

---

# Wyzwania kultury i edukacji uczestnictwa

---

Pokolenie Z i pokolenie Alfa



Grzegorz D. Stunża

---

Autor: Grzegorz D. Stunża

Tytuł: Wyzwania kultury i edukacji uczestnictwa. Pokolenie Z i pokolenie Alfa

Wydawca: Edukator Medialny  
edukatormedialny.pl



ISBN: 978-83-950479-1-6

Korekta i redakcja językowa: Justyna Zborowska-Stunża

Tekst na licencji Creative Commons - uznanie autorstwa - na tych samych zasadach.

CC BY-SA

Gdańsk 2018.

Zdjęcie na okładce: [Brad Flickinger](#) CC BY

Zrealizowano w ramach stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w zakresie animacji i edukacji kulturalnej.



Wstęp .....	5
Kultura uczestnictwa .....	7
<i>Od marzenia do rzeczywistości</i>	
Co nam umyka? .....	15
<i>„Nowe” obszary edukacyjne</i>	
Postprawda.....	15
Astroturfing.....	16
Medialne złudzenia .....	17
Bezpieczeństwo .....	18
<i>Media cyfrowe w edukacji kulturalnej - dlaczego warto!</i>	
Rozmowa z Sylwią Żółkiewską <a href="http://zolkiewska.pl">zolkiewska.pl</a> .....	20
Czego nie chcemy wiedzieć? .....	22
<i>Nie widzę, nie słyszę, nie mówię</i>	
Rozszerzenia pamięci i coraz dłuższe korzystanie z sieci.....	23
Bezkrytyczni poszukiwacze .....	23
Ważne: rozrywka i kontakty społeczne .....	23
Coraz więcej twórców #jakość? .....	24
Wzorce wychowawcze.....	24
Wiara w nowe technologie... kontroli.....	25
Robotyzacja rodzicielstwa .....	25
Metodą prób i błędów. Sytuacja nauczycielek i nauczycieli .....	26
Smartfony: obalanie miejskiej legendy	
Notatki na gorąco .....	27
<i>#czasekranowy</i>	
Nie ograniczajcie dzieciom czasu przy ekranach!(?).....	27
Szytywne zasady dostępu do mediów? .....	29
Jakość, a nie ilość czasu przy ekranach! .....	31
Nie blokujcie dostępu do serwisów społecznościowych!	
Szkolna cenzura a edukacja obywatelska i kulturalna.....	34
Pozwól uczniom korzystać ze smartfonów. W szkole .....	37

„Pokolenie pochylonych głów” i „technologie wyznaczania policyjnych granic” .....	40
<i>Ośmielić nauczyciel(k)i! Skorzystać z kreatywnych działań uczniów!</i>	
Rozmowa z dr. Antero Garcia.....	44
<b>Edukacja uczestnictwa .....</b>	<b>46</b>
<i>Wyzwania (cyfrowej) pedagogiki</i>	
<b>Bibliografia .....</b>	<b>49</b>

# Wstęp

Niniejsza publikacja jest zebraniem pewnych wątków, którymi zajmuję się już od kilku lat. Nie jest to skończona całość, a raczej pierwszy krok w stronę budowania łącznika między refleksją, a praktyką edukacyjną w zakresie wykorzystywania cyfrowych technologii komunikowania i twórczych narzędzi cyfrowych w edukacji. Dlatego dopełnieniem kilku refleksyjnych rozdziałów jest opublikowany równolegle poradnik „Na co nie jesteśmy gotowi? Edukacja uczestnictwa a nowe technologie”, który prezentuje dziesięć trudności związanych z korzystaniem z mediów cyfrowych przez nauczycielki, nauczycieli, rodziców, a także przez same dzieci i nastolatki. Do każdej z części dołączony jest krótki film, w którym omawiam opisane wątki.

Poniżej znajdziecie nie tylko teksty rozdziałów podejmujące wskazaną tematykę, ale również pisane „na gorąco” blogowe wpisy oraz dwie krótkie rozmowy - z Sylwią Żółkiewską, która zajmuje się m.in. aplikacjami edukacyjnymi i Antero Garcią - amerykańskim badaczem, zajmującym się m.in. wykorzystywaniem mobilnych technologii w edukacji. Zaczynam od refleksji na temat kultury uczestnictwa, przywołując, jakie obecnie zdanie na ten temat mają dawni popularyzatorzy terminu, ale także sięgając do krytycznych tekstów na ten temat, które współtworzyłem w gronie podobnie myślących osób.

Całość ma charakter popularyzatorski, ale z uwagi na podejmowaną przeze mnie aktywność w roli wykładowcy akademickiego, badacza, twórcy materiałów edukacyjnych, eksperta i szkoleniowca, pracującego zarówno z nastolatkami, jak i z nauczyciel(k)ami czy animator(k)ami kultury, publikacja nie jest do końca popularna i zahacza o świat akademickiej refleksji. Nie ma w tym nic dziwnego - odwołuję się przecież m.in. do Henry’ego Jenkinsa, który lata temu współtworzył manifest nawołujący badaczy i badaczki kultury do wprowadzania popularnych tekstów w mury akademii i wyprowadzania tekstów naukowych na zewnątrz. Kultura uczestnictwa i edukacja uczestnictwa, którą zarysowuję dopiero pod koniec książki, wymagają pewnego rodzaju przeplatania. Okopywanie się na pozycjach zamkniętych na inność i nowość, co w świecie edukacji, zwłaszcza formalnej, zdarza się często, to działanie oznaczające rezygnację z potencjału, jaki daje dialog oraz wymiana myśli, zwłaszcza że nowe technologie komunikowania dają nam więcej, niż kiedykolwiek. Rodzi to nowe wyzwania, ograniczenia i trudności, ale otwiera także przestrzeń do namysłu i do praktyki oraz do łączenia obu.

Realizacja projektu, którego efektem jest książka, poradnik, blogowe wpisy i filmy, nie byłaby możliwa bez wsparcia życzliwych osób. Ogromnie dziękuję prof. Mirosławowi Filiciakowi, Agnieszce Kaim i dr. Alkowi Tarkowskiemu za rekomendacje, które były niezbędne przy staraniu się o stypendium. Dziękuję również instytucjom, które zgodziły się na współpracę i tym, które gościły mnie w trakcie trwania projektu i pozwoliły na kontakt z lokalnymi działacz(k)ami kulturalnymi - animator(k)ami, nauczyciel(k)ami i student(k)ami: Centrum Cyfrowemu w Warszawie, Centrum Praktyk Edukacyjnych w Centrum Kultury „Zamek” w Poznaniu, Gdańskiemu Inkubatorowi Przedsiębiorczości

„Starter”, Instytutowi Kultury Miejskiej w Gdańsku, Medialabowi Katowice oraz Muzeum Emigracji w Gdyni i Ośrodkowi „Teatr NN/Brama Grodzka” w Lublinie. Dziękuję także dr. Antero Garcii oraz Sylwii Żółkiewskiej za krótkie, ale inspirujące rozmowy na temat korzystania z technologii cyfrowych. Mam nadzieję, że zaangażowanie instytucji kultury i organizacji pozarządowych w działania edukacyjne, animowanie społeczności edukacyjnych, organizowanie wydarzeń i tworzenie materiałów przyczynią się do wypełniania przestrzeni edukacji formalnej nowymi ideami, metodami, treściami i narzędziami, które będą twórczo wykorzystywane przez szkoły oraz ich społeczności.

1.

# Kultura uczestnictwa

## *Od marzenia do rzeczywistości*

Media pozwalające na aktywne działania wszystkim, którzy tylko będą mieli na to ochotę. Do tego użytkownicy, którzy chętnie korzystają z nowych medialnych możliwości, angażując się w rozwiązywanie lokalnych problemów, wymianę informacji, tworzenie wiedzy i kreowanie oraz prezentowanie nowych treści. Wydawałoby się, że tak można określić dzisiejsze media cyfrowe, z których korzystamy na co dzień. Smartfony - kieszonkowe narzędzia, o których trudno dzisiaj powiedzieć, że są tylko telefonami, mogą pełnić różnorodne funkcje, w zależności od użytego przez nas oprogramowania. Do tego właściwie każdy nowoczesny „telefon” posiada wbudowany aparat fotograficzny, kamerę wideo, dyktafon, głośnik i czujniki, które pozwalają na różne zastosowania. Vannevar Bush, który w 1945 roku śnił o Memeksie - maszynie pozwalającej na wyświetlanie z mikrofilmów fotografii, zrobionych przez badacza aparatem umieszczonym na pasku na czole, na ekranach ustawionych na biurku i szybkie, chociaż mechaniczne przechodzenie między fotografiami - nie mógł chyba nawet śnić o potencjale technologicznym, który obecnie mamy nieustannie pod ręką (Bush V., 1945). Nie jest moim celem szerokie opisywanie w tym rozdziale technologicznej rewolucji, pojawienia się internetu oraz kiedy media mobilne stały się - przynajmniej dla części użytkowników - bardziej istotne niż inne. Zajmę się zmianą, jaka zaszła w ciągu ostatnich mniej więcej dwudziestu lat, a która stopniowo zmieniała naszą rzeczywistość oraz kształtowała nasze wybory medialne zarówno jako konsumentów treści, ale i producentów, czy też wprowadzając nowe kategorie - prosumentów przekształcających to, co dostępne, dodających nowe wątki w starych narracjach i bawiących się zmianą kontekstów, miksowaniem treści itp. Zmianą, która zaszła w sensie technologicznym, ale miała także, a przynajmniej tak wydawało się optymistom u jej progu, dotyczyć również kultury. Nowe narzędzia miały pozwolić dotychczasowym odbiorcom stać się twórcami i rozpocząć ich uczestnictwo w nowej, bardziej egalitarnej i dostępnej kulturze tworzonej przy pomocy cyfrowych mediów i narzędzi, chociaż nie bez udziału korporacji, które miały odgrywać również istotną rolę.

Początek XXI wieku przyniósł użytkownikom mediów nową nadzieję. Pojawiły się nie tyle zupełnie nowe narzędzia, co te, które istniały, zyskały nowe interfejsy lub ustabilizowały się jako formy medialne, oferując swoim użytkownikom również łatwiejszy dostęp do nadawania. Strony domowe ustąpiły pola blogom, listy dyskusyjne, przynajmniej częściowo ustąpiły forom dyskusyjnym, a niedługo potem, z dość dużą prędkością zaczęliśmy przesiadać się do serwisów społecznościowych. Te ostatnie rozwijały się wraz z innymi technologiami - telefonami komórkowymi, które zyskały możliwość odtwarzania muzyki, a w końcu i robienia zdjęć i nagrywania filmów, co napędzało jeszcze mocniej serwisy dzie-

lenia się treściami. YouTube, Facebook, a obecnie Snapchat, Instagram i inne miejsca w sieci, w których spędzamy sporo czasu i w których dzielimy się swoją twórczością, opisujemy, co nas spotkało lub po prostu rozmawiamy z bliższymi lub dalszymi znajomymi, nie istniałyby w takiej formie jak obecnie, gdyby nie „rewolucja” tzw. Sieci 2.0 oraz gdyby nie rozwój podręcznych urządzeń komunikowania. Gdyby świat serwisów społecznościowych nadal budowany był tylko przez użytkowników stacjonarnych pecetów, wyglądałoby zdecydowanie inaczej niż ten, tworzony z użyciem smartfonów i tabletów.

Sieć 2.0 dawała nadzieję, jak pisałem, ale i obietnicę, że nie trzeba być inżynierem, ani zdobywać nawet umiejętności pisania w kodzie HTML, żeby publikować własne treści. Dzisiaj już chyba nikt się nad tym nie zastanawia, na pewno nie moje studentki i studenci, którzy funkcjonują obecnie w świecie bez hiperłączy. W tym sensie, że dla nich linki nie oznaczają nie tylko konieczności użycia określonej formuły w kodzie, ale nawet nie kojarzą im się z polem wyboru z formularza i dołączeniem linku do określonego tekstu. Serwisy społecznościowe sprawiły, że tego rodzaju proste umiejętności stały się zbędne. Wystarczy wrzucić link do formularza, a serwis zaciągnie zdjęcie z materiału docelowego i najczęściej zajawkę treści. Nie trzeba niczego dopisywać, większość materiałów przedstawi się sama naszym odbiorcom. Dlaczego o tym pisać? Dlatego żeby zwrócić uwagę na kompetencje, które nie są już niezbędne, ale również zasygnalizować, że braki w kwestiach, które dla niektórych starszych (przepraszam, osób, powiedzmy, powyżej trzydziestki) użytkowników internetu wydają się istotne, wskazują, co się zmieniło. I skłaniają do zastanowienia, o jakich kompetencjach jutra, niezbędnych użytkownikom mediów cyfrowych, warto myśleć i pod ich kątem, być może, modyfikować system edukacyjny, ale również działania instytucji kultury i organizacji pozarządowych.

O zmianach piszę również dlatego, że obietnica potencjału partycypacji medialnej wszystkich zainteresowanych osób, związana z siecią drugiej generacji, w swojej pierwotnej formie już właściwie nie funkcjonuje. A ekscytacji związanej z nowymi możliwościami, łatwymi w obsłudze interfejsami i możliwościami tworzenia oraz przetwarzania i prezentowania treści, jakie zaczęły oferować coraz tańsze komputery, było niemało. Prof. Henry Jenkins promował termin kultura uczestnictwa, którą określił jako

Kultura uczestnictwa - kultura, w której fani inni konsumenci są zapraszani do aktywnego uczestnictwa w tworzeniu i redystrybucji nowych treści  
(Jenkins H., 2007, s. 257).

Zwróćcie uwagę - Jenkins pisze o zapraszaniu, czyli zapewne przynajmniej tworzeniu atmosfery do korzystania z różnych tekstów kultury, chociaż sam w „Kulturze konwergencji” podawał przykłady prób zawłaszczania niektórych narracji, jak np. „Harry Potter” przez posiadaczy autorskich praw majątkowych i ograniczania np. fanowskich rozwinięć losów



bohaterów. Podalem jednak najkrótsze rozwinięcie terminu, jakie Jenkins zaproponował w słowniku dołączonym do wspomnianej książki. Temat rozwinął szerzej i zwracał uwagę m.in. na rosnącą rolę konsumentów, którzy mieli jego zdaniem coraz większy wpływ na powstającą kulturę (Jenkins H., 2007, VII). Podkreślał, że kultura uczestnictwa zdecydowanie lepiej opisuje rzeczywistość, w której mówienie o interaktywności już nie wystarcza i w której nie chodzi tylko o uruchamianie i możliwość decydowania przez użytkownika w zakresie, który określił producent:

Być może warto nakreślić różnicę pomiędzy interaktywnością a uczestnictwem. Terminy te często stosuje się zamiennie, lecz w tej książce przyjmują raczej odmienne znaczenia. Interaktywność to projektowanie nowych technologii tak, by lepiej odbierały reakcję zwrotną ze strony użytkownika. (...) Uczestnictwo z kolei kształtują protokoły kulturowe i społeczne. (...) Uczestnictwo jest bardziej otwarte - jest słabiej kontrolowane przez producentów medialnych, bardziej przez konsumentów.  
(Jenkins H., 2007, s. 132).

Dodatkowo, Jenkins przewidywał, że nieodnalezienie się w nowej kulturze przez producentów, będzie dla nich oznaczało coraz słabsze zyski i prawdopodobnie upadek:

Producenci, którym nie uda się pogodzić z nową kulturą uczestnictwa, doświadczą spadku zaufania i zmniejszonych wpływów. Powstałe w efekcie konflikty i kompromisy zdefiniują kulturę publiczną przyszłości.  
(Jenkins H., 2007, s. 28).

Czytelnicy prawdopodobnie czują już, do czego zmierzam. Otóż zastanawiam się, czy rzeczywiście stało się tak, jak chciał Jenkins, czy może producenci stworzyli takie narzędzia twórcze i zaangażowali się w przyciąganie uwagi do ich korzystania, że nie zaszedł żaden kompromis, a jedynie wykorzystanie twórczego potencjału kultury uczestnictwa. A kultura uczestnictwa nie wyszła poza obręb biznesowej Sieci 2.0 i to jednak biznes, a nie użytkownicy, określa obecnie zasady funkcjonowania w medialnym świecie. Aplikacje, usługi, serwisy, praktyki medialne - wszystko to jest napędzane przez twórców-przedsiębiorców, którzy żywią się naszą codzienną, medialną aktywnością, a my z kolei nie potrafimy często wyjść poza zaproponowane (bo przecież nie narzucone, prawda?) ramy cyfrowego funkcjonowania.

Nie po raz pierwszy myślę o tym, czy i czy w ogóle kultura uczestnictwa zaistniała oraz czy ma szansę zaistnieć, sceptycznie podchodząc do poruszanej kwestii. Zastanawiałem się nad tym już wspólnie z Krzysztofem Stachurą, kiedy we wstępie do redagowanej przez nas publikacji „Kultura od nowa” pisaliśmy tak:

Dziś jesteśmy zdecydowanie bardziej sceptyczni, jeśli chodzi o możliwości uczestnictwa w kulturze dzięki technologiom. Wartości, takie jak demokracja i różnorodność, będące podstawą uczestnictwa w kulturze, są obecnie zagrożone przez konsumpcyjne nastawienie użytkowników mediów, z którego skrzętnie korzystają duże media, przekuwając uwagę na pieniądze. W zamian oferują angażującą, wciągającą rozrywkę i na rozrywce budują aktywność społeczną i interakcje użytkowników. Widać to na przykład w serwisach społecznościowych. Indywidualizm budowany na własnych ścieżkach lektury w trakcie hipertekstowych wędrówek przez leksje informacji może być zagrożeniem dla rozwoju kultury w duchu szerokiego dostępu, współuczestnictwa i wymiany informacji. Może stać się egoizmem osób zakochanych w sobie i własnych rozrywkach. To z kolei może powodować przeszkody dla przyszłych interakcji społecznych, a także utrudniać przeciwdziałanie negatywnym zmianom i dalsze marzenia o utopijnej, a wydającej się jeszcze niedawno w zasięgu ręki edukacji do aktywnego, współpracującego i kolektywnie inteligentnego społeczeństwa.

(Stachura K., Stunża G.D., 2016, S. 8).

W podobnym tonie wspólnie z Radosławem Bombą i Sławomirem Czarneckim pisaliśmy w artykule otwierającym zredagowany przez nas numer „Kultury Współczesnej”:

Dzisiaj wydaje się, że jedynymi, którzy podtrzymują optymistyczną narrację o internecie, szczególnie jego wersji 2.0, są firmy i korporacje, którym zależy na przekształcaniu aktywności użytkowników internetu w zyski. (...) Dlatego też wielu badaczy z coraz większą ostrożnością i krytycyzmem odnosi się do koncepcji kultury uczestnictwa czy powiązanej z nią idei Web 2.0.

Jakie są źródła tego krytycyzmu? Zmienił się internet czy tylko nastawienie badaczy? Może oddolna twórczość, zapośredniczona przez technologie komunikacyjne, od początku była marginalnym zjawiskiem, a kultura uczestnictwa była - i wciąż jest - raczej postulatem niż opisem rzeczywistości? (...) Czy z idei kultury uczestnictwa

pozostała już tylko pusta potrzeba „dostępu” do treści kreowanych przez marketerów? Czy kultura mediów zatoczyła pełne koło i znów niczym nie różni się od technologii medialnych dominujących w XX wieku?

(Bomba R. , Czarnecki S., Stunża G. D., s. 10).

W dyskusji pomiędzy Jenkinsem, Mizuko Ito i danah boyd, ostatnia ze wspomnianych zwraca uwagę, że prawdziwe uczestnictwo wymaga spełnienia wielu warunków (Jenkins H., Ito M., boyd d., 2015). Wymienia m.in. umiejętność rozumienia sytuacji społecznej, by móc konstruktywnie się angażować. Píše o konieczności nawiązywania kontaktów, by budować publiczność. Akcentuje umiejętność radzenia sobie z negatywnymi ocenami w sieci. I zwraca uwagę na aspekt, który w początkach myślenia o Sieci 2.0 i kulturze uczestnictwa opartej na nowych technologiach poruszano rzadko lub wcale - status społeczny, pozwalający mówić bez negatywnych konsekwencji. Wydawałoby się, że przecież sieciowa anonimowość lub możliwość łatwego dzielenia się swoimi przemyśleniami, wchodzenia w dyskusje, publikowania swoich wytworów i przetworów, dzieje się ot tak. I rzeczywiście, bezpieczny status nie jest potrzebny przy publikacji w Instagramie, ale wszelkie poważne deklaracje, organizowanie się, czy tworzenie grup, kolektywów, mających coś do powiedzenia, wypowiadających się w sprawach, choćby politycznych, społecznych, w ramach lokalnych dyskusji, potrzebują możliwości swobodnego wypowiedzania się, bez względu na naciski. Technologia daje możliwości i stwarza warunki, ale to społeczna rzeczywistość daje faktyczny potencjał budowania kultury uczestnictwa. Zdaniem boyd:

Barierą uczestnictwa nie jest technologia, ale rodzaje przywilejów, które często są ignorowane w merytokratycznym dyskursie.

(Jenkins H., Ito M., boyd d., 2015, lokacja 600).

W podobnym tonie wypowiada się Mizuko Ito, kiedy mówi, że wszyscy młodzi ludzie mają głos, a jej zdaniem trudność tkwi w tym, że nie wszyscy mogą zwracać się do szerokiej publiczności. Nadzieja w kulturze uczestnictwa:

Uważam, że kultura uczestnictwa i kultura sieci ma potencjał do rozwiązania niektórych nierówności.

(Jenkins H., Ito M., boyd d., 2015, lokacja 650).

boyd, która wspominała o barierach społecznych, utrudniających budowanie kultury uczestnictwa, zwraca uwagę również na kwestie związane ze sposobami korzystania z technologii, ale także z narzuconymi nam możliwościami korzystania. Bańka informacyjna jest tworzona z intencji i w interesie firm dostarczających treści lub platformy dyskusyjne, serwisy społecznościowe, serwisy wyszukiwań. Sami również dokładamy się do procesu, oceniając nieustannie treści, angażując się w to, co lubimy, co nas interesuje, a zamykając na to, czego nie lubimy:

Jeśli wszyscy dziś zbudują swoje własne, strzeżone społeczności, ponieważ mogą konsumować tylko treści od takich ludzi jak oni i tworzyć własne społeczności ludzi, którzy dzielą ich wartości, to co? W jaki sposób kształcimy ludzi na temat różnic kulturowych? Jak sprawić, by ludzie angażowali się w społeczności inne niż ich własne? Nawet edukacja wydaje się zmierzać w kierunku indywidualizmu.

(Jenkins H., Ito M., boyd d., 2015, lokacja 702).

Dzisiejszy system edukacyjny, a właściwie systemy różnych krajów, wciąż skupiają się na indywidualnej edukacji. Musisz poradzić sobie sam. Ze wszystkim, chociaż zarówno twoja przyszła praca, jak i funkcjonowanie w społeczeństwie, stawia wymagania związane ze współpracą. Do tego korzystamy z sieci, w której tworzy się wspólnie treści, uczestniczy w dyskusjach, funkcjonuje w sieciach społecznych. Okazuje się, że szkolny indywidualizm i tresura w samodzielności łączą się z aspektami wykorzystania sieci, które dają jeszcze większą władzę i możliwości tym, którzy kontrolują dostęp do informacji, dobierają, co zobaczymy, z kim rozpoczniemy dyskusję i rozmowę. Faktycznie nie są to już nawet ludzie, ale przygotowane algorytmy, które decydują o naszej rozrywce, uczeniu się, spędzaniu czasu wolnego i zakupach. To często wygodne - cofnięcie się w czasie dzięki automatycznie wygenerowanej i dopasowanej do naszych prawdopodobnych zamiłowań muzycznych liście na Spotify, albo słuchanie nowych utworów, które prawdopodobnie nam się spodobają, ponieważ można to odgadnąć przez nasze wybory i wybory naszych znajomych, może być użyteczne. Może być również przyjemne. Tak jak polecenia książek, które kupiły osoby zainteresowane podobnymi pozycjami lub automatyczne sugestie, co może nam się spodobać. W sensie społecznym ma to jednak negatywne konsekwencje, brakuje bowiem spotkania człowieka z człowiekiem. I nie, nie chodzi mi o to, że technologie odciągnęły nas od spotkań twarzą w twarz. Technologie odciągnęły nas od ludzi, którzy się od nas różnią i zamykają nas w bańkach wygodnego korzystania z informacji. Chyba że wciągnięcie nas w spór jest równie atrakcyjne dla operatorów serwisów społecznościowych. Edukacyjna diagnoza boyd, chociaż krótka, warta jest jednak refleksji w kontekście postulatu kultury uczestnictwa, a faktycznego działania technologii, które miały to uczestnictwo umożliwić.

Sam Jenkins w dyskusji z boyd i Ito również zwraca uwagę na indywidualne korzystanie z sieci. Podchodzi jednak do sprawy nieco inaczej niż poprzednio cytowane autorki:

Sieci to więcej niż zwykłe skupiska jednostek; są to przedsiębiorstwa tworzone wokół wspólnych celów i wartości; wymagają, abyśmy uczyli się współpracować, aby pomóc innym osiągnąć ich ambicje, nawet gdy wyciągamy wartość ze wspólnoty dla realizacji naszych własnych celów.

(Jenkins H., Ito M., boyd d., 2015, lokacja 719).

Jenkins wydaje się widzieć sieć nieco bardziej optymistycznie niż boyd. Współpraca jest konieczna, nawet jeśli jednostki chcą zrealizować własne plany. Co prawda nie jest to najlepszy sposób na promocję współdziałania, ale szansa zaczepienia i zaszczepienia pewnych wartości nawet wśród indywidualnie nastawionych osób i być może nawet wbrew technologicznym ograniczeniom/ułatwieniom, które ograniczają nasze kontakty ze światem do tych, jakie są dla nas i dla wykorzystywanych przez nas serwisów „przyjemne”.

Kluczem do zmiany sieciowej rzeczywistości jest edukacja. Żeby jednak odpowiedzieć pozytywnie zarówno na wątpliwości boyd, delikatny optymizm Jenkinsa (nie ten sam, który proponował podczas pisania „Kultury konwergencji”), wiarę w potencjał sieci Ito czy wreszcie sceptycyzm, jaki prezentowałem ze znajomymi badaczami w przytoczonych cytatach, potrzeba szerszego wprowadzenia. Świadomość, że sieć, nawet jej społeczne aspekty, zależą od technologii, tego jak są projektowane, jakie opcje posiadają (które są nam udostępniane) i co mogą robić zarządzający nimi, to jedno. Druga rzecz to świadomość, jak funkcjonują sami korzystający z technologii. Dlatego w tym celu postaram się w kolejnych rozdziałach scharakteryzować użytkowników edukacyjnych procesów przez pryzmat roli, jaką pełnią w systemie edukacyjnym - uczniów, nauczycieli, rodziców. Wybór ten może być dyskusyjny, ale jest pewnym punktem odniesienia do instytucji, w której spędzamy kilkanaście lat życia i która ma za zadanie przygotować nas do funkcjonowania w społeczeństwie. Zatem jest to instytucja, która w pewnym stopniu kształtuje nasze społeczne zachowania, a także promuje stosunek do narzędzi komunikowania lub tworzenia, z których możemy obecnie korzystać w trakcie usieciowionej komunikacji i korzystania z sieci. I nawet jeśli nie przyjmujemy ze szkoły bezdyskusyjnie wiedzy, wartości i umiejętności, to możemy określać siebie i podejmować wybory życiowe wbrew niej. Również w tej sytuacji jest ona dla nas istotna, ponadto nie wszystko prezentuje wprost. Pewne aspekty kształtowania przez szkołę uczniów i uczennic, ale i samych

nauczycieli, nauczycielek i rodziców, są niepisane. Nie znajdują się w zapisach podstawy programowej i programów nauczania. Jest to tzw. ukryty program edukacyjny, faktycznie tak samo istotny, jak jawne edukacyjne zapisy i będący często efektem tychże. Zachowanie uczniów po dzwonku, układ siedzisk w klasie, konstrukcja planu lekcji, architektura klasy i korytarzy, zakazy odnośnie zachowania na przerwach, korzystania z technologii i mediów itp. Dlatego w kolejnych rozdziałach będę odwoływał się do szkolnej infrastruktury technologicznej, kompetencji nauczycielek, nauczycieli, stosunku do technologii i kompetencji rodziców, a także sytuacji i preferencji technologicznych uczennic i uczniów. Odwołam się również do instytucji kultury i organizacji pozarządowych, które coraz częściej dopełniają działania szkół lub uzupełniają szkolne luki edukacyjne, zwłaszcza w realizacji projektów z wykorzystaniem technologii, podnoszących różnorodne kompetencje w zakresie edukacji kulturalnej. Wszystko to razem składać się będzie na wprowadzenie do opisu dwóch pokoleń ekranów - pokolenia Z i pokolenia Alfa oraz będzie podstawą dalszych refleksji na temat prowadzenia edukacji kulturalnej i medialnej z i dla tych pokoleń. Edukacji skupionej na uczestnictwie i (nie)możliwościach wykorzystania technologicznego potencjału do kształtowania (się) aktywnych obywaterek i obywateli.

2.

# Co nam umyka?

## *„Nowe” obszary edukacyjne*

Podjmując wątek edukacji kulturalnej i medialnej oraz wykorzystywania nowych technologii podczas prowadzenia zajęć lub działań o pojedynczych głównych lub łączonych celach edukacyjnych (nazywam to konwergencją celów kształcenia) warto sięgnąć do nowych tematów, związanych z mediami i nowymi technologiami, o których wiele osób zajmujących się profesjonalnie edukacją nie ma pojęcia. Pozwalam sobie na taki wniosek, bazując na doświadczeniu, a dokładniej na kontaktach z nauczycielami i nauczycielkami. Nie uogólniam, ale jestem przekonany, że część osób nie ma określonej wiedzy. Jak dokładny jest zakres niewiedzy i ilu dotyczy osób - to temat na badanie, którego przeprowadzać na potrzeby niniejszej publikacji nie zamierzam. Zatem, co nam umyka? Poniżej wybór kilku, istotnych moim zdaniem, wątków.

### Postprawda

Nie wiemy, czym jest postprawda. Słowo, które kilka lat temu zrobiło na świecie oszałamiającą karierę i uznano je za jedno z najważniejszych, jest dla mnie niejasne. Bo co może być po prawdzie? Kłamstwo nie wystarcza. Sugeruje się, że coś może być prawdziwe, ale nie do końca. Prawda, ale nasączona emocjami tak mocno, że nią nie jest, ale podaje się określone „fakty” jako prawdziwe - bo pasują do opowieści, bo akurat trwają wybory, bo tak brzmi lepiej itp. Dziennikarstwo internetowe i dziennikarstwo w ogóle coraz częściej pozwala sobie na brak rzetelności, dlatego być może wspomniany termin przyjął się i przez same osoby pracujące w mediach był wielokrotnie używany i promowany. Jednak za postprawdą kryje się wiele pułapek dla edukacji. Jak bowiem uczyć wyszukiwania i oceny informacji, jeśli nawet profesjonaliści nie są w tej kwestii rzetelni? Czy zawsze trzeba mówić prawdę, a może pewne rzeczy warto przemilczeć i więcej mówić, pisać o innych, tak żeby opowiadana przez nas historia była ciekawsza, bardziej przekonująca? Chodzi już nie tylko o możliwość rozwijania pewnych umiejętności wśród młodych ludzi, ale także, a może przede wszystkim, postaw. Żyjemy w świecie, w którym to, co atrakcyjne medialnie jest coraz częściej uważane za bardziej prawdziwe niż to, co nie przyciąga mocno i na dłużej uwagi. O ile w kreacjach artystycznych może być to niezwykle interesujące, to w tworzeniu edukacyjnej narracji o świecie lub przy pełnieniu przez określone osoby funkcji publicznych, może skutkować oszukiwaniem społeczeństwa. A w razie wykrycia kłamstwa, wystarczy powiedzieć, że to była taka mała postprawda, że kierowały nami emocje, a nie że po prostu kłamaliśmy. Dla zysku, własnej korzyści lub żeby kogoś oszukać. W dzisiejszej szkole trudno mówić o porządnej edukacji w zakresie wyszukiwania informa-

cji - mówię to jako osoba, która uczy wykorzystywania komputerów ludzi na studiach pedagogicznych - ale również w zakresie ich oceny. Postprawda to kolejne wyzwanie dla systemu edukacyjnego, które pojawia się, kiedy instytucja szkoły nie poradziła sobie jeszcze z faktem istnienia internetu, a uczniowie używają sieci często z uwagi na ekonomiczną racjonalność takiego działania. Łatwiej przepisać, co ja mówię, skopiować wypracowanie, ewentualnie złożyć je z fragmentów tekstów, niż pisać od nowa, samodzielnie. Postprawda rodzi jeszcze inne zagrożenia. Być może znacie przypadek Eduardo Martinsa - brazylijskiego fotoreportera, który zasłynął tym, że podbierał zdjęcia innym reporterom i obracał je, tak że to, co oryginalnie po lewej, było po prawej i na odwrót. Okazało się, że Eduardo nie istniał - podszywał się pod niego ktoś inny, ale gdy dotarto do człowieka uczyczącemu twarzy reporterowi, okazało się, że skradziono mu tożsamość. W tym sensie, że użyto jego wizerunku do stworzenia kogoś, kto w rzeczywistości nigdy nie istniał. A sam Eduardo mógł być np. fikcyjną tożsamością zarządzaną przez kilka osób, przez firmę testującą nowe możliwości oszukiwania lub jeszcze przez kogoś innego.

## Astroturfing

Hasło przewinęło się przez polskie media przy okazji protestów przeciwko zmianom prawa dotyczącego sądownictwa (zobaczcie [m.in.](#) Szymielewicz K., 2017). Zwolennicy zmian uznali, że akcje protestacyjne prowadzone w całym kraju, promowane w różnorodnych kanałach internetowych, są zmasowaną akcją, prawdopodobnie opłacaną przez kogoś. Podejrzewano milionera z zagranicy, działanie na szkodę państwa polskiego itd. Posty na ten temat zaczęto oznaczać hashtagem „astroturfing”, z uwagi na to, że oznacza on właśnie działania pozornie oddolne, które jednak są sponsorowane przez osoby mające określone cele. Okazało się jednak, po analizie postów m.in. na Twitterze, że te, które zawierały wspomniany hashtag pojawiły się w czasie kilku godzin i w dodatku w dużej mierze były opublikowane przez boty. Wyszło także na jaw, że część komentarzy dodawała firma, specjalizująca się w tworzeniu sztucznych profili w serwisach społecznościowych, a pracownicy tejże firmy obsługują po kilkanaście tego rodzaju profili. Tym samym informacje zawierające hashtag „astroturfing” same należały do działania, które można tym terminem określić. Można powiedzieć, że były właściwie opisane. W jaki sposób uczyć na temat możliwości podejmowania takich działań w sieci, chronić się przed ich skutkami, zwłaszcza że część z nich, opisująca rzekomy astroturfing sama może być częścią tego rodzaju projektu? Szczerze mówiąc, nie wyobrażam sobie w tej chwili możliwości prowadzenia zajęć na ten temat w polskiej szkole, chociaż podstawową kwestią mogłoby być edukowanie np. na informatyce w zakresie korzystania z narzędzi rozpoznających boty i usuwających je np. z grona naszych znajomych lub obserwowanych przez nas profili.



## Medialne złudzenia

Media mogą pełnić bardzo istotną rolę w procesie wychowania i socjalizacji. Nie będę teraz robił naukowego wywodu. Dzisiaj coraz rzadziej mówimy o wpływie mediów, a przynajmniej pewnych mediów. Mało kto mówi obecnie, jak to telewizja degeneruje młodych ludzi. Od dwudziestu lat popularna jest mantra pewnych środowisk edukacyjnych na temat gier komputerowych - wiadomo przecież, że tylko ogłupiają, a najgorsze są strzelanki, ponieważ przyzwyczajamy się za ich pomocą do zabijania. I potem dzieci masowo wychodzą ze swoich pokoi i dokonują mordów na przechodniach albo w szkole. Może nie powinienem w ten sposób żartować, ale często ci, którzy nigdy nie grali lub tego nie pamiętają, traktują media cyfrowe jako nośniki zła. Skreślanie bez podstaw nie ma jakiegokolwiek sensu i nawet nie próbuję rozmawiać z ludźmi, którzy wiedzą coś z góry, zwłaszcza nie mając najmniejszego doświadczenia. Z mediami jest jednak jak ze szkołą - każdy do niej chodził, więc każdy jest ekspertem. W ubiegłym roku na swoim profilu facebookowym Jacek Wesołowski - publicysta, ale i twórca gier, zamieścił post, w którym wyjaśniał, jak strzelanki budują nasz fałszywy obraz starcia z użyciem broni, samego posługiwania się nią, przestrzeni, w której odbywa się walka i jak mogą tworzyć wrażenia bazujące na nieprawdzie. Przy czym owe wrażenia mogą prowadzić do prawdziwych regulacji np. dostępu do broni. A później - wiadomo - szerszy dostęp przełożyć się może na próby odgrywania sytuacji znanych... z gier lub innych popkulturowych produkcji. Prawdopodobnie z opłakanym skutkiem, ponieważ Wesołowski pisał m.in. o pierwszych ślepych strzałach oddawanych przez boty, możliwości schowania się za przeszkodą, pojawianiem się wrogów na wprost, a nie np. po cichu od tyłu, co pozwoliłoby nas zabić pierwszym oddanym strzałem.

(...)strzelanki wcale nie wychowują ludzi na morderców, co im się czasem zarzuca (gracze wiedzą, że to zabijanie jest nie bardziej naprawdę niż w kryminałach), natomiast jak najbardziej zwyczajnie po ludzku dezinformują, jak zresztą każda fikcja.  
(Wesołowski J., 2017).

O złudzeniach medialnych pisał również Marcin Wilkowski. Zwrócił uwagę na dynamikę popkulturowych produkcji i pominięciem nudy w przedstawianych na ekranie działaniach (choć Wilkowski pokazuje nieliczne gry, które wykorzystują nudę jako istotny element fabuły):

Kino, film i gry nienawidzą bezruchu, nieustannie wymagają dziania się i redukują skomplikowaną rzeczywistość wojny do dynamicznych ujęć. W efekcie sztucznie ją przyspieszają i obdzierają z nieatrakcyjnych dłużyzn (...).  
(Wilkowski M., 2017).

Jesteśmy zatem nieustannie poddawani tworzeniu odczuć i wrażeń, które bazują na nieprawdziwym oglądzie rzeczywistości. To jest potrzebne w wielu wypadkach, ale jeśli nasze doświadczenia ograniczają się tylko do medialnych produkcji, nasza wiedza o świecie i budowane wnioski mogą nie mieć związku z tym, co nas otacza. Temat jest trudny, ponieważ coraz częściej zanurzać się będziemy w rozszerzonej rzeczywistości i korzystać z gogli i hełmów podających rzeczywistość wirtualną, zatem nie funkcjonujemy już w świecie, który istnieje fizycznie i można go dotknąć (to oczywiście również skomplikowane, bo wirtualna rzeczywistość będzie się rozwijać, nie rozpędzam się jednak refleksyjnie na ten temat, ponieważ już ponad dwadzieścia lat temu oglądałem i słuchałem opowieści o symulacji dotyku itp.). Sprawa ma ogromną wagę w działaniach edukacyjnych. Musimy mieć świadomość, że wykorzystywanie mediów w procesie kształcenia - czy to w szkole czy w muzeum, może tworzyć pewne skróty myślowe, narracyjne, nie oddawać czyjegoś doświadczenia. I w dodatku to, co spokojne, nastrajające do refleksji, może być zwyczajnie uznane za... nudne. Być może nadzieją na harmonijny rozwój młodych osób korzystających z mediów byłoby stosowanie pewnej równowagi między tym, co popkulturowo-medialne (chodzi mi o formę, niekoniecznie treść), a tym, co spokojne, pozornie nudne i nie migające przejaśkrawionymi kolorami (jestem na etapie oglądania różnorodnych animowanych bajek z kilkuletnimi dziećmi i większość nastawiona jest na niemal biczowanie światłem po oczach, stąd być może moje negatywne skojarzenia). Nadzieją w tej kwestii mogą być smartfony, które krytykowane za nadmierne przyciąganie uwagi, ciągle bombardowanie powiadomieniami i dostarczanie młodym bodźców, mogą łączyć to, co medialne z tym, co fizyczne. Wymaga to jednak pomysłu na zastosowanie ich w klasie szkolnej, instytucji kultury, muzeum itp.

## Bezpieczeństwo

Wspomniane wyżej kwestie niewątpliwie wiążą się z tematyką bezpiecznego korzystania z internetu i mediów cyfrowych, ale także coraz częściej z bezpieczeństwem jednostek i całego społeczeństwa, bez wskazywania internetowego kontekstu czy dzielenia świata na wirtualny i realny. Jednak ze względu na fakt, że są to tematy dosyć nowe, a na pewno wciąż świeże w szerokiej i powszechnej dyskusji o mediach, nie są traktowane poważnie, ani nawet wspomniane przez osoby zajmujące się edukacją młodych ludzi. Miałem okazję rozmawiać o wspomnianych wątkach z kilkoma grupami gimnazjalistów i ich nauczycielami - nie wiedzą nic lub niewiele na ten temat. Co więcej, badania, jak np. prowadzone przy projekcie „Cybarnauci” wskazują, że nauczyciele często podejmują temat bezpiecznego korzystania z mediów (Baran M., Cichocka E. i inni, 2016). Najlepiej znają się na cyberprzemocy i o tym rozmawiają ze swoimi uczniami najczęściej, ten temat poruszają podczas szkolnych akademii i pogadanek. Niestety, uczniowie twierdzą, że niewiele z tego pamiętają i nie jest to poruszane w sposób dla nich interesujący. Nie powinno to zaskakiwać - większość dorosłych niewiele może powiedzieć np. o trudnych sytuacjach na Facebooku, a co dopiero na Snapchacie czy Instagramie lub w nowszych aplikacjach i usługach, a młodzi nie stoją w miejscu i sięgają po nowości

bardzo chętnie, czego doświadczyłem, słuchając gimnazjalistów opowiadających o nieznanym mi rejonach sieciowej aktywności. W dyskusji z uczniami dominują prawdopodobnie tematy związane z niebezpieczeństwem seksualnego wykorzystywania młodych ludzi. Wszystko podawane jest, zakładam, w odwołaniu do przykładów, które były i są najbardziej popularne - np. „Cześć, jestem Krzysztof i również mam 12 lat”. Nie wynika to wcale z troski o bezpieczeństwo dzieci, ale my, dorośli, najczęściej nie mamy o czym rozmawiać, więc kalkujemy znane nam „czarne wołgi” i podobne opowieści do świata sieci. Nikogo z nas, prawdopodobnie, nie hejtuje w sieci żaden kolega z pracy, niewielu z nas doświadcza stalkingu i znajomi nie widzą nieustannie, gdzie jesteśmy, ponieważ nie udostępniamy usługi lokalizacji na mapie w Snapchacie. Ha, nie mamy przecież zainstalowanego Snapchatu, albo ledwo próbujemy z niego korzystać. Moje wnioski, być może dla niektórych mocne, odwołują się do wspomnianego raportu „Cybernautów”, ale bazuję także na doświadczeniach dydaktycznych ze studentkami i studentami pedagogiki. Dorośli ludzie, na trzecim roku studiów, kiedy tworzą książki obrazkowe na tematy związane z bezpieczeństwem młodych ludzi, najczęściej przywołują wątek poznawania obcych na czacie i późniejszego spotkania. Inne sytuacje pojawiają się naprawdę rzadko, a są to dopiero adepci i adeptki pedagogiki, chociaż niektórzy z nich próbują już pracować w zawodzie. Co myślą nauczyciele z wieloletnim stażem, korzystający ze sprawdzonych, kilku miejsc w sieci i ewentualnie z kilku aplikacji, jeśli młode, dynamiczne i prawdopodobnie ciekawe świata osoby podchodzą do kwestii bezpieczeństwa w sposób, o którym słyszeli, pomijając własne doświadczenia?

# *Media cyfrowe w edukacji kulturalnej - dlaczego warto!*

Rozmowa z Sylwią Żółkiewską [zolkiewska.pl](http://zolkiewska.pl)

Chcąc przedstawić powody, dla których warto wykorzystywać media mobilne w edukacji, zwróciłem się z pytaniem do ekspertki w tym zakresie - Sylwi Żółkiewskiej.

**Grzegorz D. Stunża:** zajmujesz się na co dzień m.in. wykorzystywaniem aplikacji w edukacji kulturalnej. Twoje działania i fanpage na FB zaintrygowały mnie już dawno, tak że udało mi się nawet wziąć udział w jednym dniu prowadzonego przez Ciebie szkolenia. Dlaczego warto stosować media cyfrowe i mobilne narzędzia komunikowania w edukacji kulturalnej? Mam wrażenie, że przedstawiciele niektórych instytucji to wręcz przeraża.

**Sylwia Żółkiewska:** dlaczego warto? Podaję całą listę powodów:

- 1. Są powszechnie dostępne** - już prawie każdy z nas dysponuje smartfonem lub tabletem. Aby prowadzić angażujące zajęcia edukacyjne nie trzeba kupować drogiego sprzętu, który szybko staje się przestarzały i niekompatybilny. Pośród milionów dostępnych aplikacji można znaleźć te bezpłatne i użyteczne, dzięki czemu nie trzeba kupować dodatkowego oprogramowania.
- 2. Są uniwersalne** - urządzenia mobilne po zainstalowaniu odpowiedniej aplikacji można używać do robienia pomiarów, nagrywania i montowania filmów, tworzenia fotocastów, grafik, prezentacji, quizów do utrwalania materiału.
- 3. Niższy próg wejścia** - te dobrze zaprojektowane są proste i intuicyjne w użyciu. Ich stosowanie nie wymaga dodatkowego tłumaczenia lub specjalistycznych szkoleń.
- 4. Na tablecie (którego ekran jest większy niż smartfona) pracuje się łatwiej w parze lub w małej grupie niż na komputerze** - tablet nie ma urządzeń peryferyjnych (myszka, klawiatura), każdy może swobodnie dotykać ekranu kiedy chce, tablet jest też mobilny - można pracować pod różnym kątem, podawać go sobie lub coś szybko na nim pokazywać.
- 5. Nowe technologie i urządzenia mobilne to fajny pretekst** - zachęta do zdobywania wiedzy, tworzenia i wyżej wspomnianej pracy w grupie. Z moich doświadczeń wynika, że nauczyciele, edukatorzy i animatorzy kultury są niekiedy uprzedzeni do korzystania z gier i aplikacji mobilnych podczas prowadzonych przez siebie zajęć. Gry i aplikacje kojarzą się im negatywnie: jako zapychacz czasu lub bezmyślna rozrywka, a część szkół nie zezwala na używanie urządzeń mobilnych podczas lekcji a nawet w trakcie przerw.
- 6. Tablet to dobre narzędzie do pracy z osobami starszymi i z niepełnosprawnościami** - urządzenia mobilne pomagają likwidować bariery

związane z motoryką (niedostosowanie urządzeń peryferyjnych: myszka, klawiatura, nieświadome przyciskanie klawiszy, niewidoczny kursor). Łatwiej także używać urządzeń mobilnych przy osłabionym wzroku (na komputerze trudno jest powiększyć mniej widoczne fragmenty ekranu).

Warto zachęcać do konstruktywnego korzystania z nowych technologii, bo te będą nam towarzyszyć coraz częściej. Aplikacje mobilne coraz powszechniej stosuje się w ochronie zdrowia, medycynie, nauce, bankowości, sprzedaży, promocji, komunikacji, a nawet rekreacji (dzięki aplikacjom wykorzystującym technologię wirtualnej rzeczywistości można efektywnie szkolić pracowników).

Wszystko wskazuje na to, że coraz więcej osób będzie próbowało swoich sił jako projektanci i twórcy aplikacji i gier mobilnych. I wcale nie chodzi tutaj o programistów. Tworzenie produktów nowotechnologicznych odbywa się w interdyscyplinarnym zespole, w którym spotkać można także humanistów: osoby zajmujące się badaniem potrzeb użytkowników, grafików, marketingowców, copyrighterów, projektantów doświadczenia użytkownika.

Ważne, aby aplikacje te były coraz lepsze i mądrze służyły użytkownikom. Najłatwiejszym sposobem na naukę projektowania narzędzi cyfrowych jest testowanie tych najlepszych rozwiązań poprzez obcowanie z prostymi, przyjaznymi i intuicyjnymi interfejsami.

3.

# Czego nie chcemy wiedzieć?

*Nie widzę, nie słyszę, nie mówię*

Zajmując się edukacją młodych ludzi, często nie wiemy o wielu nowych, istotnych (dla nas i dla nich) kwestiach. Wydaje nam się również, że stare formy komunikowania, do których jesteśmy przyzwyczajeni, albo którymi posługujemy się z przyzwyczajenia i bezrefleksyjnie, są wystarczające. Podałem wcześniej przykład lekcji o bezpieczeństwie, które nudzą uczniów, a nauczycielom wydaje się, że podejmują istotny wątek. Może będę uznany za złośliwca, ale gorzej może być już tylko, kiedy o bezpiecznym korzystaniu z sieci uczą... policjanci i policjantki. Takie sytuacje zdarzają się w szkołach, są jednak bardzo symboliczne dla naszego systemu edukacyjnego. Dla mnie to jedna z wyższych form niewłaściwego podchodzenia do edukacyjnych tematów. Doprowadziliśmy do sytuacji, w której powtarzamy stare hasła o niebezpiecznych mediach i od czasu do czasu penalizujemy zagadnienie, strasząc policją i przywołując sytuacje zagrożenia życia i zdrowia dzieci. Tymczasem „na ulicy”, w internecie (może dlatego nie są widoczne dla wielu osób) funkcjonują miejsca, które zwracają uwagę na potrzeby edukacyjne młodych ludzi. Przykładem niech będzie gra „Be Internet Awesome” przygotowana przez Google i skierowana do dzieci, chcących podnieść swoje umiejętności związane z bezpiecznym poruszaniem się po sieci, ale także w zakresie bycia miłym, unikania „hejtu” itp. Nie twierdzę, że na każde hasło omawiane w nudny sposób w polskiej szkole znajdzie się wspaniały materiał w sieci. Wystarczy jednak się rozejrzeć, żeby wiedzieć, że niewielka grupa zaangażowanych w zmienianie polskiej szkoły, jak Superbelfrzy, Eduzmieniacze i inni, nie wystarczy do modyfikacji całego systemu. Nie w każdej niewielkiej miejscowości działa aktywnie lokalna Marta Florkiewicz-Borkowska, nauczycielka roku 2017, która zaraża uczniów swoim optymizmem i edukacyjnym aktywizmem. Gdyby takie osoby prowadziły zajęcia na studiach nauczycielskich, mielibyśmy więcej przyszłych nauczycielek i nauczycieli, którzy nie musieliby uczyć się na błędach w niemal każdej sytuacji, nie chcąc zamienić się w nauczycieli-zombie, którzy odtwarzają w ten sam, niezrozumiały już dla dzisiejszej młodzieży, sposób swoją wiedzę o świecie. Więcej osób również rezygnowałoby z nauczycielskiej pracy, wiedząc, że to robota dla pozytywnych osób, pasjonatów, którzy chcą coś zmienić i być partnerami dla swoich uczniów i uczennic.

Czego zatem nie chcemy wiedzieć?

## Rozszerzenia pamięci i coraz dłuższe korzystanie z sieci

Media mobilne to dla młodych kieszonkowe rozszerzenia pamięci. Młodzi korzystają aktywnie z sieci w domu - tylko 0,7% nie ma dostępu w domu do internetu (Tanaś M. i inni, 2016). 93,4% wielokrotnie korzysta z sieci i właściwie są nieustannie podłączeni. 31,3% nastolatków korzysta z urządzeń mobilnych przez pięć godzin dziennie i dłużej. Mamy zatem sytuację, w której nastolatki nie wyobrażają sobie prawdopodobnie świata, w którym telefony komórkowe byłyby niedostępne. Ich życie toczy się w oparciu o narzędzia związane ze smartfonami. Podobnie sytuacja wygląda w Stanach Zjednoczonych. 62% młodych ludzi poświęca aktywnościom sieciowym ponad pięć godzin dziennie. Największa zmiana zachodzi między trzynastym a czternastym rokiem życia - z 26% do 46% używających sieci przez wiele godzin (Keeping Up with Generation App, 2016). W porównaniu do Polski liczba wielogodzinnych użytkowników jest znacząco wyższa. Może to oznaczać, że czeka nas wyraźnie zauważalna zmiana związana z intensyfikacją korzystania z urządzeń mobilnych i młodzi będą korzystać jeszcze dłużej z sieci.

## Bezkrytyczni poszukiwacze

Polskie nastolatki chętnie szukają informacji - 60% z nich korzysta codziennie z Google, 43,4% z Wikipedii i używa jej kilka razy w tygodniu. Co czwarty - 22,7% nie zwraca uwagi na źródła wiedzy, do której docierają (Tanaś M., 2016). Można zatem powiedzieć, że młodzi to bezkrytyczni poszukiwacze. Używają najczęściej stosowanej wyszukiwarki, odpowiedzi lub materiałów do swoich szkolnych wypowiedzi szukają w internetowej encyklopedii, która powinna być raczej punktem startu niż końcem poszukiwań. W dodatku spora część z nich przyjmuje na wiarę prawdziwość znalezionych treści. Nie tylko nie chcemy o tym wiedzieć, piętnując ewentualnie plagiat - w szkole i na uczelniach - nie szukając jednak przyczyn tego stanu rzeczy. Nie chcemy wiedzieć, że to my sami nie nauczyliśmy młodych szukać, a proponując zadania domowe na miarę przedinternetowej szkoły, w świecie dostępu do informacji tworzymy winnych, których chętnie karzemy, zamiast zlecić karę samym sobie i współczesnemu systemowi edukacyjnemu. To z naszej przyczyny młodzi nie chcą sięgać do Khan Academy czy Wolnych Lektur, za to obok Wikipedii chętnie zerkają do serwisu sciaga.pl (Tanaś M., 2016).

## Ważne: rozrywka i kontakty społeczne

Dla młodych istotna jest rozrywka i kontakty społeczne. Dla 86,4% istotny jest dostęp do filmów i muzyki, a 94% posiada profile w serwisach społecznościowych. Nic dziwnego - stanowią one platformy kontaktu młodych osób. A szukanie rozrywki i kontaktów w nastoletnim wieku jest objawem bycia przeciętnym nastolatkiem. Co ciekawe, wiele osób nie może zrozumieć tego, że młodzi chcą być ze sobą w kontakcie nieustannie, a technologie cyfrowe na to właśnie im pozwalają. Tzw. „Fear of missing out”, traktowany przez niektórych jako objaw choroby, czyli lęk przed przeoczeniem jakiejś istotnej informacji, jest czymś całkiem zwyczajnym, jeśli weźmiemy pod uwagę cechy nastolatków i dostęp do technologii natychmiastowego kontaktu. Może to mieć negatywne skutki w postaci niewyspania i do szkoły trudno idzie się po nieprzespanej nocy spędzonej z nosem

w ekranie. Nie jest to jednak zupełna nowość - kiedy najpopularniejsze były książki, wiele osób potrafiło czytać do rana, przy niewłaściwym oświetleniu i podobnie zarywać noce. Jeśli teraz dzieje się to na szerszą skalę, to z uwagi na dostęp do różnych treści i możliwość kontaktowania się ze znajomymi przez całą dobę.

## Coraz więcej twórców #jakość?

Wydaje się, że coraz więcej osób tworzy nowe treści z wykorzystaniem mediów mobilnych. Piszę to z drobną wątpliwością, ponieważ zastanawiam się, czy są to rzeczywiście nowości o twórczym charakterze. Ocena z boku jest chyba jednak nie aż tak istotna. 78,1% nastolatków codziennie korzysta z serwisów społecznościowych i najczęściej publikują tam swoje zdjęcia i filmy (Tanaś M., 2016). Zatem smartfony są narzędziami do prezentacji własnych materiałów. Dotyczyć mogą one naprawdę różnych kwestii. Od selfie po artystyczne kreacje. Zdaję sobie sprawę, że większość z publikowanych treści to posty w Instagramie, Snapchacie, ewentualnie materiały na YouTube lub Facebooku. Publikuje się zatem na platformach, które ułatwiają publikację przez udostępnienie narzędzi do obróbki treści - zestawy filtrów, kadrowanie, dodawanie tekstów do zdjęć itp., ale również przez choćby hashtagi pozwalające na docieranie do wielu odbiorców. Pozwala to na poczucie się twórcą, ale także można celować w swoją grupę rówieśniczą, umieszczając treści, które pozwalają nam na bycie istotną osobą w grupie lub udowodnianie swojej przynależności i istotności. Dla mnie dane potwierdzające aktywne publikowanie przez młodych są bardzo istotne, ponieważ pokazują, że młodzi chcą tworzyć i pojawia się coraz więcej twórców. Korzystają może z aplikacji nie wymagających specjalistycznej wiedzy, korygujących błędy i rozpowszechniających twórczość, ale z różnorodnych pomocy korzystałiśmy w fotografii czy filmografii od bardzo dawna. Dane dają podstawę do pozytywnego myślenia, ale pokazują również, jak wielki potencjał uczestnictwa młodych ludzi w kulturze, w życiu lokalnych społeczności, w działaniach edukacyjnych za pomocą urządzeń mobilnych marnujemy każdego dnia. Młodzi chcą tworzyć, a ich chęci i przywiązanie do sieciowych społeczności moglibyśmy wykorzystać do wspólnego uczenia się.

## Wzorce wychowawcze

Sposoby korzystania z mediów zmieniają się również wśród rodziców. Nie tylko pokolenie Y, czyli urodzeni powiedzmy po 1980 roku, posiada dzieci. Zaczynają je mieć także przedstawiciele pokolenia Z - urodzonych po 1995 roku. Nic zatem dziwnego, że rodzice, zwłaszcza ci trzydziesto- i dwudziestoletni coraz więcej korzystają z mobilnych urządzeń. 78% amerykańskich rodziców uważa, że są dla swoich dzieci dobrymi przykładami korzystania z technologii medialnych, chociaż coraz częściej spędzają przy ekranach ponad dziewięć godzin dziennie, z tego większość w prywatnych celach (Lauricella, A. R., Cingel, D. P. i inni, 2016). Mamy zatem dzieci - obecne pokolenie Alfa, urodzone po 2010 roku, które wzrastają w atmosferze dostępu do urządzeń mobilnych. Nie chodzi już o kilkuletnie dzieci, ale jak pokazują wyniki projektu mamatatatablet - są to już roczne i dwuletnie dzieci (Bak A., 2015). Rodzice doceniają potencjał nowych technologii i wykorzystują je podobnie jak nastolatki, chociaż można mówić pewnie o innych aplikacjach - sam częś-



ciej używam Facebooka i Netflixa niż Snapchatu, a Instagram to sporadyczny kanał wypowiedania się. Smartfony stają się narzędziami wykorzystywanymi przez różne grupy wiekowe, co także ma znaczenie, jeśli chodzi o chęć posiadania telefonów komórkowych przez coraz młodsze osoby i zrozumienie dla tej potrzeby przez młodych, używających technologii rodziców.

## Wiara w nowe technologie... kontroli

Rodzice uważają również (Lauricella, A. R., Cingel, D. P. i inni, 2016), że media pomagają przy realizowaniu zadań szkolnych i w edukacji - 94%, dzieci zdobywają nowe umiejętności dzięki technologiom - 88%, pozwalają przygotować się do zawodów, które pojawiają się lub dopiero pojawią się w XXI wieku - 89%, media pomagają otwierać się na nowe kultury - 77%, dają możliwość wyrażania własnego zdania - 75%, uważają, że technologie wspierają kreatywność oraz umożliwiają znalezienie osób o podobnych zainteresowaniach - 69%. 54% rodziców uważa, że technologie są wsparciem dla umiejętności społecznych ich dzieci. Przy czym, jednocześnie 56% rodziców obawia się uzależnienia od technologii przez dzieci, a 67% uważa, że ważniejsze niż poszanowanie prywatności ich dzieci jest kontrolowanie ich. W Polsce do kontroli aktywności nastolatków w sieci przyznało się 34% rodziców nastolatków (14-18 lat) (Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce, 2013) oraz 90% rodziców dzieci w wieku 6-12 lat (Generacja Z od A do Z, 2016). Rodzice wierzą zatem w potencjał nowych technologii, ale nie ufając zarówno technologiom, jak i dzieciom, korzystają... z technologii, by sprawdzić, czy ich dzieci właściwie wykorzystują technologie. Taki mały koszmar, zwłaszcza że, jak wskazywałem, sami korzystają coraz częściej i więcej z technologii cyfrowych (amerykański trend widoczny jest i w Polsce). Jednocześnie zapominają, że młodzi używają głównie smartfonów. Kontrola rodzicielska na komputerze w domu, kontrolowanie routera to mocne narzędzia kontroli, które jednak nie przez wszystkich, a domyślam się, że przez niewielu rodziców, są również używane do kontrolowania korzystania z telefonów komórkowych. Jeśli rodzice nie założą blokady w formie oprogramowania i nie czuwają nad internetowym pakietem, nie dowiedzą się najczęściej, co młody człowiek robi, wykorzystując smartfon.

## Robotyzacja rodzicielstwa

Wiarę w techno-kontrolę korzystania z technologii określam roboczo jako robotyzację rodzicielstwa. Chcąc obronić dzieci i młodzież przed negatywnymi skutkami nowych technologii, skupiamy się na wykorzystywaniu w tym celu technologii, blokad, narzędzi kontroli i inwigilacji. To dla mnie największa tragedia związana z korzystaniem z technologii cyfrowych. Chcemy wychować i przygotować do dorosłego życia ludzi, których nie traktujemy po ludzku, a jak narzędzia, którymi chcemy wyprowadzić ich „na ludzi”. Technologie podglądania i nieustannego sprawdzania nie pozwolą zachować człowieczeństwa dzieci. Ludzie się ze sobą komunikują, co jest istotne zwłaszcza w relacjach wychowawczo-edukacyjnych. Brak zaufania, skupienie się na oprogramowaniu, aplikacjach, czasie korzystania zamiast jakości (o czym będę pisał w dalszej części książki), skutkuje brakiem relacji. Technologie, za pomocą których wyrażamy swoją troskę

o dobrostan i przyszłość naszych dzieci, mogą być technologiami tworzenia obozowej edukacji i hierarchicznej, sztywnej relacji wychowawczej, mogą być też narzędziami twórczego dialogu i współpracy. Wybór należy do nas.

## Metodą prób i błędów. Sytuacja nauczycielek i nauczycieli

To o czym jeszcze warto wspomnieć, to sytuacja nauczycieli. Często uczyć się muszą na własną rękę, co nie powinno może oburzać, z uwagi na specyfikę zawodu. Ktoś, kto ma uczyć innych, powinien mieć bieżącą wiedzę i jak najlepiej rozwinięte umiejętności związane z korzystaniem z nowych technologii. Problem w tym, że przyszłym nauczycielkom i nauczycielom nie oferuje się zajęć, na których twórczo i w ramach projektów edukacyjnych wykorzystywaliby najnowsze technologie komunikowania, nie uczy się ich rozpoznawania swojej rzeczywistości pracowniczej, budowania warsztatu pracy z wykorzystaniem nowych możliwości, poznawania i reagowania na potrzeby dzieci i młodzieży. Brak edukacji w zakresie stosowania nowych metod edukacyjnych, wychodzenia poza ograniczenia szkolnej klasy i wykorzystywania cyfrowych mediów do poszerzania przestrzeni edukacyjnej i pokazywania uczniom, jak mogliby sami poszerzyć swoje edukacyjne możliwości. Mówię to w odwołaniu do badań, które wskazywały, że równolegle do innych sposobów rozwijania kompetencji cyfrowych nauczycieli, aż 93% z nich uczyło się metodą prób i błędów (Batorski D., Jasiewicz J., 2013). Sięgam także do własnych doświadczeń wykładowcy pedagogiki dla studentek i studentów filologicznych specjalności nauczycielskich.

4.

# Smartfony: obalanie miejskiej legendy

## Notatki na gorąco

*#czasekranowy*

### Nie ograniczajcie dzieciom czasu przy ekranach!(?)

Odkłamywanie wielu mitów i stereotypów na temat internetu i korzystania z ekranów, to mrówcza praca. Największym zagrożeniem utartych schematów jest prostota wniosków. Pytanie zatem, czy podejście w rodzaju: albo punktujemy zagrożenia, albo wyliczamy szanse korzystania z nowych technologii, powinno być jeszcze przez kogokolwiek stosowane?

Ze studentkami i studentami, kiedy poruszamy kwestie oceny różnorodnych usług, aplikacji czy opisujemy rzeczywistość zapośredniczoną medialnie w edukacyjnym kontekście, często rozmawiam o internetowych zagrożeniach lub o internetowych szansach. Młodzi chcą pisać na podobne tematy prace licencjackie, magisterskie. Może uważają, że tego oczekują od nich wykładowcy, może poddali się konserwatywnemu prądowi, który w pedagogice zwłaszcza przez wiele lat skupiał się na opisywaniu negatywnych aspektów korzystania z sieci, a może opozycyjny, prosty i w gruncie rzeczy łatwo zrozumiały podział na dobro i zło, wydaje im się najłatwiejszym sposobem opisywania rzeczywistości? Trudno mi odpowiedzieć, ale wciąż bacznie przyglądam się osobom, z którymi pracuję i słucham, co mają do powiedzenia.

W niedawno opublikowanym **tekście o telewizorze w kąciku zabaw w Ikei**, zwróciłem uwagę na to, że ekrany w przestrzeni zabawowej, a dokładniej telewizory prezentujące ciągły, telewizyjny, kreskówkowy przekaz, to coś niewłaściwego. Jak to się ma do mojej krytyki prostego podejścia do oceny mediów? Czy można oceniać negatywnie korzystanie z ekranów w bierny sposób i jednocześnie nie podchodzić przesadnie ostrożnie, a nawet podchodzić z optymizmem do aktywnego korzystania ze szklanych interfejsów? Uważam, że tak. A niniejszy temat podejmuję po sięgnięciu do **tekstu Kennetha Goldsmitha**, w którym autor wyjaśnia, dlaczego powinniśmy pozwolić swoim dzieciom na nie-limitowane korzystanie z ekranów.

Brzmi groźnie? Bo ja właśnie tak pomyślałem po przeczytaniu tytułu. Brzmi prosto i wpisuje się w schemat, który krytykowałem? Tak to na początku odebrałem. Mam dwójkę małych dzieci i niemal trzyletniej córce pół roku temu uniemożliwiliśmy z żoną korzy-

tanie z tabletu, do którego kilku aplikacji miała przez jakiś czas szeroki dostęp. Zauważyliśmy, że skupia się na interakcji z ekranem lub gorzej, na biernym śledzeniu tego, co dzieje się na ekranie. I o ile edukacyjne gry rozwijały pewne umiejętności, to np. przy puzzlach – nie rozwijały córki manualnie. A próby odłączenia dziecka od tabletu powodowały ostre spięcia. To temat do dłuższej dyskusji, dlaczego zatem przywołuję Goldsmitha, który namawia do zniesienia kontroli?

Bawienie się w internecie może być dla dzieci bardziej społecznie istotne, niż wielu się wydaje.

W swoim tekście, który jest fragmentem książki „Wasting Time on the Internet” (nie miałem jeszcze okazji przeczytać całości), Goldsmith zwraca uwagę, jak bardzo pobieżnie i odwołując się do własnych doświadczeń, rodzice oceniają wykorzystywanie np. smartfonów czy innych podręcznych urządzeń. Stereotyp, że korzystanie z sieci to marnowanie czasu, tkwi mocno w głowach wielu osób. Próba wydzielenia urządzeń np. tylko do zastosowań edukacyjnych, nie zdaje jednak egzaminu. Istotną kwestią, którą podejmuje autor, jest wykorzystywanie przez nastolatki podręcznych, sieciowych mediów do interakcji między sobą, często z grupą, z którą akurat przebywają lub po prostu jest to przestrzeń dyskusji ze znajomymi, dzielenie się treściami. Podobne wnioski mam z badania profili nastolatków na Facebooku i Ask.fm – to budowane przez nich przestrzenie kontaktów rówieśniczych, a urządzenia przenośne podłączone do sieci to banki pamięci z symbolami potrzebnymi do kontaktów z rówieśnikami, posługującymi się swoim kodem komunikowania. A ten właściwie nie istnieje bez sieciowych odwołań, zrzutów ekranu, zdjęć, filmów, gifów, emodži itp.

Zdaniem Goldsmitha, rodzice, którzy żądali od dzieci twardej argumentacji, czemu mieliby skorzystać z urządzenia i uznając tylko twarde zastosowanie edukacyjne, popełniają błąd. Od siebie dodam, że wąskie określanie, co jest edukacyjne, a co nie, może być zawsze powodem do starcia. Czy podtrzymywanie relacji społecznych, bycie z innymi, nawet w zapośredniczony sposób, to już działanie nieedukacyjne (zwłaszcza, że często jest to i bycie obok i bycie razem przez urządzenia i aplikacje)? Czy wspólne korzystanie z rozrywki oznacza rezygnację z uczenia się? Pomijanie wątków społecznych, nawet jeśli niektórzy mają zastrzeżenia co do możliwości rozwijania kompetencji społecznych przez interfejsy, to brnięcie w ślepą uliczkę. Młodzi korzystają i będą korzystać ze swoich urządzeń i budować w sieci własne przestrzenie komunikacji o różnorodnym, także edukacyjnym, chociaż niekoniecznie w wąskim i instytucjonalnym rozumieniu, charakterze. Budowanie zasad korzystania z urządzeń wspólnie z młodymi to dobry pomysł. Odgórne decydowanie, jakie formy kontaktu są na pewno złe, jest niebezpieczne, zwłaszcza jeśli zamierzamy kalkować doświadczenia zbudowane na bazie własnych społecznych i technologicznych doświadczeń. Bo te mogą pochodzić z przedpotopowej rzeczywistości...

## Sztywne zasady dostępu do mediów?

W październiku 2016. American Academy of Pediatrics opublikowała nowe zalecenia dotyczące czasu, jaki dzieci i młodzież powinny spędzać przy ekranach. Nowe wskazówki dla rodziców, opiekunów i nauczycieli to postęp, ale pediatrzy wciąż nie rozumieją cyfrowych, interaktywnych mediów i zmian, jakie dokonały się w kulturze z ich udziałem.

Towarzystwo zrywa z regułą 2×2, która oznaczała brak dostępu do mediów dla dzieci do lat dwóch i korzystanie z mediów przez inne dzieci przez maksymalnie dwie godziny dziennie. Zaproponowano nowe, elastyczne zasady, m.in. zwrócono uwagę, że korzystanie z mediów ekranowych przez dzieci poniżej drugiego roku życia, jeśli służy np. do komunikacji z członkami rodziny (Skype itp.) nie powinno wyrządzić żadnej szkody. Przy czym z mediów dzieci powinny korzystać wspólnie z rodzicami, którzy będą wyjaśniać, co dzieci akurat oglądają i rodzice powinni dobrać treści jak najwyższej jakości, jeśli rzeczywiście chcą dwulatkom lub dzieciom do piątego roku życia serwować medialne treści. Wyciąg z propozycji Towarzystwa obejmuje:

– dzieci młodsze niż osiemnaście miesięcy powinny unikać mediów ekranowych innych niż rozmowy wideo. Rodzice dzieci w wieku od osiemnastu do dwudziestu czterech miesięcy, którzy chcą prezentować dzieciom media cyfrowe, powinni wybierać programy wysokiej jakości i oglądać je wspólnie z dziećmi, by pomóc im zrozumieć, co oglądają.

– Dzieci w wieku od dwóch do pięciu lat powinny mieć ograniczony dostęp do ekranów do jednej godziny dziennie wysokiej jakości treści. Rodzice powinny oglądać programy wspólnie z dziećmi, by pomóc im zrozumieć, co oglądają i odnieść to do otaczającego je świata.

– Dzieci sześciolatnie i starsze, powinny mieć określone konsekwentne ograniczenia czasu korzystania z mediów i rodzajów mediów i rodzice powinni upewnić się, że treści medialne nie są konsumowane w czasie przeznaczonym na sen, aktywność fizyczną lub inne zachowania ważne dla zdrowia.

– Należy wyznaczyć spędzany wspólnie czas wolny od mediów, jak np. jedzenie obiadu lub czas podróży samochodem, oraz strefy wolne od mediów w domu, np. sypialnie.

– Powinno się rozmawiać z dziećmi na temat odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z sieci, uwzględniając traktowanie innych z szacunkiem w internecie, jak i poza nim.

Całość zaleceń sformułowana jest w dwóch artykułach „Media and Young Minds” (2016) oraz „Media Use in School-Aged Children and Adolescents” (2016).

Propozycje na pierwszy rzut oka wyglądają bardzo dobrze. W dyskusji ze studentkami słyszałem wielokrotnie, że się z nimi zgadzają. Co jednak przykuło moją uwagę? Przede wszystkim sztywność sugestii pediatrycznych. Co prawda zrezygnowano z kategorycznego zakazu korzystania z mediów, ale jednocześnie zaproponowano bardzo sztywne ramy, które nie uwzględniają zupełnie indywidualnych sytuacji rodzinnych, potrzeb i możliwości

dzieci i młodzieży. Traktują media ciągle także jako narzędzia, które nie są powszechne i nie są szeroko dostępne. Byłoby to zrozumiałe w świecie, w którym telewizor pełnił społeczną rolę gromadzenia rodziny wokół ekranu i kiedy przykrywano go serwetką (choć kiedy czyta się o niektórych rodzicach, umieszczających komputer w centralnym miejscu domu, żeby móc podglądać aktywność dzieci, mam poczucie, że czas się zatrzymał kilkadziesiąt lat temu). Podstawą budowania zaleceń wciąż jest lęk i traktowanie mediów jako czegoś obcego, niezrozumiałego, czego należy unikać. Dzisiejszy świat to jednak nie tylko media stacjonarne, ale w życiu młodych przede wszystkim media mobilne, co trochę umyka autorom-pediatrom.

Szukając informacji na temat nowych zaleceń pediatrycznych trafiłem do tekstu Sonii Livingstone, która podobnie jak ja ma krytyczny stosunek do nowej propozycji i zwraca uwagę na trudność z obliczaniem czasu spędzanego z mediami. Warto także wspomnieć raport Livingstone i Alicji Blum-Ross (Blum-Ross A., Livingstone S., 2016), które zwracają uwagę na konieczność baczenia na kontekst korzystania z mediów, czego nie robią pediatrzy. Autorki proponują, by zadać pytania związane z dziećmi, zanim ustalimy, ile godzin mogą używać mediów – zwróćmy uwagę, czy śpią odpowiednią ilość czasu, czy mają zainteresowania i je rozwijają, czy są aktywne i radzą sobie w szkole, czy używają mediów do podejmowania aktywności społecznych, twórczych itp. Jest to istotne, ponieważ, jak wskazuje Livingstone, korzystanie z mediów korzystaniu z mediów nierówne. Czym innym jest „odmóżdżanie się” dziecka po kilkugodzinnym treningu sportowym, a czym innym zaleganie przez cały dzień bez celu przed ekranem.

Ciekawą lekturą w temacie medialno-pediatrycznym jest również artykuł Mimi Ito „How Dropping Screen Time Rules Can Fuel Extraordinary Learning” (Ito M., 2017). Bardzo się ucieszyłem, trafiając na niego, ponieważ nie tylko stanowisko Ito jest podobne do mojego, ale okazało się, że budowaliśmy je częściowo w odwołaniu do tych samych materiałów, jak wspomniany raport Livingstone i Blum-Ross oraz raportu „The Common Sense census: Plugged-in parents of tweens and teens” (Blum-Ross A., Livingstone S., 2016).

## Jakość, a nie ilość czasu przy ekranach!

Wielu ekspertów, nauczycieli i rodziców uważa, że czas, jaki dzieci i młodzież spędzają na korzystaniu z mediów, powinien być ograniczany. I dozowany do realizacji określonych, pożytecznych celów. Nie wszyscy zgadzają się z tym poglądem, o czym pisałem już w „Edukatorze Medialnym”. Wspomniana przeze mnie Mimi Ito nie przebiera w słowach. Krytykuje pediatrów za to, że przez lata promowali sztywne reguły, identyczne dla wszystkich, a teraz proponują, by rodzice z policjantów zamienili się w promotorów medialnych (oczywiście wciąż dbających o stosowanie ograniczeń). Nie można jednak ot tak zmienić zdania i z dnia na dzień przekonać wszystkich, że należy nieco inaczej traktować dzieci i młodzież. Ito uważa, że poczyniono wiele szkód. Żyjemy w świecie, w którym z jednej strony coraz więcej rodziców pozwala dzieciom na korzystanie z tabletów, ale wielu wciąż jest przerażonych, że plac zabaw może zostać opanowany np. przez dzieciaki grające w „Pokemon Go” lub inną grę wykorzystującą poszerzoną rzeczywistość. Sztywne rozdzielanie świata na wirtualny i realny jest moim zdaniem efektem radykalnego, ale mało refleksyjnego podejścia do stosowania coraz nowszych technologii przez młodych. I wynika wbrew pozorom z niezrozumienia nowych mediów (przez starych) oraz społecznego kontekstu korzystania z technologii cyfrowych, przeplatania światów aktywności. Podczas spotkania „Sieci kultury” określiłem dzisiejszy świat jako „rzeczywistość przetkaną mediami cyfrowymi” (i nie pierwszy o tym zapewne mówię). Nigdy nie jesteśmy do końca ani w rzeczywistości rozszerzonej, wirtualnej czy niezapośredniczonej. Wyjaśnię to szerzej w tekście „Edukacja w kulturze cyfrowej #siecikultury” podsumowującym spotkanie we Wrocławiu.

Zdaniem Ito młodzi żyją dzisiaj w „erze informacyjnej obfitości” – korzystają z Google, mają dostęp do ekspertów, ale nie wszyscy wykorzystują sieciowy potencjał. Ta wątpliwość w wiedzę i umiejętności tzw. „cyfrowych tubylców” (w co również powątpiewam już od ładnych paru lat) i faktyczne braki większości młodych w zakresie medialnych, informacyjnych i cyfrowych kompetencji (Ito odwołuje się do prowadzonych badań) wynika właśnie ze stosowania sztywnych reguł dostępu.

Częściowo obwiniam wytyczne 2×2 za powstrzymywanie dzieci i stawianie rodziców w roli utrzymujących porządek, zamiast trenujących medialne zaangażowanie.

– Mimi Ito.

Badaczka uważa, że trzeba postawić na jakość korzystania z mediów, a nie ilość. To pozwoliłoby rodzicom na pozbycie się nadmiernego strachu o dzieci oraz poszukiwanie nowych, nadzwyczajnych sposobów uczenia się.

Może miało to sens (ograniczanie dostępu – gds), kiedy telewizor był jedynym ekranem, ale przy szerokim zakresie aktywności, których częścią są dzisiaj ekrany, skupianie się na czasie dostępu do nich jest zbyt kategoryczne.

– Mimi Ito.

Ilościowe podejście wiąże się być może z faktem, że według raportu „The Common Sense Census: Plugged-in Parents of Tweens and Teens” dwie trzecie (67%) rodziców twierdzi, że monitorowanie korzystania z mediów przez ich dzieci jest ważniejsze niż respektowanie ich prywatności (Lauricella, A. R., Cingel, D. P. i inni, 2016).

Ito proponuje rozwiązanie, które mogłoby zadowolić rodziców, o ile byliby otwarci na dyskusje z dziećmi. Jej pomysł można określić jako „kontrolę dialogiczną”. Podaje przykład córki, na której komputerze zainstalowane jest oprogramowanie do mierzenia czasu korzystania z różnego rodzaju narzędzi, usług itp. I na podstawie raportów można rozmawiać z dziećmi, ile czasu spędziły, wykorzystując konkretne narzędzie, dlaczego jednak skupiły się na Facebooku, zamiast np. na pisaniu tekstu itd. To oczywiście wciąż wgląd w życie młodej osoby, ale raczej na zasadzie organizacji dnia, planowania czasu i faktycznego realizowania swoich celów niż podglądanie ukradkiem, bez wiedzy dzieci i z wyciągnięciem konsekwencji w rodzaju blokowania dostępu. Rozmowa, a nie blokada. Dialog, a nie hierarchiczne podejmowanie decyzji. Co ciekawe, studentki pedagogiki, z którymi pracuję na co dzień, często podają ograniczenia i blokady rodzicielskie jako coś fantastycznego, coś co „chroni dzieci”. Zapominają, że odgórne blokowanie dostępu i brak rozmowy, to działanie niepedagogiczne (i to nawet nie antypedagogiczne), tylko prosta droga do tyranii, podczas gdy edukacja powinna opierać się na dialogu. Mimi Ito odwołuje się, podobnie jak zrobiłem to ja, do Sonii Livingstone i Alicii Blum-Ross, które w raporcie „Families and Screen Time: Current advice and emerging research” (Blum-Ross A., Livingstone S., 2016) mocno akcentują, że ważny jest kontekst. Kiedy, jak długo, dlaczego młodzi korzystają z mediów oraz ocena ich kontaktów z innymi za pomocą sieci.

Rekomendacje Livingstone i Blum-Ross można, zdaniem Ito, przekuć na praktykę skupioną na podtrzymywaniu równowagi korzystania z mediów, odrzucania lęku i poszukiwania nadzwyczajnych sposobów uczenia się:

### **1. „Bądź czujny na ostrzeżenia i zachowaj lęk w zanadrzu”**

Lęki związane z nowymi mediami dotyczą tylko części rodziców. Zawsze da się znaleźć mocny przykład na poparcie tezy o powszechności zagrożeń, ale nie dotyczą one wszystkich, chociaż warto zwracać uwagę na aktualne dane, które mówią, ilu nastolatków doświadczyło negatywnych zachowań.

Nie można traktować mediów jako jedynych przyczyn określonego stanu rzeczy, np. zachowań dzieci. Warto widzieć sprawę szerzej i zastanowić się, czy czasami korzystanie z mediów to nie objaw – kontekst jest bardzo ważny.



Monitoring nie zawsze jest najlepszym pomysłem. Można łatwo, zdaniem Ito, przez nadkontrolę zbudować klimat braku zaufania. A dla nastolatków rodzicielska inwigilacja to jedno z największych zagrożeń dla ich sieciowej prywatności.

## **2. „Podtrzymuj równowagę”**

Rodzice (amerykańscy) angażują się w sieci właściwie tyle samo co nastolatki – ponad dziewięć godzin dziennie (Lauricella, A. R., Cingel, D. P. i inni, 2016). Do tego uważają, że są dobrymi wzorcami medialnych zachowań dla swoich dzieci. Ważne zatem, by nie tylko wymagać od dzieci, ale również przyglądać się własnej aktywności. Według mnie nie chodzi faktycznie o ograniczanie czasu korzystania, ale o równowagę korzystania z różnych mediów, równowagę, szczerłość i komunikację w relacjach pomiędzy rodzicami a dziećmi. Istotny jest również kontekst korzystania i pytania, jakie Livingstone i Blum-Ross zaproponowały, by sprawdzać, czy dzieci rzeczywiście nie korzystają niewłaściwie z ekranów.

## **3. „Dołącz do pościgu za nadzwyczajnym uczeniem się”**

Równowaga jest w porządku na dłuższą metę, ale czasami zainteresowania powinny rządzić naszym dniem.

– Mimi Ito.

Ekspertka odwołuje się do Mihaly Csikszentmihalyi, który mówi o zatraceniu się podczas uczenia, utracie poczucia upływu czasu. Czy fakt, że można tak mocno skupić się na zainteresowaniach, że nie czujemy przemijania godzin, to coś złego? Jakie znaczenie miałyby w tym wypadku korzystanie z ekranu, a nie np. z kart książki? Według Ito nie każde dziecko jest w stanie z podobnym zaangażowaniem poświęcić się swojej pasji. Warto jednak pamiętać o potencjale sieci, możliwości rozwijania niemal każdego zainteresowania. Przy czym rodzicielska nadkontrola może mocno zakłócać swobodne, edukacyjne poszukiwania.

## Nie blokujcie dostępu do serwisów społecznościowych! Szkolna cenzura a edukacja obywatelska i kulturalna

Większość młodych ludzi korzysta z serwisów społecznościowych. Wiele szkół i nauczycieli (na szczęście nie wszyscy) chętnie usunęłoby media społecznościowe ze szkolnych klas i ze szkoły. Jak przygotowywać do uczestnictwa w kulturze, jeśli instytucja przekazująca wiedzę i wartości spycha główne kanały komunikowania uczniów na margines?

Odkąd zetknąłem się z mediami społecznościowymi, uważam, że ich wykorzystywanie w edukacji jest niezbędne. Niezbędne jest także przygotowywanie do ich wykorzystania. Mam jednak wrażenie, że w Polsce mamy edukacyjny zwyczaj, funkcjonujący przynajmniej w systemie edukacji i pielęgnują go również niektórzy badacze, każący traktować nowości jako zagrożenie. Dlatego mówimy od dwudziestu lat o „świecie realnym i wirtualnym”, organizujemy konferencje pod hasłem „Media – szansa czy zagrożenie”. Wtłaczamy uczniom monologi na temat bezpieczeństwa w sieci i cyberprzemocy, chociaż nie mamy pojęcia o codzienności w ich cyfrowych realiach. Nie wszyscy, oczywiście, czego dowodem jest choćby Marta Florkiewicz-Borkowska, nauczyciel roku 2017 (zerknijcie na blog Marty: [deutschfun-pielgrzymowice.blogspot.com](http://deutschfun-pielgrzymowice.blogspot.com)). Presja systemowa, by wyciąć smartfony i narzędzia dostępne za ich pomocą, odciąć dzieciom wi-fi i możliwość budowania niewidocznej dla nauczycieli platformy kontaktu, jest spora. Naciskają również ci nauczyciele, którzy nie są biegli w obsłudze „nowości” i boją się uczyć wspólnie z uczniami oraz rodzice, według których korzystanie z „komórek” itp. to strata czasu. No chyba że „tylko do uczenia się”, przez co wydzielają swoim dzieciom sprzęt na godziny. Oczekując, rzecz jasna, edukacyjnych – czytaj „w postaci stopni” – efektów.

Kilka dni temu, podczas zajęć „Umiejętności akademickich”, obserwowałem studentów i studentki, z którymi pracowałem w sali komputerowej. Siedzieli przy pecetach i nie rozumieli, czemu zajęcia nie odbywają się w „normalnej” sali, i nie spędzamy czasu na czytaniu drukowanych tekstów. Korzystaliśmy z narzędzi pozwalających na tekstową rozmowę, a właściwie studentki i studenci omawiali realizowane projekty, a ja miałem możliwość włączania się w dyskusję. I jedna ze studentek napisała do koleżanki:

Inne grupy mówiły, że to nudne zajęcia. Nie wiem, z kim i gdzie mieli, ale chyba nie w pracowni komputerowej. Możemy być cały czas na naszej wspólnej grupie i to jest fajne.

Studentki i studenci nie tylko komunikowali się przez kanał dostępny wraz z narzędziem do wspólnej pracy, ale mogli również korzystać z innych kanałów, które pozwalały im na bycie razem, omawianie wspólnych spraw związanych lub nie z bieżącymi zajęciami. Czy ich uwaga była rozproszona? Być może. Czy mnie to przeszkadzało? Nie. Czy obniżało efektywność pracy? Nie wiem. Udało się zrealizować wszystkie zamierzone cele.

Podczas jednego z wyjazdowych szkoleń kilka lat temu, tak się złożyło, że w mojej rodzinnej miejscowości, pracowałem z nauczyciel(k)ami. Zaplanowałem spotkanie tak, że korzysta-

tałem kilkakrotnie z materiałów dostępnych na YouTube. Mocno się zdziwiłem, kiedy okazało się, że nie mogę wyświetlić wideo, ponieważ kontrola rodzicielska zabrania w szkole korzystania z wybranych serwisów. Wspólnie z uczestni(cz)kami doświadczyliśmy, chociaż zdecydowanie z mniejszym natężeniem, tego, co odczuwają uczniowie – blokady dostępu do informacji i platformy kontaktu. O takim blokowaniu, określanym wprost jako cenzura, pisał kilka dni temu w [edsurge.com](http://edsurge.com) Jenny Abamu. Zwrócił uwagę, że już nie tylko bibliotekarze, ale także kadry zarządzające szkoł zaczynają zdawać sobie sprawę z obowiązku uczenia, jak odpowiedzialnie korzystać z mediów społecznościowych. Abamu, powołując się na nich, zwraca uwagę, że prawo, mające chronić dzieci – Children's Internet Protection Act – jest obecnie często wykorzystywane jako usprawiedliwienie dla ograniczenia dostępu do treści. Jego zdaniem posunięto się za daleko, blokując także możliwość korzystania z wartościowych zasobów. Abamu przywołuje Stevena Yatesa, szefa American Association of School Librarians, który kieruje uwagę, w temacie cenzurowania treści, w stronę edukacji obywatelskiej:

My, bibliotekarze, widzimy, że kiedy filtruje się legalne strony internetowe i niektóre z serwisów społecznościowych, zabiera się szansę na rozwijanie zdolności uczniów do używania ich w efektywny i odpowiedzialny sposób (...). Jeśli zabiera się możliwość korzystania z tych stron w szkole, gdzie mamy rozwijać odpowiedzialne zachowania uczniów?

W swoim tekście Abamu podaje także przykład szkoły, która korzysta z kilku serwisów społecznościowych, włączając prowadzoną tam aktywność i treści w życie szkoły i zamykając dostęp tylko w momencie prowadzenia testów. Zwraca również uwagę na placówki, w których nauczyciele, by móc korzystać z niektórych serwisów, muszą wypełniać specjalne formularze i prosić o pozwolenie dyrekcję.

Można, oczywiście, powiedzieć, że zajmuję się nieistotną kwestią, bo „uczniowie nie powinni rozpraszać uwagi i korzystać z mediów niepotrzebnych w trakcie zajęć” (wyobraźcie sobie któregoś ze swoich „ulubionych” nauczycieli i włóżcie im ten cytat do ust). I to bez względu na to, czy szkolą się aktualnie młodzi ludzie w szkole, uniwersytecie, czy są to nauczyciele podczas warsztatu. Poza tym, uczniowie mają przecież do dyspozycji telefony, dostęp do sieci za ich pomocą i w każdej chwili mogą korzystać ze swoich urządzeń. Moje doświadczenia pokazują mi jednak, że zaangażowanie studentek i studentów w aktywność w serwisie społecznościowym, chociaż to wyzwanie dla pedagoga, pomaga zbudować lepszy kontakt z grupą, nawet jeśli, a może dzięki temu, że część komunikacji przenosi się do np. facebookowej grupy.

Wyjątkowość możliwości skorzystania z własnych kanałów komunikowania podczas zajęć, czy brak dostępu do istotnych dla młodych treści w szkole lub na uczelni, to wyraźny sygnał, że szkoła i nauczyciele (nie wszyscy, rzecz jasna i nie wszystkie szkoły), boją się nowości. I nie tylko z powodu patrzenia przez pryzmat własnych medialnych doświadczeń, często hierarchicznych, jednokierunkowych i nieinteraktywnych. Także z uwagi

na umaszynowanie procesu edukacyjnego, który skupił się na taśmowej produkcji, wykazywaniu skuteczności, rywalizacji, zmuszaniu jednostki do wysiłku na rzecz polepszenia punktowego statusu instytucji i możliwości bezdusznego porównywania efektów polskiego systemu edukacji z innymi państwami. Pozornie jednak Ministerstwo Edukacji Narodowej nie zmusza do wprowadzania zakazów, o czym pisze m.in. „Gazeta Wyborcza” (Furtak E., 2017), przy czym artykuł dotyczy... opisu sukcesów szkoły, która zakazała korzystania z „komórek”. A my wciąż tkwimy w rzeczywistości post-giertychowskiego zakazu używania tego, co „nieznane” i łatwego zamieniania młodzieżowych komunikatorów w kozły ofiarne, odpowiedzialne rzekomo za patologie systemu edukacji...

## Pozwól uczniom korzystać ze smartfonów. W szkole

Kilka dni temu profesor Henry Jenkins opublikował wywiad z Antero Garcia, z tytułowany „Nauczyciele, nastolatki i technologie mobilne”. Przeczytałem go z zapartym tchem, w oczekiwaniu na książkę Garcii poświęconą poruszonym w rozmowie tematom, przedstawianym przez autora na przykładzie szkoły średniej w Los Angeles.

Książka ukaże się w listopadzie, ale dzięki rozmowie Henry’ego Jenkinsa z Antero Garcia (do czasu napisania tekstu przeczytałem dwie z przynajmniej trzech części rozmowy, tu odwołuję się głównie do części drugiej) można już dziś poznać część pomysłów, jakie badacz, który osiem lat pracował jako nauczyciel, przedstawia na temat korzystania ze smartfonów w szkole. Dla refleksji i praktyki korzystania z mobilnych sprzętów w edukacji formalnej istotnych wydaje mi się kilka kwestii, akcentowanych przez autora oczekiwanej książki (jeśli nie zaznaczam, że piszę od siebie, referuję pomysły Antero Garcii), które przedstawiam w nazwanych przeze mnie punktach.

### **1. Rozumienie czasu przez uczniów i nauczycieli**

Obie strony edukacyjnego procesu inaczej rozumieją czas. Perspektywa nauczycielska, osoby dorosłej, to wykorzystanie całej lekcji na działania związane z realizowanym programem zajęć. Uczniowie powinni pracować nad tym, co zlecił im nauczyciel. Nawet jeśli jest to praca z wykorzystaniem nowych technologii. Nie ma zatem miejsca – o czym pisałem już w "Edukatorze Medialnym", postulując umożliwienie uczniom dostępu do serwisów społecznościowych i wykorzystanie ich w edukacji – na funkcjonowanie uczniów równoległe w ich przestrzeniach komunikowania. Co ciekawe, dorośli nie działają na co dzień tak, jak wymagają tego od uczniów w klasie. Tylko niektóre zawody nie pozwalają na sprawdzanie przynajmniej od czasu do czasu powiadomień z telefonu i są to najczęściej usługi, ledwo pozwalające pracownikom zarobić na życie. Zakazy szkolne oderwane są zatem od codzienności, do której szkoła ma przygotowywać.

### **2. Szkoła: oderwanie od życia, skrawki wiedzy i tłumienie kultury**

Brak związku z rzeczywistością pozaszkolną, który wyraża się w zakazie korzystania z komórek, oznacza, że szkolimy uczniów, aby skupili się na przestrzeganiu klasowych praktyk w zakresie zatrudnienia. Oznacza także tłumienie kultury, która odzwierciedla funkcjonowanie innych środowisk pracy niż fabryczne, a to właśnie środowisko jest moim zdaniem promowane przez szkołę przy sprowadzaniu uczniów do roli pracowników przy taśmie, którzy nie mogą jednocześnie być w pracy i w przestrzeni społecznościowych serwisów. Zdaniem Garcii:

(...) polityka korzystania z technologii w szkole wzmacnia historyczne, systemowe nierówności.

### **3. Nauczycielska kontrola i władza**

Szkoły decydują się na zakazy związane z korzystaniem z nowych technologii, ponieważ mogą w ten sposób zaznaczyć swoją władzę i kontrolować uczniów. Przypomnijcie sobie pomysły w rodzaju wkładania smartfonów do pudełek w trakcie lekcji, tak by z nich nie korzystać. Albo tworzenie stref wolnych od telefonów komórkowych. Oczywiście mówi się, że to sprzyja komunikacji, kontaktom międzyludzkim, ale w rzeczywistości jest to w mojej opinii odzieranie ludzi z indywidualności, z tożsamości, którą wyrażają i podkreślają korzystaniem ze swoich urządzeń. Uważam również, że to zmuszanie do używania oficjalnego języka przez zakazywanie używania języka rówieśniczego, którego częścią są obecnie gify, emoji, skróty językowe, memy, przeróbki zdjęć, selfie z nakładkami graficznymi itp. Smartfony zagrażają zatem nauczycielskiej i szkolnej potędze. Jak mówi Garcia:

Siła nauczycieli jest zagrożona przez destrukcyjne praktyki technologii mobilnych.

Destrukcyjność należy rozpatrywać jednak raczej z perspektywy nauczycieli, bo uczniowie nie patrzą na technologie w ten sposób. I dodaje, że zamiast podążać za zmieniającym się światem, podwajamy egzekwowanie od uczniów oraz wzmacniamy karną politykę.

To wszystko przypomina, że szkoły funkcjonują w przemysłowym, fabrycznym modelu. Mamy dzwonki zarządzające koniec jednej zmiany i początek kolejnej, rozdzielamy uczenie się na rozłączne części i konstruujemy fizyczną i społeczną przestrzeń szkoły tak, by wyciszać indywidualne głosy.

### **4. Brak empatii = brak wspólnoty. Rugowanie uczniowskiej tożsamości**

Fabryczny model relacji przyczynia się do braku kontaktów pomiędzy uczniami i nauczycielami. Nauczyciele patrzą na uczniów jako grupę, która opiera się szkole, a część uczniów rzeczywiście stosuje opór. Wskazywali na to w książce „The Class” również Sonia Livingstone i Julian Sefton-Green, pisząc o przywiązaniu do kanałów komunikowania przez nauczycieli i uczniów (Livingstone, S., Soften-Green, J., 2016). Przy czym zdaniem Garcii najważniejsze dla uczniów jest zaufanie. A szkoły, zwłaszcza skupione na wynikach testów i mające aspiracje do bycia najlepszymi, nie mają czasu na zrozumienie dla uczniów przez nauczycieli, na empatię i na budowanie zdrowych relacji. Refleksja nad zaufaniem w szkole wymaga także refleksji nad rolą telefonów, które de facto nie są telefonami. Należy pamiętać, że to indywidualne narzędzia zawierające osobiste informacje i służące również do budowania tożsamości. Odwołując się do słów Garcii uważam, że zabieranie telefonów, zakaz ich przynoszenia do szkoły, chowanie do koszyków, szafek itp., to okazywanie uczniom braku szacunku dla tego, kim są. To zakaz bycia sobą i przymus bycia/stawiania się kimś innym, kimś, kto nie jest podmiotem, a jedynie trybem w fabrycznej produkcji, jaką prowadzi szkoła. A Garcia wskazuje, że telefony służą m.in. publicznemu potwierdzaniu własnej tożsamości.

Od dzwonek przez obudowy po zawartość ekranów, to co widać i słycać przez mobilne urządzenia jest odbiciem tożsamości ich użytkowników.

## **5. Smartfon – pierwszy krok do zaufania i zaangażowania**

Urządzenia mobilne mogą przyczyniać się do budowania platformy porozumienia pomiędzy uczniami i nauczycielami. I Garcia zachęca nauczycieli, żeby o smartfonach myśleli jako sprzętach, które mogą ich prowadzić do zdobywania uczniowskiego zaufania i narzędziach pozwalających na wspólne, edukacyjne zaangażowanie się. Jego zdaniem nie chodzi o to, żeby zdobywać wciąż nowe, cyfrowe przestrzenie i tworzyć coraz bardziej złożone artefakty. Urządzenia wykorzystywane przez uczniów służą do podkreślania i dzielenia się własną tożsamością, oraz do ogarniania ich złożonych tożsamości. Moim zdaniem bez próby zrozumienia tego i wyjścia uczniom naprzeciw, obecny system edukacyjny będzie coraz to bardziej wynaturzał relacje pomiędzy różnymi grupami uczestników formalnej edukacji.

## **6. Odeprzeć krytykę – komórka jako rozpraszacz**

Sądzę, że można dużo mówić o relacjach, urządzeniach pozwalających na budowanie tożsamości, dostępie do informacji, komórkach jako dodatkowych bankach pamięci i narzędziach pozwalających na używanie uczniowskiego kodu, niekoniecznie jednak będzie to przekonujące dla nauczycieli. Z perspektywy systemu edukacyjnego diagnoza tego rodzaju i krytyka szkolnych zakazów niczemu nie służą. Komórki rozpraszają uwagę i odciągają od lekcji. Szkoła patrzy z pozycji dorosłego zarządcy, który mówi, niestety, niewolnikom, co i kiedy mają robić, jak się odzywać, jakiego używać języka i zabrania podkreślania odwołania do własnych korzeni, manifestowania własnej, czasami mocno złożonej i nierozzerwalnie związanej z cyfrowością, tożsamości. Garcia na zarzuty o rozpraszaniu, które określiłbym jako konserwatywne, rodzaj zasłony dymnej mającej przykryć coraz większe trudności w utrzymywaniu systemu niedopasowanego do rzeczywistości technologii cyfrowych, odpowiada krytyką:

(...) kiedy mówimy o urządzeniach medialnych rozpraszających dzieci, powinniśmy spojrzeć krytycznie, czy materialny aspekt szkoły wart jest tego, by żądać uwagi pokolenia uczniów, którzy mają wiele, wiele innych sposobów uczenia się, interakcji i uspołeczniania.

Potrzeba zatem nowych pomysłów dydaktycznych, rozwiązań systemowych, ale także uznania, że telefony są częścią rzeczywistości uczniów. Na tyle istotną, że nieustanne mówienie o nich w kontekście cyfrowych zagrożeń, pożerania czasu, rozpraszania uwagi na lekcji itp. nie ma sensu. I służy tylko interesom tych, którzy chcą utrzymać instytucjonalne, ale i społeczne status quo.

## „Pokolenie pochyłonych głów” i „technologie wyznaczania politycznych granic”

Zmiany technologiczne i skutki tych zmian niełatwo zaakceptować. Trudno też patrzeć na to, co robią młodzi ludzie, używając mediów, nie odwołując się do własnych medialnych doświadczeń z młodości. Nowy „Newsweek” zatytułowany „Jak komórki niszczą nasze dzieci” próbuje opisywać nastolatki i ich praktyki medialne.

Sięgnąłem do dostępnego w sieci artykułu Małgorzaty Świąchowicz „W „Newsweeku”: Pokolenie pochyłonych głów”. Termin użyty w tytule został sformułowany przez dr. Macieja Dębskiego z Fundacji Dbam o Mój Zasięg. Z Maciejem co jakiś czas spieramy się na temat stosunku do nowych technologii i tego, czy rzeczywiście warto bić na alarm (choć zdarza nam się i zgodzić, czego efekt będzie niebawem widoczny). I uważam, że takie spory są potrzebne. Niestety, cytat w kontekście przytoczonego tekstu wpisuje się w negatywną ocenę młodych ludzi (nie wiem, na ile tekst jest rozwinięty w pełnym wydaniu pisma, dostęp miałem tylko do wspomnianego artykułu). Tak jakby młodzi i telefony, a właściwie młodzi przez smartfony, stawali się w pewnym sensie coraz gorsi. Bo nie wstają do szkoły, bo opuszczają lekcje, bo sami uważają, że coś z nimi nie tak, jeśli tak często sprawdzają powiadomienia. Przykłady uzależnień w artykule budują atmosferę grozy, a wypowiedź psychologa klinicznego o opuszczaniu się w nauce – nie neguję jej – pokazuje tylko, że wynalazki mogą przyciągać uwagę. Mocniej niż szkoła, która ma trudności z odciąganiem uwagi od niej przez ciekawsze rzeczy i nie potrafi włączyć nowych technologii w proces kształcenia (niektórzy próbują, chwala im za to, ale to wciąż awangarda nauczycielska; zerknijcie, co pisałem o ograniczaniu dostępu do smartfonów w szkole).

Narzekanie na zachowania młodzieży związane z używaniem komórek i troska o ich zdrowie, samopoczucie oraz niepokój związany z coraz powszechniejszym „uzależnieniem” kojarzą mi się z fragmentem raportu „Nastolatki 3.0”, w którym przedstawione są wyniki odpowiedzi na pytanie „Czy zdarzyło ci się kiedykolwiek...?” (Tanaś, M., 2016). I odpowiedzi twierdzące na temat poirytowania brakiem dostępu do sieci, opuszczaniem lekcji z powodu sieci, poprawianiem nastroju korzystaniem z internetu itp. uznano za potwierdzające, że

(...) większość nastolatków ujawnia symptomy uzależnienia od korzystania z Internetu.

Rozumiecie? Zdarzyło ci się coś kiedykolwiek, więc np. raz, można zatem cię wrzucić do jednego worka z tymi, którzy robią coś regularnie...

Równoległe do wspomnianego artykułu z portalu „Newsweeka” trafiłem na tekst danah boyd(boyd d., 2018). Odwołuje się w nim do sytuacji z początku stycznia, kiedy współtwórca iPod'a i iPhone'a publicznie skrytykował Apple za nie dość mocne działania przeciwdziałające uzależnieniu dzieci od telefonów, pisząc, że dzieci są niewolnikami



urządzeń i serwisów społecznościowych (Shead S., 2018). Apple, oczywiście, odpowiedziało, że od dawna stosuje mechanizmy kontroli rodzicielskiej itp. O tym, że serwisy społecznościowe nie były przygotowane z myślą o dzieciach i za nic mają dziecięce potrzeby oraz troskę o dzieci, pisałem w kontekście wypowiedzi Angielskiego Rzecznika Praw Dziecka. Co nie znaczy, że powinniśmy zacząć rozmawiać tylko o szkodliwości smartfonów i aplikacji. danah na rewelacje dotyczące Apple odpowiada tak:

O nieprzydatnej narracji „uzależnienia” napisałam szeroko w książce *It’s Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Wówczas najważniejsze były media społecznościowe. Dzisiaj jest to telefon, ale wciąż mamy do czynienia z tą samą historią: młodzi ludzie używają technologii do komunikacji ze znajomymi non-stop w momencie życia, kiedy wszystko dotyczy funkcjonowania w społeczności i chęci zrozumienia swojego miejsca w świecie.

I dodaje:

Tak bardzo, jak chcę krzyknąć na wszystkich rodziców wokół, żeby wyluzowali, jestem boleśnie i przenikliwie świadoma, jak nieskuteczne to jest. Rodzice nie lubią dostrzegać, że są częścią problemu lub że ich wysiłki związane z ochroną i pomocą dzieciom mogą nie przynieść rezultatów.

boyd skupia się na roli rodziców. Odrzuca zatem narrację o złych komórkach i dzieciakach, które są ogłupiane przez komórki i przyciągane przez serwisy społecznościowe. Młodzi w określonym wieku skupiają się po prostu na tym, co specje od aplikacji i serwisów zrozumieli, dając młodym narzędzia komunikowania. Przy czym ewentualny brak kontroli i rezygnacja ze wszelkich innych działań niż korzystanie z telefonu zależy w dużej mierze od relacji z dorosłymi i tego, co robią sami dorośli. Dlatego proponuje kilka porad, które rodzice powinni wziąć sobie do serca, zamiast skupiać się na złych telefonach i negowaniu zachowań nastolatków (od siebie dodam, że rzadko skupiamy się tylko na technologii, tak jak zrobił to na okładce „Newsweek”, a często piętnujemy zachowania – „Kowalski na lekcji korzysta z Messengera, albo robi zdjęcia!”, „Znowu się nie uczysz, tylko siedzisz w tym tablecie!”, „Gra może poczekać, wyrzuć śmieci!”, „Mogłabyś chociaż przy stole nie korzystać z telefonu!” itd. – chociaż nie rozmawiamy na ich temat i nie ustalamy zasad, nie określamy potrzeb i nie rozumiemy do końca rzeczywistości młodych).

## **Mów o tym, co robisz, kiedy korzystasz z technologii**

Dzieci nas obserwują. Dlatego warto tłumaczyć, co robimy przy użyciu telefonów. A pamiętajmy, że korzystamy ze smartfonów coraz częściej i młodzi ludzie funkcjonują w świecie, w którym rodzice, dziadkowie i inne osoby, z którymi mają kontakt, używają cyfrowych technologii.

Oto, co rekomenduję rodzicom małych ludzi: werbalizujcie, co robicie ze swoim telefonem. Kiedykolwiek odbieracie telefon (lub korzystacie z innej technologii) przy dzieciach, powiedzcie, co robicie. I włączcie je w ten proces, jeśli mają ochotę.

## **Domowe kontrakty**

Boyd pisze, że zna wielu ludzi, którzy podają swoim dzieciom, że mogą skorzystać z tabletu, komputera, smartfonu, ale po wykonaniu określonej czynności – zjedzenia obiadu, kąpieli itp. Sam wielokrotnie tak robię, rozmawiając z czteroletnią córką, jeśli chodzi np. o obejrzenie kreskówki, ale czteroletki nie rozumieją do końca ustalonych zasad i dopiero się tego uczą.

Jeśli chcesz określić używanie technologii przez twoje dziecko, oto, co proponuję: stwórz domowy kontrakt. To kontrakt, który wyznacza granice dla wszystkich w domu – rodziców i dzieci.

## **W razie problemów – wyjaśniaj i negocjuj**

W sytuacjach, kiedy dzieciom trudno zerwać z negatywnymi przyzwyczajeniami, warto z nimi rozmawiać. Spróbować dowiedzieć się, dlaczego coś się dzieje, co o tym myślą i negocjować zmiany.

Zachęcam mocno, żeby rodzice skupili swoją energię na negocjacji sposobu, który pozwolilby dzieciom być zaangażowanym i świadomym, dlaczego określane są granice. To wymaga komunikacji i energii, nie nowej technologii wyznaczania policyjnych granic.

Podobnie jak Boyd uważam, że skupianie się na „uzależnieniu” od mediów i określanie w ten sposób całego zespołu praktyk związanych z korzystaniem z mediów cyfrowych przez nastolatki, to błędne i zbędne uogólnienie. Nawet jeśli można mówić o uzależnieniu, trzeba mówić o konkretnych liczbach, nie dodając, że „coraz więcej młodych...”. To tworzy opowieść o złych technologiach, które ogłupiają młodych ludzi. To nie służy faktycznej pomocy tym, którzy nie radzą sobie ze skupieniem się wyłącznie na przyjemnościach z pominięciem obowiązków itp. Wreszcie – przyczyniamy się w ten sposób do wychwalania konserwatywnej narracji na temat tego, co młodzi powinni robić, jak powinna wyglądać szkoła i odrzucamy nowości, które pozwalają na tworzenie nowych modeli edukacyjnych i bezpośrednią komunikację bez względu na miejsce i czas. Oczywiście, serwisy

społecznościowe i aplikacje żywią się naszą uwagą, ale nie oznacza to, że musimy odrzucać nowe technologie. Jeśli nie zrozumiemy, że młodzi nie tylko podtrzymują, ale i tworzą relacje w sieci, że ich świat rówieśniczy zakłada korzystanie z mediów cyfrowych, zawsze będziemy wspominać czas trzepaka, dwóch kanałów telewizji i bezpośrednich kontaktów. Chociaż nie były one ani lepsze, ani gorsze od tego, co odbywa się obecnie.

# *Ośmielić nauczyciel(k)i! Skorzystać z kreatywnych działań uczniów!*

Rozmowa z dr. Antero Garcia

Czy trzeba rozwijać medialną kreatywność uczniów? Jak sprawić, by nauczyciele mogli decydować o korzystaniu z mediów w klasie szkolnej? Czy zabraniać dostępu do mobilnych urządzeń podczas lekcji? O tym i nie tylko dowiedzie się z krótkiej rozmowy z dr. Antero Garcia z Uniwersytetu Stanforda, autorem m.in. książki „Good Reception: Teens, Teachers, and Mobile Media in a Los Angeles High School”.

**Grzegorz D. Stunża:** W tej chwili w Polsce trwa dyskusja o złych smartfonach, rozproszeniu uwagi powodowanym przez cyfrowe technologie oraz o dzieciach i nastolatkach, którzy stają się niewolnikami nowych apek i urządzeń. Oczywiście, aplikacje i serwisy społecznościowe chcą, by ich użytkownicy byli non-stop podłączeni. Czy jednak powinniśmy walczyć z technologiami, zamiast próbować używać ich w szkole? Czytałem o twoich doświadczeniach z używaniem mediów mobilnych w klasie szkolnej. Jak sądzisz – dlaczego szkoły próbują tworzyć coś w rodzaju “komórkowej prohibicji”?

**Antero Garcia:** To zawiła sytuacja. Z jednej strony chcemy, by studenci byli skupieni na szkole i uczeniu się. Z drugiej, chcemy, by szkoły pokazywały, jak uczniowie mogą pracować, kiedy skończą szkołę. Kiedy pracuję w swoim biurze, mój telefon leży na biurku i często odpowiadam na wiadomości, odbieram telefon i nawet zerkam na Twittera. Uważam, że musimy wspierać uczniów, by mogli podejmować właściwe, dojrzałe decyzje dotyczące ich telefonów. Nie mogą tego zrobić, jeśli zakazujemy ich używania przez cały czas.

**gds:** Pracując ze student(k)ami na uniwersytecie, zdałem sobie sprawę, że chociaż młodzi ludzie używają swoich smartfonów przez wiele godzin dziennie i komunikują się ze sobą, najczęściej znają tylko kilka aplikacji. Wysyłają sobie wiadomości, ale mają trudności w pracy grupowej przy użyciu technologii i z krytyczną oceną znalezionych informacji. Trudno im być kreatywnym i wyjść poza to, czego oczekiwano od nich w szkole. Jednak w tym samym czasie publikują zdjęcia na Instagramie i Snapchacie. Czy istnieje sposób, by rozwinąć ich kreatywne korzystanie z technologii w edukacji?

**AG:** Odrobinę bym się nie zgodził: może część z tego, co robią na Instagramie i Snapchacie jest kreatywna – zacznijmy od przypuszczenia, że już robią interesujące/kreatywne rzeczy. Z drugiej strony, nie powinniśmy również zapominać, że siły rynkowe – reklama, wielkie korporacje itd. – w dużej mierze dyktują, co ludzie chcą robić na swoich telefonach. Rozwijanie kreatywnego korzystania z technologii wymaga rozpoczęcia od krytycznego spojrzenia na kwestie władzy, kontroli i kontekstów korzystania z mediów.

**gds:** Czy uważasz, że wciąż mamy szansę na budowanie kultury uczestnictwa? Podczas pracy w klasie używałeś gier, mediów społecznościowych i narzędzi mobilnych. Jeśli system edukacyjny nie akceptuje używania nowych technologii, za wyjątkiem tablic multimedialnych, jak w wielu szkołach w Polsce, czy powinniśmy używać smartfonów w nielegalny sposób, tak jak uczniowie piszący wiadomości pod ławką? Czy taki rodzaj obywatelskiego nieposłuszeństwa mógłby być właściwą drogą do cyfrowej edukacji obywatelskiej?

**AG:** Podoba mi się nastrój tego pytania i nie chciałbym również, by ludzie mieli kłopoty. Sądzę, że nauczycieli trzeba ośmielić do podejmowania decyzji na temat tego, co chcą robić w ich klasach bez strachu, że te działania są nielegalne. Zgadzam się również, że tablice multimedialne (określane w Stanach Zjednoczonych jako “smart” tablice) często nie są dobrym przykładem używania technologii w szkołach. Zamiast inwestować w nieistotne narzędzia, powinniśmy spojrzeć, co jest wykorzystywane w prawdziwym świecie i wspierać tego rodzaju konteksty w szkołach – to dałoby uzasadnienie, dlaczego tego rodzaju uczenie się jest istotne.

**gds:** Dziękuję za rozmowę i poświęcony czas.

**AG:** Ja również.

**Dr Antero Garcia** – adiunkt w Graduate School of Education w Uniwersytecie Stanforda w Stanach Zjednoczonych, gdzie bada, jak technologie i granie w gry kreują uczenie się, praktyki alfabetyzacyjne i tożsamości obywatelskie młodych ludzi.

5.

# Edukacja uczestnictwa

## *Wyzwania (cyfrowej) pedagogiki*

W pierwszej części pisałem o kulturze uczestnictwa, wyjaśniając, jak optymizm związany ze zmianami technologicznymi i nadzieje związane z aktywizacją, potencjałem kreatywnego korzystania z mediów i zaangażowaniem społecznym możliwym dzięki cyfrowym kanałom komunikowania, zderzyły się z faktycznymi zmianami. Duże media, które miały mieć na uwadze użytkowników i umożliwiać zaangażowanie przez m.in. udostępnianie treści do prosumenckich działań, zainteresowały się użytkownikami. Nie zaoferowały jednak tego, o czym marzyli piewcy kultury uczestnictwa jak Henry Jenkins. Oczywiście, możemy dyskutować dzięki serwisom społecznościowym, tworzyć grupy, fanpejdże, publikować w wielu kanałach równolegle, docierając do coraz większej grupy odbiorców. W pewnym sensie marzenie o zaangażowaniu społeczeństwa realizuje się, zwłaszcza wśród nastolatków, których większość, również w Polsce, publikuje niemal codziennie zdjęcia i wideo. Każdy, kto ma - trochę wbrew temu, o czym sam Jenkins pisał - czarne magiczne pudełko w kieszeni, pozwalające na korzystanie z różnorodnych aplikacji i dostęp do sieci, może być twórcą. Ba, funkcjonuje nawet rówieśnicza, twórcza presja. Nie da się komunikować z rówieśnikami i być na bieżąco w świecie młodych, jeśli nie korzysta się z serwisów społecznościowych. Ich twórcy zrozumieli, że potrzeba kontaktu, zwłaszcza wśród młodych ludzi, jest ogromna i na niej budują i rozwijają swoje serwisy. FOMO, korzystanie w nocy ze smartfonu, chęć sprawdzania powiadomień na lekcji i zanurzenia się w cyfrowej przestrzeni nieustannego kontaktu - to wszystko już kiedyś było. W innej formie, inaczej plotka rozprzestrzeniała się przed światem przedinternetowym, inaczej kontaktowało się ze znajomymi, ale schemat był ten sam: wiedzieć, mieć dostęp do informacji, pewne informacje puścić dalej, sprawiać, by o nas mówiono jak najlepiej.

Ostatnio w dyskusji ze student(k)ami usłyszałem, że podział na świat wirtualny i realny wciąż istnieje, ponieważ za pomocą internetowych serwisów możemy sami decydować o pewnych informacjach na nasz temat, upiększać się, wybielać, podkreślać zainteresowania itp. Do tego możemy tworzyć różne tożsamości. Ale czy tego samego nie robimy bez pośrednictwa mediów? Czy nasza chęć wypadania jak najlepiej, posiadania wielu znajomych i kręgu osób, które chcą nas słuchać i podziwiać, to nie nasza zwyczajna, ludzka potrzeba, która w sieci, dzięki twórcom serwisów, modyfikujących wciąż swoje przestrzenie, może się rozwijać? Wydaje się, że zwłaszcza młodzi ludzie, chociaż trzeba pamiętać, że użytkownicy, jak gracze, również zyskują kolejne lata i smartfony nie będą domeną tylko nastolatków (już nie są), zaangażowali się w publikowanie w sieci. W zależności od grupy wiekowej mamy różne mody, ale niektóre serwisy używane są podobnie przez ludzi w różnym wieku. Warto jednak pamiętać, że próbuje się nas angażować w tworzenie,

dając nam narzędzia, które czasami wymagają tylko patrzenia w ekran. Filtry w Instagramie, tła dla tekstu na Facebooku, możliwość dopisywania tekstu do zdjęć na Snapchacie to jedno, ale przecież możemy już robić zdjęcia i filmy z nakładkami z obszaru poszerzonej rzeczywistości - wystarczy patrzeć w oko kamery i w zależności od oferty, stajemy się króliczkiem, Mikołajem, postacią ze znanego serialu lub filmu. Testowałem podobne nakładki - moja czteroletnia córka je uwielbia - ale to kolejna rozrywka, która angażuje, nie zachęca jednak do dyskusji na poważniejsze tematy. Czy to miałyby oznaczać, że publikujące w sieci nastolatki nie tylko dostają, dzięki zestawowi automatycznych narzędzi, pozór bycia artystą, reporterem, twórcą, a będzie jeszcze gorzej, jeśli skupią się na przekształcaniu swojego wizerunku na słodkie pieski, kotki czy różowe świnki? Nie. To świetny punkt startu do medialnej produkcji. Oczywiście, kwestia bezpieczeństwa - kto będzie przechowywał treści, czy za kilka lub kilkanaście lat nie wypłyną ponownie zabawne fotki osób, które będą pełnić wówczas poważne funkcje - to jest temat do dyskusji. Na pewno jednak marnujemy ogromny potencjał, nie angażując młodych osób i wykorzystywanych przez nich narzędzi masowo w procesie edukacji formalnej. Jeśli nie sięgniemy po narzędzia, które z perspektywy części nauczycielek i nauczycieli oraz rodziców uważane są za głupie, nietwórcze, zabierające czas, a młodzi i tak z nich będą korzystać, przepaść pomiędzy szkołą a światem będzie się powiększać. Można, oczywiście, traktować szkołę jako pewien symulator społeczeństwa, który wcale nie musi wprost przygotowywać do świata, ale nawet gdyby tak uznać, będzie to jak uczenie się latania dwupłatowcem, podczas gdy w świecie poza symulatorem lata się najnowszymi odrzutowcami i stosuje teleportację.

Jakie byłyby zatem wyzwania stojące przed pedagogami i pedagożkami zainteresowanymi rozwojem mediów cyfrowych, ich wykorzystaniem przez ludzi i wykorzystywaniem w działaniach edukacyjnych? Przede wszystkim, skupienie się na przyciąganiu uwagi i zaangażowaniu w proces edukacyjny. Nie przez odrzucenie nowych technologii, ale przez rozpoznanie, co młodzi robią z nimi, co ich interesuje i jak moglibyśmy ich używać wspólnie. Włączenie nowych narzędzi do pracy w klasie, na uczelni, to szansa na współpracę i na realizowanie różnorodnych celów edukacyjnych. Kultura uczestnictwa wymaga zaangażowania. Jeśli zatem młodzi nie będą chcieli się angażować, albo wystarczy im zaangażowanie na poziomie zbierania zlubień i innych wyrażeń emocjonalnych w formie prostych obrazków oraz publikowanie w serwisach, które żyją z naszego pobieżnego zaangażowania, o kulturze uczestnictwa będziemy mogli zapomnieć. Chyba że zaczniemy rozumieć ją wąsko, jako możliwość przetwarzania treści za pomocą narzędzi danych nam przez duże serwisy i ich właścicieli i tylko tych treści, które oni uznają za istotne. W poradniku, będącym dopełnieniem niniejszej publikacji, do której dołączone są również krótkie filmy dopowiadające do tekstowo wyjaśnionych zagadnień, piszę o tym, na co nie jesteśmy gotowi. Myślę o tym braku gotowości w kontekście kultury i edukacji uczestnictwa i wykorzystania technologii cyfrowych do ich realizacji. Zwracam uwagę na niechęć do korzystania przez młodych ze smartfonów, na to, że można ich zainteresować również pozacyfrową rzeczywistością i wcale nie rezygnować z podręcznych

urządzeń, na trudność z zaakceptowaniem cyfrowych interakcji, lęk przed budowaniem przestrzeni interakcji innych niż nam znane, niegotowość na wykorzystywanie aplikacji w działaniach edukacyjnych, brak otwartości na współpracę za pomocą cyfrowych technologii, nieumiejętność krytycznego szukania informacji, potrzebę kontroli przez mierzenie czasu dostępu do sieci, niegotowość na odejście od stereotypów w zakresie uzależnienia od sieci i wreszcie brak zrozumienia, że uczniowie są znudzeni wielogodzinnym siedzeniem w szkolnej ławce.

Tematy z poradnika to tylko wyjściowa platforma do rozpoczęcia aktywnych działań w zakresie budowania kultury uczestnictwa przez działania w zakresie edukacji uczestnictwa. Cele edukacji obywatelskiej, medialnej, cyfrowej i innych obszarów można ze sobą pogodzić. Określam to od kilku lat jako konwergencję celów kształcenia. Równoległa realizacja różnych celów, przeplatanie się różnych obszarów edukacji musi również uwzględniać przenikanie się poważnych wątków edukacyjnych z wątkami rozrywkowymi, popularnymi, a przede wszystkim istotnymi dla młodych osób. Mówienie im, co jest ważne, jak mają się zachowywać, kiedy coś im wolno, a kiedy nie, zamiast budowania z nimi platformy kontaktu, pytania o ich sprawy i zachęcania ich do tego, by byli otwarci na rozmowę i pracę z nami, to podstawa, którą dopiero musimy zbudować. Cyfrowe media nie są w tym przeszkodą, ale szansą na wspólne tworzenie i uczenie się.



# Bibliografia

Abamu J. (2017). To Teach Digital Citizenship Effectively, Educators Say It's Time to Unblock Social Media. Edsurge: 12.10.2017. Z: <https://www.edsurge.com/news/2017-10-12-to-teach-digital-citizenship-effectively-educators-say-it-s-time-to-unblock-social-media>

Baran M., Cichońska E., Maranowski P., Pander W. (2016). Cybernauca – diagnoza wiedzy, umiejętności i kompetencji dzieci i młodzieży, rodziców i opiekunów oraz nauczycieli w zakresie bezpiecznego korzystania z internetu. Raport podsumowujący badanie ex-ante.

Batorski D., Jasiewicz J. (2013). Nowe media w Polskiej szkole. Polskie Bractwo Kawalerów Gutenberga.

Bąk A. (2015). Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego. Fundacja Dzieci Niczyje.

Blum-Ross A., Livingstone S. (2016). Families and screen time: Current advice and emerging research. Media Policy Brief 17. London: Media Policy Project, London School of Economics and Political Science.

Bomba R., Czarnecki S., Stunża G. D. (red.) (2016). „Kultura Współczesna” nr 1 „Tylko dostęp. Koniec kultury uczestnictwa?”.

boyd d. (2018). Panicked about Kids' Addiction to Tech? Here are two things you could do. „New-Co Shift”: 24.01.2018. Z: <https://shift.newco.co/panicked-about-kids-addiction-to-tech-88b2c856bf1c>

Bush Vannevar (1945). As we may think. „The Atlantic Monthly”, lipiec.

Furtak E. (2017). Szkoły zakazują używania telefonów komórkowych na przerwach. Mają prawo? Wyborcza.pl: 02.06.2017. Z: <http://wyborcza.pl/7,75398,21898876,skoly-zakazuja-uzywania-telefonow-komorkowych-na-przerwach.html?disableRedirects=true>

Generacja Z od A do Z. Rola nowych technologii w nauce i rozwoju dzieci w wieku 6-12 lat (2016). Gemius/Squla.

Goldsmith K. (2016). Why you should give your kids unlimited screen time. Quartz: 26.08.2016. Z: <https://qz.com/767100/why-you-should-give-your-kids-unlimited-screen-time/>

Ito M. (2017). How Dropping Screen Time Rules Can Fuel Extraordinary Learning. 12.01.2017. Z: <https://medium.com/connected-parenting/how-dropping-screen-time-rules-can-fuel-extraordinary-learning-2b4e6eeb3f9>

Jenkins H (2007). Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Jenkins H., Garcia A. (2017). Teens, Teachers, and Mobile Tech: An Interview with Antero Garcia. „Confessions of an Aca-Fan”: 19.10.2017. Z: <http://henryjenkins.org/blog/2017/9/7/an-interview-with-antero-garcia-part-one>

Jenkins H., Ito M., boyd d. (2015). Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics. Polity.

Keeping Up with Generation App: NCSA Parent/Teen Online Safety Survey. Research Findings Summary (2016). National Cybersecurity Alliance.

Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (2013). Fundacja Orange.

Lauricella, A. R., Cingel, D. P., Beaudoin-Ryan, L., Robb, M. B., Saphir, M., & Wartella, E. A. (2016). The Common Sense census: Plugged-in parents of tweens and teens. San Francisco, CA: Common Sense Media.

Livingstone S., Sefton-Green J. (2016). The Class. Living and Learning in the Digital Age. NYU Press.

Media and Young Minds (2016). „Pediatrics”, październik.

Media Use in School-Aged Children and Adolescents (2016). „Pediatrics”, październik.

Shead S. (2018). Apple promises to introduce new features after 2 major shareholders raised concerns about child phone addiction. „Business Insider”: 09.01.2018. Z: <http://www.businessinsider.com/apple-child-phone-addiction-features-2018-1?IR=T>

Stachura K., Stunża G. D. (red.) (2016). Kultura od nowa. Badania - trendy - praktyka. Instytut Kultury Miejskiej.

Szymielewicz K. (2017). Polityczne wojny na boty – jak nie dać się ograć? Odebrane: październik 2017, z: <https://panoptykon.org/wiadomosc/polityczne-wojny-na-boty-jak-nie-dac-sie-ograc>

Świąchowicz M. (2018). W „Newsweeku”: Pokolenie pochylonych głów. Newsweek Polska: 28.01.2018. Z: <http://www.newsweek.pl/polska/spoleczenstwo/uzaleznienie-od-telefonow-dzieci-naduzywajace-smartfonow,artykuly,422428,1.html>

Tanaś M. i inni (2016). Nastolatki 3.0. Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach. NASK.

Wesołowski J. (2017). Jak strzelanki oszukują gracza. Odebrane: październik 2017, z: <http://republikacja.evil.pl/2017/09/jak-strzelanki-oszukuja-gracza/>

Wilkowski M. (2017). Ku uciesze ministrów. „dwutygodnik.com". Odebrane: październik 2017, z: <http://www.dwutygodnik.com/artykul/7362-ku-uciesze-ministrow.html>