

# Nowe media w Twojej szkole

Minął już dawno czas, gdy Internet czy telefony komórkowe kojarzyły się dorosłym tylko i wyłącznie z bezproduktywnym marnowaniem wolnego czasu, z niebezpieczeństwem, które czyha na dzieci... Granica między światem wirtualnym i realnym – po pierwsze – nie jest tak jednoznaczna, jak mogłoby się wydawać, po drugie podział ten nie jest oczywisty (czarno-biały). Coraz częściej dostrzega się zalety wynikające z możliwości korzystania z nowych mediów w nieograniczony sposób. Trudno oprzeć się technologicznym nowinkom i nie dostrzegać ich dobrodziejstwa. Korzysta z nich niemal każdy. „Z raportu Diagnoza Społeczna 2009 wynika, że z Internetu korzysta 94% uczniów i studentów, a z telefonów komórkowych – 91,7%”<sup>1</sup>. Dzieci, uczniowie, a nawet dorośli wykorzystują Internet czy komórki do pracy i nauki, ale także jako znakomite źródło rozrywki. Co można zrobić, by ta rozrywka nie kojarzyła się tylko ze stratą czasu? Jak nauczyć się wykorzystywać Internet w sposób kreatywny? **Jak z jego pomocą stać się nie tylko biernym odbiorcą, lecz także aktywnym twórcą?**

Świat nowo medialnych narzędzi jest niedostępny (lub prawie niedostępny) dla współczesnej szkoły. Bezpłatne i powszechne w Internecie aplikacje zdają się zupełnie nie docierać do polskiej szkoły. A nowe media to nie tylko narzędzia możliwe do wykorzystania na lekcjach informatyki. Pomagają analizować otaczający



nas świat, bo same są przyczyną zmian, które w nim zachodzą. Nie oszukujmy się, są i tak obecne w szkole, ponieważ nieustannie korzystają z nich nasi uczniowie. Szkoła nie powinna tego potencjału ignorować. Jak więc dyskutować z młodymi ludźmi o tematach ważnych z punk-

tu widzenia programu nauczania, tak by ich nie nudzić? Czy w świecie, w którym czytanie książek staje się rzadkością, możliwa będzie jeszcze klasyczna analiza lektur? A gdyby tak połączyć szkolne tematy z tym, co młodych ludzi naprawdę angażuje i interesuje?

**Nowe media to nie tylko narzędzia możliwe do wykorzystania na lekcjach informatyki. Pomagają analizować otaczający nas świat, bo same są przyczyną zmian, które w nim zachodzą.**

Wydaje nam się często, że dorośli niewiele mogą nauczyć młodzież o świecie nowych mediów, gdyż ten świat jest jakby skrojony na miarę młodych. To oni od początku swojego życia stykają się z nowymi mediami i często nie znają już świata bez Wikipedii czy komórki. Jednak sprawność w klikaniu nie jest tym samym co świadome i kreatywne korzystanie z narzędzi. **Jak wykorzystać tkwiące w Internecie możliwości tworzenia i rozpowszechniania twórczości? Jak sprowadzić te możliwości do szkoły, której przecież głównym zadaniem jest kształtowanie kreatywności i umiejętności krytycznego myślenia?** Dział Edukacji Filmowej Stowarzyszenia Nowe Horyzonty wspólnie z Narodowym Instytutem Audiowizualnym oraz medioznawcą dr. Mirosławem Filiciakiem (SWPS) i nauczycielami biorącymi udział w warsztatach dla nauczycieli organizowanych w ramach MFF Nowe Horyzonty stworzyli stronę poświęconą praktycznemu wykorzystaniu nowych mediów w szkole. Strona [www.nhef.pl/edukacja/nowe-media/](http://www.nhef.pl/edukacja/nowe-media/), oprócz podstawowych i ła-

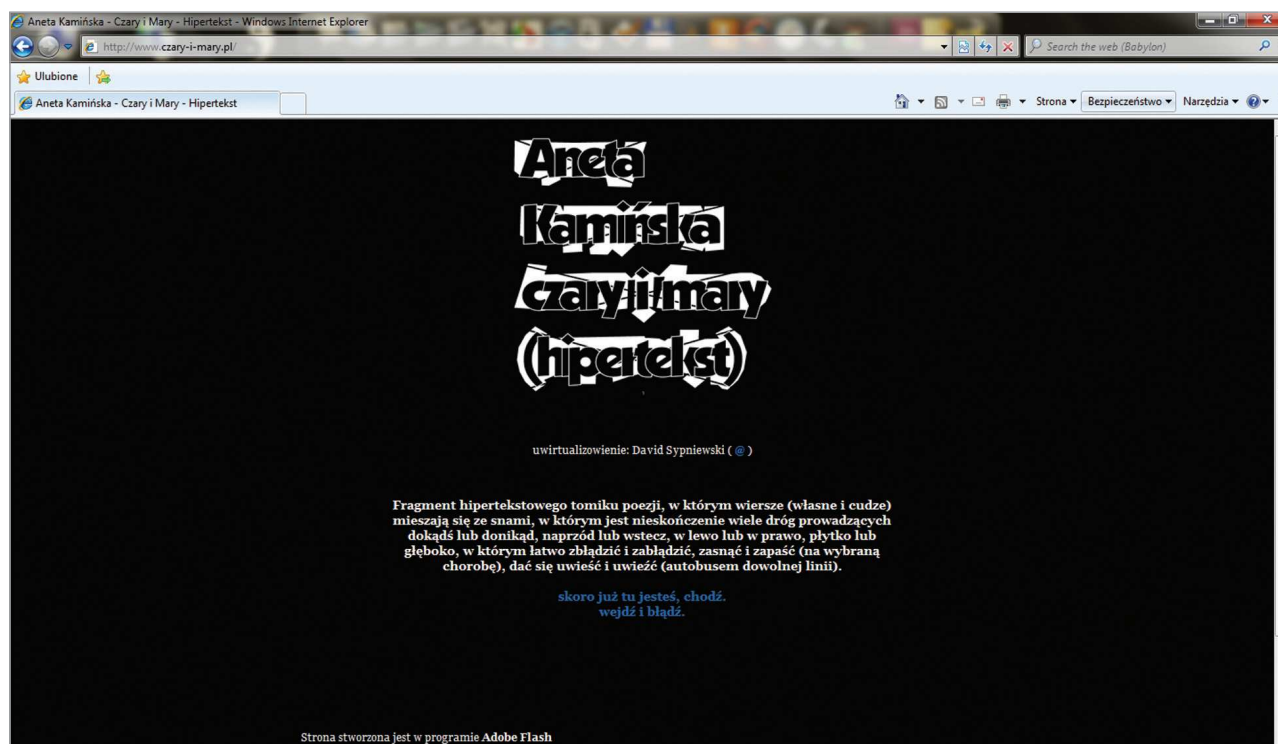
twych w użyciu narzędzi, przedstawia także scenariusze lekcji wykorzystujące nowe media jako narzędzie do analizy zmian zachodzących w świecie, a więc stanowiące temat sam w sobie. Z drugiej strony można tam znaleźć scenariusze, w których nowe media wspierają klasyczne szkolne tematy, rozszerzając je, przenosząc w świat bliski uczniom, tworząc je po prostu bardziej atrakcyjnymi.

### **Literatura hipertekstowa i YouTube w służbie interpretacji literatury**

Rozwijanie umiejętności odbioru dzieł literackich nie musi przebiegać w opozycji do Internetu, który przecież jest tak samo dobrym źródłem literatury pięknej jak drukowana książka. Jak rozbudzić motywację młodych ludzi do czytania niekoniecznie tylko książek, ale także literatury czy innych tekstów zawartych w Internecie? Interującym przykładem wykorzystującym współczesny rodzaj percepcji tekstów pisanych, a także chęć aktywnego uczestnictwa, jest

powieść hipertekstowa. Młodzi ludzie wychowani na grach komputerowych to doskonali odbiorcy tego rodzaju literatury, gdyż charakteryzuje się ona fragmentaryczną fabułą, narracją prowadzoną różnymi torami, która urywa się, zawraca, zapętla. Możliwości technologiczne Internetu pozwalają czytelnikowi wpływać na wybór treści, na kolejność czytanych fragmentów. **Dzięki analizie literatury hipertekstowej, programom komputerowym pozwalającym na tworzenie poezji, a także dostępnej w sieci literaturze pięknej można udowodnić uczniom, że umiejętność czytania jest podstawową umiejętnością uczestnictwa w kulturze, kulturze, której dominantą wydaje się obraz.** Literatura hipertekstowa jest znakomitym narzędziem do realizacji tematu: Jaką rolę w upowszechnianiu czytelnictwa spełnia Internet?

Dobrym przykładem wzajemnego oddziaływania słowa i obrazu jest wykorzystanie do analizy tekstów narzędzi dostępnych i dobrze znanych uczniom. Serwis YouTube umożliwiający dostęp



Hipertekstowy tomik poezji Anny Kamińskiej <http://www.czary-i-mary.pl/> jako przykład literatury hipertekstowej.

do różnorodnych materiałów audiowizualnych zamieszczanych przez samych Internautów jest miejscem, gdzie znaleźć można zarówno materiały zakwalifikowane do kultury popularnej, jak i fragmenty ambitnych filmów, utwory muzyki klasycznej, filmy edukacyjne i przyrodnicze. Jest też, wbrew pozorom, dobrym narzędziem do nauczania interpretacji dzieł literackich. Najłatwiej bowiem wyrazić swoją interpretację poprzez gotowy, dobrze znany obraz lub materiał audiowizualny. Taka konfrontacja może być także ciekawym przyczynkiem do rozmowy na temat roli obrazu we współczesnym świecie.

### **Gry komputerowe na poważnie i praca zespołowa w sieci**

Gry komputerowe są dziś kluczową formą rozrywki dla młodych ludzi. Można oczywiście stwierdzić, że nie ma dla nich miejsca w szkole, że niczego nie uczą, a wręcz podsycają agresywne zachowania. Młodzież jednak nie powinna zostać z grami sama. Mogą stać się one atrakcyjnym tematem do dyskusji na temat mediów, mechanizmów ich działania, prezentowanych w nich treści. Temat etyki, rola stereotypów, analiza relacji pomiędzy poszczególnymi mediami to tylko niektóre z możliwych zagadnień wpływających z analizy gier komputerowych. Jak zauważa Mirosław Filiciak: „Na szczególną uwagę nauczycieli zasługuje jednak eksperymentalny nurt gier, tzw. serious games (poważne gry), które z założenia mają służyć nie tylko rozrywce, ale również edukacji. Często też poruszają one temat granic gier jako medium, eksponując choćby fakt, że w wypadku większości produkcji gracze nie ponoszą konsekwencji swoich wyborów, a podejmowane przez nich decyzje są odwracalne”.

**Gry pokazują, że niepodważalną zaletą Internetu jest rola komunikacyjna i społecznościowa. Można ten potencjał wykorzystać także w szkole, której zadaniem jest nauka pracy w zespole.** Narzędzia typu Google Docs, PiratePad to znakomity pomysł na wykorzystanie Internetu do pracy

w grupie. Łatwe w obsłudze i ogólnodostępne internetowe edytory mogą być znakomitym miejscem do realizacji zadań domowych. Pozwalają nie tylko na tworzenie w sieci dokumentów tekstowych, lecz także na zdalny dostęp do nich zaproszonych użytkowników oraz modyfikację treści:

efekt prac ma być indywidualny, każdy uczeń ma za zadanie przedstawienie swojej tabeli indywidualnie.

### **Otwórzmy szkołę na nowe media**

Jak stwierdził Nicholas Negroponte: „Jedną z najsmutniejszych, ale i najbardziej po-

## **Gry pokazują, że niepodważalną zaletą Internetu jest rola komunikacyjna i społecznościowa.**

### **Praca domowa**

**Co robimy, by uzewnętrznić własną tożsamość, pokazać, jakimi jesteśmy osobami, co się nam podoba, w jaki sposób postrzegamy świat? Świadome operowanie tymi elementami możemy metaforycznie określić modnym pojęciem edytowania.**

Zadaniem domowym jest opracowanie tabeli, którą uczniowie mogą pobrać z zasobów Google Docs i wypełnić w domu. Mogą także pracować wspólnie poprzez forum dyskusyjne grupy, założonej na Google Groups (załącznik 2, linki). Końcowy

wszechnych okoliczności w szkolnych laboratoriach komputerowych jest ta, że dzieci uczą się korzystać z Worda, Excela i PowerPointa. Uważam to za przestępstwo, bo dzieci powinny tworzyć, komunikować się, eksplorować, dzielić – a nie obsługiwać zautomatyzowane narzędzia biurowe”<sup>3</sup>. Strona poświęcona nowym mediom stworzona przez zespół Nowych Horyzontów i Narodowego Instytutu Audiowizualnego pokazuje, że nowe media mogą być częścią programu nauczania w szkole. Zamiast nikomu niepotrzebnych definicji i ideologicznych tekstów o tym, jak bardzo współczesna szkoła oddala się od otaczającej ją



September 12, [www.newsgaming.com](http://www.newsgaming.com)

## Dyskusja:

**Nauczyciel zadaje uczniom pytanie: „Czy serwis społecznościowy YouTube jest wytworem kultury masowej/popularnej czy kultury wysokiej?”.**

Oczekiwaną odpowiedzią uczniów jest zakwalifikowanie tego serwisu do kultury masowej/kultury popularnej. Zakładamy też, że znajdzie się grupa młodzieży, która zwróci uwagę na fakt, że na YouTube można również znaleźć fragmenty ambitnych filmów, utwory muzyki poważnej, filmy edukacyjne, przyrodnicze itp.

## Praca z tekstem:

**Nauczyciel prosi uczniów, aby weszli na stronę internetową serwisu i zapoznali się z warunkami korzystania z usługi.**

**Wskazywani przez nauczyciela uczniowie prezentują najważniejsze punkty regulaminu.** Nauczyciel zwraca uwagę na fakt, że większość materiałów została umieszczona na YouTube przez prywatne osoby, ale wiele firm, różne instytucje i organizacje, prezentują część swoich materiałów w serwisie YouTube jako element programu partnerskiego. Nauczyciel uświadamia uczniom, że serwis YouTube jest przykładem serwisu społecznościowego. Rozmowa z uczniami na temat tego, jakie typy serwisów społecznościowych znają?

## Praca w grupach:

**Zakładamy, że uczniowie znają zasady pracy w grupach, podział na funkcje – role; jeśli klasa nie pracowała tą metodą, należy ich wcześniej do tego przygotować.**

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy 5-,6-osobowe. Rozdaje grupom kartki z wydrukowanym tekstem literackim i prosi, aby korzystając z możliwości serwisu YouTube, dobrali do tekstu fragment muzyczno-wizualny, teledysk (raczej utwór instrumentalny), fragment filmu, który według nich będzie ilustracją muzyczną do zadanego utworu, a tym samym próbą interpretacji.

Źródło: A. Równy, *YouTube w służbie kultury wysokiej i literatury*, <http://www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/scenariusz-1-youtube.php>, dostęp 6.11.2011 r.

rzeczywistości, znajdą tam Państwo wiele praktycznych wskazówek, jak skorzystać z potencjału, który niesie ze sobą Internet. Może on bowiem uczyć kreatywności, kształtować umiejętności komunikacyjne, wspierać aktywną, krytyczną postawę. Oczywiście konieczne jest jego umiejętne wykorzystanie i potrzebni są także nieodrzucający nowoczesności, otwarci nauczyciele, którzy staną się przewodnikami po świecie nowych mediów. Zapraszamy na stronę: [www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/](http://www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/).

Przypisy

<sup>1</sup> M. Filiciak, <http://www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/gry-na-powaznie.php>, dostęp 6.11.2011 r.

<sup>2</sup> Źródło: W. Figiel, *Edytowanie tożsamości. Tożsamości „offline” i „online”*, <http://www.nhef.pl/edukacja/nowemedia/scenariusz-3-edytowanie-tozsamosci.php>, dostęp 6.11.2011 r.

<sup>3</sup> Cytat pochodzi z celów fundacji Nicholasa Negroponte „One Laptop Per Child” – dostępny jest na stronie: [http://www.foreignremarks.com/pages/negroponte\\_and\\_the\\_low\\_low\\_cost\\_candy\\_colored\\_laptop.html](http://www.foreignremarks.com/pages/negroponte_and_the_low_low_cost_candy_colored_laptop.html)

The screenshot shows a PiratePad interface with a text editor and a chat window. The text in the editor is partially highlighted in pink and blue. The chat window on the right shows a conversation between Karolina and Karol. The text in the editor includes:

...nief się także przebieżenie spotkania: aktywne i nauzyteln, który nie ma żadnej części spędzanego w szkole jako zaprogramowanego „od do” ale intensywnie działają na rzecz swoich lokalnych społeczności, wymyślają nowe projekty dla uczniów, realizują filmowe programy edukacyjne – nauczycieli o niespokojnych myślach i ogromnym pokładzie energii. W tym roku mieliśmy przyjemność gościć aż dwustu z nich, którzy przejechali z całej Polski m.in. z Warszawy, Gdańska, Elbląga, Poznania, Sobótki, Brzegu, Sanoka. Rzeczywiście energii do działania musiało być sporo, bo czas festiwalowy dla każdej z grup okazał się bardzo intensywny (dwieście osób podzieliłiśmy na dwie stuosobowe grupy, które do Wrocławia przejechały w dwóch terminach: od 20.07-26.07 oraz 26.07-1.08).

W tym roku warszawski przeżył programową rewolucję. Z jednej strony nauczycieli uczestniczyli w wykładach z elementami dyskusji, które zawsze były bardzo wysoko oceniane i które zdaniem warsztatowców wychodzą naprzeciw ich indywidualnym potrzebom i są nastawione na osobisty rozwój. W tym roku tematyka wykładów wykraczała poza zagadnienia filmoznawcze, skupiając się bardziej na zagadnieniach audiowizualnych. Wyслуchałiśmy wykładu dotyczącego video artu. Wspólnie z Adrianą Prodeus i Stachem Szablowskim przezwaliśmy definicję video artu i zastanawialiśmy się gdzie leżą jego granice. Mirosław Filiciak z SWPS oswajał dla nas nowe media i pokazał, jak można je wykorzystać we współczesnej edukacji, a nawet jak zaskoczyć uczniów swoją wiedzą na temat Internetu, gier komputerowych, animacji. Wykład został przygotowany we współpracy z Narodowym Instytutem Audiowizualnym i niebawem będzie można na naszej stronie obejrzeć wideo relację z tego wydarzenia, a także sięgnąć po te wszystkie informacje, które pojawiły się w trakcie zajęć. Wykłady Moniki Talarczyk-Gubały i Piotra Śmiałowskiego to z kolei trzygodzinne powieści o kinie kobiet i współczesnym kinie polskim.

Największą jednak innowacją okazała się praca metodą projektu, która nie zamknęła się tylko w ramach porannych spotkań. Wychodziła ona poza przestrzeń hotelu i żyła na festiwalowych szlakach, w kinach, kawiarniach i przy wieczornym piwie. Uczestnicy w pięćosobowych zespołach mieli przygotować plan projektu, który mógłby zostać zrealizowany w przyszłym roku szkolnym w ich szkołach. Na początku pomysły z pracą po zajęciach nie spotkał się z entuzjazmem. Ale szczerze powiedziawszy spodziewaliśmy się tego. Każda innowacja potrzebuje czasu. Jak się jednak okazało wszystkie wątpliwości rozwiązały się wraz z rozwojem

Created by PiratePad.