

# Internet – narzędzie edukacji w kulturze 2.0

Nowe technologie komputerowe warto potraktować nie jako zagrożenie dla edukacji, ale jako zasobne i interaktywne narzędzie prowadzące do lepszego zrozumienia współczesnego świata oraz stworzenia nowego języka jego opisu. Konieczna jest zatem integracja szkolnych systemów nauczania z hybrydyczną rzeczywistością cyberkultury.

Tekst: **Karolina Haka-Makowiecka**

## **Szkoła w sieci, czyli język współczesnego ucznia**

Edukacja szkolna ma wciąż niewiele wspólnego w rzeczywistością, w jakiej na co dzień funkcjonują młodzi ludzie. Świat kultury 2.0, której uczestnikami stają się dzisiejsi uczniowie, ma bowiem charakter dynamiczny, wielopłaszczyznowy i transmedialny.

Nowoczesny nauczyciel, który chce być przewodnikiem po kulturze, musi nie tylko nauczyć się korzystać z multimedialnych urządzeń, lecz także odmienić wykorzystywane przez siebie sposoby nauczania, które – zamiast opierać się na pamięciowym opanowaniu wiadomości – powinny odwoływać się do pracy opartej na projektach, eksperymentach i wspólnym tworzeniu. Tylko w ten sposób możliwe jest uczynienie ze szkoły miejsca, w którym młodzież będzie mo-

gła zdobyć umiejętności potrzebne jej do życia w XXI wieku, czyli przede wszystkim nauczyć się krytycznego myślenia, wyszukiwania i analizy informacji, a także rozwinąć refleksyjność i kreatywność.

się serwisy www, które mają charakter hipermedialny, czyli przedstawione w nich informacje zawierają hiperłącza do kolejnych plików danych. Nauczyciel może wykorzystywać siłę internetowych

**Aby nauczyć myślenia na wyższym poziomie, trzeba przede wszystkim zmienić metody pracy z uczniami.**

## **World Wide Web, czyli internetowe źródła wiedzy**

Internet może służyć edukacji w oczywisty sposób: jako bogate źródło informacji. Szczególnie użyteczne wydają

wyszukiwarek, aby skłonić uczniów do aktywnego poszerzania swej wiedzy zdobytej podczas zajęć szkolnych lub rozwijania własnych zainteresowań. Sam z kolei może szukać informacji w elektronicznych tekstach zamiesz-

zonych w ramach Projektu Gutenberg lub w zasobach cyfrowych bibliotek, ale także korzystać z pomocy inteligentnych agentów takich jak np. PointCast, czyli programów samodzielnie przeszukujących światowe źródła informacji zgodnie z naszymi życzeniami.

Dobrym uzupełnieniem zajęć mogą także okazać się filmy załączone w serwisie YouTube. Oprócz amatorskich wideo znajdują się w nim liczne materiały historyczne, polityczne, programy przyrodnicze, wywiady oraz reportaże. Podobnie wzbogacając przekaz edukacyjny może okazać się korzystanie z e-podręczników, których najistotniejszą zaletą jest możliwość indywidualnego wyboru materiału. Składają się one bowiem z pisanych przez wielu autorów, różnym stylem, modułów tematycznych, które nauczyciel może złożyć w autorską całość na bardzo wiele

sposobów. Sieciowe połączenie umożliwia też realizację WebQuestów, czyli metody projektów opartej na wykorzystaniu przez uczniów w pracy indywidualnej lub zespołowej wiadomości umieszczonych w Internecie.

### **Groupware, czyli praca zespołowa w sieci**

Internet jest narzędziem znacznie usprawniającym pracę w grupach, które nie tylko sprzyja dzieleniu się pomysłami i umożliwia wykonanie projektu (większego, niż gdybyśmy pracowali nad nim samodzielnie), lecz także uczy współpracy, zbiorowej odpowiedzialności i ułatwia przydział zadań odpowiadający indywidualnym kompetencjom. Korzystając ze wspólnie edytowanych dokumentów, takich jak np. Google Docs, uczniowie mają możliwość nie tyl-

ko planowania w kilkanaście lub nawet w kilkadziesiąt osób przebiegu szkolnej imprezy, lecz także grupowej realizacji ćwiczeń językowych czy opracowywania projektu biologicznego.

Dzięki wykorzystaniu Usenetu, zarówno w formie list pozwalających na automatyczną wymianę internetowej korespondencji, jak i forów dyskusyjnych przypominających elektroniczne tablice ogłoszeń, nauczyciel może prowadzić z uczniami dyskusje, wymieniać się doświadczeniami czy omawiać sprawy wychowawcze. Dodatkowo, korzystając ze zintegrowanych ze sobą komputerów, może organizować netmeetingi, czyli spotkania w sieci, podczas których anonimowo wypowiadający się uczniowie znacznie łatwiej niż podczas tradycyjnych zajęć decydują się na wyrażanie swoich prawdziwych opinii.

Świat kultury, której uczestnikami stają się dzisiejsi uczniowie, ma charakter dynamiczny, wielopłaszczyznowy i transmedialny.



## **Telematyka, czyli nauczanie na odległość**

Uczenie się za pośrednictwem komputera jest dla uczniów nie tylko bardziej atrakcyjne ze względu na audiowizualną formę przekazywanych treści, lecz też znacznie mniej stresujące. Przede wszystkim z założenia zapewnia indywidualny tok nauczania (np. umożliwiając wybranie najlepszego czasu do nauki oraz dostosowując szybkość uczenia do sprawności konkretnego ucznia). Poza tym oferuje możliwość nauki w różnych miejscach, wybór nauczyciela oraz dostęp podczas uczenia się do dodatkowych źródeł informacji zawartych w Internecie.

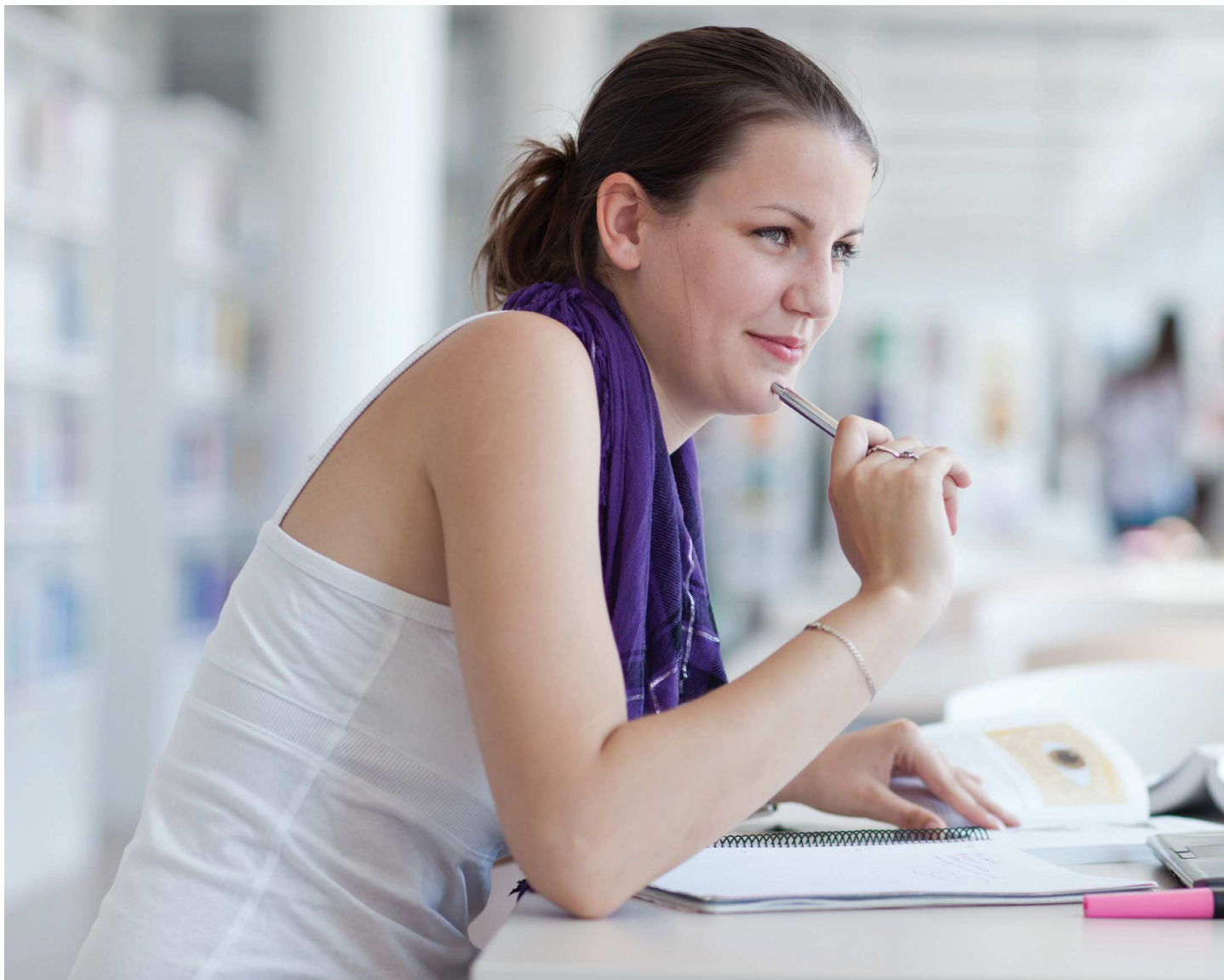
Popularna coraz bardziej forma e-learningu, a także dopiero rozwijająca się forma m-learningu, czyli edukacji za pomocą urządzeń mobilnych, takich jak tablety czy telefony, pozwala na zdobycie odpowiedniej wiedzy bez konieczności

fizycznej obecności na zajęciach w szkole. Nauczyciel wykorzystujący tę formę pracy z uczniami może uzupełniać przekazywane przez siebie treści linkami do internetowych zasobów, w których podopieczny może znaleźć rozwinięcie poruszanych na lekcjach kwestii lub zobaczyć dodatkowe multimedialne materiały związane z tematem, który go szczególnie interesuje, np. wywiady z pisarzami, kroniki filmowe czy doświadczenia fizyczne. Telematyka w szczególności ułatwia pracę z uczniami chorymi i niepełnosprawnymi. Pozwala też w bezpieczny sposób oswoić się z nauczycielami i obowiązkami lekcyjnymi w przypadku ucznia z nerwicą szkolną.

## **Edutainment, czyli edukacja rozrywkowa**

Internet można także w skuteczny sposób wykorzystać tak, aby za pomocą

gier, czyli formy rozrywki bliskiej młodemu pokoleniu, zobrazować światy przedstawione znanych tekstów kultury. Sieciowe gry strategiczne i fabularne nauczyciel może potraktować jako znakomite narzędzia do tworzenia światów i unaoczniania historycznych, społecznych czy ekologicznych zjawisk. Zarówno PBeM, czyli gry polegające na wymianie informacji o stanie rozgrywki i zmianach fabularnych za pomocą e-maili, MUD, czyli gry na żywo rozgrywane przez Internet przy użyciu interfejsu tekstowego, czy CRPG i MMORPG, czyli komputerowe gry fabularne umożliwiające poruszanie się dużej liczby graczy po wirtualnym świecie zaplanowanym przez Mistrza Gry, użyte przez nauczyciela w niekonwencjonalny sposób mogą stać się przestrzenią do poznania przez uczniów bestiarium greckiej





mitologii, świata XVII-wiecznej Sarmacji czy atmosfery panującej podczas uczyt opisanej przez Platona.

Z kolei serious games, czyli tzw. poważne gry, przygotowane głównie przez ONZ i poruszające ważne tematy takie jak totalitaryzm oraz kłęski żywiołowe, czy newsgames, czyli gry komentujące bieżące wydarzenia, można wykorzystać, by przedstawić istotne problemy współczesnego świata. Uczeń angażujący się w budowę indiańskiej wioski przy okazji zabawy dowiaduje się o zagadnieniach zrównoważonego rozwoju, problemie głodu w krajach rozwijających się czy zasadach działania organizacji humanitarnych. Z kolei planując własne zoo, poznaje zwyczaje zwierząt, ich potrzeby oraz warunki niezbędne do zapewnienia im godziwego życia w niewoli.

Uczenie się za pośrednictwem komputera jest dla uczniów nie tylko bardziej atrakcyjne za względu na audiowizualną formę przekazywanych treści, lecz także znacznie mniej stresujące.

## Net-art, czyli sztuka interaktywna

W nowoczesnej edukacji warto również wykorzystać kreatywny potencjał uczniów. Internet dostarcza wiele narzędzi pomagających w rozwijaniu twórczego myślenia i rozbudzaniu wyobraźni. Nauczyciel w ramach zadań domowych może zlecić uczniom stworzenie tematycznego bloga, który nie tylko nadaje się do prezentacji efektu pracy (jak ma to miejsce w przypadku stron internetowych), lecz także umożliwi innym uczniom komentowanie wpisów autora. Tworzenie blogów sprawdza się znakomicie podczas projektów wyjazdowych, np. na temat historii sztuki. Uczniowie wyposażeni zwykle w telefony z aparatami cyfrowymi mogą nie tylko publikować na blogach zdobyte podczas wycieczki informacje, lecz także udostępnić zdjęcia.

Warto także wykorzystać w pracy z uczniami programy, takie jak np. Prezi, służące do tworzenia multimedialnych prezentacji, które – zrywając z linearnym prezentowaniem treści – znacznie lepiej niż inne formy w nauczaniu uaktywniają uczniów i skłaniają ich do tworzenia własnych narracji. Podobnie rozwijające twórczo jest podkładanie własnych napisów do cudzych filmów, co umożliwia w dość łatwy sposób program Overstream. Uczniowskie remiksy mogą polegać na wymyślaniu nowych dialogów do lekturowych adaptacji filmowych czy nowych treści do politycznych przemówień. Z kolei dzięki serwisom typu text-to-movie, takim jak np. GoAnimate.com czy ToonDoo.com, można w stosunkowo łatwy sposób stworzyć własny film animowany. Do pracy w tworzeniu szkolnej gazety elektronicznej nieocenioną pomocą może być natomiast Qmam.

## E-dzienniki, czyli internetowe oceny

Nauczyciele mogą wykorzystywać komputer nie tylko do przygotowania się do lekcji, opracowania materiałów pomocniczych

i testów oraz do pracy z wychowankami, lecz także do oceniania uczniów. Pomocne w tym są dzienniki elektroniczne umożliwiające stały kontakt zarówno między nauczycielami, jak i z uczniami oraz ich rodzicami. W zależności od komplikacji systemu, w którym zostały przygotowane, nauczyciele mogą dzięki nim wpisywać różnego typu stopnie (tradycyjne, opisowe lub procentowe), liczyć średnie z ocen, przechowywać dane o uczniach, a także zapowiadać sprawdziany czy załączać pliki do czytania na lekcję. Dodatkową pomoc w kontrolowaniu samodzielności uczniów oferuje nauczycielom system antyplagiatowy, na którego używanie zdecydowało się już wiele uniwersytetów i szkół. Można dzięki niemu w łatwy sposób zidentyfikować nieuprawnione zapożyczenia z cudzych tekstów.

Uczniowie dzisiejszej szkoły prawdopodobnie będą studiować i pracować w świecie Internetu 2.0. Będzie on nie tylko miejscem powstawania najnowocześniejszych technologii komputerowych, lecz także urzeczywistnieniem wizji „wirtualnych uniwersytetów”, z multimedialnymi bibliotekami, międzynarodowymi sieciami laboratoriów, szeroką ofertą aplikacji symulacyjnych oraz e-learningowych umożliwiających twórczym nauczycielom modyfikację programów edukacyjnych. Ważne jest, żeby w tym świecie niedalekiej przyszłości rozwojowi technologii towarzyszyła również przemiana nauczyciela, który gotowy będzie kształcić przyszłych lekarzy telemedycyny, projektantów awatarów, mechatroników, geomikrobiologów czy cyfrowych architektów tworzących wirtualne budynki dla reklamodawców. Aby futurologiczne plany dotyczące edukacji XXI wieku mogły się ziścić, już dziś nauczyciel powinien wejść w rolę wszechstronnego animatora, wskazującego uczniom drogę do wiedzy i kształcącego w nich umiejętność refleksyjnego i krytycznego poruszania się w gąszczu informacji.