

Monika Frania

Wybrane dylematy współczesnej edukacji w kontekście "zmediatyzowanej rzeczywistości"

Colloquium nr 3, 81-94

2012

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.

Monika Frania
Uniwersytet Śląski w Katowicach

WYBRANE DYLEMATY WSPÓŁCZESNEJ EDUKACJI W KONTEKŚCIE „ZMEDIATYZOWANEJ RZECZYWISTOŚCI”

STRESZCZENIE

Artykuł stanowi podsumowanie refleksji nad wybranymi dylematami współczesnej edukacji w kontekście funkcjonowania w świecie nasyconym mediami. Porusza problemy przemian uczestnictwa odbiorcy w przekazie medialnym; edukacji medialnej w środowisku szkoły; wykorzystaniu nowych trendów medialno-technologicznych w nauczaniu i wychowaniu.

Słowa kluczowe:

rozwój mediów, edukacja medialna, e-learning, social media, gry, gamifikacja.

WSTĘP

Analizując ścieżkę historii mediów, należy przyznać, iż obecny czas jest wyjątkowy. Nigdy wcześniej ich rozwój nie był tak szybki i wielostronny. Człowiek żyjący na przełomie XX i XXI w. to świadek eksplozji przemian instrumentarium medialnego. Jak zauważa Tomasz Goban-Klas – nasycenie mediami otaczającej rzeczywistości i życia społeczeństw na początku XXI wieku powoduje, iż mówi się już o społeczeństwie zmediatyzowanym czy też medialnym¹. Kontakty i stosunki międzyludzkie mają w nim w dużej mierze charakter zapośredniczony. Działania ludzi są wspierane technikami medialno-informacyjnymi. Media tworzą rzeczywistość wirtualną i kulturę medialną. W społeczeństwie medialnym przemysł medialny stanowi

¹ T. Goban-Klas, *Media i medioznawstwo*, [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, red. E. Chudziński, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa – Bielsko-Biała 2007, s. 17.

istotny element gospodarki i rynku zatrudnienia, a większość produktu krajowego brutto (PKB) wytwarzana jest w sektorze usług informacyjnych, telekomunikacyjnych i medialnych. Rozwój społeczny opiera się na wykorzystywaniu teleinformatyki i to zarówno do kreowania informacji, wiedzy, jak i kultury². Media są więc środowiskiem życia, ale również rozwoju, wychowania i edukacji.

Czy media sprzyjają edukacji? Czy edukować i wychowywać można dzisiaj bez analizowania przemian w świecie mediów? Poniższy artykuł ukazuje wnioski z refleksji nad wybranymi dylematami współczesnej edukacji w kontekście rzeczywistości nasyconej szeroko rozumianymi mediami. W dalszej części autorka skupia swoje rozważania wokół jakości przekazów medialnych docierających do odbiorców oraz zmiany charakteru uczestnictwa w przekazie medialnym; znaczenia edukacji medialnej najmłodszych; możliwości wykorzystania nowych technologii i trendów (m.in. *social media*, *edutainment*, *gamifikacji*) w edukacji szkolnej.

PUBLICZNOŚĆ NOWOCZESNYCH MEDIÓW

Dostępność mediów powoduje, że człowiek od najmłodszych lat rozwija się w kulturze obrazów, a duża część pierwszych doświadczeń ma charakter wizualno-medialny³. Dziecko bardzo wczesnie staje się dzisiaj odbiorcą komunikatów medialnych. Z biegiem lat przyjmuje rolę telewizora, słuchacza, czytelnika, „surfera internetowego”. Posługując się sprawnie narzędziami takimi jak radio, telewizor, przenośne odtwarzacze plików w różnych formatach, uczy się przyswajając przekazywane informacje, a wkraczając w świat nowych interaktywnych mediów elektronicznych (np. komputerów, telefonów komórkowych) również tworzyć przekazy.

Informacja jest dzisiaj swego rodzaju wartością, walutą przetargową, jednak bardzo szybko dezaktualizuje się. Szybkość i łatwość przepływu wiadomości powoduje powstanie swoistego szumu informacyjnego. Zmienił się charakter zawodu dziennikarza. Rozwój nowych technologii: mediów telematycznych i telefonii komórkowej to wyzwanie dla wielu środowisk. Wiadomość krąży bardzo szybko, co powoduje powstanie syndromu „karuzeli komunikacyjnej” polegającej na natychmiastowej akcji i reakcji w procesie rozpowszechniania informacji. Istotna część procesu redagowania, w tym

² Tamże, s. 18.

³ E. Nowicka, *Media w najbliższym środowisku dziecka*, [w:] *Cyberprzestrzeń i edukacja*, red. T. Lewowicki, B. Siemieniecki, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012, s. 158.

zwłaszcza selekcji informacji, spada na odbiorcę. Tradycyjna rola dziennikarzy zmniejszyła się⁴. Charakter ich pracy również.

Coraz większa grupa osób pracujących w instytucjach medialnych kieruje się ku infotainment (*infotainment*) stawiając sobie za główny cel bawienie publiczności i dostarczanie przede wszystkim przyjemności oraz sensacji, nawet kosztem kompetentnej informacji⁵. Taka tendencja sprzyja potrzebie edukowania świadomego i odpowiedzialnego odbiorcy, który z szumu informacyjnego będzie potrafił wyselekcjonować przekazy rzetelne, istotne, wartościowe.

Ewolucja modelu komunikowania oraz cechy charakterystyczne nowych mediów takie jak interaktywność, konwergencja, cyfryzacja spowodowały zmianę w ich społecznym użytkowaniu. Konwergencja oparta o łączenie funkcjonalności i upodabnianie się mediów do siebie ułatwiła jednocześnie dostęp do nowoczesnych narzędzi. Konsument, który zakupi dzisiaj telefon komórkowy oprócz możliwości komunikowania się z innymi w rozmowie, zyskuje możliwość wysyłania komunikatów tekstowych, obrazkowych; dostęp do Internetu; możliwość nagrywania materiałów audio i wideo; elektroniczny notatnik i czytnik; kalkulator oraz narzędzia rozrywkowe na przykład quizy, gry itp. Niewielkich rozmiarów urządzenie łączy w sobie możliwości, do których szeroki zasięg bez ograniczeń zyskuje dzisiaj każdy użytkownik. Nie trzeba mieć dostępu do kosztownego i profesjonalnego sprzętu – typu kamera, sprzęt nagłaśniający i oświetleniowy – ani studia nagrań, żeby stworzyć prosty teledysk. Dzisiaj amatorskie filmy nakręcone telefonami mogą być szybko udostępniane w Internecie, ciesząc się czasami nawet kilkumilionową oglądalnością (mierzoną ilością wyświetleń na przykład w serwisie YouTube).

Publiczność nowoczesnych mediów nie musi być biernym odbiorcą. Zaciera się granica między adresatem a nadawcą, gdyż każda jednostka ma możliwość tworzenia treści medialnych. Odbiorca może być jednocześnie producentem. Publiczność może się komunikować między sobą, wymieniać opiniami, mieć wpływ na przekaz. Użytkownik nowych mediów przestaje

⁴ M. Frania, *Nowe dziennikarstwo* – alternatywa przyszłości czy konieczność teraźniejszości?, [w:] *Mosty. Antropologia – medioznawstwo*, red. M. Michulec, Międzywydziałowe Stowarzyszenie Dziennikarzy „Mosty”, Katowice 2008, s. 38-39.

⁵ Przykładem, który rozpoczął intensywną debatę nad stanem polskiego dziennikarstwa wśród środowiska samych dziennikarzy może być wywiad Piotra Kozaneckiego z portalu Onet.pl z Mariuszem Maxem Kolonko, *Jakiś gówniarz mówi mi, jak mam żyć*, <http://wiadomosci.onet.pl/tylko-w-onecie/mariusz-max-kolonko-jakis-gowniarz-mowi-mi-jak-mam,1,5282153,wiadomosc.html>, (data dostępu: 28.09.2012).

być bierny, gdyż pojawiła się możliwość bezpośredniej reakcji na komunikat⁶. Jako członek kultury DIY – *Do It Yourself*, czyli *zrób to sam*, każdy internauta ma możliwość stworzenia nowej treści. Dodatkowo, jeżeli posiada odpowiednią wiedzę i umiejętności, a uzna, iż istniejący zasób internetowy jest niedoskonały, może go poprawić i bardzo często decyduje się na taki krok⁷. Internet stał się przestrzenią przepływu i gromadzenia informacji, wytworów i komunikatów autorstwa zarówno przeciętnego użytkownika, jak i profesjonalisty na przykład zawodowego dziennikarza. Analizując zjawisko w kontekście najmłodszych użytkowników należy przyznać, iż mogą być to treści zarówno wzbogacające rozwój (na przykład edukacyjne, informacyjne), jak i je zaburzające (na przykład przemoc, perswazja, pornografia), co stanowi kolejny argument w dążeniu do kształtowania odpowiedniego poziomu kompetencji odbiorczych u wszystkich, a w szczególności u dzieci i młodzieży. Odbiorca z wysokim poziomem *media literacy*⁸ to taki, który potrafi weryfikować treść komunikatów, ale także kreatywnie i aktywnie tworzyć własne przy użyciu mediów tradycyjnych i elektronicznych.

EDUKACJA MEDIALNA I WYCHOWANIE DO MEDIÓW

Ukształtowanie takiego odbiorcy to jedno z wyzwań współczesnej edukacji. Odpowiedzią na nie wydaje się być edukacja medialna. Autorka niniejszego artykułu jest zwolenniczką rozumienia edukacji medialnej jako całościowego wychowania do mediów, o mediach i poprzez media, kształtowania postawy otwartej, świadomej i krytycznej w stosunku do komunikatów medialnych, a jednocześnie twórczej i aktywnej w ich tworzeniu. Efektem edukacji medialnej powinno być wypracowanie kompetencji medialnych w ramach tak zwanej *media literacy*. Edukacja medialna promowana w dokumentach Parlamentu Unii Europejskiej winna dotyczyć każdego obywatela bez względu na wiek i status. Powinna stanowić część oficjalnego kształce-

⁶ M. Szpunar, *Czym są nowe media – próba konceptualizacji*, „*Studia Medioznawcze*”, 2008, 4, s. 40.

⁷ M. Szpunar, *Nowe media a paradygmat kultury uczestnictwa*, [w:] *Teorie komunikacji i mediów 2*, red. M. Graszewicz i J. Jastrzębski, Wydawnictwo ATUT, Wrocław 2010, s. 253.

⁸ Na potrzeby niniejszego artykułu *media literacy* rozumiane jest jako alfabetyzacja medialna. Alfabetyzacja medialna nie jest cechą stałą dla danej jednostki, można ją pogłębiać na drodze na przykład edukacji medialnej.

nia, a w przyszłości przyjąć formę interdyscyplinarnego przedmiotu szkolnego⁹.

Jak kształtuje się sytuacja w polskiej szkole? W obowiązującej w Polsce od 2009 roku *Podstawie programowej kształcenia ogólnego* ustawodawca nie przewidział odrębnego przedmiotu. Treści związane z kompetencjami dotyczącymi technologii komunikacyjno-informacyjnych oraz mediów zostały rozproszone w licznych przedmiotach. W etapie poprzedzającym reformę treści skumulowane były w programie ścieżki edukacyjnej o charakterze międzyprzedmiotowym: Edukacja czytelnicza i medialna. Takie rozwiązanie, chociaż gwarantowało szersze możliwości działania, to jednak nie było realizowane tak samo skutecznie we wszystkich placówkach¹⁰. Obecnie wstęp do *Podstawy programowej kształcenia ogólnego* zwraca uwagę na istotną rolę środków masowego przekazu we współczesnym świecie i potrzebę realizacji tych zagadnień przez każdego nauczyciela. W samej treści dokumentu brak jednak szczegółowych wskazówek dotyczących praktycznej działalności.

Kształt i forma edukacji medialnej w polskiej szkole to dylemat, gdyż dyskusje i szukanie skutecznego rozwiązania nadal trwają. Przykładem dyskursu może być Deklaracja Moskiewska z 2012 roku – dokument podpisany przez przedstawicieli 40 państw podczas międzynarodowej konferencji UNESCO, który wzywa między innymi do reformy systemów edukacji, wprowadzenia edukacji medialnej i informacyjnej do szkół oraz do działań wielostronnych i kompleksowych na jej rzecz w ramach polityki kulturalnej, edukacyjnej, informacyjnej i medialnej¹¹. Dokument postuluje również wprowadzenie takowej edukacji na wszystkich szczeblach, również w edukacji ustawicznej i w kształceniu nauczycieli.

⁹ Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 16 grudnia 2008 r. w sprawie umiejętności korzystania z mediów w środowisku cyfrowym (2008/2129(INI)), <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52008IP0598:PL:HTML>, (data dostępu: 15.09.2012).

¹⁰ Autorka przeprowadziła diagnozę realizacji edukacji medialnej w 112 szkołach (szkoły podstawowe, gimnazjalne i ponadgimnazjalne) na terenie województwa śląskiego. Szczegółowa analiza form realizacji oraz opinii dyrektorów placówek na temat upowszechniania edukacji medialnej zamieszczona została w artykule: M. Frania, *Edukacja medialna w szkole wyzwaniem współczesności*, [w:] *Komunikacja wobec wyzwań współczesności*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, I. Jagosz, Wydawnictwo Adam Marszałek, Wrocław 2011, s. 104-117.

¹¹ *The Moscow Declaration on Media and Information Literacy*, http://ifap-com.ru/files/News/Images/2012/mil/Moscow_Declaration_on_MIL_eng.pdf, (data dostępu: 17.09.2012).

To ostatnie zalecenie wydaje się szczególnie istotne dla przyszłości wychowania do mediów, ale również stosowania ich jako narzędzi dydaktycznych w polskiej szkole. To w dużej mierze od nauczycieli zależy, jak będzie wyglądała lekcja w zmediatyzowanej rzeczywistości. Istotnym zagadnieniem poruszonym powyżej jest pogłębianie wśród uczniów *media literacy*, ale równie ważnym jest obecność mediów jako narzędzi w procesie dydaktycznym.

Telewizor, komputer, aparat fotograficzny, telefon komórkowy to narzędzia, które dla dzisiejszego pokolenia dzieci i młodzieży stanowią standardowe wyposażenie. Używając Internetu szukają informacji, wysyłając smsy lub mmsy kontaktują się z rówieśnikami. Komunikacja międzyludzka stała się wysoce zapośredniczona. Mury placówki oświatowej nie wydzielają innego świata, dzisiaj media są (powinny być) obecne również tam. Zmieniła się nieco forma wiedzy, która stała się interaktywna, a nowy uczeń to człowiek „medialny” i „mobilny”¹².

Refleksja towarzysząca współczesnym edukatorom nie może dotyczyć tego, czy używać mediów w procesie dydaktycznym, ale raczej w jaki sposób z nich korzystać, aby osiągnąć pożądane efekty kształcenia. Paradoks współczesnej rzeczywistości to zetknięcie się – jak trafnie nazywa owe grupy Marc Prensky – „cyfrowych tubylców” i „cyfrowych imigrantów”¹³. To ta druga grupa powinna nauczać, wychowywać, edukować do mediów w szkołach¹⁴. Jednak dla nauczycieli świat nowoczesnych mediów jest czasami o wiele bardziej obcy, niż dla ich podopiecznych, dla których nowe technologie medialne stały się naturalnym elementem środowiska rozwoju. Dorota Janczak zwraca uwagę, że nie stoi to na przeszkodzie, aby edukatorzy pełnili właściwie swoją rolę, gdyż posiadają oni wiedzę i doświadczenie, do których wystarczy jedynie wykorzystać nowoczesne sposoby nauczania i dopasować odpowiednie narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnej¹⁵.

¹² J. Tulińska, *Internet jako miejsce uczenia się, czyli kilka refleksji o edukacji w cyberprzestrzeni*, [w:] *Media. Kultura popularna. Edukacja*, red. W. Jakubowski, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2005, s. 28.

¹³ M. Prensky, *Digital Native, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, 2001, nr 5, <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>, (data dostępu: 12.09.2012).

¹⁴ D. Janczak, *Jak Cyfrowi Imigranci Cyfrowych Tubylców nauczali, czyli nie taki WEB 2.0 straszny*, [w:] *E-learning – nowe aspekty*, red. tomu B. Boryczka, Wydawnictwo SBP, Warszawa 2011, s. 51-53.

¹⁵ Tamże, s. 51-52.

W kolejnym fragmencie artykułu autorka próbuje zastanowić się nad możliwościami wykorzystania nowych technologii i trendów w procesie dydaktycznym. Refleksja dotyczyła będzie tak zwanych *social media*, wybranych zagadnień *e-learningu*, *edutainment* oraz *gamifikacji*.

EDUKACJA W ŚWIECIE *SOCIAL MEDIA*

Clara Shih obecny stan rozwoju Internetu określiła jako „era Facebooka”. Jak twierdzi autorka: serwis społecznościowy Facebook może być nazwany współczesnymi drzwiami do dzisiejszego Internetu. Wielomilionowa grupa użytkowników spędza na portalu ponad 20 miliardów minut dziennie. Dla wielu z nich jest on najważniejszym źródłem decyzji dotyczącej doboru zasobów przeglądanych w Internecie¹⁶. Poszczególni użytkownicy narzucają innym tematy do eksploracji, analiz, rozmów. Całość działa na zasadzie sprzężenia zwrotnego.

Jak pisze Magdalena Szpunar aktualny trend aktywności użytkowników nowych mediów przejawia się właśnie w korzystaniu z serwisów społecznościowych¹⁷. Facebook, chociaż najbardziej popularny, nie jest jedynym tego typu serwisem. Budowanie relacji, wspólnoty, integracja to cele charakterystyczne również dla portalu Nasza Klasa (po zmianie nazwy: NK). Podobne zadania wypełniają portale tego samego typu o tematyce branżowej np.: Goldenline. Podstawą ich funkcjonowania jest posiadanie profilu, konta osobistego przez każdego użytkownika; tworzenie sieci połączeń między znajomymi użytkownikami; wymiana materiałów, doświadczeń oraz komunikacja. Swoimi „funkcjonalnościami” zaspokajają w przestrzeni wirtualnej potrzebę tworzenia grup odniesienia, wspólnot rówieśniczych¹⁸. Może mieć to szczególne znaczenie w przypadku najmłodszych internautów, gdyż obecność i aktywność w serwisach społecznościowych może być rozpatrywany jako jeden z elementów kształtujących tożsamość młodych ludzi. Wpływ ten nie zawsze jest pozytywny¹⁹.

Serwisy tego typu to tylko jeden z rodzajów tzw. *social media*, do których możemy zaliczyć również te, które spełniają funkcje:

¹⁶ C. Shih, *Era Facebooka*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012, s. 31.

¹⁷ M. Szpunar, *Nowe media...*, dz. cyt., s. 255.

¹⁸ H. Tomaszewska, *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii komunikacyjnych w życiu nastolatków*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2012, s. 343

¹⁹ Możliwe negatywne konsekwencje oraz zawilość przekazu medialnego prezentuje m.in. film *Sala Samobójców*.

- dzielenia się treściami (np. YouTube, Vimeo, Flickr, Slidehare);
- publikowania treści oraz informowania (platformy blogowe np. Blogspot, Blogger; platformy mikroblogowe np. Blip, Twitter; dziennikarstwo obywatelskie np. Wiadomości24.pl, iThink.pl);
- współtworzenia, wspólnej kreacja (np. Wikipedia);
- komunikacji (m.in. komunikatory, fora czaty, sms);
- edukacji i rozwijania zainteresowań (m.in. podcasty edukacyjne, platformy e-learningowe, webinaria);
- rozrywki w przestrzeni wirtualnej (m.in. wirtualne światy na przykład Second Life, wirtualne światy gier np. World of Warcraft);
- korzystania z usług i zakupów w sieci (na przykład Groupon, Happy-Day, Ceneo)²⁰.

Skoro uczniowie funkcjonują w obszarze *social media* tam się komunikują, tam tworzą i stamtąd pozyskują informacje, wyzwaniem dla współczesnej edukacji staje się skuteczne wykorzystanie tego kanału w celach dydaktyczno-wychowawczych. *Social media* mogą stać się przyczynkiem do tworzenia w przestrzeni wirtualnej społeczności uczących, czerpiących wiedzę nie tylko od nauczyciela, mistrza, ale również od siebie. Także sami edukatorzy mogą poszerzać swoją wiedzę, kompetencje, wymieniać się doświadczeniami. Pozytywnym przykładem tego typu inicjatyw mogą być: portal Edmodo – skierowany do uczniów i nauczycieli; platforma NING, na podstawie której powstał portal Classroom 2.0 zrzeszający ponad siedemdziesiąt tysięcy użytkowników z 188 krajów – nauczycieli, uczniów, studentów²¹. *Social media* sprzyjające uczeniu się, rozwijaniu zainteresowań to szansa dla edukacji, ale wyzwaniem staje się również uwrażliwianie użytkowników – szczególnie młodszych – na zagrożenia, do których można zaliczyć między innymi:

- uzależnienia od sieci i komputera oraz cyber-relationship addiction (socjomanię internetową);
- cyberbullying (przemoc w Internecie);
- cyberstalking (nękanie w Internecie);
- flaming (tzw. wojna na obelgi i wyzwiska);
- sexting (wysyłanie wiadomości tekstowych z podtekstem erotycznym);

²⁰ M. Frania, *Social Media w edukacji*, referat wygłoszony podczas XI Międzynarodowej konferencji naukowej, *Edukacja medialna w świecie ponowoczesnym*, Toruń 2012.

²¹ Tamże.

- sockpuppeting (wykorzystywanie tożsamości online w celu oszustwa);
- phishing wraz z groźniejszą odmianą spoofing (wyłudzenie poufnych danych i informacji osobistych);
- hakerstwo

oraz zjawiska związane z manipulacją, perswazją dotyczącymi treści samego komunikatu. Edukatorzy, rodzice, opiekunowie nie mogą tych problemów ignorować. Zadaniem na przyszłość dla edukacji pozostaje wykreowanie formalnie sformułowanej, a nawet doraźnej strategii profilaktyki szeroko rozumianych zagrożeń medialnych.

E-LEARNING – W POSZUKIWANIU RÓWNOWAGI

Sposób i zakres wykorzystania e-learningu w Polsce to kolejny dylemat współczesnej edukacji. Dorota Janczak rozumie to pojęcie jako wszelkie działania wspierające proces szkolenia, wykorzystujące technologie informatyczne. O ich skuteczności decyduje to, czy są atrakcyjne, angażujące, dostosowane do potrzeb i możliwości uczących się, prowadzą do wykorzystania wiedzy i/lub umiejętności w praktyce²². Stanisław Szablowski definiuje e-learning jako jedną z form kształcenia wykorzystującą wszelkie dostępne media elektroniczne, w tym sieci komputerowe, przekazy satelitarne i radiowe. Nie jest jednocześnie tym samym, co kształcenie na odległość, które jest pojęciem szerszym²³. E-learning może być wsparty wykorzystywanymi narzędziami multimedialnymi do tworzenia filmów, dźwięków, obrazów, prezentacji, tekstów, map myśli, krzyżówek, seminariów itp. Może odbywać się na specjalnej platformie edukacyjnej i wtedy to platforma e-learningowa integruje wszystkie narzędzia medialne. Jedną z bardziej popularnych jest Moodle. Stosunkowo nową formą jest e-learning 2.0 oparty przede wszystkim na platformach Wiki, blogach edukacyjnych, kanałach RSS oraz serwisach social bookmarking²⁴. Jego cechą charakterystyczną jest współtworzenie treści edukacyjnych – tutaj również uczeń tworzy informację, wiadomości. Użytkownicy współpracują ze sobą i współdzielą zasoby²⁵.

E-learning jest coraz bardziej powszechną formą w ramach kształcenia podczas różnego rodzaju kursów doskonalących oraz na wyższych uczel-

²² D. Janczak, *Jak...*, dz. cyt., s. 52.

²³ S. Szablowski, *E-learning dla nauczycieli*, Wydawnictwo Oświatowe FOSZE, Rzeszów 2009, s. 12-13.

²⁴ Tamże, s. 157.

²⁵ D. Janczak, *Jak...*, dz. cyt., s. 52.

niach. Czy stanowi on przyszłość edukacji w szkole? Autorka przychyliła się do opinii, iż szczególnie we wcześniejszych etapach edukacji e-learning oparty jedynie na kształceniu zdalnym nie jest właściwym rozwiązaniem. Nauczanie, a przede wszystkim wychowanie w szkole powinno być oparte na spotkaniu dwóch podmiotów. Relacja wychowawca – wychowanek, mistrz – uczeń jest kluczowa dla kształtowania całościowego i pozytywnego oddziaływania na osobowość ucznia. Koncepcją, do której powinna zmierzać polska edukacja jest B-learning (blended learning), wykorzystujący zalety e-learningu i nauczania tradycyjnego. B-learning nazywany jest kształceniem komplementarnym, hybrydowym, gdyż zarówno tradycyjne nauczanie w klasie, jak i uzupełniająca je forma internetowa podporządkowane są i uzupełniają się w realizacji tych samych celów dydaktycznych²⁶. B-learning wydaje się najbliższą przyszłością edukacji w rzeczywistości nasyconej mediami.

PROCES EDUKACJI W ŚRODOWISKU GIER

Rozwój mediów i nowych technologii wpływa na dynamiczny wzrost rynku gier komputerowych. Oprócz tych służących przede wszystkim rozrywce pojawił się szeroki segment tych o charakterze edukacyjnym. Chociaż sama idea gier edukacyjnych ma długą tradycję to jednak osiągnięcia technologiczno-medialne zmieniły ich charakter. Producentami są komercyjne firmy, podmioty trzeciego sektora, ale również organizacje administracji publicznej. Jednym z przykładów jest NASA, gdzie w ramach inicjatywy NASA eEducation planuje się opracowanie gry opartej o edukację dotyczącą nauki, technologii, inżynierii, matematyki. *Astronaut: Moon, Mars and Beyond* to gra typu MMOG, *massive multiplayer online game*²⁷. Dlaczego edukatorzy XXI wieku powinni zainteresować się wykorzystaniem gier w celach wychowawczych i dydaktycznych? Odpowiedni dobór rodzaju gry do grupy docelowej (na przykład pod względem wieku, poziomu rozwoju i zainteresowań) oraz celów wychowawczych, jakie nauczyciel chce osiągnąć może sprawić, że tego typu narzędzie bawiąc, będzie jednocześnie uczyć i przekazywać pozytywne wartości. Gry angażują swoich uczestników. Przykładem, w którym pozytywne zachowania w wirtualnym świecie wykorzystano by wywrzeć rzeczywisty wpływ na realne otoczenie była inicjatywa związana z *(Lil) Green Path*. Jej twórcy bazowali na tak zwanym „zakaźnym doświad-

²⁶ S. Szablowski, *E-learning...*, dz. cyt., s. 16.

²⁷ <http://www.nasa.gov/offices/education/programs/national/ltp/research/index.html>, (data dostępu: 05.09.2012).

czeniu” gier społecznościowych o wymiarze edukacyjnym. 25 milionów użytkowników współpracując ze swoimi wirtualnymi znajomymi uprawiało ogródki w cyberprzestrzeni, wymieniając się roślinami, kupując ozdoby ogrodowe i pomagając sobie przekopywać grządki. Wykorzystując zażyłość graczy i kierując się ideą: „Dołącz ze znajomymi, żeby zmienić świat”, twórcom udało się zintegrować użytkowników wokół społecznie słusznej akcji ratowania lasu deszczowego na półwyspie Osa w Kostaryce. Zebrano ponad 250 tysięcy dolarów na realną pomoc²⁸. Ale to nie jedyny przykład społecznie pozytywnej reakcji będącej konsekwencją gry. *Chore Wars* to gra będąca „wojną porządkową” – element wirtualny łączy się tutaj z rzeczywistym sprzątaniem w domu lub miejscu pracy. Użytkownicy dostają odpowiednią punktację w grze, za wykonanie prawdziwych prac domowych. Gra może stanowić przykład gamifikacji, zjawiska opierającego się na potrzebie ludzi związanej z aktywnością, rywalizacją, zbieraniem nagród i polegającego na przeniesieniu reguł z gier do różnych aspektów życia. Może to dotyczyć również edukacji.

Przykładem gry, którą nauczyciel może wykorzystać na lekcji jest *Europa2045*, która stanowi egzemplifikację zjawiska *edutainment*, tłumaczonego na język polski jako edurozrywka²⁹.

Sam mechanizm lub konkretnie zaprojektowane gry mogą stanowić ofertę dla nauczyciela. Czy gry znajdą swoje stałe miejsce w polskiej szkole? To pytanie dotyczy niedalekiej przyszłości.

PODSUMOWANIE

Współczesny świat nasycony mediami, nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi niesie ze sobą wiele wyzwań dla rozwoju państw, ich gospodarek, polityki, bezpieczeństwa. Jest źródłem pomysłów i zysku dla sektora rozrywkowego. Wzbogaca i upraszcza komunikację również rozumianą globalnie. Jednocześnie pojawia się wiele dylematów związanych z mediami w obszarze nowoczesnej szeroko rozumianej edukacji.

Przemiany uczestnictwa w przekazach medialnych, aktywizacja odbiorcy, nowe trendy i zjawiska w mediach, ale również ciągły i bardzo dynamiczny rozwój instrumentarium medialnego to wyzwania stanowiące

²⁸ C. Shih, *Era...*, dz. cyt., s. 151.

²⁹ Patrz: M. Frania, *Elementy internetowego edutainment w zajęciach dydaktycznych*, [w:] *Projektowanie w komputerowym wspomaganie procesu dydaktycznego*, red. E. Baron-Polańczyk, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2011, s. 47-58.

szansę dla jednostki i zbiorowości, a jednocześnie zjawiska nie wolne od zagrożeń. Jak pisze Janusz Morbitzer żyjemy w czasach, gdy coraz bardziej powiększa się rozdział między przygotowaniem ludzi do korzystania z mediów i narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnej, a poziomem ich rozumienia przez użytkowników. Powstaje tzw. „luka ludzka”, czyli niekompatybilność człowieka z technologią, którą sam przecież stworzył³⁰. Przepaści tej nie można pogłębiać, a zadaniem współczesnej edukacji powinno być podjęcie wysiłku zlikwidowania jej. Ma szansę się to stać na drodze edukacji medialnej i informatycznej, która powinna być ukierunkowana na ukształtowanie odpowiedzialnej i refleksyjnej „medialnej sylwetki” wychowanka³¹.

Nauczyciel który jest „cyfrowym emigrantem” – zdaniem Doroty Janczak – nadal musi pozostać mistrzem dla „cyfrowego tubylca”, edukatorem który wie i pokazuje jak się uczyć, także z użyciem nowych technologii³². Przyszłość zweryfikuje poprawność tej tezy, jednak dylematy z pewnością pozostaną. Jak będzie przebiegała edukacja w świecie zdominowanym przez media? Iwona Królikowska pisze o potencjalnych zawodach dla pedagoga przyszłości. Dydaktyk medialny, teletutor, mentor multimedialny, specjalista do spraw gier komputerowych, screendesigner, a nawet koordynator awatarów to tylko niektóre propozycje³³. Obserwacja przemian dotyczących zachowań społecznych i rozwoju technologii skłania ku tezie, że ewolucja mediów wpłynie również na edukację. Do tej pory nauczanie i uczenie się w sieci było domeną edukacji nieformalnej. Być może w najbliższych latach narzędzia medialne będą jeszcze szerzej stosowane w edukacji formalnej, a uczniowie i nauczyciele, ale również rodzice i opiekunowie będą wspólnie tworzyć treść budując jednocześnie wspólnotę, sieć osób uczących się o i poprzez nowe media elektroniczne.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Frania M., *„Nowe dziennikarstwo” – alternatywa przyszłości czy konieczność teraźniejszości?*, [w:] Mosty. Antropologia – medioznaw-

³⁰ J. Morbitzer, *Człowiek w świecie mediów elektronicznych*, [w:] *Edukacja artystyczna a rzeczywistość medialna*, red. R. Ławrowska, B. Muchacka, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2008, s. 24-25.

³¹ Tamże, s. 26-27.

³² D. Janczak, *Jak...*, dz. cyt., s. 51.

³³ I. Królikowska, *Pedagog – zawód przyszłości?*, „Colloquium”, 2010, nr II, s. 123-126.

- stwo, red. M. Michulec, Międzywydziałowe Stowarzyszenie Dziennikarzy „Mosty”, Katowice 2008.
- [2] Frania M., *Edukacja medialna w szkole wyzwaniem współczesności*, [w:] *Komunikacja wobec wyzwań współczesności*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, I. Jagosz, Wydawnictwo Adam Marszałek, Wrocław 2011.
- [3] Frania M., *Elementy internetowego edutainment w zajęciach dydaktycznych*, [w:] *Projektowanie w komputerowym wspomaganie procesu dydaktycznego*, red. E. Baron-Polańczyk, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2011.
- [4] Goban-Klas T., *Media i medioznawstwo*, [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, red. E. Chudziński, Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa – Bielsko-Biała 2007.
- [5] <http://www.nasa.gov/offices/education/programs/national/ltp/research/index.html>, (data dostępu: 05.09.2012).
- [6] Janczak D., *Jak Cyfrowi Imigranci Cyfrowych Tubylców nauczali, czyli nie taki WEB 2.0 straszny*, [w:] *E-learning – nowe aspekty*, red. tomu B. Boryczka, Wydawnictwo SBP, Warszawa 2011.
- [7] Królikowska I., *Pedagog – zawód przyszłości?*, „Colloquium”, 2010, nr II.
- [8] Morbitzer J., *Człowiek w świecie mediów elektronicznych*, [w:] *Edukacja artystyczna a rzeczywistość medialna*, red. R. Ławrowska, B. Muchacka, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków 2008.
- [9] Nowicka E., *Media w najbliższym środowisku dziecka*, [w:] *Cyberprzestrzeń i edukacja*, red. T. Lewowicki, B. Siemieniecki, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.
- [10] Prensky M., *Digital Native, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, 2001, nr 5, <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>, (data dostępu: 12.09.2012).
- [11] Rezolucja Parlamentu Europejskiego z dnia 16 grudnia 2008 r. w sprawie umiejętności korzystania z mediów w środowisku cyfrowym (2008/2129(INI)), <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52008IP0598:PL:HTML>, (data dostępu: 15.09.2012).
- [12] Shih C., *Era Facebooka*, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2012.
- [13] Szablowski S., *E-learning dla nauczycieli*, Wydawnictwo Oświatowe FOSZE, Rzeszów 2009.

- [14] Szpunar M., *Nowe media a paradygmat kultury uczestnictwa*, [w:] *Teorie komunikacji i mediów 2*, red. M. Graszewicz i J. Jastrzębski, Wydawnictwo ATUT, Wrocław 2010.
- [15] Szpunar M., *Czym są nowe media – próba konceptualizacji*, „*Studia Medioznawcze*”, 2008, nr 4.
- [16] The Moscow Declaration on Media and Information Literacy, http://ifapcom.ru/files/News/Images/2012/mil/Moscow_Declaration_on_MIL_eng.pdf, (data dostępu: 17.09.2012).
- [17] Tomaszewska H., *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii komunikacyjnych w życiu nastolatków*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2012.
- [18] Tulińska J., *Internet jako miejsce uczenia się, czyli kilka refleksji o edukacji w cyberprzestrzeni*, [w:] *Media. Kultura Popularna. Edukacja*, red. W. Jakubowski, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2005.
- [19] Wywiad Piotra Kozaneckiego z portalu Onet.pl z Mariuszem Maxem Kolonko, *Jakiś gówniarz mówi mi, jak mam żyć*, <http://wiadomosci.onet.pl/tylko-w-onecie/mariusz-max-kolonko-jakis-gowniarz-mowi-mi-jak-mam,1,5282153,wiadomosc.html>, (data dostępu: 28.09.2012).

SELECTED DILEMMAS OF CONTEMPORARY EDUCATION IN THE CONTEXT OF „MEDIATED REALITY”

ABSTRACT

The article is a summary of selected reflections on contemporary dilemmas of education in the context of the world filled with media. The author raises issues connected with transformation of the recipient's participation in the media message; media education in the school environment and the use of new trends in media and technology in teaching and education.

Keywords:

the development of media, media education, e-learning, social media, games, gamification.