

Ewa KOZŁOWSKA

E-nauczyciel. Kilka dygresji na temat uczenia przez komputer. Wykształceni czy osamotnieni?

Spółeczny wymiar istoty ludzkiej odnosi się nie tylko do własnej egzystencji, organizacji pracy, ale w ogromnej mierze do zdobywania wiedzy i uczenia się. Obszary i rozległość współczesnej wiedzy są tak ogromne, że nie da się ich poznać, a tym bardziej opowiedzieć i przekazać w konwencji „mistrz – uczeń”. Aby dysponować wiedzą, należy dysponować narzędziami, które nam ułatwią i umożliwią dostęp do niej, a także podporządkują w ten sposób jej dystrybuowanie. Technologie cyfrowe umożliwiają natychmiastowe przekazywanie informacji ogromnej rzeszy uczestników i równie szybkie jej weryfikowanie.

Człowiek jest [...] gatunkiem dobrze przystosowującym się do zmiennych warunków środowiska i stwierdzenie to odnosi się w równym stopniu do środowiska naturalnego, co do otoczenia informacyjnego. Posiadając dostęp do jedynie bardzo ograniczonej ilości informacji, ludzie ograniczali się do ich pasywnego odbioru. [...] Trudności w dostępie do informacji były dwójakiego rodzaju. Po pierwsze, sama ich ilość zgromadzona przez ludzkość była przez długi czas stosunkowo niewielka, przynajmniej do momentu upowszechnienia się metody naukowej, po drugie zaś dostęp do wspomnianych zasobów wiedzy był niełatwy, bowiem nawet powszechność druku i dostępność bibliotek nie wystarczyła do tego, by każdemu uczonemu (a nie są to przecież jedyni twórcy wiedzy) pozwolić na dowolną publikację swoich prac naukowych. Obecnie jednak sytuacja przedstawia się krańcowo odmiennie – mamy bowiem do czynienia z nadmiarem dostępnych wiadomości. [...] Gromadzenie nowej informacji stało się obowiązkiem wszelkich instytucji naukowych, zaś wykorzystanie w tym celu mediów elektronicznych – i to zarówno do tworzenia, powielania, jak i dystrybucji treści – powoduje, iż zwiększający się w drastycznym tempie wolumen wiedzy stał się powszechnie dostępny dla wszystkich¹.

¹ P. Gawrysiak, *Cyfrowa rewolucja. Rozwój cywilizacji informacyjnej*, Wyd. PWN, Warszawa 2008, s. 344.

Posługując się zatem kilkoma przykładami i omawiając je pokrótce, autorka postara się w niniejszym eseju odpowiedzieć na zawarte w tytule zagadnienia, odnosząc się także do polskich realiów.

Po pierwsze: e-szkoła

Wielu teoretyków i badaczy wpływu nowych mediów na zachowania społeczne podnosi w swych opracowaniach kwestię uczenia się poprzez nowe media i ich wpływu na postawy społeczne, zaczynając od najmłodszego pokolenia, że przytoczymy tu Paula Levinsona, Asa Briggsa i Petera Burke'a czy Charlesa Jonschera.

Pozostaje nam wobec tych stwierdzeń zadać retoryczne pytanie: czy także Polska jest krajem spełniającym standardy europejskiej informatyzacji, w jakiej mierze funkcjonuje wirtualna edukacja i czy rodzice mają jakikolwiek wpływ na strumień treści docierających do swych dzieci? Czy komputer to obiektywny, czy subiektywny „nauczyciel”? Badania pilotażowe przeprowadzone w blisko 400 szkołach na temat możliwości informatyzacji szkół i wprowadzenia e-podręczników przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w 2014 roku dowiodły całkowitej klęski tego projektu.

Polska szkoła nie jest przygotowana do pracy z e-podręcznikiem, uważa ponad 80 proc. nauczycieli, jak pokazują wyniki badań Uniwersytetu Łódzkiego. [...] W badaniach UE na zlecenie wydawnictwa Klett, 23 proc. nauczycieli odpowiedziało, że uznaje stan przygotowania szkoły do pracy z e-podręcznikami za bardzo zły, 28,8 proc. oceniło go źle, a blisko 30 proc. średnio. Tylko niespełna 18 proc. uznało, że ich placówki są dobrze lub bardzo dobrze przygotowane do tego wyzwania².

A zatem, z jednej strony burzliwy rozwój cywilizacyjny i potrzeba nadążania za nim, z drugiej odpowiedzialność za kształtowanie postaw przyszłych pokoleń Polaków. Pomiędzy tym mamy cały wymiar rzeczywistości wirtualnej, z jej dobrodziejstwami i niebezpieczeństwami. Nasuwa się pytanie: jak budować świat małych ludzi, by nie pozostał tłem gry komputerowej, a oni sami nie stali się społecznymi „awatarami”? Powinniśmy badać, opisywać i wyciągać wnioski płynące z nowej rzeczywistości tak, by przyszłe pokolenia mogły być aktywne, twórcze, były w wysokim stopniu uspołecznione, hołdując dobru i prawdzie.

Gdyby istniała możliwość rozwijania się dziecka bez wywierania nań wpływu z zewnątrz, dla jego twórczych pomysłów nie byłaby potrzebna żadna stymulacja. Każde dziecko – ufne we własne środki wyrazu – powinno mieć sposobność do wykorzystywania bez ograniczeń głęboko zakorzenionych impulsów twórczych. Jeśli kiedykolwiek

² A. Grabarek, *Klęska rządowej e-szkoły*, „Rzeczpospolita” 2012, nr 253.

słyszemy dziecko mówiące: „Nie potrafię rysować”, możemy być pewni, że niekorzystnie wpłynął na nie jakiś czynnik zewnętrzny³.

Lowenfeld i Brittain już w połowie ubiegłego wieku, dochodząc do tego wniosku, nie mogli mieć pojęcia, że ich spostrzeżenia doskonale odnosić się będą do czasów współczesnych i nowego medium, jakim stał się komputer osobisty. Także rzeczywistość wirtualna, jak żadne inne medium w przeszłości, niesie ze sobą konieczność obserwacji, weryfikowania i opisywania zmian zachodzących w mentalności nie tylko dorosłych, ale przede wszystkim dzieci i młodzieży⁴.

To dziecięca wrażliwość i ekspresja twórcza musi stać się dla nas dorosłych wyznacznikiem tego, jak powinniśmy kształtować wymiar współczesności w stosunku do przyszłych pokoleń. Dziecięca wyobraźnia, odpowiednio stymulowana i kształcona, znajduje przecież odzwierciedlenie w naszym dorosłym życiu, przyświecając całej naszej aktywności życiowej. Idąc tropem tego zjawiska, musimy podkreślić, że nieodłączną jego częścią jest fantazjowanie. Często bardzo osobiste, związane z uświadamianiem sobie własnych mocnych stron, ale i słabości, rozwijające wrażliwość i uświadamiające istnienie marzeń. W zderzeniu ze światem dorosłych dziecko musi przyswoić każdą informację i doświadczenie na swój własny sposób, przełożyć na język własnych wyobrażeń i fantazji. I tu pojawiają się obawy związane z natłokiem, nieuporządkowaniem i dobo-rem tychże, szczególnie w kontekście informacji wizualnych.

Po drugie: uczące e-obrazy

Kiedy w trzecim roku życia zaczynamy rozmawiać z wyimaginowanymi przyjaciółmi, nasza wyobraźnia symuluje przeróżne sytuacje społeczne, a w rysunkach bazgroł zawieramy ekspresję przekazu plastycznego, niezrozumiałego dla dorosłych, bardzo ważnym staje się kontakt z otoczeniem. Przejście od własnych fantazji do dobrego kontaktu ze światem zewnętrznym może zostać zaburzone lub sprowadzone do jednorodnego, niepożądanego kontaktu z fikcją przez nieodpowiedzialne dobieranie zabaw i gier przez rodziców. Wystarczy przecież takiego malucha usadowić na dłuższy czas przed ekranem telewizora. Już w 1994 roku Ośrodek Badania Opinii Publicznej podawał, że 44 proc. polskich dzieci ma telewizor w pokoju, w którym się bawi i odrabia lekcje. Dzieci zaczynają oglądać filmy rysunkowe w wieku 2 lat, a 90 proc. sześciolatków ma nawyk

³ V. Lowenfeld, W.L. Brittain, *Twórczość a rozwój umysłowy dziecka*, Wyd. PWN, Warszawa 1977, s. 9.

⁴ W.J. Paluchowski (red.), *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. PWN, Warszawa 2009, passim.

oglądania telewizji. Symptomatyczne okazały się wieloletnie badania niemieckiego pediatry Petera Wintersteina. Badając rysunki 2 tysięcy pięcio- i sześciolatków, „stwierdził ponad wszelką wątpliwość, że im więcej czasu dzieci spędzały przed telewizorem, tym bardziej ubogie w szczegóły stawały się ich rysunki”⁵.

Musimy sobie oczywiście zdawać sprawę, że w przypadku telewizji i DVD mamy do czynienia z praktycznie biernym kontaktem małego człowieka z przekazem wizualnym. Inaczej należy traktować jednak zjawisko kontaktu dziecka z komputerem i Internetem. Już w 1989 roku, kiedy era komputera osobistego w Polsce dopiero się zaczynała, Kamila Eimerl-Witkowska z Centre Mondial d’Informatique et Ressource Humaine z Paryża opublikowała wyniki swoich badań nad zachowaniem przedszkolaków (5–6 lat) w sytuacji zabawy z komputerem, przy użyciu programów komputerowych. Pisała wówczas:

Gadżet ten, bardzo zresztą atrakcyjny jak każda nowość, w wielu dziedzinach zastosowania – a zwłaszcza w pedagogice – pozostawał tylko gadżetem. Nie wykorzystywano ani jego specyfiki potencjału, używając go jako „uczącej skrzynki”, czyli w sposób nadmiernie strukturujący treści, albo przeciwnie, w dość luźno zaplanowanych okazjach, bez sprecyzowanego celu (wstęp do programowania, zabawy, gry, kompozycje graficzne itd.)⁶.

Przeprowadzone ponad dwadzieścia lat temu badania zostały zaprojektowane i przystosowane do sytuacji w warunkach zabawy. Były to m.in. konstruowanie rysunków z danych elementów, manipulowanie obrazami i ich fragmentami za pomocą zakodowanych poleceń, próby pisania słów i zapisywania całych zdań w celu uzyskania ich obrazu, użycie małych liczb i działania na nich, definiowanie określeń dotyczących wielkości i ilości w celu zdefiniowania liczby lub rozmiaru żądanych elementów. Dzieci biorące udział w badaniach wykazywały silne tendencje eksploracyjne, różnorodność sposobów badań i wielorakość poszukiwań, odkrywanie poprzez próby działania. Pojawiła się w działaniu potrzeba do systematyzowania, poznawania i budowania reguł gry, szukania właściwego sposobu manipulowania. Badania podkreślają także pojawienie się zjawiska ogromnej satysfakcji z natychmiastowego wyniku i wizualizacji efektów poczynań, nawet jeśli są nieudane, a także możliwości praktycznie nieograniczonej swobody twórczej. Dziecko więc staje się twórcą w swojej kreacji, przeciwnie do oglądania obrazu w telewizorze, którego jest biernym odbiorcą. Badacze podkreślają inne motywacje wspomagające uczenie się, takie jak długo podtrzymywana uwaga, niesłabnąca koncentracja, tolerancja w oczekiwaniu na gratyfikację dobrze wykonanego zadania. Daje się zauważyć w motoryce i percepcji

⁵ B. Grabowska, *Przyzwyczać się do jednej godziny telewizji dziennie*, „Rzeczpospolita” 2007, nr 34.

⁶ K. Eimerl-Witkowska, *Mikrokomputer w przedszkolu – gadżet czy innowacja*, [w:] *Alternatywy w edukacji człowieka*, red. J. Kruszelnicka, R. Łukaszewicz, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1989, s. 56.

duży poziom koordynacji i rozwój sprawności manipulacyjnej. Poprawia się szybkość rozpoznawania liter i słów, organizacja przestrzenna tekstu i jego typografii. Dzieci zapamiętują system kodów – poleceń pozwalających przewidywać rozwój sytuacji na ekranie z wyprzedzeniem czasowym. Bardzo poprawia się precyzja wypowiedzi i opisu sytuacji na ekranie. I wreszcie opanowanie rysowania, przecież tak innego i nieporównywalnego do rysunku spontanicznego. Tu pojawia się pewien problem związany z koniecznością powiązania budowania obrazu z przewidywaniem rezultatu wybranych poleceń, efekt bowiem każdego polecenia pośredniczącego w rysowaniu musi być przewidziany przed jego wyborem, a ponadto podporządkowany wyobrażeniu całości – efektu końcowego.

Analiza opisu badań sprzed dwóch dekad dowodzi niezbicie, że u dzieci biorących udział w eksperymencie uwidocznił się rozwój kompetencji, percepcji, pamięci, manipulacji i orientacji przestrzennej.

Po trzecie: edukacja przez e-zabawę

Współcześni badacze w swych analizach dotyczących podobnych sytuacji dydaktycznych zdają się absolutnie potwierdzać zbieżność obserwacji z tymi, z początku „ery komputerowej”. Józef Bednarek w swym opracowaniu pisze:

Komputer w interesującej nas działalności może być stosowny w czterech integrujących sposobach uczenia się: w przyswajaniu, odkrywaniu, przeżywaniu i działaniu. Jest zatem przydatny w każdej strategii kształcenia, zarówno asocjacyjnej, problemowej, eksponującej, jak w operacyjnej. Komputer okazuje się także dość dobrym urządzeniem pomocniczym z co najmniej trzech powodów:

1. Jako środek polisensoryczny oddziałuje na różne zmysły (wzrok, słuch, dotyk), pozwalając nauczycielowi nie tylko przekroczyć granice werbalizmu, ale także zaangażować uczniów emocjonalnie przez kojarzenie wartości poznawczych z estetycznymi (tekst + słowo + muzyka + grafika + film).
2. Jako wszechstronny środek dydaktyczny łączy w sobie cechy wielu tradycyjnych urządzeń służących zapisowi, prezentacji, przetwarzaniu i przesyłaniu informacji (wspiera zatem nauczyciela w przestrzeganiu dyrektywy bogactwa środków i form organizacyjnych nauczania).
3. Jako środek interakcyjny pozwala posługiwać się programami uwzględniającymi zróżnicowanie indywidualne użytkowników⁷.

Mały człowiek to człowiek uczący się przez zabawę. A mówiąc o zabawie, nie wolno nam pominąć roli gier w stymulacji wielokierunkowego rozwoju każdego z nas. Gry i zabawy znajdowały zawsze swoje ugruntowane miejsce w kulturze społeczeństw, o czym swego czasu pisał Johan Huizinga. Jednak przy-

⁷ J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, Wyd. PWN, Warszawa 2008, s. 131.

szłość z pewnością należy do gier sieciowych, wokół których już teraz tworzą się liczne wirtualne społeczności. Teoretycy gier zwani „ludologami” (z łac. *ludus* – gra, zabawa)⁸, monitorując zjawisko, mówią o powszechności grania w gry komputerowe, szczególnie przez młodzież i najmłodsze pokolenie. Twierdzą wręcz, że wszędzie tam, gdzie w domu jest komputer, tam dzieci spędzają czas przy wirtualnych grach. Przez wielu uważane za ogłupiającą i uzależniającą rozrywkę, zaczynają przez naukowców być doceniane, a pozytywne strony wirtualnego grania zaczyna się wykorzystywać nie tylko w nauce i edukacji, ale także w terapii. Gry aktywizują pracę mózgu, poprawiają pamięć, zdolność kojarzenia i np. wydolność intelektualną także u osób starszych. Są źródłem doskonalenia umiejętności przez rywalizację, budują wyobraźnię przestrzenną, a co za tym idzie, analizę obrazu również na płaszczyźnie. W zależności od typu gry⁹ wprowadzają graczy w problematykę społeczną, psychologiczną, ekonomiczną czy kulturową. Uczeni z University of Toronto ogłosili w 2007 roku w „Psychological Science”¹⁰, że dzięki grom akcji rozwija się u najmłodszych wyobraźnia przestrzenna. Potwierdzili tym także znaną prawdę, że to chłopcy mają lepiej rozwiniętą wyobraźnię przestrzenną niż dziewczynki. Dzięki temu w dorosłym życiu lepiej orientują się w terenie, lepiej czytają mapy, łatwiej wyobrażają sobie trójwymiarowe kształty i manipulują nimi w pamięci. Te umiejętności, doskonałe z wiekiem, predestynują mężczyzn do wykonywania takich zawodów, jak architekt czy inżynier, które są zdominowane przez nich w stosunku 5 do 1. Naukowcy potwierdzili zatem związek między typem preferowanych przez dziewczynki i chłopców gier i zabaw, a ich rolami w dorosłym życiu. Dziewczynki stroniące z wiekiem od gier strategicznych pozostają w tyle za chłopcami, a ich wyobraźnia przestrzenna jest rozwinięta znacznie gorzej. Okazało się, że te różnice można wyeliminować za pomocą treningu i zabawy grami akcji. I co ciekawe, dotyczy to w przypadku gier komputerowych nie tylko dzieci, ale i dorosłych. Wnioski, jakie same się nasuwają, to konieczność świadomego wybierania przez rodziców i pedagogów rodzaju gier, takich, które rozwijają umysłowość dziecka np. poprzez ćwiczenie myślenia przestrzennego.

Po czwarte: e-wymiar obrazu filmowego

Świat dziecka to świat obrazów. Potrzeba rysowania i ilustrowania rzeczywistości jest nie tylko cechą jedynie ludzką, ale warunkiem prawidłowego roz-

⁸ Strony WWW badaczy gier: ptgb.org.pl, ludology.org, gamestudies.org, digra.org, watercolergames.org.

⁹ J. Bednarek, op. cit., s. 140.

¹⁰ A. Postoła, *Gry osławiają z przestrzenią*, „Dziennik” 2007, nr 203.

woju każdego z nas. Na dorosłych spoczywa odpowiedzialność rozumienia i badania tego procesu w stosunku do ciągłych zmian. „Dzięki rozumieniu sposobów rysowania i poznania środków, jakich dziecko używa do przedstawiania swego otoczenia, uzyskujemy możliwość wglądu w jego postępowanie”¹¹ pisali Lowenfeld i Brittain. Wszystkie sztuki plastyczne, bez względu na medium, jakim się posługują, a skierowane do najmłodszych, muszą zatem zawierać w sobie te cechy, które z jednej strony są wynikiem doświadczenia indywidualnego przeżycia i przeżywania procesów twórczych przez dorosłego (artystę) – danych człowiekowi, z drugiej zaś, łączenia owego doświadczenia z wiedzą i świadomością dobitności oddziaływania obrazu na wyobraźnię i umysłowość małego człowieka. Wyobrażenia plastyczne zawsze wiązały się ze sztuką dla dziecka. Przedmioty codziennego użytku, zabawki i gry, ilustracje książek, czy wreszcie film i rzeczywistość wirtualna – są ciągłością tego myślenia. Nowe medium, jakim jest komputer, w całym swym obszarze korzysta z doświadczenia i bogactwa tych kulturowych i cywilizacyjnych zdobyczy. Może łączyć w sobie wielowymiarowość przekazu różnych środków oddziaływania, w tym audiowizualnych.

Ale chyba żaden inny, jak przekaz obrazu ruchomego, nie reprezentuje takiej ciągłości i związków estetycznych przeszłości i teraźniejszości. Nie ma tu bowiem konieczności zmiany myślenia manipulacyjnego czy budowania wyobraźni przestrzennej jak w przypadku gier komputerowych, nawet jeśli jest to technologia 3D. Okazuje się, że jedynym obszarem mogącym podlegać dyskusji w tym przypadku jest treść i wymiar artystyczny filmu. Polski film animowany w zasadzie uległ degradacji w latach 90. ubiegłego wieku. Z ekranów kin i telewizorów zniknęły wówczas animacje dla dzieci, w tym długometrażowe. Namiastką stały się „Dobranocki”. Dziś nie możemy narzekać na brak długometrażowych filmów animowanych, tworzonych w najnowszych technologiach. Zagraniczne wytwórnie prosperujące od dawna prześcigają się w realizacjach i pomysłach. Ale ewidentnym staje się zjawisko zaniku dobrej, klasycznej, baśniowej konwencji. Wydaje się, że w tej mierze zaczyna obowiązywać kanon, w którym filmy animowane dla dzieci zaczynają być kierowane do dorosłych. To kolejna dziedzina życia, do której bezwzględnie wkrada się komercja. Twórcy chcą tak naprawdę zabawić dorosłych, bo to oni kupują bilety, decydują, kiedy zabrać dziecko do kina, kiedy kupić film lub wypożyczyć go do oglądania w domu. Dlatego współczesna fabuła filmu dla dzieci budowana jest wielowarstwowo i wielopoziomowo.

Podstawowa, powiedzmy elementarna, warstwa wizualna, jak: wygląd postaci, kolory, scenografia oraz proste gagi, jest poziomem dostępnym dla dziecięcej wyobraźni. Reszta, tworząca większość filmu, to szybkie i zaskakujące

¹¹ V. Lowenfeld, W.L. Brittain, op. cit., s. 24.

zwroty akcji, niezrozumiałe dla małego widza, absurdalne dowcipy i powiedzenia zapożyczone z popkultury i życia codziennego, cytaty, przewrotny morał zaczerpnięty ze świata dorosłych. To warstwa zrozumiała tylko dla widza dorosłego. W przeciwieństwie do załamania kulturowego w naszym kraju, te same lata 90. na świecie przyniosły gwałtowne odejście od dydaktycznego wymiaru filmu animowanego dla dzieci, w typie Disneya. Zaczęto burzyć wszelkie schematy, zacierać granice między dobrem i złem. Na to miejsce wdarła się dosadność i ironia, wieloznaczność, relatywizm postaw bohaterów i źle pojęta poprawność polityczna. Stare bajki z wyraźnym moralizatorskim, nauczającym przesłaniem, w sposób jasny, prosty i zwarty budujący fabułę dla dziecka, zaczęły odchodzić do lamusa.

Właściwie w myśl tego, co wiemy o roli bajki w edukacji społecznej naszego potomstwa, możemy powiedzieć, że weszliśmy w czasy antybajek. Nowa jakość, jaka się tu pojawia, tym bardziej upowszechniona przez dostępność w nowych mediach za pośrednictwem także komputera domowego, może niepokoić. Kiedy zastanowimy się nad lansowaniem wśród rodziców i dzieci nowego wymiaru postaw społecznych i takich (anty)wartości, jak: współzawodnictwo za wszelką cenę, wygrywanie, „wyścig szczurów”, brutalizacja zachowań i języka, to powinniśmy sobie zadać pytanie: jakie środki pozostają nam, by wychowywać i budować empatię w małych ludziach. Miejmy nadzieję na kontrrewolucję w animacji¹² i odbudowanie przez dorosłych świata dziecięcych bajek.

Po piąte: e-uczący się rodzice

Za absolutnie godną pochwały jest rozwijająca się ciągle inicjatywa rodzinnych stron WWW – rodzinnych portali internetowych. To bezcenne źródło informacji dla rodziców i często pomocna grupa wsparcia w kłopotach z pociechami. Portale te są źródłem pomysłów na zabawy i przewodnikiem, nazwijmy to, kulturalnym. Tu rodzice mogą odnaleźć recenzje książek, filmów czy gier dla najmłodszych, znaleźć pomysł na spędzenie czasu z dziećmi w kinie, na wystawie, w teatrze. Dziś interaktywne i rozbudowane blogi powstawały z inicjatywy polskich, także uczących się, jak być rodzicami – młodych ludzi. To młode pokolenie sprawnie posługujące się Internetem próbowało znaleźć odpowiedzi na ważne dla nich pytania, a nie odnajdując ich, stawało się inicjatorami tych społecznych, edukacyjnych serwisów. Od nieskomplikowanych w formie i treści, te strony WWW stają się coraz bardziej rozbudowane i wyspecjalizowane, a swoim zasięgiem obejmują coraz większy obszar kraju. Takie strony internetowe,

¹² R. Świątek, *Kontrrewolucja w animacji*, „Rzeczpospolita” 2010, nr 10.

jak: miastodzieci.pl, czasdzieci.pl, republikadzieci.pl¹³ – są znakomitym przykładem, jak wyodrębniona przestrzeń rzeczywistości wirtualnej może stać się miejscem inicjatywy edukacyjnej nie tylko dzieci, ale i dorosłych poprzez potrzeby dzieci. To miejsca, w których z wyprzedzeniem można znaleźć zapowiedzi wydarzeń kulturalnych dla dzieci w różnym wieku: w kinach, teatrach, w bibliotekach, klubach, domach kultury, na wolnym powietrzu. Rodzice recenzują i polecają sobie wydarzenia, kawiarnie i miejsca, gdzie można wybrać się z dzieckiem na obiad, lody czy zwyczajnie bezpiecznie pobawić. Niektóre strony budują „kąciki dla maluchów”, w których można m.in. wysłuchać bajek i wydrukować kolorowanek, obejrzeć krótkometrażowe filmy animowane dla dzieci. Są i takie, na których to rodzice mogą znaleźć fachowe porady, w tym prawne, dotyczące bezpieczeństwa dziecka w domu, na ulicy, w samochodzie. Analizują dostępne gry (także komputerowe), zabawki, oceniają inne media: programy radiowe i telewizyjne, ofertę prasową, zaznajamiają z akcjami społecznymi w kraju i inicjatywami międzynarodowymi, polecają literaturę dla dzieci i ich rodziców, tworzą galerie ze zdjęciami i pracami plastycznymi. Wiele portali zaczyna specjalizować się w poradnictwie dla rodziców, np. abcbaby.pl¹⁴. Wyszukują opiekunki do dzieci, pokazują możliwości i sposoby zastosowania arteterapii i bajkoterapii, zamieszczają porady fachowców: logopedów, dietetyków, pediatrów, psychologów, stomatologów, plastyków i architektów wnętrz. Inną jeszcze kategorią stron są serwisy usługowe oferujące zorganizowanie urodzin, przedstawienia teatralnego czy kuligu, jak cmc.edu.pl¹⁵.

Innym ważnym zjawiskiem samoedukacji rodziców są dyskusyjne fora internetowe, stające się platformą wymiany doświadczeń, często emocji, grupą wsparcia i treningiem terapeutycznym dla zagubionych i poszukujących mam, ojców, opiekunów¹⁶. Najczęściej dyskutowane na nich problemy wiążą się z początkami edukacji szkolnej, recenzjami placówek przedszkolnych i szkolnych, stresem przeżywania przez malucha nowej sytuacji i nowych kontaktów z rówieśnikami. Takie fora działają terapeutycznie raczej na rodziców, którzy, jak wiemy, często bardziej przejmują się nową sytuacją niż ich własne dziecko. Wpisy na nich wzmagają się systematycznie w okolicy września, na początku miesiąca będąc dziennikiem przeżyć, a pod koniec już zapisem praktycznych porad.

¹³ Tryb dostępu w 2012 roku: <http://www.miastodzieci.pl>, www.czasdzieci.pl, www.republika-dzieci.pl.

¹⁴ Tryb dostępu w 2012 roku: <http://www.abcbaby.pl>.

¹⁵ Tryb dostępu w 2012 roku: <http://www.cmc.edu.pl>.

¹⁶ Tryb dostępu w 2012 roku: <http://www.edziecko.pl>.

Po szóste: e-terapia

Coraz częściej badacze dowodzą zbawiennej roli multimediiów, w tym komputerów, i możliwości ich wykorzystania w medycynie i różnego typu wspomaganii leczenia. Już Irena Wojnar, podkreślając rolę obrazu w terapii, pisała:

Nie tyle zatem dzieło sztuki jako obiektywny wynik twórczości, ile sama aktywność artystyczna staje się środkiem przywracania równowagi psychicznej. Terapia za pomocą sztuk plastycznych akcentuje równocześnie znaczenie wytworu, dzieła, zobiektywizowanego produktu działania artystycznego i funkcjonalną stronę procesu twórczego, samą aktywność¹⁷.

Silne oddziaływanie interaktywnych gier komputerowych – mocno powiązanych z przekazem niewerbalnym często w wysoce artystycznej formie – na wyobraźnię dziecka, pamięć i stopień zaangażowania stwarza dobre rokowania w leczeniu autyzmu, otyłości, anemii, depresji, ADHD, schizofrenii, nowotworów, wszelkiego rodzaju fobii, czy po prostu sprzyja lepszemu rozumieniu mechanizmu powstawania choroby i działania leków, jak w przypadku cukrzycy. Niewątpliwie pośród gier edukacyjnych w niedługim czasie pojawią się i takie, wysoce wyspecjalizowane. To przecież tylko kwestia dobrego zaprojektowania gry przez specjalistów z wielu dziedzin.

Przykłady stosowanych już na świecie gier terapeutycznych skierowanych do dzieci można znaleźć na stronach: hopelab.org czy makewish.org¹⁸. Specjaliści zamieszczają na tych stronach również swoje obserwacje dotyczące poprawy jakości życia małych pacjentów, uczestniczących w programie pilotażowym sprawdzającym oddziaływanie takich gier, jak „Re-mission”. Dzięki wirtualnej zabawie dzieci nauczyły się wyciszać emocje związane z chorobą, lepiej przyjmować leki i wszelkie badania, wzmocniła się ich wiara w pokonanie choroby, a często poprawiały także wyniki badania krwi. Duże nadzieje naukowcy wiążą z leczeniem wszelkich fobii i schizofrenii oraz procesem edukowania najbliższych w tym zakresie, poprzez wizualizacje obrazów i stanów emocjonalnych, w jakich znajdują się chorzy. To także niewątpliwa przyszłość nauczania w medycynie.

Po siódme: e-styl życia

Ulubione filmy, gry komputerowe, ulubieni bohaterowie i zabawki budują naszą wiedzę o świecie dziecka, ale są też świadectwem czasów, w jakich żyje-

¹⁷ I. Wojnar, *Estetyka i wychowanie*, wyd. PWN, Warszawa 1964, s. 117.

¹⁸ Tryb dostępu w 2012 roku: <http://www.hopelab.org>, www.makewish.org.

my. Niewątpliwie świadczą o poprawie sytuacji materialnej i o tym, że otacza nas coraz więcej dóbr materialnych. Ten rosnący dostatek i dostępność do nich powoduje zmianę stylu życia nie tylko rodziców, ale i młodych ludzi. Jednym z przejawów tego jest utrata kreatywności np. w rzeczywistych relacjach międzyludzkich. Teraz można się świetnie bawić i utrzymywać wiele kontaktów towarzyskich, będąc sam na sam z komputerem. Dzieci przestają bawić się na podwórku, nie budują mocnych relacji międzyludzkich, nie uczą się współpracować z innymi, nie kreują ról społecznych i nie wcielają się w dobrych i złych bohaterów. Mniej czasu spędzają na zabawach w grupie rówieśniczej, więcej w Internecie. Efekty tego są już widoczne w młodym pokoleniu, choćby dzisiejszych studentów, którzy oczywiście są bezwzględnie sprawniejsi technicznie od nas, natomiast ich relacje z otoczeniem, współpraca w grupie i komunikatywność oraz sposób przyswajania i korzystania z wiedzy dalekie są od pożądanych. Potwierdzają to zjawisko m.in. badania właśnie studentów socjologii Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej w Warszawie, opublikowane w 2009 roku¹⁹. Wśród uczniów klas I–III za najbardziej pożądane zabawki dzieci uznały kolejno: laptopa, konsolę do gier, aparat cyfrowy lub kamerę, MP3, quada czy skuter. Z badań niezbicie wynika, że wybierane są zabawy, które nie wymagają bezpośredniej obecności rówieśników, a za najważniejsze uważa się posiadanie nowinek technologicznych. Przyjaźnie dobierane są pod kątem statusu materialnego, a kontakty rówieśnicze zamienione na konsole do gier. Po zajęciach komunikują się przez telefon komórkowy lub za pośrednictwem komputera. Zresztą naśladują zachowania rodziców, spędzających czas po pracy, siedzących przed komputerem i stroniących przed aktywnym spędzaniem go z dzieckiem czy znajomymi.

Po ósme: e-samotność

Niestety, istnieje obawa, że wyrosnie nam społeczeństwo e-wykształcone, ale samotne i przez to nieszczęśliwe. Badania opublikowane przez firmę badawczą Gemius S.A.²⁰ zajmującą się Internetem, udostępnione już w 2007 roku, dowodzą, że co dziesiąty internauta w Polsce ma siedem do dziesięciu lat, a 70 proc. spośród nich wybiera najchętniej w sieci gry online. Średnia wieku na przestrzeni ostatnich lat obniżyła się i z Internetu korzystają już przedszkolaki. Więcej czasu na granie poświęcają dziewczynki niż chłopcy i robią to dłużej. I choć tego typu badania wnoszą ogromną wiedzę, monitorują aktualne zjawiska, pomagają tworzyć bezpieczne i edukacyjne portale i kursy e-learningowe

¹⁹ R. Czeladko, T. Nieśpiał, *Laptop wygrał z Barbi*, „Rzeczpospolita” 2009, nr 268.

²⁰ Tryb dostępu w 2011 roku: <http://www.gemius.pl>.

dla dzieci ze szkół podstawowych i samych pedagogów, to dostarczają nam także wiedzy na temat tego, że mali Polacy, a młodzi ludzie w ogóle, coraz częściej dojrzewają samotnie przed monitorem komputera²¹. Zatem pytanie o komputer jako obiektywne czy subiektywne źródło wiedzy i jego rolę „nauczyciela” pozostaje otwarte. Z jednej strony rzeczywistość wirtualna jest źródłem konkretnych informacji, z drugiej komputer jako narzędzie nie zastąpi nas w konieczności aktywnych i twórczych poszukiwań tam wiedzy, wejścia w interakcję z materiałem Internetu i rzeczywistych kontaktów międzyludzkich. Komputer jako edukator – narzędzie, wydaje się nieograniczony w możliwościach, a tylko my wydajemy się być dla niego i dla nas samych ograniczeniem. Zdaje się być to zbieżne z poglądami Jerome’a Brunera wyrażonymi w jego *Kulturze edukacji*, w której pisze:

Autentyczne kształcenie nigdy nie ogranicza się do jednego modelu ucznia lub jednego modelu nauczania. Przeważająca część powszechnej edukacji szkolnej została tak zaprojektowana, by rozwijać umiejętności i zdolności, przekazywać wiedzę o faktach i teoriach, rozwijać rozumienie przekonań i intencji ludzi znajdujących się zarówno całkiem blisko, jak bardzo daleko. Wybór jakiegokolwiek praktyki pedagogicznej zakłada pewną koncepcję ucznia, którą ten z czasem może przyswoić sobie jako właściwy sposób myślenia o procesie uczenia się. Wybór pedagogii nieuchronnie komunikuje bowiem własne koncepcje procesu uczenia się i ucznia. Pedagogia nigdy nie jest niewinna. To medium niosące swoje własne przesłanie²².

Inny badacz rzeczywistości wirtualnej Pierre Levy zdaje się potwierdzać nasze obawy:

Fakt, że można dotrzeć do nowych idei i do nowych doświadczeń, omijając komitety redakcyjne specjalistycznych pism, podważa dziś cały system regulujący naukę. Przystawanie wiedzy będzie w coraz większym stopniu wymykać się instytucjom zajmującym się nauczaniem, żywe źródła wiedzy będą bowiem bezpośrednio dostępne, a jednostki będą miały możliwość przyłączania się do wirtualnych wspólnot uczących się dzięki współdziałaniu²³.

Bibliografia

- Briggs A., Burke P., *Społeczna historia mediów*, Wyd. PWN, Warszawa 2010.
Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, Wyd. PWN, Warszawa 2008.
Bruner J., *Kultura edukacji*, Wyd. UNIVERSITAS, Kraków 2006.
Czeladko R., Nieśpiał T., *Laptop wygrał z Barbi*, „Rzeczpospolita” 2009, nr 268.

²¹ *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Wyd. PWN, Warszawa 2009, passim.

²² J. Bruner, *Kultura edukacji*, Wyd. UNIVERSITAS, Kraków 2006, s. 95.

²³ P. Levy, *Drugi potop*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Wyd. Oficyna Naukowa, Warszawa 2005, s. 382.

- Eimerl-Witkowska K., *Mikrokomputer w przedszkolu – gadżet czy innowacja*, [w:] *Alternatywy w edukacji człowieka*, red. Kruszelnicka J., Łukaszewicz R., Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 1989.
- Gawrysiak P., *Cyfrowa rewolucja. Rozwój cywilizacji informacyjnej*, Wyd. PWN, Warszawa 2008.
- Grabarek A., *Kłęska rządowej e-szkoły*, „Rzeczpospolita” 2012, nr 253.
- Grabowska B., *Przyzwyczać się do jednej godziny telewizji dziennie*, „Rzeczpospolita” 2007, nr 34.
- Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. Paluchowski W.J., Wyd. PWN, Warszawa 2009.
- Jonscher Ch., *Życie okablowane*, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2001.
- Levinson P., *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, Wydawnictwo Literackie Muza, Warszawa 2006.
- Levy P., *Drugi potop*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. Hopfinger M., Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.
- Lowenfeld V., Brittain W.L., *Twórczość a rozwój umysłowy dziecka*, Wyd. PWN, Warszawa 1977.
- Paluchowski W.J. (red.), *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. PWN, Warszawa 2009.
- Postoła A., *Gry oswajają z przestrzenią*, „Dziennik” 2007, nr 203.
- Świątek R., *Kontrrewolucja w animacji*, „Rzeczpospolita” 2010, nr 10.
- Wojnar I., *Estetyka i wychowanie*, Wyd. PWN, Warszawa 1964.

Strony internetowe

- <http://www.gemius.pl>
<http://www.hopelab.org>
<http://www.makewish.org>
<http://www.edzieck.pl>
<http://www.przedszkolak.pl>
<http://www.poradnikmamy.pl>
<http://www.wychowanieprzedszkolne.pl>
<http://www.blizejprzedszkola.pl>
<http://www.babyonline.pl>
<http://www.we-dwoje.pl>
<http://wizaz.pl/forum>
<http://www.miastodzieci.pl>

<http://www.czasdzieci.pl>
<http://www.republikadzieci.pl>
<http://www.abcbaby.pl>
<http://www.jakwbajce.pl>
<http://www.cmc.edu.pl>
<http://www.dzieci.mos.gov.pl>
<http://www.ptgb.org.pl>
<http://www.watercoolergames.org>
<http://www.ludology.org>

Streszczenie

E-nauczyciel. Kilka dygresji na temat uczenia przez komputer. Wykształceni czy osamotnieni?

Pytanie o komputer jako obiektywne czy subiektywne źródło wiedzy i jego rolę „nauczyciela” pozostaje otwarte. Z jednej strony rzeczywistość wirtualna jest źródłem konkretnych informacji, z drugiej komputer jako narzędzie nie zastąpi nas w konieczności aktywnych i twórczych poszukiwań tam wiedzy, wejścia w interakcję z materią Internetu i rzeczywistych kontaktów międzyludzkich. Komputer jako edukator – narzędzie wydaje się nieograniczony w możliwościach, a tylko my wydajemy się być dla niego i dla nas samych ograniczeniem. A zatem e-nauczyciel tak, pod warunkiem jednak, że wykształcenie zdobyte tą drogą nie spowoduje, że będziemy społeczeństwem wyedukowanym, ale samotnym i przez to nieszczęśliwym.

Summary

E-teacher. Some digression on learning by computer. Educated or standing alone?

Question about computer as objective or subjective source of knowledge and his role of teacher is open. On the one hand, virtual reality is a source of specific information, on the other hand, the computer as a tool will not replace us in need of active and creative explorations there knowledge. Entry in the interaction with internet matter and the real people-to-people contacts. The computer as a teacher – tool seems unlimited possibilities and the only we, we would be for him and ourselves limited. And therefore the e-teacher Yes, provided, however, that the education gained in this way will not cause that we educated society but a lonely and unhappy