

# Cyfryzacja w edukacji przedszkolnej

---

## Część II

Agata Rutkiewicz

### Nauczyciel i uczeń w realiach społeczeństwa informacyjnego

W ciągu ostatnich kilku wieków tempo rozwoju nauki i techniki przyspieszyło tak bardzo, że ludzki umysł musi równie szybko za tymi zmianami podążać. Młode pokolenie nie zna już płyt winylowych czy kaset VHS – następne pokolenia mogą nie poznać płyt CD/DVD. Ilość wiedzy zgromadzonej przez wieki zaczyna nas przytłaczać, a za sprawą nowoczesnych

technologii staje się ona łatwo i ogólnie dostępna. Postępująca globalizacja sprawia, że informacja w sposób bardzo szybki rozprzestrzenia się po świecie. Te czynniki sprawiają, iż stajemy się społeczeństwem na stałe zanurzonym w informacji. Stary model – oparty na gromadzeniu informacji – jest nie tylko nieskuteczny, ale staje na drodze do dalszego rozwoju.

## Spółeczeństwo informacyjne

W wielu społeczeństwach wprowadzany jest nowy model zarządzania wiedzą – oparty na umiejętnym wyszukiwaniu, sortowaniu i przetwarzaniu informacji, które nas otaczają. Taka transformacja przebiega dzięki przenikaniu się świata realnego i cyfrowego. Nowoczesne technologie nie tylko mogą, ale nawet muszą stać się narzędziem, które wspomogę rozwój człowieka, ułatwiając mu nadążenie za tempem przemian i przyrostem informacji. Najnowsze zdobycze nauki i techniki wykorzystywane są każdego dnia w otaczającym nas świecie.

W obecnej sytuacji transformacja do etapu społeczeństwa informacyjnego wydaje się nieunikniona. Dlatego musi zmienić się system edukacyjny. Nowoczesna technika może stać się nieocenioną pomocą, a przede wszystkim doskonałym narzędziem do osiągnięcia tego celu.

Dziś mamy do czynienia z nowym modelem ucznia i w pewien sposób z nowym światem edukacji, w którym, aby dotrzeć do ucznia, trzeba posługiwać się zupełnie innym zestawem narzędzi niż w XX wieku. „Nowy uczeń” w społeczeństwie informacyjnym wymaga zupełnie nowego podejścia do nauczania, dzięki któremu będzie potrafił przetworzyć docierające do niego informacje w wiedzę. Tradycyjna kreda, tablica i nauczyciel pracujący starymi metodami edukacyjnymi mogą okazać się niewystarczające do zapewnienia skutecznej edukacji. „Nowy uczeń” potrzebuje „nowego nauczyciela”, który będzie w stanie pracować przy pomocy nowoczesnych urządzeń, oprogramowania i internetu. Dlatego obecnie niezbędne są narzędzia i umiejętności do interakcji z „mediami wiedzy”. Dzisiejszy stan techniki w pełni to umożliwia, stawiając właśnie na interakcję. Takie interaktywne sposoby nauczania są wielokrotnie skuteczniejsze niż tradycyjny model wykładowy i właśnie dzięki interaktywności wcale nie musi prowadzić do alienacji młodego pokolenia<sup>1</sup>.

## Edukacja multimedialna

Polska edukacja wchodzi w erę cyfryzacji coraz szybszymi krokami. Aby nadążyć za tempem narzuconym przez postęp technologiczny czerpiemy z doświadczeń innych krajów. Próbujemy wykorzystywać to, co najlepsze w modelu skandynawskim, opartym na dużej autonomii nauczania, i to, co najlepsze w modelu brytyjskim, stawiającym na nowe technologie. Jedną z fundamentalnych zmian w ramach usprawnienia edukacji w polskich szkołach był program „Cyfrowa Szkoła”. Projekt, niewątpliwie zainspirowany działaniami u naszych europejskich sąsiadów, powstał w 2012 roku<sup>2</sup>. Dał on dużą szansę polskiej edukacji, aby mogła sprostać potrzebom cywilizacyjnym i dogonić rozwijające się, nowe społeczeństwo informacyjne. Projekt ten miał w swoim założeniu rozwijać umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Wyżej wymienione działania wynikają również z faktu, iż zmienił się model spędzania wolnego czasu wśród dzieci. Nasi uczniowie pożytkują wiele chwil przed komputerem. Z badań wynika, że najczęściej korzystają z gier komputerowych i możliwości komunikowania się z przyjaciółmi, ale szukają również w sieci informacji potrzebnych do przygotowania się do zajęć. Zależy nam na tym, aby nasi uczniowie, już od najmłodszych lat, potrafili w sposób świadomy korzystać z treści dla nich przeznaczonych. Umiejętność korzystania z cyfrowych zasobów edukacyjnych to jedna z kompetencji, które i nauczycielom, i uczniom są niezbędne w nauczaniu/uczeniu się. To klucz do zrozumienia współczesnej multimedialnej edukacji<sup>3</sup>.

Przestrzeń życia współczesnego dziecka zmienia się dość gwałtownie. Pojawiają się wciąż nowe źródła kształtujące dziecięce przeżycia i doświadczenia. Środowisko, w którym ono wzrasta, tworzy nie tylko to, co dzieje się w jego bezpośrednim otoczeniu, ale również to, co dociera do niego dzięki przekazowi pośredniemu, a więc za

pomocą mediów elektronicznych. Dziecko żyje w świecie zdominowanym przez „nowe media”. W XXI wieku zdobycie przez dziecko fundamentalnej wiedzy o świecie jest równoznaczne z wkroczeniem w świat multimedialny. Między innymi dlatego korzystanie z mediów elektronicznych rozpoczyna się tak wcześnie. Już dwu- i trzylatki codziennie oglądają programy telewizyjne, odtwarzają płyty CD (średnio 45 minut), a z biegiem lat czas przeznaczony na odbiór mediów wydłuża się, nierzadko do 3–4 godzin w ciągu dnia. Dzieci w wieku szkolnym coraz częściej, oprócz telewizji, korzystają z gier komputerowych, internetu, a także z telefonu komórkowego<sup>4</sup>.

Dziecko chętnie – z dużym zaciekawieniem i zaangażowaniem – zanurza się w kolorową przestrzeń mediów cyfrowych. Kontakt najmłodszych z obiektem poznania następuje przez symboliczne reprezentacje tego obiektu. Rzeczywistość przedstawiona w formie syntez, kopii, modeli staje się dla dziecka bardzo atrakcyjna, ale jednocześnie „zaborcza”, zmuszająca do przyjmowania ogólnie obowiązujących wzorców zachowań, opinii, poglądów, różnych stylów życia. Świat kreowany w mediach, często inny niż rzeczywisty, jest upozorowany, nierzadko konkurencyjny do istniejącego, jest ambiwalentny w swej wymowie i treści, pełen sukcesów, dobrobytu, niezwykłości, nowych szans i możliwości. Taki świat medialny wtargnął bardzo mocno do życia dziecka przez stały, permanentny z nim kontakt na ekranie telewizora czy komputera.

### **Media – szansa czy zagrożenie?**

Prawidłowe korzystanie przez dziecko z mediów niesie ze sobą pozytywne skutki. Najmłodszy rozwija w ten sposób sfery poznawcze, emocjonalne, poznają modele zachowań, analizują relacje społeczne i międzyludzkie.

Media są dzisiaj dla dzieci od najmłodszych lat ważnym źródłem wiadomości z różnych dziedzin nauki, techniki, kultury. Wiadomości uży-

skane tą drogą tworzą zakres spostrzeżeń, wyobrażeń i zostają przez dziecko zapamiętane. W ten sposób stanowią znaczącą bazę dla kształtowania pojęć. Należy przy tym zauważyć, że w szerokim zakresie są to zupełnie nowe wiadomości, nieznanne z innych źródeł. Media stanowią ważną rolę w rozwijaniu zainteresowań różnymi zjawiskami, wydarzeniami, rozbudzając w dziecku ciekawość poznawczą. Dobre pod względem edukacyjnym przekazy medialne stają się bogatym źródłem, umożliwiającym efektywne uczenie się. Nowe szanse edukacyjne stwarza dzisiaj internet. Najmłodszy użytkownicy korzystają z gier komputerowych, z poczty elektronicznej, pogawędek sieciowych, z plików internetowych. Powstają strony oraz serwisy internetowe, tworzone wyłącznie z myślą o najmłodszych internautach, a także prywatne strony www prowadzone przez dzieci. Internet umożliwia im wybór i aktywne uczestnictwo w tworzeniu przekazów i prezentowaniu ich innym użytkownikom mediów<sup>5</sup>. Sieć internetowa daje dzieciom szybki dostęp do ogromnych zasobów różnych informacji. Coraz więcej pojawia się wartościowych programów multimedialnych, które wywołują aktywność poznawczą, umożliwiają działanie w dowolnym tempie, motywują do uczenia się, korzystania z różnych źródeł.

Dzieci coraz częściej łączą różne aktywności: „czytają” na komputerze, jednocześnie oglądając telewizję i słuchając płyt. Jest to przykład nowoczesnej formy dystrybucji. Możliwość digitalizacji całej gamy różnych sposobów komunikacji, a więc nie tylko za pomocą pisma, ale również form wizualnych związanych z ruchomym obrazem, dźwiękiem i mową. Należałoby postrzegać to zjawisko jako konwergencję, a więc zbieżność, a nie rozbieżność używania mediów. Często pozostają one w układzie komplementarnym – uzupełniają się nawzajem.

Niestety media elektroniczne stwarzają również zagrożenia dla rozwoju i edukacji dziecka, często wywołują zmiany o charakterze destrukcyjnym w różnych sferach osobowości<sup>6</sup>. Codzienny,

nierzadko dość długi kontakt dziecka z telewizją i innymi mediami budzi niepokój lekarzy – zauważają oni związek pomiędzy nieracjonalnym korzystaniem z mediów przez dziecko a wzrostem liczby chorób dziecięcych: oczu, układu kostnego, nerwowego, alergii. Dostrzega się również zagrożenia dotyczące sfery poznawczej osobowości dziecka (bierność intelektualna, relatywizm poznawczy, moralny, nabywanie tzw. świadomości medialnej), sfery emocjonalnej (poczucie lęku strachu, nadmierna pobudliwość, koszmary senne), zachowań (agresywność, wzrost poziomu agresji, znieczulenie na agresję w życiu realnym, fantazje agresywne). Zagrożeniem dla dziecka mogą być używane w nieodpowiedni sposób lub źle dobrane do wieku gry komputerowe, niepożądane e-mailowe korespondencje, a wreszcie – uzależnienie od komputera i internetu.

Gry internetowe umożliwiają graczowi „wejście” w wirtualną rzeczywistość, w interaktywne, trójwymiarowe środowisko – dzięki specjalnie tworzonej do tego celu technologii. W pełni trójwymiarowa, przestrzenna grafika oraz dźwięk, możliwość poruszania się, dotykania i przemieszczania wirtualnych przedmiotów umożliwia graczowi poczucie „bycia” wewnątrz, funkcjonowania w wirtualnej rzeczywistości. Nasuwa się w tym miejscu pytanie: czy współczesne dzieci, dla których rzeczywistość wirtualna stawać się będzie dominującym środowiskiem życia, będą potrafiły nawiązywać i podtrzymywać bezpośrednie, międzyludzkie kontakty? Czy rzeczywistość wirtualna nie stanie się dla nich bardziej atrakcyjna niż naturalne środowisko ich życia?

Świadomość zagrożeń, jakie stwarzają „nowe media”, a także znajomość zasad funkcjonowania świata wirtualnego może nam pomóc w ochronie i sporządzeniu drogowskazów dla naszych podopiecznych. Możemy skupić ich uwagę na nowych i często niezastąpionych przez inne źródła wiedzy zaprezentowanej w przystępny dla młodego pokolenia sposób.

## Zakończenie

Codzienną przestrzeń dziecka tworzą „nowe media” – warto w związku z tym zastanowić się nad relacją młodego człowieka z medialnym zróżnicowaniem. Jakie są skutki tej interakcji oraz co my, jako życiowi przewodnicy najmłodszych, możemy zrobić, żeby jak najlepiej tę sytuację wykorzystać do celów edukacyjnych? W jaki sposób możemy przesłać informacje, którymi dzieci są bombardowane? Dzięki jakim pomocniczym programom komputerowym możemy chronić ich aktywność w sieci? Czy młode i starsze pokolenie może czerpać wzajemnie z własnych doświadczeń i zasobów wiedzy, które tak bardzo zaczynają się od siebie oddalać? A może różnice są tylko pozorne, a dobrze znane nam książki, elementarze i gry edukacyjne po prostu nie są już preferowane w papierowej formie i znalazły inne miejsce w świecie?

## Przypisy

- <sup>1</sup> *Szkoła XXI wieku*, [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com), data dostępu: 25.07.2018.
- <sup>2</sup> *Cyfrowa szkoła*, [www.men.gov.pl](http://www.men.gov.pl), data dostępu: 25.07.2018.
- <sup>3</sup> *Nauczyciel z klasą*, „Biuletyn Stowarzyszenia Nauczycieli Edukacji Początkowej” 2012, nr 1.
- <sup>4</sup> J. Izdebska, *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teoria, badania, edukacja medialna*, Białystok 2007.
- <sup>5</sup> I. Pulak, *Dziecięcy świat w Internecie-potrzeby i niebezpieczeństwa*, w: S. Juszczyk, I. Polewczyk, *Dziecko w świecie wiedzy, informacji i komunikacji*, Toruń 2005.
- <sup>6</sup> M. Braun-Gałkowska, I. Ulik, *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Warszawa 2000.

---

## Agata Rutkiewicz

Wicedyrektorka Niepublicznego Przedszkola Akademii  
Małego Europejczyka w Szczecinie.