

ti. Vključevanje staršev v delo oziroma naloge, ki jih ima šola, bi moralo zasledovati cilj, da imajo učitelji pri svojem delovanju podporo staršev, seveda izhajajoč iz ciljev, ki jih postavljajo učni načrti oziroma šolski kurikulum.

Nereflektirani vzgojni učinki teorij in vzgoja za hrbtom zavesti

Posebej kaže obravnavati *slepe pege* didaktičnih teorij in pristopov, psiholoških teorij itd., katerih vzgojni učinki niso eksplicitno premišljeni del teorije, ali pa imajo določen eksplicitni vzgojni kontekst, vendar kljub temu mimo želenih proizvajajo vzgojne učinke kot drugotno stanje.

To je široko polje vprašanj, a navedimo en primer: projektne naloge. Morale bi biti zasnovane tako, da jih lahko učenci naredijo sami in ne tako, da učitelji pri izdelavi projektnih nalog tiho predpostavijo ali celo pričakujejo pomoč staršev. V tem primeru je z vidika staršev otroka logično, da to »pričakovano« nalogo prevzamejo, če ne želijo, da bi bili njihovi otroci kaznovani s slabšo oceno, ki bi jo dobili, če bi sami naredili projekt. Nekateri starši pa prevzamejo to vlogo tudi zaradi tega, ker verjamejo, da se bodo otroci naučili več, če jih bodo pri tem vodili. Takšne pomoči starši z nižjim socialnim, kulturnim in finančnim kapitalom svojim otrokom večkrat ne morejo zagotoviti. Na ta način učence šola vzgaja – vendar jih (ob pomoči staršev) ne uči nujno samostojnosti, kot bi pričakovali, marveč obrnjeno, prav lahko jih navaja na nesamostojnost. Hkrati prejmejo učenci neveljavno oceno, ki je v prvi vrsti, kar je dodaten problem, krivična do tistih otrok, ki nimajo staršev, ki bi jim lahko pomagali oz. se jim ne zdi prav, da bi jim pomagali.

Novosti hitrega tehnološkega razvoja

Nove *diskurzivne* in *vzgojne* učinke v edukacijo vnašajo novosti, ki vstopajo v šolski sistem, mnoge tudi zgolj zaradi tehnološkega razvoja, predvsem IKT tehnologij.

Uporaba računalnika za igro, denimo, ni isto kot uporaba računalnika za pouk in za učenje. Računalnik, če ga otrok uporablja (zgolj) za igranje igrice, zagotavlja užitek in učinkuje tako, da se temu užitku otrok težko sam odpove, zato jim je treba omejiti čas, ki ga lahko uporabijo za računalniške igre. A prepoved lahko doseže tudi nasprotni učinek, to je še večjo željo po igranju teh igrice. Družba tako stoji pred nalogo, kako otroke naučiti specifičnega odnosa do računalnika oz. do uporabe računalnika, v katerem privzamejo računalnik kot uporabno delovno orodje. Z razvijanjem svetovnega spleta in dostopa do različnih informacij pa