

Ewelina Strawa

Uniwersytet Jagielloński

JAK UCZYĆ LUDZI POKOLENIA SIECI? ROZTERKI DIGITALNEGO IMIGRANTA

HOW TO TEACH DIGITAL NATIVES? DILEMMAS OF A DIGITAL IMMIGRANT

Czy rzeczywiście dwa światy?

Kiedy w 2001 roku amerykański dydaktyk Marc Prensky opublikował artykuł *Digital natives, Digital Immigrants*¹ różnice między digitalnymi imigrantami a dziećmi sieci wydawały się dość wyraźne. Prensky podkreślał, że największym problemem współczesnej edukacji jest fakt, że nauczyciele, będący *digital immigrants*, nie wiedzą jak nauczać ludzi pokolenia sieci. Po dziesięciu latach nadchodzi czas na weryfikację tych twierdzeń i wielu badaczy, w tym twórca rozróżnienia², zauważa, że wskazana opozycja jest dzisiaj coraz mniej znacząca: starsze pokolenia nabywają umiejętności korzystania z technologicznych innowacji i często są w tym biegłejsze niż dzieci internetu³. Teoretycznie na zawsze pozostanę digitalnym imigrantem (komputer z dostępem do internetu towarzyszy mi zaledwie od 12 lat, telefon komórkowy posiadam od 10) i zawsze, gdy myślę o zaznaczonej w tytule artykułu opozycji, przypomina mi się film z YouTube, który nazwano: *Learning and Motivation in the 21st Century*⁴. Przedstawia on kilkoro amerykańskich dzieci zwracających się do swojego nauczyciela takimi słowami: „Uczymy się inaczej niż Ty. Nie przygotowuj nas do swojego świata - przygotowuj nas do naszego”. Ten zrealizowany po amatorsku krótki film, zwraca uwagę na niezwykle realny, przynajmniej w polskiej rzeczywistości, problem⁵.

¹ Publikacja dostępna w wersji elektronicznej pod adresem: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (dostęp 10.05.2012)

² Zob. M. Prensky, *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. Publikacja dostępna w wersji elektronicznej: http://innovateonline.info/pdf/vol5_issue3/H._Sapiens_Digital__From_Digital_Immigrants_and_Digital_Natives_to_Digital_Wisdom.pdf (dostęp 1.05.2012)

³ Zob. D. Holton, *The Digital Natives/Digital Immigrants Distinction Is Dead, or at Least Dying*, 19.03.2010 – (<http://edtechdev.wordpress.com/2010/03/19/the-digital-natives-digital-immigrants-distinction-is-dead-or-at-least-dying/>).

⁴ Zob. http://www.youtube.com/watch?v=K_6GUx1Zx0w&feature=related (dostęp 20.11.2010)

⁵ Por. M. Żylińska, *Szkoła szkodzi na mózg*, *Polityka*, 2010, nr 36 (2772), s. 28-30.

Refleksyjne „Sieciaki” i współcześni autystycy

Postęp technologiczny zmienia i musi zmieniać nasze spojrzenie na edukację - bez wątpienia nie da się nauczać wciąż tymi samymi metodami. Pierwszym i najważniejszym krokiem, jaki powinien wykonać nauczyciel, by móc lepiej komunikować się ze swoimi podopiecznymi, jest wyrażenie chęci zrozumienia odmienności tych młodych ludzi. Żeby uczyć młodzież dialogu z innym człowiekiem i później z dziełem, co jest niezwykle ważnym celem edukacji polonistycznej, trzeba najpierw samemu chcieć wejść z nimi w dialog. Panuje wiele krzywdzących przekonań na temat młodego pokolenia: jedni badacze zachwycają się digitalnymi tubylcami, inni patrzą z przerażeniem na „Sieciaki”, utożsamiając je z osobami uzależnionymi od internetu⁶.

Manuel Castells w *Spółczesności sieci* przewidywał, że „świat multimediów będą zaludniać dwie zasadniczo odmienne populacje: wchodzących w interakcje [the interacting] i wciąganych w interakcje [the interacted]”⁷. Rzeczywiście z jednej strony znamy młodych ludzi, którym media pomagają tworzyć coraz głębsze relacje z przyjaciółmi, koordynować spotkania twarzą w twarz, umożliwiając im lepsze poznawanie się poprzez dzielenie pasji i bycie razem pomimo odległości fizycznej. Niewątpliwie o takiej grupie piszą twórcy raportu *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*⁸. Badacze z Centrum Badań nad Kulturą Popularną Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej podkreślają, że:

w współczesnych urządzeniach telekomunikacyjnych drzemie niezwykle potencjał uspołeczniający, są one wręcz maszynami do wytwarzania więzi i relacji, zaś jedynie, czego należy się obawiać, to nadmiar możliwości i wyborów społecznych, których one dostarczają. Oznacza to, że sieć relacji społecznych nie była nigdy gęstsza niż dziś, nigdy też wcześniej technologie nie eliminowały ograniczeń stwarzanych przez czas, przestrzeń, barier społecznych, politycznych i kulturowych w takim stopniu, jak ma to miejsce dziś⁹.

Młodzi ludzie, z którymi badacze przebywali, by zrozumieć wpływ mediów na ich codzienne życie, powtarzali, że komputer nie zastąpi prawdziwych spotkań (taka relacja pozostała dla nich wciąż najbardziej wartościową formą kontaktu); wyrażali ograniczone zaufanie do rozmów ekran – ekran i kontaktowania się z nieznajomymi. Trudno jednak przemilczeć, że autorzy raportu starali się dotrzeć do młodzieży, która posiadała duży krąg znajomych. Były to osoby otwarte, szybko nawiązujące kontakty, posiadające swoje pasje i grono najbliższych przyjaciół, którzy ich akceptowali i z którymi intensywnie spędzali wolny czas.

Niestety obok refleksyjnych użytkowników nowych mediów są także ci, którzy na całe dni, tygodnie, a nawet lata zamykają się w swoich pokojach - narkomani internetu. I tak jak w przypadku każdego uzależnienia, przyczyny problemu są różne, m.in.: odrzucenie przez rówieśników, niskie poczucie własnej wartości, brak porozumienia z rodzicami czy fakt, że wszystko lepiej im wychodzi na ekranie komputera, a skutki straszne – izolacja,

⁶ O stereotypach na temat młodego pokolenia ciekawie pisze R. Zydel w artykule *Młodzi w krzywym zwierciadle*, Harvard Business Review Polska, 2010, nr 10, s. 55-65.

⁷ M. Castells, *Spółczesność sieci*, tłum. M. Marody, Warszawa 2008, s. 376.

⁸ M. Filiciak, M. Danielewicz, M. Halawa, P. Mazurek, A. Nawrotny, *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze. Raport Centrum badań nad Kulturą Popularną SWPS*, Warszawa 2010. Raport powstał w ramach grantu *Nowe media a uczestnictwo młodych Polaków w kulturze* ze środków operacyjnych w programie Obserwatorium Kultury Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego administrowanym przez Narodowe Centrum Kultury i jest dostępny w wersji elektronicznej: <http://bi.gazeta.pl/im/6/7600/m7600446.pdf> (dostęp 10.12.2012).

⁹ M. Krajewski, *Stan czuwania*, w: *Młodzi i media...*, dz. cyt., s. 37.

osamotnienie, rezygnacja z życia, czasami próby samobójcze¹⁰. Profesor Gary Small, psychiatra z University of California w Los Angeles uważa, że:

ai, którym internet towarzyszy stale od dzieciństwa, coraz bardziej przypominają ludzi chorych na autyzm. Mają problemy z komunikowaniem uczuć, rozumieniem cudzego punktu widzenia i utrzymywaniem relacji społecznych: unikają kontaktu wzrokowego, słabo radzą sobie z odczytywaniem mowy ciała (...). Zapamiętują oni mnóstwo informacji, ale nie potrafią ich interpretować ani zrobić z nich użytku – kreatywność bardzo się dziś ceni, ale coraz mniej ludzi jest do niej zdolnych¹¹.

Dlatego właśnie należy podkreślać z podwójną mocą, że kształtowanie kompetencji komunikacyjnych uczniów jest jednym z podstawowych zadań, jakie stoją przed nauczycielem polonistą. Nie ulega wątpliwości, że sprawne porozumiewanie się jest umiejętnością kluczową człowieka XXI wieku. Badacze wymieniają ją zawsze wśród kompetencji, jakie pozwalają młodej osobie osiągnąć sukces w życiu zawodowym i osobistym¹². Z kolei sprawne porozumiewanie się z innymi przenosi się także na umiejętność rozmowy z dziełem literackim. Jak jednak uczyć dialogu z tekstem, skoro tak ciężko przekonać do sięgnięcia po książkę?

Czytanie? *I (don't) like it!*

Wyniki sondażu Pracowni Badań Czytelnictwa Biblioteki Narodowej są zatrważające: według nich w 2010 roku aż 56% Polaków nie sięgnęło po żadną książkę. 46% badanych przyznało, że w ciągu ostatniego miesiąca nie zdarzyło im się przeczytać tekstu (mógł to być także artykuł opublikowany w Internecie) dłuższego niż trzy strony¹³. Okazało się, jak píše w komentarzu do wyników badań Roman Chymkowski, że:

istnieją (...) uczniowie, którzy nie muszą czytać nawet streszczeń lektur szkolnych, księgarze, którzy nie zapoznają się z katalogami wydawniczymi, lekarze, którzy nie mają potrzeby zdobycia dodatkowej wiedzy, prawnicy niezainteresowani nowymi ustawami czy rozporządzeniami. Jak się okazuje, można radzić sobie w szkole i na uczelni, można funkcjonować w zawodzie, także takim zakładającym wyższe wykształcenie, będąc praktycznie poza tym, co angielszczyzna określa mianem literacy. 25% Polaków z wykształceniem wyższym nie miało kontaktu z żadną książką w ciągu roku, a 20% nie czytało w ciągu ostatniego miesiąca żadnego tekstu dłuższego niż trzy strony¹⁴.

W obliczu spadku czytelnictwa trzeba po raz kolejny zastanowić się nad tym, w jaki sposób przywrócić modę na czytanie? Sojuszników w walce o młodego czytelnika można szukać między innymi w Internecie (portale społecznościowe, blogi - nie tylko literackie¹⁵) oraz innowacyjnych rozwiązaniach technologicznych.

¹⁰ Dramatyczne historie nastolatków uzależnionych od Internetu oraz ich rodzin opisuje V. Ozminkowski w artykule *Bunt zamkniętego pokoju*, Newsweek, 2011, nr 11, s. 23-25.

¹¹ Cyt. za: J. Nikodemską, *Jak nas psuje Facebook*, „Focus”, 25.03.2011 (<http://www.focus.pl/cywilizacja/zobacz/publikacje/jak-nas-psuje-facebook/nc/1/>)

¹² Zob. E. Strawa, *Metoda projektu jako narzędzie służące kształtowaniu kompetencji komunikacyjnych uczniów w: Dylematy wychowania i kształcenia*, red. A. Augustyn, A. Bodanko i N. Niestolik, Łódź 2011.

¹³ Zob. *Spółeczny zasięg książki 2010*, oprac. O. Dawidowicz-Chymkowska, I. Koryś, <http://www.bn.org.pl/download/document/1297852803.pdf> (dostęp 1.04.2011)

¹⁴ R. Chymkowski, *Wylączeni z kultury pisma. Komentarz do badań społecznego zasięgu książki*, <http://www.bn.org.pl/download/document/1297852774.pdf> (dostęp 1.04.2011)

¹⁵ Okazuje się, że m.in. blogi „szafiarek” (dziewcząt, które próbują swoich sił w internetowym świecie mody, proponując własne stylizacje) mogą okazać się wspaniałym miejscem rozpowszechniania mody na czytanie. Oto jedna z wypowiedzi osoby komentującej wpisy blogerki: „Zainspirowałaś mnie do przeczytania książki

Według wyników sondażu przeprowadzonego wśród 25 tys. młodych ludzi w 25 krajach europejskich, 38% dzieci w wieku 9-12 lat przyznaje, że ma profil na portalu społecznościowym. W przypadku nastolatków (13-16 lat) ten odsetek wynosi już 77%¹⁶. Okazuje się więc, że takie wspólnoty mogą być skutecznym środkiem docierania do młodzieży.

Dzisiaj największą popularnością w Polsce, wśród tego typu portali, cieszy się Facebook. Zaraz po ogłoszeniu wyników badań BN na portalu powstało wydarzenie pod wiele mówiącym tytułem „Cały Facebook czyta”. Twórcom akcji towarzyszą słowa Alojzego Żółkowskiego: „Łatwiej niektórym książkę napisać niż drugim ją przeczytać”. W opisie inicjatywy przeczytamy: „Wydarzenie [zostało] utworzone przez miłośników czytania dla miłośników czytania. To wy nadajecie mu kształt! Może przy okazji uda nam się zachęcić innych, ale nic na siłę”¹⁷. Uczestnicy wydarzenia (a jest ich już 43 320) codziennie polecają sobie książki, piszą, co ostatnio przeczytali, co ich zachwyciło, rozczarowało i robią to niezwykle przekonująco, rzeczowo.

Kolejnym bardzo entuzjastycznym działaniem było ogłoszenie „Manifestu Czytelniczego - czytam dla przyjemności”. Jego twórcy piszą, że:

(...)Czytelnik jest przyjacielem świata rzeczywistego i napisanego. Pomiedzy stronami, kartkami, książkami żyjemy między wami. Nie będziemy więcej stać z boku, ukradkiem wczytywać się w książkę, dumnie stajemy przed wami. Nie jesteśmy nudziarzami! Kto powie, że czytanie jest zbędne. Niech też krzyknie myślenie to brednie! Będziemy chodzić po ulicach, kawiarniach i pubach. Będziemy czytać dla przyjemności zamiast włączać smętne wiadomości¹⁸.

Ponad 18 tys. fanów zdobyła akcja „Ustap miejsca czytającemu”, której zwolennicy przyklejają w autobusach, tramwajach, metrze, pociągach wlepki ze wspomnianym hasłem, by zapewnić czytającym godne warunki zatapiania się w lekturze. Bez liku innych tego typu inicjatyw.

Czy rzeczywiście pomysłodawcy wspomnianych akcji są w stanie przywrócić modę na czytanie? Jedni wierzą, inni wątpią, komentując: „Kampania czytania na Facebooku to raczej sztuka dla sztuki, bo zrzesza ludzi, którzy i tak czytać lubią (...). Na takich, którzy książki od 20 lat nie mieli w rękę, nie podziała”¹⁹. Można zastanawiać się także, ile w tych wydarzeniach prawdziwej troski o czytelnictwo, a na ile wspomniane inicjatywy stanowią okazję do wypromowania instytucji/firm, które daną akcję organizują²⁰.

Emilly Giffin – od czasu Twojego postu przeczytałam jej wszystkie książki!!!!:) łącznie z tą najnowszą:) Bardzo Ci dziękuję, że pozwoliłaś nam wkraść się w swoje życie;) a Twój blog jest pozytywnym kopniakiem(...)

¹⁶ Zob. *Drugo dzieci w sieci* (wiadomość z dnia 18.04.2011 na stronie Przedstawicielstwa Komisji Europejskiej w Polsce) http://ec.europa.eu/polska/news/110418_portale_spolecznosciowe_pl.htm Pełny raport (S. Livingstone, K. Ólafsson, E. Staksrud, *Social Networking, age and privacy*) do pobrania w wersji elektronicznej: <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20Online%20reports.aspx>

¹⁷ <http://www.facebook.com/event.php?eid=202810309732437&ref=> (dostęp 25.05.2011)

¹⁸ <http://www.antykwarjat-mit.pl/czytaj-dla-przyjemnosci>

¹⁹ http://wiadomosci.gazeta.pl/Wiadomosci/1,80708,9155751_Caly_Facebook_czyta_Ustap_miejsca_czytającemu_.html#opinions (nick: „mara_magielnikow”)

²⁰ Mieszane uczucia budzi akcja organizowana przez sieć pizzerii, której celem, jak czytamy na stronie projektu, ma być „wykształcenie w najmłodszych uczniach przekonania, że czytanie książek nie musi kojarzyć się z przykrym obowiązkiem”. Dzieci ze szkół, które zgłoszą się do akcji „Book It” po przeczytaniu 5 książek otrzymują darmową... pizzę. Klasa, której uczniowie „połkną” najwięcej pozycji, zostanie zaproszona na kolację do wspomnianej pizzerii. I rzeczywiście do konkursu zgłaszają się nauczyciele, bo jak sami twierdzą: „Każda forma zachęcania dzieci do czytania jest godna uwagi”. (http://www.ksiazka.net.pl/index.php?id=4&tx_ttnews%5Btt_news%5D=7849).

Być może innym sposobem na motywowanie do czytania jest wyposażanie uczniów w mobilne urządzenia: czytniki elektroniczne. Z badania prowadzonego przez Harrison Group w Stanach Zjednoczonych wynika, że właściciele „gadżetów” takich jak iPad (Apple), Kindle (Amazon) czy SonyReader przeznaczają więcej czasu na czytanie książek, czasopism i gazet niż osoby nieposiadające takich urządzeń (w zależności od marki - od 50 do 75% więcej czasu w przypadku czasopism i między 25 a 45% więcej czasu jeśli chodzi o książki). Okazało się, że przebadane osoby od momentu zakupu czytnika, przeznaczają o 25% mniej czasu na oglądanie telewizji i od 20 do 30% mniej na surfowanie w Internecie²¹.

Czytaj, jeśli chcesz osiągnąć w życiu sukces!

Często podkreśla się, że współcześni młodzi ludzie twardo stąpają po ziemi, że są wręcz pokoleniem pragmatystów. Być może czynnikiem motywującym ich do osiągnięcia po lekturę będą bardzo ciekawe wyniki badań Marka Taylora z Wydziału Socjologii Uniwersytetu Oksfordzkiego. Dowiódł on, że młodzi ludzie czytający książki mają większe niż ich rówieśnicy szanse na zrobienie kariery zawodowej. Badacz przeanalizował 17 200 osób, które wypełniły kwestionariusze ankiet dwukrotnie: w wieku 16 i 33 lat. Okazało się, że kobiety, które w wieku 16 lat czytały książki, miały 39-procentową szansę na osiągnięcie w wieku 33 lat wysokiej pozycji zawodowej. U kobiet, które książek nie czytały, szanse spadały do 25%. W przypadku mężczyzn odsetek ten wynosił 58% u lubiących czytać i 48% u tych, którzy nie czytali. Żadne inne działanie – uprawianie sportu, spotykanie się ze znajomymi, chodzenie do muzeum, kina, na koncerty, gotowanie, szycie – nie miało istotnego wpływu na późniejszą karierę²². Jednocześnie to samo badanie pokazało, że osoby, które grają w gry komputerowe zmniejszają swoją szansę na dostanie się na uczelnię wyższą: u chłopców z 24 do 19%, u dziewcząt z 20 do 14%.

Z pewnością jednak w badaniu nie wzięto pod uwagę, coraz bardziej popularnego w Stanach Zjednoczonych, nauczania za pomocą gier komputerowych (ang. *game-based learning*). Metodę tę promuje wspomniany wcześniej dydaktyk Marc Prensky, który jest autorem digitalnych podręczników (*Digital Game-Based Learning*). Również twórcy jednego z najważniejszych w świecie opracowań poświęconych trendom w nowoczesnej edukacji *The Horizon Report* (2011) uważają, że w perspektywie 2-3 lat *game-based learning* stanie się niezwykle istotne²³. Kolejne bowiem eksperymenty prowadzone na uczelniach wyższych potwierdzają, że gry są bardzo skutecznym narzędziem nauczania/uczenia się, ponieważ można za ich pomocą pracować indywidualnie, zespołowo i bardzo dużymi grupami, jeżeli trafiają one do sieci. O szansach i zagrożeniach tego nowego, dla nas wydaje się dość odległego, sposobu nauczania pisze Anna Janus-Sitarz w artykule *Nauczyciel polonista wobec digitalnego pokolenia nieczytającego książek. Nowy – stary język edukacji literackiej*. Badaczka zgadza się z tezą Prensky’ego, według której należy dostosowywać metody nauczania do nowych

²¹ Badanie zostało przeprowadzone wśród 1 816 konsumentów w wieku od 18 do 64 lat. Zob. A. Pham, *Read all about it! Device owners read more books, magazines and newspapers*, Los Angeles Times, 5.10.2010 (<http://latimesblogs.latimes.com/technology/2010/10/ereader-owners-read-more-books-magazines-newspapers.html>) (dostęp 12.05.2011)

²² *Reading at 16 linked to better job prospects* – University of Oxford, 8.04.2011 (http://www.ox.ac.uk/media/news_stories/2011/110804.html)

²³ Zob. L. Johnson, R. Smith, H. Willis, A. Levine, K. Haywood, *The 2011 Horizon Report*, Austin, Texas: The New Media Consortium 2011, ss. 20-23. Publikacja w wersji elektronicznej: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/HR2011.pdf> (dostęp 10.04.2011).

umiejętności uczniów, do ich potrzeb i zainteresowań, jednocześnie pokreśla, że gier nie można uważać za jedyną metodę, która spełnia ten warunek:

Podporządkowując się umiejętnościom uczniów, które i tak mają oni rozwinięte bez naszej pomocy, lekceważymy konieczność kształcenia u nich tych – ważnych z punktu widzenia społecznego – umiejętności, które coraz częściej są bardzo słabo rozwinięte, a mianowicie umiejętności słuchania; a także zdolności do dialogu i empatii, które rozwijać można jedynie podczas bezpośredniego kontaktu z drugim człowiekiem. Lekceważąc z kolei umiejętności poznawania zgodnie z zasadami porządku i linearności, pozbawiamy młodych ludzi szansy prawdziwego spotkania z literaturą, wymagającą wyświecenia, skupienia się na lekturze, podporządkowania tokowi narracji, wstępowania w rąbie innych, uruchomienia wyobraźni i refleksji²⁴.

Ciekawą formą pogodzenia tych dwóch spojrzeń, byłoby tworzenie gier komputerowych przez samych uczniów. Wydaje się, że w grach opartych na literaturze tkwi niezwykły potencjał: twórcy muszą poznać dzieło dokładnie, wnikać w motywacje bohaterów, by później ułożyć interesujący scenariusz; ci natomiast, którzy zamieniają się w graczy, bez znajomości lektury nie będą w stanie przechodzić do kolejnych etapów. Praca w grupach byłaby okazją do wspólnej refleksji nad książką, pokonywania przeszkód technicznych, szukania sojuszników wśród informatyków zajmujących się na co dzień tworzeniem gier; byłaby doskonałą szansą na zaszczepienie miłości (lub przynajmniej sympatii) do książek uczniom zainteresowanym matematyką, informatyką.

Czas na dialog, czyli miejsce komunikacji w *project-based learning*

We wspomnianym raporcie horyzontalnym podkreśla się, że świat, w którym przyjdzie żyć naszym wychowankom, będzie miejscem nieustannej współpracy, co zmusza nas do kolejnego zrewidowania metod nauczania i popularyzacji tych, które opierają się na pracy zespołowej. Oczekiwaniom świata XXI wieku wychodzi naprzeciw Ministerstwo Edukacji Narodowej, wprowadzając w gimnazjach obowiązek nauczania za pomocą metody projektu edukacyjnego²⁵. *Project-based learning* (PBL) jest wielką szansą i olbrzymim wyzwaniem, które jednak oplaca się podjąć.

Jedną z najważniejszych cech PBL jest zwracanie uwagi na komunikację: dotyczy to zarówno interakcji wewnątrz grupy (tzw. „metainterakcji”) jak i kontaktów z ludźmi spoza społeczności szkolnej (np. specjalistów, osób udzielających wywiadów, biorących udział w sondach ulicznych tworzonych przez uczniów)²⁶. Uczniowie, wykonując zadania podporządkowane wspólnemu celowi, muszą również dbać o atmosferę panującą w zespole: udzielać sobie rzetelnej informacji zwrotnej, uczyć się proszenia o pomoc, formułowania zastrzeżeń, argumentowania; okazywać otwartość wobec pomysłów innych np. poprzez aktywne słuchanie, szukanie mocnych stron partnerów. Wiedzą od początku, że pod tym

²⁴ A. Janus-Sitarz, *Nauczyciel polonista wobec digitalnego pokolenia nieczytającego książek. Nowy – stary język edukacji literackiej*, s. 93. Artykuł jest pokłosiem panelu dyskusyjnego poświęconego metodyce nauczania, zorganizowanego w ramach Festiwalu im. Jana Błońskiego (Wydział Polonistyki Uniwersytetu Jagiellońskiego, 6.04.2011). Publikacja w wersji elektronicznej: <http://dl.dropbox.com/u/504615/Referaty%20wyedytowane%20%28pdf%29/Dydaktyka%20w%20czasie%20marnym/Janus-Sitarz.pdf>. (dostęp 5.05.2011)

²⁵ Mowa o rozporządzeniu zmieniającym rozporządzenie w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (Dz. U. Nr 156, pozycja 1046).

²⁶ Jedną z podstawowych cech PBL jest wykonywanie przez uczniów zadań poza murami szkoły, a więc nawiązywanie kontaktów z osobami ze środowiska lokalnego.

kątem będą oceniani przez swoich współpracowników, co sprzyja samokontroli. W trakcie realizacji projektu uczniowie być może po raz pierwszy są zapoznawani z zasadami dobrej współpracy, uczą się asertywności, negocjowania, a więc wszystkich tych umiejętności, które później pomogą im się odnaleźć na uczelni wyższej, w miejscu pracy i które będą sprzyjać nawiązywaniu i utrzymywaniu dobrych relacji z ludźmi w życiu prywatnym.

Projekt edukacyjny typu WebQuest

WebQuest jest opracowaną przez Berniego Dodge'a metodą pracy z uczniami mającą wiele wspólnego z e-learningiem. Jest on także pewną formą projektu edukacyjnego – uczniowie pracują zespołowo, samodzielnie planują swoje działania a ich praca ma określony cel, tzn. Wynikiem twórczych działań uczniów jest konkretny produkt. Ołbrzymie znaczenie w przypadku projektów typu WebQuest odgrywa umiejętność korzystania z komputera i Internetu: większość materiałów udostępnianych uczniom pochodzi właśnie ze źródeł internetowych, a aby wykonać zadania muszą sprawnie posługiwać się komputerem. Jak pisze Marek Szafraniec:

Metoda WebQuest posiada, rzadkie właściwości pozwalające przezwyciężyć szereg ograniczeń związanych z wykorzystywaniem Internetu i multimedii w edukacji (...). Daje ona możliwość stosowania takich sposobów kształcenia wspomaganego przez technologie informacyjno-komunikacyjne, które uwzględniają požądane w realizowanym projekcie elementy: uczenie się przez działanie, odkrywanie, doświadczanie, nazywanie, nadawanie sensu, przyswajanie i na koniec tworzenie i ewaluację własnych działań²⁷.

Tradycyjny WebQuest powinien składać się z kilku obowiązkowych elementów, a są to:

1. **Wprowadzenie.** W tym miejscu nauczyciel przedstawia główny problem, temat projektu. Jego zadaniem jest zainteresowanie uczniów, przekonanie do zaangażowania się w projekt.
2. **Zadanie.** Uczniowie dowiadują się, jaki jest cel ich działań i co będzie efektem ich pracy (np. nakręcenie filmiku, stworzenie gazetki internetowej, bloga, wymyślenie scenariusza gry komputerowej i stworzenie jej wersji demonstracyjnej za pomocą stosownej aplikacji itp.).
3. **Proces.** Zawiera dokładny opis zadań dla uczniów/zespołów - dzięki temu młodzie ludzie wiedzą, co mają zrobić, by osiągnąć zamierzony efekt. Ważne, by opisując zadania, nie ograniczać uczniów biorących udział w projekcie. Oczywiście należy sugerować, proponować, część elementów powinna być obowiązkowa, ale trzeba także zachęcić uczniów do prezentowania własnych pomysłów – wydaje się bowiem, że jednym z kryteriów oceny powinna być kreatywność.
4. **Linkoteka.** Osoba tworząca WebQuest (nauczyciel) buduje bazę źródeł, z których mogą (i powinni) korzystać uczniowie - jest to lista stron WWW. Warto, by były to witryny godne uwagi, wcześniej sprawdzone przez nauczyciela. Oczywiście uczniowie mogą korzystać z innych źródeł, ale wówczas muszą zaznaczyć to w opisie swojego projektu.
5. **Ewaluacja i konkluzja.** To niezwykle ważny etap każdego projektu – umożliwia podsumowanie i refleksję nad tym, w jaki sposób uczniowie wykonali projekt.

²⁷ M. Szafraniec, *WebQuest jako interaktywna metoda kształcenia uczniów i dorosłych na odległość*, w: *e-polonistyka*, red. A. Dziak i S.J. Żurek, Lublin 2009, s. 244.

Warto zachęcić młodych ludzi do wypełnienia karty samooceny oraz oceny koleżeńskej (w przypadku projektów zespołowych) a ich spostrzeżenia wziąć pod uwagę przy ocenie projektu. Kryteria oceniania, czyli to, na co będziemy zwracać uwagę podczas oceniania efektów pracy zespołów, powinny być znane uczniom już przed przystąpieniem do realizacji projektu. W przypadku projektów polonistycznych mogą to być np.:

- **zawartość merytoryczna** (zastosowanie się do poleceń zawartych w opisie zadania; umieszczenie w efektach pracy elementów obowiązkowych; ilość zgromadzonych materiałów; różnorodność źródeł informacji; poprawność merytoryczna);
- **pomysłowość** (kreatywność, niecodziennność proponowanych rozwiązań);
- **atrakcyjność wizualna** (spójna kompozycja, ciekawe ilustracje, efekt końcowy np. blog/pamiętnik, prezentacja, gazeta, film - przemyślany, estetycznie wykonany);
- **poprawność językowa, ortograficzna i interpunkcyjna;**
- **terminowość** (wywiązanie się z określonych w harmonogramie terminów).

Opracowanie WebQuestu wymaga od nauczyciela dużego zaangażowania, ale ciekawy, przemyślany, odpowiednio skonstruowany projekt jest podstawą uczniowskiego sukcesu. Młodzi ludzie biorący udział w tego typu projektach wykazują duże zainteresowanie – nie jest to bowiem popularna w Polsce metoda nauczania/uczenia się. Uczniowie doceniają np. możliwość kontaktowania się z osobą prowadzącą projekt za pomocą wiadomości e-mail i korzystają z szansy na bieżące weryfikowanie swoich poczynąń. W trakcie wykonywania zadań piszą e-maile z pytaniami, zwierają się ze swoich problemów, proszą o pomoc lub po prostu dzielą się małymi sukcesami.

Nauczyciele rozpoczynający dopiero swoją przygodę z projektami edukacyjnymi powinni zdecydować się na WebQuesty krótkoterminowe, np. tygodniowe. Warto także opracować szczegółowy harmonogram konsultacji. W prowadzonych przeze mnie projektach zastosowałam taki terminarz:

- **1 dzień** – lekcja wprowadzająca do projektu;
- **2 dzień** – przesłanie prze lidera zespołu harmonogramu prac zawierającego listę zadań, osoby odpowiedzialne za ich wykonanie, termin oraz wykaz ewentualnych pomocy potrzebnych do ich zrealizowania;
- **4 oraz 6 dzień** – przesłanie przez lidera zespołu krótkiego sprawozdania (co się udało zrobić; z czym jest problem; czy wszystkie osoby terminowo wywiązują się ze swoich zadań);
- **8 dzień** – przesłanie efektów pracy zespołu;
- **10 dzień** – przesłanie przez wszystkich członków zespołów kart ewaluacji (m.in. kartę wykonawcy projektu, kartę samooceny i oceny koleżeńskej), co jest warunkiem zaliczenia projektu.

Wydaje się, że niecałe 8 dni na wykonanie projektu to niewiele, ale wielokrotnie zdarzyło mi się, że otrzymywałam gotowe prace już po kilku dniach. Jasno określony harmonogram i fakt, że już drugiego dnia liderzy mają wysłać podział zadań, sprawia, że uczniowie szybko rozpoczynają pracę nad projektem. Młodzi ludzie dopiero uczą się samodzielnego planowania i zarządzania sobą w czasie, dlatego krótkie projekty są bardzo dobrym wyjściem – poszczególni członkowie grupy mają świadomość, że ich nieterminowość może zadecydować o porażce całego zespołu, a to działa niezwykle mobilizująco.

Niewątpliwie zespołowy projekt edukacyjny typu WebQuest jest jedną z metod, która zasługuje na szczególną uwagę nauczycieli - nie tylko polonistów. Kładzie ona olbrzymi nacisk na umiejętność korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych a ponadto, jak każde działanie zespołowe, pomaga uczyć porozumiewania się w czasach, w których trudno o prawdziwy dialog, a umiejętności komunikacyjne są szczególnie cenione. Wydaje się być także odpowiedzią na apel brytyjskiego innowatora sir Kena Robinsona, który w jednym ze swoich wystąpień poświęconych konieczności zrewolucjonizowania edukacji, przytoczył słowa Abrahama Lincolna: „Dogmaty spokojnej przeszłości nie mają zastosowania w burzliwej teraźniejszości. Okazja do zmian pojawia się rzadko i musimy dać się jej ponieść. Mamy nową sytuację, więc musimy myśleć na nowo i działać na nowo”²⁸.

Słowa kluczowe: pokolenie sieci, nauczanie, czytelnictwo, metoda projektu edukacyjnego

Streszczenie

W referacie temat komunikacji jest przedstawiony z perspektywy nauczyciela polonisty, który stawia sobie dwa podstawowe pytania: jak uczyć dialogu digitalnych tubylców, dla których świat wirtualny staje się światem realnym. Kompetencje komunikacyjne uczniów - zdolność porozumiewania się z innymi, dyskusowania, wymiany myśli i spostrzeżeń - mają wpływ na ich umiejętność rozmawiania z tekstem literackim. Warto więc tę zależność wykorzystać, zwłaszcza w obliczu najnowszych analiz Pracowni Badań Czytelnictwa BN, według których w 2010 aż 56% Polaków nie sięgnęło po żadną książkę. Dzisiaj trzeba zastanowić się nad tym, jak przywrócić modę na czytanie.

Także twórcy jednego z najważniejszych w świecie opracowań poświęconych trendom w nowoczesnej edukacji – „The Horizon Report” (edycja 2011) - wskazują, że za sprawą Internetu zupełnie zmienia się nasze spojrzenie na edukację. Warto zaznaczyć, że jednym z trendów, jaki zauważają autorzy raportu horyzontalnego, jest zwiększająca się rola projektów edukacyjnych w nauczaniu. W Polsce *project-based learning* (PBL) zyskuje coraz większe uznanie – na szczególną uwagę zasługuje zespołowy projekt edukacyjny typu WebQuest.

Key words: Digital Natives, teaching, reading, project-based learning, WebQuest

Summary

In the present study the theme of communication is presented from the Polish teacher's perspective. S/he asks herself/himself two basic questions: how to teach Digital Natives for whom the virtual world becomes the real one. Students' communicative competences such as ability to communicate with others, to discuss, and to exchange thoughts has an impact on their ability to communicate with a literary text. This relation should be used, especially in the face of the latest research conducted by the Institute of Readership Analysis of the National Library (Pracownia Badań Czytelnictwa BN). As the research show, as many as 56% of the Polish did not read any books in the 2010. Today, it is essential to find a way to bring the fashion of reading back to life.

Moreover, authors of *The Horizon Report* (2011), one of the most important studies on the trends in modern education, indicate that the Internet significantly changes our view on education. It should be noticed that one of the trends is educational projects being more and more influential in the teaching process. In Poland project-based learning (PBL) is becoming more and more acknowledged. Project-based learning (especially WebQuest) has a great potential and it is what I would like to emphasize in the present study.

²⁸ Przemówienie sir K. Robinsona, z którego pochodzi cytat, można obejrzeć na stronie internetowej: TED. *Ideas worth spreading* http://www.ted.com/talks/lang/pol/sir_ken_robinson_bring_on_the_revolution.html (dostęp 30.11.2010).