lahko s pomočjo stimulacije vzbudi občutek za poistovetenje z likom ali liki, ki v video vsebini nastopajo. Opazovanje brez udeležbe tako lahko preide v opazovanje z udeležbo in občutje, da smo tam – skupaj z drugimi pripadniki določene religije –, posameznika zaznamuje z močnejšo izkušnjo. Človek sicer na takšen način svetosti samega obreda ne more začutiti (verjetno bi težje doživel tudi kakršno koli duhovno izkušnjo), a slednje pri nekonfesionalnem pouku o religijah niti ni namen, pa čeprav je sveto bistvo obstoja večine svetovnih religij in filozofskih nazorov.

⁶ Kraner (2023, 238) poudarja, da je kvaliteten pedagog tisti, ki poleg poznavanja vsebin zna vzpostaviti tudi resonančno okolje. Slednjega lahko vzpostavi »z dobrimi odnosi in odlično komunikacijo tako v razredu kot tudi v timu in družbenem okolju«.

⁷ Našteli smo le najbolj osnovne vsebine, gotovo pa bi lahko prikazali najrazličnejše verske prakse vseh tako obstoječih kot že izumrlih religij in kultur.

⁸ Primerjalno religiologijo razumemo kot William Paden (1994), ki pravi, da je primerjalna religiologija način proučevanja religij, ki se osredotoča na iskanje in analizo podobnosti in razlik med različnimi religioznimi tradicijami. Gre za metodo, ki vključuje več kot zgolj katalogizacijo religioznih praks in prepričanj – poskuša tudi razumeti temeljne strukture in vzorce, ki so različnim religijam skupni.

Uporaba VR lahko posamezniku pomaga, da se vživi v situacijo drugega, za kar pa mora biti seveda tudi dovolj empatičen in nenazadnje sočuten. Rezultati študije (Martingano idr. 2021) kažejo, da lahko več različnih vrst izkušenj VR empatijo poveča, vendar za ta učinek obstajajo pomembni mejni pogoji. Analize podskupin so pokazale, da VR izboljša čustveno empatijo, ne pa tudi kognitivne empatije. Nadaljnje analize podskupin so pokazale, da VR v primerjavi s tehnološko manj naprednimi intervencijami (kot so branje zgodb, pripovedovanje o drugih) pri povečanju empatije ni bila učinkovitejša. Prav tako se za učinkovitejše izkazale bolj potopljive in interaktivne izkušnje virtualne resničnosti.

Vsekakor lahko prikaz različnih družbenih situacij kot izraz izzivov sodobne družbe, ki so tako ali drugače povezani z religijskimi in kulturnimi vprašanji, pripomore k boljšemu razumevanju drugega. Dober primer iz prakse je pred leti zasnovana aplikacija „EveryDay Racism“, kjer si učenec preko igre izbere eno izmed stigmatiziranih oseb ali naredi svoj lastni profil. Izbira lahko med 22-letnim Indijcem, 31-letnim aboriginom in med 29 letno pokrito muslimanko iz Omana. Igralec je vsak dan soočen z vrsto rasističnih provokacij v obliki e-pošte, besedilnih sporočil, pretiranih pogovorov, sporočil na socialnih omrežjih in tako naprej. Eden od ciljev aplikacije je povečati rasno pismenost in empatijo pri tistih, ki se z razizmom ne srečujejo redno – da bi bili bolje pripravljeni in bolj nagnjeni k posredovanju, če bi se v prihodnosti znašli v situaciji, v kateri bi prišlo do razizma. Igra poteka sedem dni, igralec pa se srečuje z različnimi oblikami vidnega ali prikritega nasilja: šepetanjem ljudi, neprimerno postrežbo v trgovini, celo fizičnim napadom na ulici. Po vsakem incidentu igralec izbere enega od možnih odzivov. Pri tem lahko izbira med tem, da ne stori ničesar, vloži pritožbo ali pa se odzove z jezo. Aplikacija nudi še kratko razlago posledic določene izbire. Sedem dni so igralci izpostavljeni vzorcu različnih rasističnih srečanj, ki jih običajno doživi njihov lik (čeprav se vsebina, ki je lastna vsem trem likom, precej prepleta).

Kot pomoč pri vživljanju v like, do katerih družba goji predsodke, bi lahko pri pouku uporabljali tudi različne video vsebine. Učenci bi si lahko pri pouku ali razredni uri s pomočjo VR ogledali kratke filme z rasističnimi incidenti. Po ogledu filmov bi učitelj sprožil in vodil diskusijo, kjer bi se poskušali vživeti v vlogo žrtev in oblikovati kritična razmišljanja. Video vsebine lahko vsebujejo tudi pričevanja žrtev – metodo, ki jo zelo spretno uporabljajo mediji (Kim in Grabe 2024, 195). S pomočjo VR bi se lahko dijaki prelevili v pokrito ali celo zakrito muslimanko, ki se sprehaja po evropskih ulicah, ali pa v katoliškega redovnika v redovni obleki, bodisi v Evropi bodisi celo v kakšni muslimanski ali komunistični državi. Predpostavljamo lahko, da bi učenci v primeru doživetja negativne izkušnje do manjšinske populacije v svojem okolju lahko razvili bolj razumevajoč in empatičen odnos.

5. Zaključek

V zaključnem delu prispevka poskušamo opozoriti na nekaj ključnih izzivov uporabe VR v šolah, pri pouku o religijah ali etikah. Skrb vzbujajoče je dejstvo, da niti

učitelji niti dijaki, ki so bili vključeni v kvantitativni in kvalitativni del raziskave znotraj projekta VR4Empathy, niso samoiniciativno izkazali nobenega interesa za vključitev kakršnih koli religijskih ali etičnih vsebin v video vsebine, ki bi jih uporabljali pri pouku. Slednje je sicer gotovo povezano tudi s tem, da so bile v raziskavo vključene javne srednje in poklicne šole ter gimnazije, kjer pouka o religijah ni. Posledično so se respondenti bolj osredotočili na predmete, ki so jim v okviru učnega sistema že poznani. Po drugi strani so dijaki izrazili precej interesa za razvoj vsebin za virtualna očala, ki bi jih lahko uporabljali pri predmetu zgodovine in geografije. Oba predmeta imata kar nekaj potenciala za odpiranje vprašanj, ki se navezujejo na obravnavo religije – bodisi na njeno vlogo skozi zgodovino in danes bodisi v sklopu družbene geografije. Ne glede na to pa ostaja skrb, ker se izobraževanje o religijah ne zdi dovolj pomembno – in obstaja možnost, da se o tovrstnih temah med poukom pogovarjajo tako redko, da asociacij za tovrstne teme niti ne dobijo.

Če želimo podpreti spodbudo k razvoju gradiva v sklopu virtualne resničnosti, ki obravnava tudi tematike s področja religiologije, se je smiselno vprašati tudi, kakšen je naš cilj. Zdi se, da je najpomembnejši cilj informiranje o različnih religijah in kulturah in spodbujanje razprav – z namenom (ali celo željo) po preseganju diskriminacije, islamofobije, verskega sinkretizma, zamenjevanja in nerazumevanja različnih religijskih simbolov in pojavov ipd. Gre za resne in pomembne vsebine; zaradi kulturnih in zgodovinskih predpostavk je treba več pozornosti nameniti religijam, ki so določena okolja bistveno zaznamovale. Danes se zdi, da se tudi znotraj šolskega sistema spodbuja prakse iz drugih religijskih tradicij, predvsem meditacijo in jogo. Vpeljava virtualne resničnosti je v šolstvu smiselna takrat, ko vsebine posnetkov oblikujejo strokovnjaki na podlagi objektivnih in preverljivih informacij. Spodbujati je treba k boljšemu razumevanju drugega in se izogibati stereotipnim izjavam.

Razprava o vpeljavi virtualne resničnosti v šolske sisteme spodbuja še k dodatnemu razmisleku – v kolikšni meri svet še dodatno digitalizirati. Zaskrbljujoče so namreč študije, ki kažejo, koliko ur dnevno mladi preživijo pred ekrani. Najnovejša tovrstna raziskava iz Združenih držav Amerike (2023) kaže, da mladi pred zasloni v povprečju preživijo sedem ur in dvaindvajset minut – in da številke z leti naglo naraščajo (Duarte 2023). Evropske raziskave sicer zaznavajo nekoliko nižje številke (Khan idr. 2022), a vseeno zna povprečen najstnik za zaslonom preživeti tudi več kot štiri ure na dan. Dodatno uvajanje digitalizacije v šolski učni načrt bi lahko tovrstno stanje še poslabšalo. Čeprav si življenje brez tehnologije in digitalizacije predstavljamo le s težavo, pa postaja med mladimi (predvsem dekleti) vse bolj popularen t. i. ‚digitalni detox‘. Poleg tega mladi, ki so bili vključeni v raziskavo, poudarjajo, da si želijo več učenja v naravi, saj hrepenijo po živih odnosih, realnih stikih – tako s sovrstniki kot s stvarstvom.

Kratika

OVSE – Organizacija za varnost in sodelovanje v Evropi.

Reference

- Črnič, Aleš, in Anja Pogačnik. 2021. *Religija in šola. Poučevanje o religiji in njena simbolna prisotnost v javni šoli*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
- Davidson, Cathy N., in David Theo Goldberg. 2015. Šola v digitalni dobi. V: Tadej Rifel in Marko Weilguny, ur. *Onkraj klasične šolske ustanove*, 59–69. Ljubljana: Ireš.
- Dinham, Adam, in Matthew Francis. 2015. *Religious Literacy in Policy and Practice*. Bristol: Policy Press.
- Duarte, Fabio. 2023. Average Screen Time for Teens (2024). Exploding topics. Domača stran. 10. 11. <https://explodingtopics.com/blog/screen-time-for-teens> (pridobljeno 4. 7. 2024).
- Globokar, Roman. 2021. *Vzgojni izzivi šole v digitalni dobi*. Ljubljana: Teološka fakulteta.
- Khan, Asaduzzaman, Eun-Young Lee in Sharoon Horwood. 2022. Adolescent screen time: associations with school stress and school satisfaction across 38 countries. *European Journal of Pediatrics* 181:2273–2281. <https://doi.org/10.1007/s00431-022-04420-z>
- Kraner, David. 2023. Sodobni učitelj, komunikacija in resonanca v odnosih. *Bogoslovni vestnik* 83, št. 1:227–239. <https://doi.org/10.34291/bv2023/01/kraner>
- Martingano, Alison Jane, Fernanda Herrera in Sara Konrath. 2021. Virtual Reality Improves Emotional but Not Cognitive Empathy: A Meta-Analysis. *Technology, Mind, and Behaviour* 2, št. 1. <https://doi.org/10.1037/tmb0000034>
- Minchul, Kim, in Maria Elizabeth Grabe. 2024. Empathy With Muslim Victims of Discrimination: Can Personalization and Emotionalization in News Reporting Pave the Way? *Journalism & Mass Communication Quarterly* 101, št. 1:178–205. <https://doi.org/10.1177/10776990231202702>
- Moore, Diane L. 2007. *Overcoming Religious Illiteracy: A Cultural Studies Approach to the Study of Religion in Secondary Education*. New York: Palgrave Macmillan.
- Osredkar, Mari Jože. 2023. Slovenska religiologija v digitalni dobi. *Bogoslovni vestnik* 83, št. 4:923–933. <https://doi.org/10.34291/bv2023/04/osredkar>
- Organizacija za varnost in sodelovanje v Evropi. 2007. *Toledo Guiding Principles on Teaching about Religions and Beliefs in Public Schools*. Varšava: OVSE.
- Paden, William. 1994. *Religious Worlds: The Comparative Study of Religion*. Boston: Beacon Press.
- Platovnjak, Ivan, in Arto Mutanen. 2023. On Religious Knowledge. *Bogoslovni vestnik* 83, št. 1:21–32. <https://doi.org/10.34291/bv2023/01/platovnjak>
- Predmetna kurikularna komisija za verstva in etiko. 2001. *Učni načrt: Izbirni predmet. Program osnovnošolskega izobraževanja: Verstva in etika*. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo, znanost in šport.
- Robinson, Ken, in Lou Aronica. 2015. *Kreativne šole: Množična revolucija, ki preoblikuje izobraževanje*. Nova Gorica: ENO D.O.O.
- Štrukelj, Alenka, ur. 2011. *Program osnovna šola Državljska in domovinska vzgoja ter etika. Učni načrt*. Ljubljana: Ministrstvo RS za šolstvo in šport in Zavod RS za šolstvo.