

Tomasz Kautz
Akademia Marynarki Wojennej

E-KULTURA NAUCZANIA-UCZENIA SIĘ

STRESZCZENIE

Komputer jest poważnym wyzwaniem dla rodziców, wychowawców oraz instytucji oświatowych. Dorośli uczestniczący w procesie wychowania starają się zazwyczaj jak najlepiej wykorzystać możliwości komputera w tym dziele, jednak ze względów organizacyjnych, ekonomicznych i mentalnych w szkole sprowadzony jest on z reguły do roli bardziej wszechstronnego środka dydaktycznego. Dzieci i młodzież natomiast raczej nie postrzegają komputera jako partnera, pomocnika w uczeniu się, jest on dla nich głównie środowiskiem komunikacji i rozrywki. Zatem sporadycznie zdarza się, by w procesie edukacji wykorzystywano komputer do kreowania rzeczywistości lub twórczego jej poznawania (programowanie, symulacje); z reguły pełni on rolę bardziej interesującego i sprawnego od tradycyjnych źródła informacji.

Komputer oraz Internet wpływają na poziom motywacji, umiejętności poznawcze, procesy uczenia się, procesy socjalizacji, organizację pracy ucznia i nauczyciela, coraz częściej nawet na ich zdrowie. Sposób, w jaki korzystamy z tej technologii w domu i szkole, czyli e-kultura nauczania-uczenia się powinna zatem w większym stopniu stać się troską wszystkich osób uczestniczących w tym procesie.

Słowa kluczowe:

e-kultura, nauczanie-uczenie się, edukacja, wychowanie, komputer, Internet.

WSTĘP

Dosięło nas przekleństwo przypisywane Chińczykom — żyjemy w ciekawych czasach. Są one interesujące pod niemal każdym względem. W niniejszym artykule chciałbym skoncentrować się na jednym z nich — na zmianach w edukacji, szkolnictwie wywołanych pojawieniem się tam komputera. Chciałbym ponadto w swych rozważaniach uwzględnić zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki nauczania-uczenia się z komputerem oraz dokonać tego w perspektywie pojedynczego człowieka (ucznia, studenta) oraz szkoły bądź uczelni.

Nie ma przeszkód, aby wszelkie zabiegi czynione przez ucznia, nauczyciela bądź instytucje edukacyjne, polegające na wychowywaniu i kształceniu z wykorzystaniem komputera (Internetu), odnieść do pojęcia kultury. Dla potrzeb podjętych rozważań ten typ kultury nazwałem e-kulturą nauczania-uczenia się. Obejmuje ona zaplanowane i spontaniczne, umysłowe i intuicyjne działania szkoły, nauczycieli, uczniów związane z organizacją, realizacją i ewaluacją procesu kształcenia wspomaganego techniką komputerową oraz jego materialne i niematerialne rezultaty. Innymi słowy e-kultura to sposób, w jaki nauczamy i uczymy się za pomocą komputera (Internetu) oraz wszelkie skutki, konsekwencje tego procesu. Pytanie o e-kulturę nauczania-uczenia się jest zatem problemem, który podnoszę i który pragnę rozważyć w niniejszym artykule.

Ze względu na swą krótką historię problematyka ta nie doczekała się wielu opracowań książkowych. Proszę więc, aby szanowny Czytelnik wybaczył mi odwołania do publikacji internetowych lub własnych doświadczeń nauczyciela akademickiego z przygotowaniem informatycznym oraz nauczyciela mianowanego szkoły średniej.

DOŚTĘPNOŚĆ KOMPUTERÓW I INTERNETU

Warunkiem koniecznym wykorzystania komputera i Internetu w procesie kształcenia jest fizyczny do nich dostęp, zarówno w szkole, jak i w domu. Zdecydowana większość szkół wszystkich szczebli dysponuje obecnie pracownikami komputerowymi z dostępem do sieci. W ponad 70% gospodarstw domowych w Polsce znajdują się komputery (niejednokrotnie więcej niż jeden), z reguły także podłączone do Internetu. Aczkolwiek jakość tego sprzętu, jego oprogramowanie oraz parametry pozostawiają niejednokrotnie wiele do życzenia, z roku na rok obserwujemy pod tym względem znaczny postęp. Wielu operatorów oferuje Internet przewodowy i bezprzewodowy, o zróżnicowanej prędkości transferu danych i cenie. Atrakcyjność i dostępność tych ofert systematycznie wzrasta, co skutkuje dynamicznym rozwojem rynku w obszarze technologii informacyjnych¹.

Systematycznie zwiększa się liczba dzieci, młodzieży i szkół mogących wykorzystać komputer w procesie nauczania-uczenia się, jednakże wiele jest jeszcze do zrobienia w tej kwestii. O ile w 2009 roku 95% szkół podstawowych, 85% gimnazjów i 80% liceów ogólnokształcących wyposażonych było w komputery do użytku

¹ *Wykorzystanie technologii informacyjno-telekomunikacyjnych w przedsiębiorstwach i gospodarstwach domowych w 2009 r.*, http://www.stat.gov.pl/gus/5840_wykorzystanie_ict_PLK_HTML.htm.

uczniów, o tyle odsetek ten w odniesieniu do zasadniczych szkół zawodowych wynosił zaledwie 30%. Systematycznie obniża się również liczba uczniów przypadających na jeden komputer — w 2009 roku w zależności od typu szkoły wskaźnik ten wynosił od 7 do 12, jedynie w zasadniczych szkołach zawodowych 18 osób. Te i inne parametry liczbowe charakteryzujące stopień komputeryzacji szkoły plasują nas na odległym 22. miejscu wśród 28 krajów europejskich objętych analizą².

MIEJSCE KOMPUTERA W SZKOLE

Wiele do zrobienia jest również w dziedzinie sposobów dydaktycznego wykorzystania komputera. Ze względów technicznych i organizacyjnych sprzęt komputerowy został w szkołach skoncentrowany w wyodrębnionych pomieszczeniach zwanych pracowniami informatycznymi. Komputer w pracowni to często brak komputera w innych salach, na przykład na lekcji matematyki lub języka polskiego. Wspomniane lekcje można wprawdzie (od czasu do czasu) prowadzić w pracowni informatycznej, ale z reguły się tego nie robi. Kolejnym problemem jest niewystarczające przygotowanie informatyczne nauczycieli, ich przywiązanie do tradycyjnych metod nauczania prowadzonych przedmiotów oraz, w niektórych przypadkach, obawa przed komputerem. Reasumując, nawet jeżeli komputer pojawia się na lekcji innej niż technologia informacyjna, to jest wykorzystywany głównie jako środek dydaktyczny, a nie pomoc w interaktywnym uczeniu się. Dziwi fakt rzadkiego, pełnego rezerwy wykorzystania komputera na lekcji matematyki, fizyki czy choćby języka obcego³.

Swoistą alegorią roli, jaką pełnią komputer i Internet w polskiej szkole, a także dylematów, jakie czynią tam swą obecnością, niech będzie obraz kłódki na kracie zabezpieczającej wejście do pracowni informatycznej na początku XXI wieku!

IDEA E-NAUCZANIA I JEJ REALIZACJA

Niektóre instytucje edukacyjne, głównie szkoły wyższe, oferują alternatywną w stosunku do tradycyjnej formę kształcenia — nauczanie za pomocą Internetu i zgromadzonych tam zasobów danych. E-learning, e-edukacja, e-nauczanie to terminy, za

² *Oświata i wychowanie w roku szkolnym 2008/2009*, http://www.stat.gov.pl/cps/rde/xbcr/gus/PUBL_e_oswiata_i_wychowanie_2008-2009.pdf, s. 96–97.

³ *Wykorzystanie komputera i Internetu na lekcji języka obcego*, <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2005/lyp-biel.pdf>.

pomocą których określa się wspomniane rozwiązanie. Idea ta stała się popularna w Europie Zachodniej i USA w latach dziewięćdziesiątych XX wieku w związku z szybkim rozwojem technologii komputerowych i znacznym zwiększeniem się liczby komputerów domowych. W ślad za tym, z różnym skutkiem, próbowały ją zaimplementować niektóre polskie placówki edukacyjne. Jak dotąd w naszym kraju nie udało się uzyskać znaczących rezultatów ilościowych i jakościowych dotyczących nauczania-uczenia się w ten sposób na poziomie szkoły wyższej. Przyczyn tego stanu rzeczy jest kilka. Po pierwsze dla ustanowienia stosownych platform cyfrowych (serwerów, sieci) niezbędne są znaczne nakłady finansowe. Po drugie występują braki kadrowe, po trzecie trudności z digitalizacją oferty programowej. E-nauczanie bowiem to nie tylko, jak naiwnie sądzono, studiowanie w domu przetransponowanych na ekran podręczników lub oglądanie i słuchanie nagranych uprzednio (bądź emitowanych on-line) zajęć dydaktycznych, głównie wykładów. E-nauczanie to przede wszystkim obszerna, kompetentnie skonstruowana baza wiedzy (teksty, programy dydaktyczne, prezentacje, symulacje, тренаżery, teksty programowane, sprawdziany i wiele innych), procedury sprawnego komunikowania się z jej zasobami i mechanizmy ewaluacji zdobytych tą drogą wiadomości i umiejętności. E-nauczanie to obowiązek systematycznego monitorowania systemu i jego rozwijania. Do tego potrzebne są znaczne nakłady finansowe oraz kompetentna kadra o kwalifikacjach zarówno informatycznych, jak i pedagogicznych.

Mimo zasygnalizowanych wyżej ograniczeń idea e-nauczania doczekała się licznych zastosowań, szczególnie w obszarze gospodarki. Coraz bardziej popularne stają się kursy i szkolenia dla kadr firm oraz urzędów projektowane na zasadzie indywidualnego dostępu pracownika do pakietu szkoleniowego w dogodnym dla niego miejscu i czasie. Są to kursy doskonalące, uzupełniające kwalifikacje lub warunkujące objęcie wyższego stanowiska. W Internecie znajduje się wiele ofert z dziedziny projektowania, organizacji i realizacji e-nauczania. Niewiele z nich natomiast stanowi e-nauczanie *sensu stricto*. Zazwyczaj są to zdigitalizowane — dostosowane do technologii komputerowej — tradycyjne kursy lub szkolenia. Rolę taką pełnią również liczne platformy oferujące, często bardzo wartościowe, materiały edukacyjne dla nauczycieli, uczniów (studentów), placówek oświatowych — przykładowo platforma edukacyjna WSiP, na łamach której można znaleźć kursy dla nauczycieli, konkursy dla uczniów, lekcje z komputerem w szkole podstawowej, gimnazjum i wiele innych⁴.

E-nauczanie nie jest ofertą adresowaną do wszystkich. Taki sposób kreowania swej umysłowości i osobowości (kształcenia) wymaga znacznej motywacji i samodyscypliny (czasowej, organizacyjnej). Zatem powinni z niego korzystać

⁴ Platforma edukacyjna WSiP — e-nauczanie, <http://e-nauczanie.wsip.com.pl/moodle/>.

ludzie o ukonstytuowanej osobowości, przede wszystkim dorośli. Nauczanie pozbawione presji systematycznej oceny i kontroli (opierające się na samokontroli) zazwyczaj nie sprawdza się w odniesieniu do dzieci i młodzieży. Ponadto, po pierwszym okresie fascynacji e-nauczaniem, większość uczestników tego procesu dostrzega jego słabe strony i optuje za tradycyjnym kształceniem opartym na fizycznych interakcjach nauczyciel — uczeń. Dotyczy to przede wszystkim kształcenia na poziomie szkoły wyższej.

O randze problemu, jakim jest e-nauczanie we współczesnej oświacie, a w szczególności w szkołach wyższych, świadczy *Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 25 września 2007 roku* (z późniejszymi zmianami) w sprawie warunków, jakie muszą być spełnione, aby zajęcia dydaktyczne na studiach mogły być prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość⁵.

INNE ZASTOSOWANIA KOMPUTERÓW I INTERNETU W EDUKACJI

Kolejnym przejawem wykorzystania technologii komputerowych w kwestiach związanych z edukacją jest zastosowanie poczty elektronicznej lub innych środowisk komunikacyjnych w kontaktach uczeń — uczeń, uczeń — nauczyciel, nauczyciel — rodzic, nauczyciel — nauczyciel, nauczyciel — szkoła. Za pomocą komputera rodzice coraz częściej mają bezpośredni dostęp do wykazu ocen swych dzieci i uwag na temat ich zachowania. Tą drogą, gdy tego chcą, mogą utrzymywać systematyczny kontakt z wychowawcą i szkołą. Dyrekcja szkół szybciej i łatwiej dociera do zainteresowanych osób ze swymi komunikatami, zarządzeniami, ustaleniami. Nauczyciele wymieniają się doświadczeniami dydaktycznymi i wychowawczymi oraz wytworami pracy (konspekty, scenariusze zajęć, prezentacje multimedialne) na coraz liczniejszych forach internetowych oraz innych platformach komunikacyjnych. Jest to duże ułatwienie w dobie powszechnego pośpiechu i braku czasu dla kontaktów osobistych. Przykładem może być portal „pedagogiczna.edu.pl” zawierający liczne, często bardzo wartościowe materiały, głównie dla nauczycieli. I tak można tu znaleźć choćby obszerne zestawienie bibliograficzne (nr 481) pozycji dotyczących wykorzystania komputera na lekcjach języka polskiego⁶ i wiele innych. Nauczyciel

⁵ DzU 2007, nr 188, poz. 1347 i nr 208, poz. 1506.

⁶ *Komputer na lekcjach języka polskiego — zestawienie*, <http://www.pedagogiczna.edu.pl/zest481.htm>.

chętny i kompetentny, korzystając nawet z niewielkiej części zawartych tam propozycji, uczyniłby swą ofertę dydaktyczną bardziej atrakcyjną i wartościową.

Poczta elektroniczna coraz częściej wykorzystywana jest również przez nauczycieli akademickich i studentów do komunikacji w ramach seminariów dyplomowych. Tą drogą dostarczane bywają promotorom komponenty prac kwalifikacyjnych i zwrótnie uwagi po ich sprawdzeniu, aczkolwiek stosunkowo niewielu promotorów przekonanych jest do takiego rozwiązania. Komputer i Internet, który bywa pomocny w komunikacji między studentem i jego promotorem, niejednokrotnie stanowi duże wyzwanie dla obu stron. Wielu studentów, dyplomantów w nieuczciwy sposób korzysta z zasobów sieci. Nauczyciele akademicy muszą mieć zatem coraz większą orientację i kompetencje różnej natury, by temu przeciwdziałać. Aby ograniczyć zjawisko plagiatu ponad pięćdziesiąt uczelni⁷ korzysta z serwisu „plagiat.pl”, za pomocą którego sprawdzane jest podobieństwo prac dyplomowych powstających na ich terenie z istniejącym już piśmiennictwem na dany temat. Dopóki wychowanie moralne w domach, szkołach i uczelniach nie przestanie być bardziej przedmiotem nauczania niż obiektem działalności praktycznej, coraz większa liczba studentów będzie próbowała w nieuczciwy sposób wykorzystywać zasoby sieci podczas pisania prac kwalifikacyjnych lub nawet kupować gotowe prace, a promotorzy będą zmuszeni do coraz bardziej wyrafinowanej obrony przed tym.

PREZENTACJE MULTIMEDIALNE

Nauczyciele coraz chętniej posługują się prezentacjami multimedialnymi dla wzbogacenia warstwy informacyjnej i estetycznej swych lekcji. Czynią to jednak, w zbyt wielu przypadkach, nieumiejętnie. Nie uwzględniają bowiem podstawowych w tym względzie zasad⁸:

- lekcje prowadzi nauczyciel, a nie prezentacja multimedialna;
- prezentacja multimedialna powinna być jedynie uzupełnieniem, ilustracją wypowiedzi nauczyciela;
- powinna cechować się strukturą, czasem trwania, pojemnością informacyjną, estetyką dostosowaną do podjętej problematyki i zdolności poznawczych (możliwości) uczniów;

⁷ *Uczelnie partycypujące w systemie antyplagiatowym*, <http://www.plagiat.pl/webplagiat/main.action?menu=news&id=1019>.

⁸ T. Kautz, *Zasady tworzenia prezentacji multimedialnych*, XVI Symposium „Techniki komputerowe w przekazie edukacyjnym”, AP, Kraków 2006, s. 281–297.

- nie powinna zastępować korzystniejszego dydaktycznie kontaktu ucznia z otaczającą go rzeczywistością za pomocą możliwie wielu zmysłów;
- treści pokazywane na poszczególnych ekranach powinny mieć formę zwartej, estetycznej notatki.

Innymi słowy, daje się zaobserwować tendencję do pokazywania uczniom doświadczeń zamiast ich przeprowadzania, pokazywania zjawisk lub miejsc (czasami łatwo dostępnych) zamiast zapewnienia z nimi fizycznego kontaktu. W skrajnych przypadkach nauczyciele rezygnują ze swej funkcji podczas lekcji i własną aktywność ograniczają do pokazywania kolejnych ekranów i odczytywania ich zawartości⁹.

KOMPUTER A PROCESY POZNAWCZE

Znana na gruncie ekonomii prawda, że lepiej dać człowiekowi wędkę niż rybę, w pedagogice przybiera postać postulatu, aby przed przystąpieniem do uczenia człowieka najpierw go nauczyć, jak się uczyć. Osiągnie on to, gdy pomożemy mu rozwinąć umiejętności poznawcze, w tym percepcję, uwagę, pamięć, myślenie, język, mowę, czytanie, pisanie. Należy tu postawić niezmiernie istotne pytanie. W jakim stopniu komputer pozwala kształtować umiejętności poznawcze dzieci i młodzieży?

Aczkolwiek na gruncie kognitywistyki prowadzone są liczne badania nad procesami poznawczymi człowieka, wpływ komputera na ich przebieg nie został jeszcze jednoznacznie określony, choćby ze względu na stosunkowo krótki okres funkcjonowania tej technologii. Podpowiedzi w tym zakresie dostarczają nam jednak sami uczniowie i studenci — ich aktywność komputerowa i internetowa, postawy i zachowania związane z edukacją oraz rezultaty tychże.

Należy sądzić, że kontakt z komputerem (Internetem) rozwija umiejętności poznawcze. Dziecko, które w rozsądny sposób, pod kontrolą rodziców, korzysta z komputera dla rozrywki, komunikacji i uczenia się, często cechuje się lepszą percepcją, uwagą, pamięcią. Jego myślenie jest bardziej operatywne, mowa, czytanie i pisanie bardziej zaawansowane. Dzieje się tak jedynie wówczas, gdy zapewnimy dziecku właściwe proporcje między wirtualnymi i tradycyjnymi źródłami informacji, bodźcami, inspiracjami, doświadczeniami. Zaburzenie tych proporcji na korzyść komputera skutkować będzie coraz częściej obserwowanymi w środowisku dzieci i młodzieży takimi zjawiskami, jak:

⁹ T. Kautz, *Metodyka prezentacji multimedialnych*, XVIII Sympozjum „Techniki komputerowe w przekazie edukacyjnym”, AP, Kraków 2008, s. 104–110.

- ograniczona umiejętność formułowania wypowiedzi ustnych i pisemnych — swoisty analfabetyzm komputerowy;
- zubożenie języka własnego, grupy, środowiska;
- ograniczona wyobraźnia;
- niepowodzenia szkolne, stres szkolny;
- problemy w kontaktach interpersonalnych;
- choroby organiczne i psychiczne.

Obecnie coraz częściej formułowane są opinie, że w związku z rozwojem cywilizacji (techniki komputerowej) i związanych z tym metod pisania, zapamiętywania tekstu i sposobów jego prezentacji tradycyjne rozwiązania w tym zakresie odejdą w zapomnienie. Od kilku lat dopuszcza się zdawanie egzaminów zewnętrznych z wykorzystaniem komputera, wielu nauczycieli języka polskiego akceptuje teksty drukowane zamiast pisanych odręcznie, toleruje się fakt, że uczniowie, zamiast przeczytać lekturę szkolną, ograniczają się do obejrzenia jej ekranizacji lub wysłuchania w formie książki elektronicznej (e-booka). Tu, jak w każdej sytuacji, potrzebny jest umiar i rozsądek. Czytanie i pisanie to niezmiernie istotne zdolności i umiejętności poznawcze, bez których nie sposób w pełni funkcjonować w kulturze i cywilizacji. Bez odpowiedzi jest na razie pytanie, czy nowoczesne formy kreowania tekstu i kontaktu z nim mogą skutecznie zastąpić tradycyjne. Innymi słowy, co zyskujemy, a co tracimy, odkładając kartkę, książkę, długopis na rzecz ekranu, płyty i klawiatury? Symptomatyczny jest również fakt, że istotne przyspieszenie cywilizacyjne i kulturowe ludzkości nastąpiło około 5–6 tysięcy lat temu, od tego okresu bowiem datuje się rozwój pisma i związanej z nim umiejętności czytania.

KOMPUTER A TECHNIKI UCZENIA SIĘ

Czy i w jaki sposób dzieci i młodzież uczą się z pomocą komputera? Wykorzystanie komputera w odrabianiu prac domowych i przygotowywaniu się do lekcji deklaruje znaczna część dzieci i młodzieży. Struktura jego wykorzystania jest jednak dość typowa. W zdecydowanej większości przypadków komputer i Internet wykorzystywane są jako źródła danych, które, po ich odpowiednim przetworzeniu, mogłyby stać się poszukiwaną wiedzą lub umiejętnością. Wiedza, w myśl słów Platona, to „ogół wiarygodnych informacji o rzeczywistości wraz z umiejętnością ich wykorzystywania”. Aby zaczerpnięte ze źródła informacje stały się dla nas nową wiedzą, powinny „pasować” do systemu wiedzy już posiadanej. Owe dopasowywanie nowych treści do starych zachodzi w procesie poznawczym, przede wszystkim na skutek

myślenia (analitycznego i syntetycznego) oraz działania praktycznego. Innymi słowy, aby kontakt z komputerem zaowocował nową wiedzą, należy pozyskać z niego informacje, starannie je przemyśleć, skonsolidować z wiedzą już posiadaną i ugruntować poprzez zastosowanie (powtórki, przykłady, zadania, doświadczenia).

W taki sposób wykorzystuje edukacyjnie komputer znikoma część dzieci i młodzieży. Większość ogranicza się jedynie do pozyskania informacji bez dalszej jej obróbki, z reguły metodą kopiuj-wklej-drukuj. Czyni to im same szkody. Stąd godne pochwały są poczynania tych nauczycieli, którzy wymagają od uczniów i studentów prac sporządzonych odręcznie, jeżeli nawet dane do ich wykonania pochodzą z Internetu. Pozyskanie, wyselekcjonowanie, uporządkowanie, odręczne przepisanie treści zaczerpniętych z sieci, a następnie zaprezentowanie ich własnymi słowami to etapy rzetelnego procesu poznawczego — na tym polega uczenie się. Takie nawyki poznawcze należy kształtować.

Skutki niewłaściwego korzystania z komputera w procesie uczenia się dostrzegają od kilku lat poloniści szkół wszystkich szczebli. W ich opinii kompetencje językowe, komunikacyjne dzieci i młodzieży, związane z mówieniem, czytaniem i pisaniem, systematycznie się obniżają. Powód jest czytelny, nasze dzieci muszą więcej pisać odręcznie, więcej czytać i wypowiadać się własnym, nie „ściągniętym” tekstem. My, nauczyciele musimy ich do tego umiejętnie mobilizować. Znamienna jest wygłoszona w przeddzień tegorocznych matur prognoza: „Tysiące licealistów podczas matury ustnej z języka polskiego zamiast własnych prezentacji przedstawi kupione prace. Większość oszuka nauczycieli nie pierwszy i nie ostatni raz. I co? I nic”¹⁰.

Negatywne skutki łatwego i szybkiego dostępu do informacji, która przecież nie jest jeszcze wiedzą i coraz częściej nigdy się nią nie staje, można zaobserwować w wielu innych obszarach edukacji. Przykładowo podczas zajęć ćwiczeniowych w uczelniach, których istotą jest aktywność, dyskusja, polemika, argumentacja, jakże często nauczyciele akademicy tolerują „referaty” przygotowywane przez studentów — i bywa, że nieudolnie odczytywane — metodą kopiuj-wklej-drukuj.

Rzadkością jest wykorzystanie znacznego symulacyjnego potencjału komputera i jego możliwości obliczeniowych w procesie uczenia się. Niewielu uczniów i studentów zna programy edukacyjne lub dające się wykorzystać w edukacji, za pomocą których można rozwiązywać zaawansowane problemy dydaktyczne, a nawet naukowe z różnych dziedzin. Niewielu chce i potrafi wykorzystać popularne i dostępne bazy danych oraz arkusze kalkulacyjne do rozwiązywania zadań z przedmiotów technicznych. Rzadkością jest systematyczne korzystanie z komputerowych słowników (z wymową) w celu rzetelnego nauczania się języka obcego. W większym stopniu potencjał komputera wykorzystują studenci kierunków technicznych.

¹⁰ B. Mikołajewska, *Pokolenie kopiuj-wklej*, „Polityka”, 05.22.2010, nr 21, s. 34–39.

Reasumując, komputer i Internet z reguły wykorzystywane są w kontekście edukacyjnym jako źródło łatwego do znalezienia, pasywnego, nie zawsze merytorycznego prawdziwego tekstu. Uczniowie i studenci pozyskują go, często automatycznie i bezrefleksyjnie, czynność tę mylnie utożsamiając z uczeniem się. Zbyt wielu nauczycieli akceptuje ten stan rzeczy, co sprawia, że młodzi ludzie są coraz sprawniejsi w zakresie docierania do źródeł potencjalnej wiedzy, są coraz lepiej poinformowani, ale niestety wiedzą coraz mniej.

MORALNE ASPEKTY KONTAKTU Z KOMPUTEREM I INTERNETEM

Wraz z rozwojem Internetu i upowszechnieniem się go jako istotnego źródła informacji zmalało poszanowanie zamieszczanej tam własności intelektualnej. Dzieci i młodzież znają wprawdzie pojęcie plagiat, ale z reguły nie wiążą go z faktem pozyskiwania danych z sieci ani ze swoją tam działalnością. Z tym większym sprzeciwem przyjmowane są określenia nieuczciwość lub kradzież. Zawartość Internetu traktowana jest jak dobro wspólne. Nauczyciele powinni zatem wymagać informacji na temat źródeł pozyskiwanych treści i konsekwentnie karać za popełnianie plagiatu. Zjawisko plagiatu dotyczy również prac kwalifikacyjnych, które obecnie bardzo łatwo sporządzić, posługując się cudzym tekstem. Stąd wymagana jest od nauczycieli czujność i orientacja w zasobach sieci, aby temu zjawisku przeciwdziałać.

Kwestiami, które należałoby podnieść w aspekcie moralności, są merytoryczna i estetyczna jakość zamieszczanych w Internecie danych, poszanowanie światopoglądu odbiorców, ich płci, wieku, wszelkich przysługujących im praw etc. Zagadnienia te wykraczają jednak poza zakres niniejszego artykułu.

PODSUMOWANIE

Komputer funkcjonuje w edukacji od niedawna, zdecydowanie krócej niż tablica czy książka, stąd, poniekąd oczywiste, związane z tym dylematy. Dylematy te ma zarówno szkoła, mają je nauczyciele, jak i sami uczniowie (studenci). Ci ostatni prawdopodobnie najmniejsze, gdyż traktują komputer instrumentalnie, podczas gdy na systemie oświaty ciąży zadanie kreowania e-kultury edukacji. Szkoła, reprezentowana przez starsze pokolenie, nie zawsze obeznane z najnowszą technologią,

często komputer demonizuje lub po prostu się go boi, dzieci i młodzież niedoceniają jego potencjału edukacyjnego, gdyż nie ma kto im go zademonstrować. Może zatem warto byłoby w praktyce szkolnej zastosować postulat Seymoura Paperta: „Relacja pomiędzy dzieckiem i komputerem powinna być taka, aby dziecku ułatwić programowanie komputera, nie zaś by komputer programował zachowanie i postępowanie dziecka”¹¹. Dotyczy to nas wszystkich.

Reasumując, e-kultura nauczania-uczenia się *in statu nascendi* ma następujące cechy:

1. Ponad 70% gospodarstw domowych w Polsce dysponuje komputerami z podłączeniem do sieci.
2. Starsi nauczyciele mają pejoratywny lub obojętny stosunek do komputera i raczej nie wykorzystują go.
3. Nauczyciele młodszy są lepiej przygotowani do pracy z wykorzystaniem komputera, lecz jego wykorzystanie na przedmiotach innych niż informatyczne jest rzadkie.
4. Typowym sposobem wykorzystania komputera na lekcjach przedmiotowych jest pokaz prezentacji multimedialnych.
5. Rzadko wykorzystywane są obliczeniowe (symulacyjne) możliwości komputera w procesie dydaktycznym.
6. Coraz więcej dzieci i młodzieży deklaruje korzystanie z komputera i Internetu podczas uczenia się.
7. Z reguły wykorzystanie komputera i Internetu przez uczniów jako pomocy dydaktycznej sprowadza się do pozyskiwania informacji tekstowej bez jej dalszej istotnej obróbki.
8. Nauczyciele coraz częściej dostrzegają zagrożenia wynikające z takiego sposobu wykorzystania komputera i wymagają samodzielnego opracowania pozyskanych treści.
9. Dzieci i młodzież zbyt dużo czasu poświęca komputerom i sieci, co negatywnie wpływa na procesy socjalizacji, rozwój zdolności i umiejętności poznawczych, kondycję fizyczną i psychikę.
10. Coraz częściej i chętniej dzieci, rodzice, nauczyciele, placówki edukacyjne wykorzystują sieć do komunikowania się, co zwiększa efektywność nauczania-uczenia się i wychowania.
11. Tradycyjna szkoła nie jest w stanie sprostać konkurencji multimedialnego, hałaśliwego, kolorowego otaczającego ją świata. Rodzicom, wychowawcom coraz trudniej jest przekonać dzieci i młodzież do oferty, jaką ma dla nich szkoła

¹¹ S. Papert, *Burze mózgów. Dzieci i komputery*, PWN, Warszawa 1997.

i edukacja w dotychczasowym kształcie. Stąd komputer jest postrzegany przez wielu jako czynnik uatrakcyjniający proces nauczania-uczenia się. Zamiast wzbogacać ten proces, często go tylko uprzyjemnia.

Komputer, zwany przez coraz liczniejszą grupę rodziców i pedagogów diabelskim pudłem lub diabelskim wynalazkiem, sam w sobie nie jest ani dobry, ani zły. Potencjalnie zły może być sposób kontaktu z nim. Dobrego kontaktu dopiero się uczymy. Warto byłoby przy tym pamiętać o swoistej zasadzie zachowania obowiązującej w odniesieniu do wszystkich wytworów ludzkiej cywilizacji. Ku jej prawdziwości skłania wielu myślicieli: suma zysków i strat związanych z pojawieniem się nowej technologii jest w miarę stała. Co zatem zyskujemy, a co niechybnie tracimy, nauczając i ucząc się z pomocą technologii komputerowych? Ponadto, w jakim stylu to wszystko czynimy, słowem — czym charakteryzuje się e-kultura uprawianej przez nas edukacji?

E-CULTURE OF TEACHING AND LEARNING

ABSTRACT

The article deals with some aspects of e-culture in education. The number of children and youths having access to computers and the Internet is steadily increasing. They usually use them as an alternative, passive source of knowledge, like a kind of quicker and more interesting book, rarely, as a simulator or a trainer. Elderly teachers have rather negative attitude towards computers in education, younger ones use them regularly, mostly for multimedia presentations. Younger layers of society spending too much time in front of a computer screen experience a variety of problems related to socialization, health and school and others. Parents, teachers, school authorities and society are not prepared for coping with computers as a contemporary challenge in education.

Keywords:

e-culture, teaching-learning, education, upbringing, computer, the Internet.

Recenzent prof. dr hab. Bolesław Niemierko