

**Marta WRÓŃSKA**

Uniwersytet Rzeszowski, Polska

## **Przestrzeń medialna atrakcyjnym pozaszkolnym środowiskiem funkcjonowania adolescentów**

### **Wstęp**

Nowy wymiar szkoły, zwłaszcza w dobie multiplikacji środków cyfrowych, to przekształcenie szkoły ze środowiska nauczania w środowisko uczenia się, a tym samym kształtowanie u uczniów odpowiedzialności za własny rozwój i własną przyszłość. Współczesna szkoła musi nadążać za nowymi potrzebami społeczeństwa, dostosowując programy nauczania i metody kształcenia do nowych wymagań. Obecnie nauczyciel nie jest już dla ucznia jedynym partnerem komunikowania. Jego funkcje coraz częściej przejmują komputery, elektroniczne bazy danych i bazy wiedzy, sieci komputerowe, wideo interaktywne czy systemy informatyczno-komunikacyjne, które wspomagają aktywność adolescenta. Nauczyciel nie może zapominać, że przyszłość młodego pokolenia zależy od jego medialnego funkcjonowania w „płynnej nowoczesności”, w której „bezpieczna posada w bezpiecznej firmie wydaje się dzisiaj już tylko nostalgicznym wspomnieniem” [Bauman 2006: 250]. Współcześnie „żeby działać w świecie (a nie tylko poddawać się działaniu świata), trzeba wiedzieć, jak działa świat” [Bauman 2006: 327], który stawia przed wszystkimi liczne nowe wyzwania i nieustannie zaskakuje. Pewne i stabilne wartości dziś jutro mogą okazać się niedorzeczne i bezwartościowe. Wymaga to od adolescentów przygotowania na ewentualne zmiany poprzez zdobycie informacji o tym, co może się przydarzyć. Atrakcyjnym środowiskiem funkcjonowania młodzieży jest obecnie przestrzeń medialna, która zachęca do nieustannego przebywania w niej.

### **Dlaczego przestrzeń medialna?**

Szkoła była i jest obecna w życiu adolescenta, ale czy jest ona w pełni akceptowana przez młodzież? Niestety, jak twierdzi T. Goban-Klas, szkoła nie jest nastawiona na przygotowanie uczniów do życia w niepewności, radzenia sobie w obliczu zagrożeń, społecznej i indywidualnej zaradności. Powieliła schematy ery industrialnej, w tym standaryzowanego wykształcenia, kultywacji wartości tradycji, państwa narodowego, wiary religijnej. Miejsca na edukację medialną w niej nie ma, a uczy się jedynie standardowej informatyki bliższej programowaniu, przetwarzaniu danych, edukacji zdalnej niż realnemu, choć wirtualnemu, światu medialnej młodzieży [Goban-Klas 2012].

Co w rzeczywistości robimy z uczniami w naszej całkiem zwyczajnej szkole? „Szkolimy ich, żeby bezkrytycznie przystali na życie ukształtowane przez bezmyślną biurokrację, która zdominowała wszelkie instytucje społeczne. Tępiemy twórczość, indywidualność i zainteresowania, przepuszczając przez tryby standardowej masowej produkcji. Zachęcamy do rywalizacji, zniechęcamy do współpracy, podkreślamy osobiste, egoistyczne korzyści z posiadania wiedzy. Uczniowie powtarzają nasze słowa, a miarą sukcesu są stopnie procentujące niby gotówka w banku” [Feinberg, Soltis 2000: 114]. Wobec takiej edukacji nie dziwi fakt, iż uczniowie przenoszą się do przestrzeni medialnej, którą charakteryzują: ogromna złożoność, dynamika i zmienność jej struktury, wielość bodźców, wpływów i oddziaływań, responsywność (reaktywny i immersyjny charakter mediów to zdolność reagowania na zmieniające się warunki), numeryczność (rezultat algorytmicznej natury informacji cyfrowej), wielokanałowość, sieciowość czy modalność, która wynika z zastosowania technologii informacyjnych, dzięki czemu możliwa jest łatwa i szybka reprodukcja informacji. Dynamikę tych zmian wyznaczają z jednej strony procesy globalizacji, z drugiej zaś rozwój technologiczny i dokonujące się pod jego wpływem transformacje różnych obszarów życia społecznego. Przestrzeń medialna, w której funkcjonuje adolescent, to szeroko rozumiana sfera relacji międzyludzkich, dla których środkiem jest przekaz medialny w różnorodnej formie. Jest ona traktowana i postrzegana jako obszar nieskrępowanej wolności, wręcz jako gwarant wolności obywatelskiej. Specyficzną cechą przestrzeni medialnej jest to, że pomiędzy nadawcą i odbiorcą nie musi istnieć fizyczna bliskość. Okoliczność ta pozbawia przestrzeń medialną elementów bezpośrednich interakcji, ale nie zmniejsza siły oddziaływania psychologicznego i emocjonalnego pomiędzy jednostkami, lecz przeciwnie – siłę tę istotnie zwiększa [Wrońska 2012: 24–25]. Przestrzeń ma wymiar aksjologiczny [Drożdż 2005: 17–19] związany z obecnością i działaniem człowieka uczestniczącego w procesach komunikacji medialnej – realizowany w kilku obszarach, a mianowicie: strukturalno-instytucjonalnym mediów, twórców treści medialnych, kanałów medialnych (twórcy technologii komunikacji), produktów medialnych oraz odbiorców przekazów medialnych [Drożdż 2005]. Technika cyfrowa to nie tylko digitalizacja przekazu informacji, ale także cały szereg nowych procesów, dzięki którym społeczeństwa przechodzą na kolejny szczebel rozwoju. Jak pisze K. Krzysztofek, „skazani na cyfrową sieciowość, stajemy się zakodowanym społeczeństwem hiperaktywnym [...] hiperspołeczeństwo wchłania wszystko. Jest ono efektem pomnażania innowacyjności przez wzmożoną aktywność, szybkość komunikacji, intertekstualność, masowość interakcji i potęgowy rozkład mediatyzowanych relacji społecznych” [Krzysztofek 2009: 28–32]. Przestrzeń medialna podlega ciągłej zmianie wywołanej przez intensywny rozwój mediów. Obecne w tej przestrzeni media tradycyjne (stare) i media cyfrowe (nowe) nieustannie remediują, czyli pewne cechy jednego medium zostają rozszerzone i ulepszone przez inne medium i inną technologię [Wrońska: 2012, s. 24–26].

Obecnie zarówno szkoła, jak i media to instytucje działające w tym samym systemie społecznym, jednak szczególnie potężniejszą siłą kształtowania młodego pokolenia dysponuje przemysł medialny. Media cyfrowe oznaczają dziś dla coraz większej liczby adolescentów możliwość dzielenia się, interakcję i tworzenie. Młodzież chętniej przebywa i bardzo szybko odnajduje się w przestrzeni medialnej, która zapewnia jej także swobodny dostęp do informacji, komunikatów medialnych oraz interakcji z innymi uczestnikami życia społecznego. Współcześnie wiedza uczniów jest wynikiem nie tylko pracy nauczyciela z uczniami, ale również ich samokształcenia, umiejętności i samodzielności uczenia się. To właśnie media mogą być dla uczniów bazą różnorodnych informacji, a także inspirować aktywne i niezależne uczenie się.

Ogromnym sukcesem technologicznym i społecznym w przestrzeni medialnej jest globalna sieć World Wide Web, która podlega szybkim transformacjom. Po sieci pierwszej generacji Web 1.0 pojawia się Web 2.0 – a w niej nowe rozwiązania technologiczne, dzięki którym osoby niebędące specjalistami w technologiach komputerowych łatwiej poruszają się w internecie. Rozwój Web 2.0 spowodował, że użytkownicy, w tym adolescenti, przestali być jedynie konsumentami informacji, stali się też dostarczycielami oraz prosumentami. Zacierają się role między nadawcą a odbiorcą, każdy może być jednym i drugim (*send-ceivning*). Web 2.0 to inna koncepcja i inny sposób konstruowania serwisów internetowych – są to serwisy, gdzie sami użytkownicy gromadzą dane, artykuły, różnorodne linki do ciekawych stron internetowych, zdjęcia, pliki wideo, recenzje czy tworzą tzw. sieci znajomości (*social networks*), które zaczynają ze sobą współpracować i żyć „własnym życiem”. Serwisy społecznościowe (inna nazwa: portale społecznościowe) to rodzaj interaktywnych stron WWW współtworzonych przez użytkowników internetowych. Cechą charakterystyczną tych serwisów jest duża interakcja pomiędzy członkami społeczności, która polega m.in. na tworzeniu list znajomych, z którymi można się komunikować bezpośrednio. Serwisy te udostępniają różne formy komunikacji pomiędzy użytkownikami, np. czaty, listy dyskusyjne, komunikatory, blogi, fora czy grupy dyskusyjne. Funkcjonują serwisy publiczne (*external social networking* – ESN), otwarte, dostępne dla wszystkich użytkowników internetu, którzy mogą zaprzyjaźniać się z innymi użytkownikami zwykle po tym, jak obie strony zaakceptują wysłaną wcześniej prośbę o dodanie do listy znajomych (*friend request*). Drugą kategorią są serwisy zamknięte/prywatne (*internal social networking* – ISN). Funkcjonują tu społeczności składające się z grupy ludzi jednej firmy czy stowarzyszenia, do której można się dostać jedynie poprzez zaproszenie od znajomego. Web 2.0 to obszar olbrzymich możliwości, w którym użytkownik może mieć natychmiastowy wpływ niemal na wszystko [zob. Anderson 2014].

Kolejny etap w ewolucji sieci to Web 3.0, czyli technologia wysoce zaawansowana. To sposób tworzenia nowej wiedzy z istniejących zasobów internetu za pomocą inteligentnego oprogramowania komputerowego. Jednym z pod-

stawowych założeń Web 3.0 jest sieć semantyczna oparta na znaczeniach, kontekście. Najbardziej nowoczesne serwisy społecznościowe, jak np. MySpace, YouTube czy Google+, zawierają już elementy sieci semantycznej Web 3.0.

Olbrzymi postęp technologiczny to także *cloud computing* (przetwarzanie w chmurze, chmury obliczeniowe lub popularna nazwa – „chmura”). „*Cloud computing* to styl obliczeń, w którym dynamicznie skalowalne (zwykle zwirtualizowane) zasoby są dostarczane jako usługa za pośrednictwem internetu. Użytkownik nie musi mieć wiedzy na temat tego, w jaki sposób ta usługa jest realizowana, nie musi też zajmować się aspektami technicznymi niezbędnymi do jej działania”<sup>1</sup>. W uproszczeniu „chmura” oznacza, że coraz więcej zadań, do których do niedawna potrzebny był komputer wyposażony w specjalne oprogramowanie, dziś można wykonać, korzystając z usług oferowanych w internecie. Najlepszym przykładem jest poczta elektroniczna, z której korzystają praktycznie wszyscy internauci, w tym uczniowie. Większość z nich posługuje się serwisami oferowanymi przez firmy internetowe, jak Gmail Google, Hotmail Microsoftu czy poczty polskich portali.

To tylko wybrane przeze mnie środowiska w przestrzeni medialnej, do których zaglądamy uczniowie w dogodnym dla nich czasie. Dużo młodych osób jest zafascynowanych tymi technologiami, fascynacja niekiedy graniczy z fanatyzmem oraz uzależnieniem. Efektywność wykorzystania tych technologii będzie determinowana odpowiednim przygotowaniem uczniów do odbioru i korzystania z nich. W tym bardzo pomocna może być ich kultura medialna<sup>2</sup>, o którą powinna zadbać przede wszystkim szkoła.

### **Co musi zmienić tradycyjna szkoła?**

Zadaniem szkoły jest motywowanie i aktywizowanie uczniów do nauki i pracy nad samym sobą. Niestety, ciągle mamy w szkole za dużo elementów podawczych i mało ambitne zadania. Nauczyciele powinni mieć świadomość, że uczniowie rozwijają się wówczas, gdy natrafiają na problem i muszą sami go rozwiązać, a nie wtedy, gdy otrzymują zadanie idealnie dopasowane do ich możliwości. Uczniowie muszą natomiast wiedzieć, po co chodzą do szkoły. Niestety, szkoła dla uczniów w ich opinii jest nudna i frustrująca. Dorośli nakazują im

---

<sup>1</sup> Definicja opracowana przez analityków firmy doradczej Gartner specjalizującej się w zagadnieniach strategicznego wykorzystania technologii oraz zarządzania technologiami. Firma powstała w 1979 r. w Stanach Zjednoczonych. Obecnie działa w 80 krajach Centrala znajduje się w Stanford (<http://www.gartner.com/technology/home.jsp>).

<sup>2</sup> W tym miejscu polecam Czytelnikowi szerokie badania nad poziomem kultury medialnej, które wraz z własną operacyjną definicją tego pojęcia opisuję w swojej książce [Wrońska 2012: 292]. Na podstawie moich badań twierdzę, że systematyczna edukacja medialna prowadzona od poziomu wychowania przedszkolnego do poziomu studiów wyższych, a nawet po ich ukończeniu to w moim przekonaniu warunek konieczny, którego realizacja determinuje rozwój kultury medialnej społeczeństwa, a także umożliwia redukcję tych sfer życia obywatelskiego, które znajdują się w obszarze zjawiska określanego mianem „wykluczenie informacyjne”.

przyjść do szkoły, aby nauczyć ich czegoś, co nie wydaje się im ani potrzebne, ani sensowne. Jeżeli nauka nie cieszy uczniów, to prawdopodobnie coś złego tkwi w programie i metodach kształcenia. Trudno zmotywować ucznia pozytywnie do nauki, jeśli musi wykonywać czynności bezcelowe i bezsensowne, a tak czasami dzieje się na lekcjach.

We współczesnej edukacji należy odejść od tradycyjnego podejścia skoncentrowanego na nauczycielu – to nie on ma być „gwiazdą” na lekcji, to nie on ma chwalić się swoją wiedzą. Przekazywanie informacji przez nauczyciela powinno być stopniowo zastępowane przez nowy rodzaj uczenia się, który promuje kreatywność jednostki, współpracę czy też konstruowanie własnej wiedzy, by móc ją potem racjonalnie wykorzystać. Ważne jest także, by nauczyciel zauważał potrzeby i cele ucznia oraz wybierał czy nawet pisał własne programy edukacyjne rozwijające jednostkowy potencjał uczącego się. Szkoły są tak dobre, jak dobrzy są w nich nauczyciele. Niestety, jak konstatuje A. Einstein: „Większość nauczycieli traci czas na zadawanie pytań, które mają ujawnić to, czego uczeń nie umie, podczas gdy nauczyciel z prawdziwego zdarzenia stara się za pomocą pytań ujawnić to, co uczeń umie lub czego jest zdolny się nauczyć” [Fedirko 2008: 80]. Nauczyciele boją się również pytań uczniowskich, a przecież pytania są sposobem osiągnięcia przez ucznia orientacji w rzeczywistości i poszerzenia wiedzy o świecie. Pytanie oznacza fakt niezrozumienia wielu kwestii, które dzieją się wokół ucznia. Pytanie to także chęć weryfikacji posiadanych przez niego informacji. Z badań przeprowadzonych przez R. Pęczkowskiego wyłania się niepokojący obraz szkoły jako środowiska, które nie tylko nie stymuluje ciekawości poznawczej uczniów i ich zdolności pytajnych, lecz powoduje ich zanik w miarę postępów edukacyjnych [Pęczkowski 2010: 120–137]. Nauczyciele muszą pamiętać o tym, że zdolności myślenia pytajnego są niezbędne i konieczne w procesach edukacyjnych.

Pomocne mogą być tutaj technologie mobilne. Dziś niemal każdy uczeń posiada telefon komórkowy, bardzo często jest to smartfon z dostępem do internetu, wyposażony w kamerę, dyktafon, kalkulator i szereg innych funkcji, z których młodzież potrafi korzystać. Ale błędem byłoby sądzić, że każdy uczeń wykorzystuje te narzędzia, aby się uczyć. Obecnie urządzenia mobilne pojawiają się w szkole przede wszystkim w kontekście zakazów ich używania w czasie lekcji, a nawet podczas przerw śródlekcyjnych. Niestety, w wielu polskich szkołach zakaz ten jest zapisany w regulaminie czy statucie szkolnym. Należy to bardzo szybko zmienić i pozwolić uczniom korzystać z tych urządzeń. Pozytywne przykłady zniesienia tego zakazu w 2012 r. obserwowałam w szkołach amerykańskich w Georgii podczas wizyty studyjnej w ramach programu *Confirmation of Academic Teacher Training UR – Modernity and Future of the Region w Kennesaw State University (Kennesaw-Atlanta, USA)* 7–17 listopada 2014 r. System edukacyjny Stanów Zjednoczonych jest zróżnicowany, zdecentralizowany, a zarazem dynamiczny. Problemy oświaty i wychowania należą do społeczeń-

stwa. Odpowiedzialność za oświatę spoczywa na rządach stanowych i władzy lokalnej. Rząd federalny nie określa treści programowych dla całego kraju ani systemu nadzoru pedagogicznego czy też sposobu ani zakresu kształcenia nauczycieli. W Georgii, w której przebywałam, funkcjonuje duże zróżnicowanie społeczne, rasowe i religijne (przeważa protestantyzm). Szkoły, które wizytowałam, kładą nacisk przede wszystkim na kreatywność i krytyczne myślenie, czyli umiejętności, które są kluczowe, aby odnosić życiowe sukcesy. „W Ameryce ludziom pozwala się na śmiałość, podważanie autorytetów, ponoszenie porażek i podnoszenie się z nich. To dlatego Ameryka, a nie Japonia, produkuje tak wielu noblistów” – przekonuje F. Zakaria, amerykański publicysta, autor książki *The Post-American World*. Możliwość korzystania z urządzeń mobilnych w trakcie trwania lekcji spowodowała, że uczniowie amerykańscy chętniej sięgali do konwencjonalnych podręczników, które było dostępne w każdej klasie. To ewidentnie pokazało, że jeśli damy wychowankom możliwość wyboru, to możemy oczekiwać mądrych zachowań uczniów, którzy potrafią z właściwym dystansem popatrzeć na pozytywne, ale także negatywne konsekwencje stosowania wszechobecnej technologii cyfrowej. Często krytykujemy rozwiązania amerykańskie, nie rozumiejąc istoty systemu, który ma najlepsze uczelnie wyższe na świecie.

Urządzenia mobilne, zwłaszcza te wielofunkcyjne, cieszą się dużą popularnością wśród uczniów. Dlaczego więc nie wykorzystać ich jako elementu motywacyjnego do nauki własnej młodzieży? Zamiast dostrzegać zagrożenia, choć i te trzeba podkreślać, wynikające ze stosowania tych urządzeń, nauczyciele muszą zmienić metodykę nauczania i tak połączyć edukację z technologiami, by uczniowie, przebywając w sieci internetowej i korzystając z mediów cyfrowych, mogli i chcieli się uczyć. Uczniowie naprawdę mają talenty, a nauczyciel powinien tworzyć atrakcyjne warunki ich rozwoju. Przestrzeń medialna, w której przebywa uczeń, transformuje bardzo gwałtownie, a szkoła nie może jej lekceważyć w procesie kształcenia ucznia. Może natomiast wykorzystać ją jako jedną z wielu zmiennych prowadzących do rozwijania u uczniów odpowiedzialności za własne uczenie się.

W dobie multiplikacji środków elektronicznych zmienia się rynek pracy, styl życia, zmieniają się również edukacyjne oczekiwania młodzieży. Współcześnie rzeczywistość generowana przez media sprawia, że młode pokolenie chętnie sięga do tych środków i traktuje je jako źródło pozyskiwania informacji i wiadomości. Dlatego ważne jest zbliżenie edukacji do rzeczywistości, która bez cyfrowych mediów już nie funkcjonuje. Jeśli nauczyciel pozwoli uczniom wykonywać to, co naprawdę lubią i chcą robić, w czym czują się dobrzy, z konstruktywnym wykorzystaniem mediów, to zwiększy ich motywację, zaangażowanie i odpowiedzialność za własny proces uczenia się. Takie szkoły osiągają dziś sukcesy, a ich uczniowie – najwyższe wyniki.

## Zamiast podsumowania

Nauczycielka zadała temat pracy pisemnej: Dlaczego należy się uczyć? Jeden z uczniów napisał: „Im więcej się uczę, tym więcej umiem. Im więcej umiem, tym więcej zapominam. Im więcej zapominam, tym mniej umiem. Im mniej umiem, tym mniej zapominam. Więc po co się uczyć?”. Na pewno nie chcielibyśmy, by nasi uczniowie porzucili naukę. O edukacji można dyskutować bez końca i na różne sposoby. Warto jednak zastanowić się, czy w procesie edukacji nowe technologie, w tym przede wszystkim mobilne, które uczniowie mają zawsze przy sobie, to naprawdę fanaberia młodzieży, moda i zbędny detal. A.C. Clarke, angielski pisarz fantastycznonaukowy, propagator kosmonautyki, idealnie skonstatował: „Nie ma innego sposobu na odkrycie granic niemożliwego, jak wykroczyć poza nie w strefę niemożliwości”.

## Literatura

- Anderson P. (2007): *What is Web 2.0? Ideas, Technologies and Implications for Education. Report for JISC TechWatch*, <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf> (24.01.2014).
- Bauman Z. (2006): *Płynna nowoczesność*, Kraków.
- Drożdż M. (2005): *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Tarnów.
- Fedirko J. (2009): *Einsteiniana*, „Alma Mater” nr 114.
- Feinberg W., Soltis J.S., (2000): *Szkoła i społeczeństwo*, Warszawa.
- Goban-Klas T. (2012): *Nowa edukacja medialna w społeczeństwie ryzyka i katastrof*, <http://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/media-i-edukacja/1397> (10.06.2012).
- Krzysztofek K. (2009): *Zdekodowane kody*, [w:] Maj A., Derda-Nowakowski M. (red.), *Kody McLuhana, topografia nowych mediów*, Katowice.
- Pęczkowski R. (2010): *Funkcjonowanie klas łączonych w polskim systemie edukacji*, Rzeszów.
- Wrońska M. (2012): *Kultura medialna adolescentów. Studium dostępu i zastosowań*, Rzeszów.

## Streszczenie

Rzeczywistość generowana przez media zachęca młode pokolenie do swobodnego korzystania z technologii informacyjnych, a zwłaszcza z technologii mobilnych, z którymi uczniowie praktycznie się nie rozstają. Obecnie szkoła to najbardziej oddalone miejsce od rzeczywistego świata. Niestety, powiększa się przepaść pomiędzy tym, co młodzi ludzie robią poza szkołą, a tym, czym się w niej zajmują. Nauczyciel musi być świadomy tego, iż bez nowoczesnych metod komunikacji i przekazu informacji, a więc bez dostępu na zajęciach szkolnych do tematycznych portali internetowych, specjalistycznych kanałów telewizyjnych czy blogów eksperckich, trudno wyobrazić sobie przyszłość młodych pokoleń. Nauczyciele zamiast bezwzględnie zakazywać używania tych technologii, powinni zastanowić się, jak je konstruktywnie wykorzystać w procesie dydaktycznym. W nowoczesnym podejściu do edukacji nauczyciel ma być do-

radcą ucznia w zdobywaniu umiejętności, facylitatorem, przewodnikiem po coraz bardziej skomplikowanych, często hipermedialnych strukturach informacyjnych.

**Słowa kluczowe:** przestrzeń medialna, adolescent, technologie mobilne, nowy wymiar szkoły.

## **Media Space – Attractive Out-of-School Environment for Adolescent Activity**

### **Abstract**

Reality generated by media encourages young generation to use information technologies freely, especially mobile technologies which are used by pupils almost all the time. Today the school is a place most remote from the real world. Unfortunately, the gap between what pupils do in and out of school is dramatically growing. The teacher must realize that without modern communication methods and information transfer that classes without access to Internet portals, thematic TV channels or expert blogs mean no future for young generations. Therefore teachers, instead of banning the use of these technologies, should think about their constructive implementation into didactics. In modern educational approach the teacher should assist their pupil in acquiring skills, facilitate the process and guide through more and more complicated, very often hypermedia, information structures.

**Keywords:** media space, adolescent, mobile technologies, new school scope.