

Agata Pejs

Wykorzystanie technologii informacyjnej w projekcie edukacyjnym dotyczącym „d palaczy”

Dydaktyka Informatyki 11, 30-35

2016

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Agata PEJS

Mgr, Uniwersytet Technologiczno-Humanistyczny w Radomiu, Wydział Filologiczno-Pedagogiczny, Katedra Pedagogiki i Psychologii, ul. Malczewskiego 29, 26-600 Radom; e-mail: agata.pejs@o2.pl

WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII INFORMACYJNEJ W PROJEKCIE EDUKACYJNYM DOTYCZĄCYM „DOPALACZY” THE USE OF INFORMATION TECHNOLOGY IN THE EDUCATIONAL PROJECT ON “DESIGNER DRUGS”

Słowa kluczowe: komputer, technologie informacyjne, projekt edukacyjny, dopalacze.
Keywords: computer, information technology, educational project, designer drugs.

Streszczenie

Szkoła, jako instytucja edukacyjno-wychowawcza, stoi przed nietrywialnym zadaniem, jeżeli chodzi o działania profilaktyczne w dziedzinie dopalaczy. Zaangażowanie uczniów do realizacji projektów edukacyjnych wzmacnia jego przekaz i pozwala na rozwój kreatywności młodych ludzi w szkole gimnazjalnej. Wykorzystywanie komputerów w edukacji nie ogranicza się w dzisiejszych czasach do lekcji informatyki, ich zastosowanie przydaje się do realizacji różnych projektów, jak i pozwala na zintegrowaną naukę. Projekty z zastosowaniem nowej technologii i technologii informacyjnej są bardziej atrakcyjne dla uczniów, co zachęca ich do podjęcia działania.

Summary

The school, as educational institution, faces no an easy task when it comes to prevention in the field of designer drugs. The involvement of students in educational projects reinforces its message and allows for the development of the creativity of the high school students. Nowadays, the use of computers in education is not limited to computer lessons; they are useful in various projects and helpful in knowledge integration. Projects using new technology and information technology are more attractive for students what encourages them to take action.

Wstęp

Ostatnie doniesienia wskazują na wzrost liczby interwencji medycznej z powodu zatrucia dopalaczami, zmuszają szkoły do podjęcia nowych działań edukacyjnych, wychowawczych i profilaktycznych. Dotychczasowo działania

podjęte przez Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii (KBPN) mają charakter zapobiegawczy, a ich celem jest przeciwstawienie się mitom dotyczącym bezpieczeństwa zażywania „dopalaczy”, uświadomienie realnych zagrożeń oraz dostarczenie rzetelnych informacji związanych z używaniem nowych substancji psychoaktywnych, jak i o ich rzeczywistym stanie prawnym. Ustawa z dnia 24 kwietnia 2015 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii (Dz.U. z 2015 r., poz. 875) oraz ustawy o Państwowej Inspekcji Sanitarnej z dnia 8 października 2010 roku (Dz.U. z 2010 r., poz. 1396), wprowadziły do polskiego systemu prawnego nowe i bardziej aktywne formy reakcji na problemy z nowymi substancjami psychoaktywnymi jakimi są dopalacze. Nowelizacja ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii (art. 22), brzmi następująco: „Art. 22.1. Ministrowie właściwi do spraw oświaty i wychowania, zdrowia, spraw wewnętrznych, administracji publicznej, transportu, Minister Obrony Narodowej oraz Minister Sprawiedliwości, każdy w zakresie swojego działania, są obowiązani rozwijać i popierać działalność edukacyjną oraz profilaktyczną, podejmowaną w celu informowania społeczeństwa o szkodliwości narkomanii. 2. Organy wymienione w ust. 1 są obowiązane prowadzić działalność wychowawczą, edukacyjną, informacyjną i profilaktyczną polegającą na: 1) promocji zdrowego stylu życia; 2) wspieraniu działań ogólnokrajowych i lokalnych organizacji, o których mowa w art. 5 ust. 3, oraz innych inicjatyw społecznych. 3. Minister właściwy do spraw oświaty i wychowania, w porozumieniu z ministrem właściwym do spraw zdrowia, określi, w drodze rozporządzenia, zakres i formy prowadzenia w szkołach i placówkach systemu oświaty działalności wychowawczej, edukacyjnej, informacyjnej i profilaktycznej, mając na względzie dobro dzieci i młodzieży”. Szkoła, jako instytucja edukacyjno-wychowawcza, stoi przed nie łatwym zadaniem, jeżeli chodzi o działania profilaktyczne w dziedzinie dopalaczy. Różnego rodzaju działania edukacyjno-profilaktyczne podejmowane w szkołach, poprzez projekty edukacyjne, mają na celu bezpośrednie uświadomienie zagrożeń jakie niosą za sobą konsekwencje zażywania środków psychoaktywnych. Zaangażowanie uczniów do realizacji projektów edukacyjnych wzmacnia jego przekaz, jak powiedział chiński filozof Konfucjusz: *Powiedz mi, a zapomnę. Pokaż mi, a zapamiętam. Pozwól mi zrobić, a zrozumiem*. Projekty, w których to uczniowie, pod nadzorem i z pomocą opiekuna projektu – nauczyciela, zbierają informacje, wykonują poszczególne etapy samodzielnie za pomocą różnych narzędzi, są bardziej efektywne, kreatywne i spełniają założenia edukacyjno-wychowawcze oraz profilaktyczne.

Komputeryzacja i technologia informacyjna

Wykorzystywanie komputerów w edukacji nie ogranicza się w dzisiejszych czasach do lekcji informatyki, jego zastosowanie przydaje się do realizacji różnych projektów, jak i pozwala na zintegrowaną naukę. Dzięki temu urządzeniu

młody człowiek poznaje wiele ciekawych programów, przydających się w późniejszym życiu, rozwija kreatywność i zainteresowania. Dziś obsługa komputera to podstawa, dlatego ważne jest, aby absolwenci zapoznawali się z obsługą komputera i urządzeń biurowych, takich jak drukarka, ksero, skaner itp., na poziomie co najmniej podstawowym. A wykorzystanie tych urządzeń oraz Internetu do projektu edukacyjnego w dziedzinie zażywania przez młodzież środków psychoaktywnych pozwala nie tylko na zdobycie wiedzy i świadomości zagrożeń, ale również nowych zdolności korzystania z urządzeń, dziś tak powszechnych i codziennego użytku.

Technologie informacyjne w projekcie edukacyjnym umożliwiają większe zaangażowanie się uczniów, gdyż wydają się dla nich bardziej atrakcyjne i pozwalają na rozwój zainteresowań związanych z nowymi technologiami. Ponadto ułatwiają zdobywanie informacji, opracowywanie tekstów, dają możliwość przygotowania prezentacji multimedialnych, stworzenia filmów, blogów, stron WWW, audycji, różnego rodzaju pokazów itp. prace. Technologie informacyjne są pomocne również w komunikacji i organizacji prac przy projekcie, poprzez wykorzystanie poczty elektronicznej, portali społecznościowych, udostępnianie plików i folderów. Takie sposoby komunikacji są łatwo dostępne, powszechne i bezpłatne, a dodatkowo na co dzień użytkowane przez młodzież.

Do pracy nad projektem dotyczącym dopalaczy warto skorzystać z oferty Microsoft Office, który zawiera programy podstawowe takie jak:

- Word (edytor tekstu);
- Excel (arkusz kalkulacyjny);
- Power Point (tworzenie i wyświetlanie prezentacji);
- OneNote (sporządzanie notatek).

Przydatny jest również przeznaczony specjalnie dla szkół Microsoft Live@edu, który jest zestawem usług, tworzących edukacyjną sieć społecznościową, idealnie nadającą się do wykorzystania w projekcie edukacyjnym. Live@edu jest usługą bezpłatną dla szkół. Ujednolicony system komunikacji jest zaletą, a wspólna książka adresowa całej szkoły ułatwia nawiązywanie kontaktów. Pracę nad projektem ułatwia również możliwość publikacji i udostępniania dokumentów w serwerze, do którego jest dostęp zarówno w szkole, jak i w domu. Dzięki temu uczniowie mogą wspólnie pracować nad projektem, sprawdzać swoje wzajemne zaangażowanie i postępy pracy, wymieniać poglądy i uwagi oraz udostępniać opracowany materiał i zdobyte informacje opiekunowi projektu. Usługi i programy takie jak:

- poczta elektroniczna;
- kalendarze;
- wymiana dokumentów;
- korzystanie z Dysku SkyDrive;
- pokazy – galeria fotografii;

- programy Messenger;
- i inne

są bardzo przydatne w realizacji projektu edukacyjnego, a dodatkowo uatrakcyjniają pracę młodym ludziom zachęcając ich do podjęcia działania. Przy tematyce, jaką są dopalacze, dają dodatkową możliwość zdobywania rzetelnych informacji. Młodzież poprzez bezpośrednie zaangażowanie w taki projekt staje się bardziej świadoma istniejących zagrożeń, jakie niesie za sobą spożywanie zakazanych substancji psychoaktywnych.

Dodatkowe narzędzia znajdujące zastosowanie w projekcie edukacyjnym

Przed przystąpieniem do realizacji programu edukacyjnego z wykorzystaniem nowych technologii trzeba pamiętać o zapoznaniu uczniów z narzędziami, za pomocą których będzie projekt wykonywany. Lekcje informatyki są doskonałym miejscem do wprowadzenia uczniów w zasoby technologii informacyjnej. Dodatkowo, przy zapoznawaniu i nauce korzystania z dodatkowych narzędzi, można wskazać źródła internetowe, z których młodzi ludzie powinni korzystać przy realizacji projektu edukacyjnego o charakterze profilaktycznym. Dzięki takim działaniom podjętym przez nauczycieli można uniknąć niewłaściwego korzystania przez uczniów z Internetu i kształcić prawidłowe nawyki u uczniów.

Zapoznając uczestników projektu z narzędziami takimi jak:

✓ ToonDoo – narzędzie do tworzenia komiksów – który proponuje szeroki zakres możliwości, jest dostępny na stronie www.toondoo.com. Jako graficzny przekaz może budzić większe zainteresowanie rówieśników, a uczestnicy projektu w sposób kreatywny tworzą komiksy, zamieszczane np. w gazetce szkolnej lub stronie internetowej szkoły, które uświadomią uczniom, jak niebezpieczne jest zażywanie dopalaczy. Narzędzia takie jak:

- ImagineR – który umożliwia wstawienie własnych zdjęć i grafiki;
- TraitR – umożliwiający tworzenie postaci;
- DoodleR – dzięki któremu jest możliwe wykonanie odręcznych rysunków sprawia, że młodzież może wykorzystać potencjał i stworzyć niezwykle historyjki, które jako zilustrowany przekaz mają większą siłę przebicia do odbiorców, którzy w wieku szkolnym chętniej sięgają po tego rodzaju przekazy.

✓ Glogster.edu – narzędzie do tworzenia multimedialnych plakatów, umożliwia dołączanie do plakatu tekstu, obrazu, dźwięków, filmów, efektów specjalnych, linków. <http://edu.glogster.com> – tworzenie bezpłatnego konta dla uczniów, kontrolowanego przez nauczyciela pozwala zapoznać się z nowymi technologiami i wykorzystać zdobytą wiedzę do tworzenia atrakcyjnych sposo-

bów przekazu dla rówieśników w szkole, na które uczniowie zwrócą uwagę i zainteresują się tego rodzaju inicjatywą kolegów.

✓ Animato – narzędzie umożliwiające automatyczne tworzenie filmów (wyglądających jak teledyski), które można wykorzystać jako spoty antyreklamowe zniechęcające i uświadamiające uczniów, jakie są konsekwencje zażywania dopalaczy. Dodatkowe tła muzyczne wzmacniają przekaz, a możliwość osadzania filmów na stronie internetowej np. szkoły czy dodawanie do serwisu, np. YouTube sprawia, że młodzi ludzie będący uczestnikami projektu mogą wyjść ze swoją inicjatywą poza teren szkoły i zwiększyć liczbę odbiorców.

Dynamiczny rozwój technologii i komunikacji informatycznych odciska się na funkcjonowaniu i rozwoju edukacji. Nowe rozwiązania ułatwiają pracę nauczycieli, wspomagają rozwój i zainteresowania uczniów. Dają również większą możliwość kontroli zarówno nauczycielom, jak i rodzicom. Wyżej wymienione narzędzia, które można wykorzystać w projekcie edukacyjnym o charakterze profilaktycznym w dziedzinie dopalaczy, można stosować w każdym innym projekcie. Narzędzi tego typu na rynku jest bardzo dużo i chcąc dopasować sposób realizacji opiekun projektu ma w czym wybierać.

Podsumowanie

Wraz z postępem zmienia się edukacja. Za normę uznaje się w dzisiejszych czasach obecność komputerów w szkole. Rozwój nowej technologii pozwala korzystać zarówno nauczycielom, jak i uczniom z coraz nowszych narzędzi i programów komputerowych. Poruszając problematykę dotyczącą młodzieży, należy zachęcić uczniów do działania poprzez ich zainteresowania i umiejętności, którymi bez wątpienia są nowe technologie. Problem dopalaczy w szkole poprzez realizację projektu edukacyjnego może w dużym stopniu zwiększyć świadomość młodych ludzi w tej dziedzinie i zapobiec jego występowaniu oraz rozprzestrzenianiu. Jeżeli uczniowie sami, pod nadzorem nauczycieli, będą uświadamiać kolegów w sposób budzący zainteresowanie, taki przekaz będzie bardziej efektywny i atrakcyjny dla odbiorców. Przyjemniej oglądać komiks i film oraz czytać artykuły lub plakaty z interesującą grafiką stworzoną przez kolegów, niż słuchać kolejnego wykładu nauczycieli. Poprzez aktywizację młodych ludzi projekty edukacyjne rozwijają zainteresowania w bezpieczny i przyjazny sposób, podnoszą umiejętności uczniów, ale również wzbogacają ich wiedzę. Kształcenie umiejętności pracy w grupie jest kolejnym plusem przemawiającym za promowaniem tego rodzaju przedsięwzięć. Warto angażować uczniów do pracy przy projektach, gdzie uczą się oni także planowania i organizowania własnej pracy, rozwijając zdolności komunikacji interpersonalnej. Uświadamianie młodzieży, jak wielkim zagrożeniem są substancje psychoaktywne i jakie po-

ważne konsekwencje mogą ponosić uczniowie przez ich zażywanie, jest zawarte w podstawie programowej dotyczącej profilaktycznych działań szkoły. Propozowany projekt edukacyjny w dziedzinie przeciwdziałania narkomanii w sposób aktywizujący pomaga uświadomić uczniów o realnym zagrożeniu i zdobyć informacje z bezpiecznych rzetelnych źródeł. Wykorzystanie dostępności coraz to lepszych programów i narzędzi komputerowych oraz technologii informacyjnej, wspomaga nie tylko przekaz takiego projektu, ale pozwala dodatkowo odkrywać w uczniach ukryte zdolności. Projekty z zastosowaniem nowej technologii i technologii informacyjnej są bardziej atrakcyjne dla uczniów, co zachęca ich do podjęcia działania.

Bibliografia

- Basaj H., *Edukacyjne zastosowanie komiksu w projekcie gimnazjalnym i nie tylko*, „Meritum” 2011, nr 4, s. 58–64.
- Ustawa z dnia 24 kwietnia 2015 r. o zmianie ustawy o przeciwdziałaniu narkomanii (Dz.U. z 2015 r., poz. 875).
- Jabłoński P., Malczewski A., „Dopalacze”, czyli nowe substancje psychoaktywne: skala zjawiska i przeciwdziałanie, „Serwis informacyjny Narkomania” 2014, nr 2, s. 11–16.
- Jabłoński P., Malczewski A., „Dopalacze”, czyli nowe substancje psychoaktywne: skala zjawiska i przeciwdziałanie – część II, „Serwis informacyjny Narkomania” 2014, nr 3, s. 23–29.
- Janczak D., *Jak cyfrową bajkę zmienić w rzeczywistość?*, „Meritum” 2011, nr 4, s. 37–41.
- Tadeusiewicz R., *Wielorakość wcieleń i ról komputera w szkole [w:] Technologie informacyjne w warsztacie nauczyciela. Nowe wyzwania edukacyjne*, red. J. Migdałka, A. Stolińskiej, Wyd. Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2011.
- Wnukowicz M., Wierzbicki J., *W jaki sposób technologia informacyjna może pomóc przy projektach edukacyjnych?*, „Meritum” 2011, nr 4, s. 42–44.