

ALEKSANDER PIECUCH

Uniwersytet Rzeszowski

CYFROWY ŚWIAT DZIECI I MŁODZIEŻY

Streszczenie: W artykule poruszono problematykę wykorzystywania nowoczesnych technologii przez dzieci i młodzież. Wiek, w którym dzieci rozpoczynają aktywne uczestnictwo w przestrzeni wirtualnej, obniżył się już do 7. roku życia. Sukcesywnie wzrasta również ilość czasu poświęcanego przez dzieci i młodzież na aktywność w sieci. Interesujące jest to, do jakiego rodzaju aktywności wykorzystywana jest przez młodych ludzi przestrzeń wirtualna, i czy te tendencje mogą, a może czy powinny zostać uwzględnione w edukacji szkolnej.

Słowa kluczowe: smartfon, media cyfrowe, media społecznościowe, niebieski wieloryb, edukacja, indywidualny rozwój

WPROWADZENIE

Prawdopodobnie bezpowrotnie minęły czasy gier planszowych typu chińczyk, gier takich jak domino czy bierki, podwórkowej piłki i sanek w zimie. To tylko kilka przykładów zabaw, które były udziałem pokolenia rodziców współczesnej młodzieży. Dzisiaj młodzi ludzie wolny czas wykorzystują zupełnie inaczej, spędzając go na ich zadaniem bardziej interesujących zajęciach. Wszystkie gry, zabawy, ale także poniekąd obowiązki szkolne pogodził skutecznie komputer. Nie dość, że oferuje znacznie więcej i w atrakcyjniejszej formie niż gra w chińczyka czy piłkę nożną, to zwalnia z konieczności wyjścia z domu, sprawdzania stanu pogody albo wyjścia do kolegi po zeszyt do matematyki. To wszystko dostępne jest wirtualnie i bez wysiłku. Dostęp do zróżnicowanych rodzajów „aktywności” można zwykle osiągnąć w trybie online lub offline.

(NIE)KOMPETENCJE INFORMACYJNE

Badacze w pracach poświęconych zagadnieniom edukacyjnym od wielu już lat podejmują wątki związane z obniżającym się poziomem wykształcenia młodego pokolenia. Współczesna szkoła w dalszym ciągu bezskutecznie poszukuje własnej tożsamości i swojego miejsca w coraz bardziej skomplikowanej pod wieloma względami rzeczywistości. Wszechobecne technologie informacyjno-komunikacyjne na początku postrzegane były w kategoriach najnowocześniejszego środka dydaktycznego, mogącego w znakomity sposób wspierać procesy dydaktyczne, bo możliwości, jakie stwarzają komputery, są nie do przecenienia. Liczba komputerów w szkołach i gospodarstwach domowych jest obecnie na tyle duża, że można mówić o nieograniczonym dostępie do środków informatycznych¹. Szkoła „poszukująca” próbuje z tego uczynić swój atut. Wystarczy w okresie wiosennym zainteresować się ogłoszeniami naborów do wszystkich typów szkół, by stwierdzić, że kuszą one przyszłych uczniów dobrze wyposażonymi salami komputerowymi, nauką informatyki od klasy pierwszej szkoły podstawowej itp.

Reklama to jedno, lecz realia funkcjonowania szkoły są odmienne. Obecnie jesteśmy na początku wdrażania nowej reformy edukacji, stąd nieuprawnione byłoby po zaledwie kilku miesiącach wyciągać mniej lub bardziej daleko idące wnioski. Dotychczasowa praktyka szkolna w zakresie kształcenia informatycznego nie była efektywna. Program kształcenia informatycznego obejmował realizację w ramach zajęć treści i kształtowanie umiejętności, które uczniowie mieli okazję opanować poza murami szkoły – ze względu (jak to wspomniano wcześniej) na powszechny dostęp do komputerów. Sądzić można, że dzięki takiemu systemowi kształcenia informatycznego uczniowie doskonale opanowali arkaną posługiwania się podstawowymi narzędziami technologii informacyjnych. Jest to jednak zbyt optymistyczne założenie. Prawdą jest, że uczniowie opanowali umiejętności techniczne, lecz niekoniecznie potrafią rozwiązywać problemy z wykorzystaniem środków informatycznych.

Do postawienia takiej tezy upoważniają mnie własne doświadczenia w pracy ze studentami w ramach przedmiotu technologie informacyjne. Dodatkowo daje się również i to wyraźnie zauważyć, że z roku na rok poziom kompetencji informatycznych i informacyjnych u studentów lat pierwszych sukcesywnie się obniża. Pokażmy to na przykładzie. Jeszcze trzy lata temu pierwsze ćwiczenie z edytora tekstu² potrafiło

¹ Oficjalne statystyki mówią, że w roku 2016 w 97,7% gospodarstw domowych, w których były dzieci, wyposażonych było w komputer z dostępem do sieci (*Spółczesność informacyjna w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2012–2016*, 2016).

² Ćwiczenie polegało na sformatowaniu specjalnie do tego celu przygotowanego piętnastostopniowego tekstu według zadanych parametrów. Około 90% koniecznych do wykonania czynności

w poprawny (co jeszcze nie oznacza w bardzo dobry) sposób w ciągu jednych zajęć laboratoryjnych (1,5 godziny) wykonać około 50% (2012/2013) studentów, to w kolejnym roku akademickim już tylko 7,6% (2013/2014), a w bieżącym roku akademickim 2014/2015 nie był w stanie sobie poradzić z nim ani jeden student – 0%. Podobne tendencje chociaż z nieco lepszymi rezultatami daje się obserwować w przypadku ćwiczeń z arkuszem kalkulacyjnym i pozostałymi zadaniami (Piecuch 2015, s. 63–92).

Nie do rzadkości należy całkowity brak wiedzy na temat sposobów adresowania komórek, wykorzystywania wbudowanych funkcji, nie mówiąc już o samodzielnym pisaniu formuł. Analogiczne badania przeprowadzone w roku akademickim 2015/2016 i 2016/2017 nie wniosły niczego pozytywnego do wyników poprzednich badań, bowiem potwierdziły stan z roku 2014/2015. Coraz doskonalsze komputery i oprogramowanie utwierdziły młode pokolenie w stanie bezrefleksyjności i zaufania do nowych technologii. Większość młodych użytkowników bezkrytycznie zgadza się z tym, co w sposób automatyczny wykona komputer, uznając że jest to doskonałe i nie wymaga już dodatkowej ingerencji. Komputery, które od zawsze miały i mają wspomagać twórczą pracę człowieka, w efekcie stały się zastępnikami myślenia, intuicji i poczucia estetyki. Te „drobne” deficyty nie stanowią przeszkody w coraz szerszym wykorzystywaniu mediów cyfrowych w codziennym życiu. Jeszcze nie tak dawno cyfrowa aktywność młodzieży związana była ze stacjonarnymi komputerami osobistymi, co w praktyce miało wpływ na ograniczony dostęp do mediów cyfrowych. Postęp zdołał zmienić i tę sytuację. Nowinki technologiczne, takie jak tablet i smartfon, zbliżyły najmłodsze i starsze pokolenie jeszcze bardziej do świata wirtualnego. Te artefakty, a w szczególności smartfon, stały się obecnie już standardowym „wyposażeniem” każdego młodego człowieka, dającym mu możliwości interakcji z wirtualnym światem bez ograniczeń czasowo-przestrzennych.

MŁODZI DOROŚLI

Nowa generacja telefonów komórkowych trafia w ręce coraz młodszych użytkowników:

Większość dzieci otrzymuje pierwszy smartfon w wieku ok. 8 lat – wynika z badania F-Secure i sieci Plus „Bezpieczny smartfon dla dziecka”. Wśród uczniów pierwszych klas szkół podstawowych już 80 proc. ma do swojej dyspozycji telefon, który łączy

przy formatowaniu można było wykonać w sposób automatyczny.

się z internetem. Średnio korzystają z niego przez 2,5 godziny dziennie (Małagocka, Nowowiejski 2017).

Na tak zaawansowane technologicznie urządzenia w rękach dzieci można spojrzeć z różnych perspektyw, które w mniejszym lub większym stopniu sankcjonują opisywany stan rzeczy.

Pierwsza nasuwająca się myśl to kontakt rodzica z dzieckiem. Jest to podejście jak najbardziej zrozumiałe i racjonalne z punktu widzenia rodzica. Skoro istnieją techniczne możliwości takiego kontaktu, to dlaczego z nich nie korzystać. O każdej porze dnia można bezproblemowo nawiązać kontakt z dzieckiem. Daje to poczucie bezpieczeństwa obu stronom, a zwiększa je jeszcze dodatkowo oferowana przez operatorów usługa geolokalizacyjna telefonu, a tym samym jego właściciela. To, że urządzeniem tym jest smartfon, ma tu aktualnie drugorzędne znaczenie – po prostu w większości tego typu urządzenia oferuje dzisiaj rynek urządzeń komunikacyjnych.

Czynniki natury psychologicznej również mają znaczenie. Jeżeli w społeczności rówieśniczej w klasie (na podwórku) większość posiada tak nowoczesne urządzenia, to za naturalne należy uznać, że żaden rodzic nie chce, żeby jego dziecko było „tym gorszym” i źle czuło się w swoim środowisku. Zatem wręczając dziecku nowy smartfon, automatycznie podnoszą jego prestiż wśród rówieśników.

Jest jeszcze trzecia i czwarta (o niej nieco później) perspektywa. Swobodny dostęp do zasobów sieci, poza kontrolą rodziców, potencjalnie stwarza możliwości kontaktu dziecka z treściami niedostosowanymi do jego wieku fizycznego i psychicznego. W efekcie dzieci zaczynają dorastać szybciej niż powinny, a informacje, które powinni im przekazać rodzice, pozyskują zbyt wcześnie z sieci. Co interesujące, jak to wynika z badań F-Secure i sieci Plus, „aż 25% rodziców deklaruje, że ich dzieci w tak młodym wieku korzystają z Facebooka, kolejne 10%, że z innych mediów społecznościowych” (por. Małagocka, Nowowiejski 2017). Czy te szczególne miejsca w przestrzeni wirtualnej są odpowiednie dla siedmio- i ośmiolatków? Pytanie pozostaje otwarte. Niewiedza, brak doświadczenia w połączeniu z typową w tym wieku łatwowiernością może przysporzyć wielu problemów zarówno małoletniemu, jak i jego najbliższemu otoczeniu. Nie od dziś wiadomo, że są to miejsca, w których często dochodzi do cyberprzemocy: „[...] młodzi ludzie odczuwają nieznaną i niedocenianą jeszcze siłę wirtualnego wpływu, podatności emocjonalnej. Akceptują popularyzowane fałszywe, niekwestionowane przez nikogo idee” (Gogołek 2015). Na tym tle niepokojącym zjawiskiem jest dość beztraskie podejście rodziców do zagadnień związanych z bezpieczeństwem dziecka w sieci. Z przywołanego już raportu wynika, że:

co piąty rodzic w ogóle takiego tematu nie podejmuje. Zazwyczaj tłumaczą, że dziecko jest na to zbyt małe lub korzysta z internetu pod opieką dorosłego. Ci zaś rodzice, którzy deklarują, że rozmawiają o zagrożeniach, jakie niesie ze sobą dostęp do sieci, często robią to dopiero wówczas, gdy dziecko zapozna się już z treściami nieodpowiednimi do ich wieku (Małagocka, Nowowiejski 2017).

W odbiornikach telewizyjnych od dawna istnieje możliwość włączenia ochrony rodzicielskiej, która ma zapewnić ograniczenie dostępu dzieciom do wybranych kanałów telewizyjnych. Jest ona na tyle rozpowszechniona, że prawdopodobnie wiedzą o niej wszyscy. Mało kto natomiast wie o tym, że analogiczne narzędzie ograniczające dostęp do niepożądanych treści w sieci można zainstalować na smartfonie dziecka. Takie aplikacje (też darmowe) bez większego wysiłku można pobrać z Internetu lub ze Sklepu Play.

Trudno wyjaśnić postawę rodziców, zważywszy na to, że ci sami rodzice, bawiąc się z dwuletnim maluchem w pokoju, nie spuszcza go z oczu. Nieustannie pilnują, by nie wziął do ust i nie połknął zbyt małego klocka lub innej drobnej zabawki, nie poparzył się właśnie przygotowywanym na kuchence posiłkiem czy nie ściągnął na siebie zastawy stołowej. W gniazdkach sieciowych umieszczają specjalne zatyczki chroniące przed porażeniem prądem. Gdy z nieco starszym dzieckiem spacerują chodnikiem, trzymają je za rękę, tłumaczą, kiedy i w jaki sposób bezpiecznie przejść przez jezdnię. Uczulają, by nie ufać nieznanym i nie oddalać się z nikim obcym, nie otwierać drzwi nieznanemu itd. Przykładów codziennego wychowania zmierzającego do zapewnienia bezpieczeństwa dziecku można podać bardzo wiele. Dlaczego ów rodzicielski opiekuńczy instynkt zawodzi w przypadku mediów cyfrowych? Tego nie wiemy, natomiast faktem jest, że w ten właśnie sposób rodzice dokonują samowykluczenia z uczestnictwa wraz z dziećmi i młodzieżą w przestrzeniach wirtualnych. W raporcie *Nastolatki 3.0* można przeczytać:

[...] dystans interakcyjny, społeczny, jaki dzieli rodziców czy nauczycieli od nastolatków w przestrzeni wirtualnej, jest wyraźnie duży. Bez znaczącego zaangażowania rodziców i szkoły w „towarzystwie” dzieciom i młodzieży w tej nowej rzeczywistości dystans ten będzie się powiększał. Konsekwencją tego może być zaburzenie procesu socjalizacji w rodzinie i szkole oraz osłabienie i zniekształcenie więzi społecznej zarówno w skali mikro, mezo, jak i makro (Kamieniecki, Bochenek, Tanaś, Wrońska, Lange, Fila, Loba, Konopczyński 2017).

CIAŁO W REALU, DUCH W WIRTUALU

Powszechny brak umiejętnego korzystania z mediów przynosi szereg niepożądanych skutków. Katalog zysków i strat obejmuje sferę osobową, społeczną, kulturową, polityczną i ekonomiczną. Pedagogika wobec takich faktów nie może pozostać neutralna. Problematyka mediów staje się dla niej na progu XXI w. poważnym wyzwaniem naukowym. Powinna również stać się przedmiotem żywej praktyki edukacyjnej i polityki społecznej (Tanaś 2016).

Według publikowanych statystyk wraz z wiekiem rośnie stopień wzajemnych relacji dzieci i młodzieży z mediami cyfrowymi. O ile w wieku 6–12 lat czas ten średnio wynosi 11 godzin tygodniowo, to dla dzieci w wieku 13–15 lat wynosi już 17 godzin w tygodniu, by w grupie wiekowej 16–19 lat sięgnąć wartości rzędu 21 godzin na tydzień (zob. *Dzieci i młodzież w internecie – korzystanie i zagrożenia z perspektywy opiekunów*). Zauważmy, że podane wskaźniki dotyczą aktywności online dzieci i młodzieży. W praktyce będą one jeszcze większe po uwzględnieniu czasu aktywności w trybie off-line. Przestrzeń wirtualna wraz z odpowiednią infrastrukturą techniczną po stronie użytkownika stwarza możliwości spożytkowania zasobów sieciowych w celach: „profesjonalnych, informacyjnych, rozrywkowych, komunikacyjnych” (zob. Andrzejewska 2009) i edukacyjnych. Jak twierdzi Giovanni Sartori (2007):

[...] możliwości Internetu są nieskończone, zarówno w tym, co dobre, jak i tym co złe. Mają i będą miały pozytywny charakter, jeśli użytkownik wykorzysta je jako narzędzie do zdobywania informacji i wiadomości, czyli kiedy będą powodowały nim potrzeby czysto intelektualne, chęć poznania i zrozumienia. Jednak większość użytkowników nie jest i – jak przewiduję – nie będzie należała do tej kategorii.

W kontekście przytoczonych wcześniej statystyk dotyczących czasu aktywności dzieci i młodzieży w sieci logiczne wydaje się stawianie pytań o rodzaj tej aktywności. Jak komunikują autorzy raportu *Nastolatki 3.0*, Internet jest dla najmłodszego i młodego pokolenia przede wszystkim źródłem rozrywki i autoprezentacji, przez co uczestnictwo w mediach społecznościowych uznaje się za zjawisko powszechne. Trzeba wspomnieć, że owa aktywność w mediach społecznościowych skoncentrowana jest na aspektach autoprezentacji.

Umieszczane treści mają wzbudzać przede wszystkim zainteresowanie innych osób oraz opisywać użytkowników według pożądaných atrybutów. Profil na Facebooku stał się substytutem wizerunku społecznego kreowanego na potrzeby aktualnych

lub potencjalnych interakcji społecznych. Nastolatki w ten sposób zaspakają swoje potrzeby afiliacyjne oraz konstytuują samych siebie w przestrzeni społecznej (Wrońska, Lange 2016).

W cyberprzestrzeni każdy

może stać się kim chce, a nie tym, kim pragną uczynić go inni. Jest wolnym człowiekiem. Sam decyduje o typach podejmowanych działań w sieci, tworzy i poznaje, słucha i ogląda, jest biernym lub aktywnym internautą. Ma poczucie podmiotowości. Przecież to on kreuje własne życie w cyberprzestrzeni. Nie dotyczą go żadne nakazy i zakazy. W swym przekonaniu jest anonimowy i nie ponosi (ani ponosić nie będzie) żadnych konsekwencji za swe czyny (Tanaś 2016).

Jak zaznaczają Anna Andrzejewska i Józef Bednarek (2016) coraz częściej w odniesieniu do tych zjawisk mówi się o „narcyzmie”.

Z prowadzonych badań przez zespół ds. opracowania raportu o nastolatkach wynikają również i inne konteksty zachowań w Internecie. Nie będziemy tu rozwijać tematów cyberprzemocy w różnych jej formach i aspektach. Zwróćmy jednak uwagę na dość szczególne zjawisko, a mianowicie manipulowanie psychiką młodego użytkownika. W marcu 2017 w Polsce w sieci pojawiła się nowa gra *Niebieski wieloryb*, polegająca na zrealizowaniu 49 zadań zleconych przez tzw. opiekuna. Gra trwa 50 dni, a początkowe jej etapy polegają na samookaleczaniu, „doświadczenia innych krajów wskazują, że na koniec »rozgrywki« dzieci mogą otrzymać nakaz popełnienia samobójstwa” (*„Niebieski wieloryb”*. *Nastolatek w szpitalu*). Pierwsze polecenie brzmi: „weź nóż i zrób krechę na rękę”, zaś inne: „wbij w kolano szpilkę na całą długość”. Za każdym razem po wykonaniu zadania należy zrobić zdjęcie i przesłać je opiekunowi. Jeśli zadanie nie zostanie wykonane, opiekun pozbędzie się gracza (por. Magazyn Ekspresu Reporterów z 3.10.2017). Pierwsze zgłoszenie destrukcyjnej gry miało miejsce w Szczecinie, natomiast piętnastoletni gliwiczanie, uczestnik gry, z głębokimi ranami ciętymi przedramion trafił do szpitala (zob. *„Niebieski wieloryb”*. *Nastolatek w szpitalu*). Analogiczna sytuacja miała miejsce w szkole podstawowej w Kraśniku (Antoń-Jucha 2017). Według reportażystów Magazynu Ekspresu Reporterów w Polsce toczy się kilkanaście śledztw w tej sprawie. W kraju nie zanotowano żadnego wypadku śmiertelnego, będącego wynikiem gry w *Niebieskiego wieloryba*, jednak „w Europie na swoje życie miało targnąć się już ok. 130 dzieci” (tamże). Powyższy przykład powinien wszystkim w wystarczający sposób uświadomić, że zjawisko tzw. hejtu nie jest mimo wszystko najgorszą rzeczą, której można doświadczyć w zetknięciu z wirtualnym światem.

O MOŻLIWOŚCIACH EDUKACYJNYCH

Słowo jest symbolem zawierającym się w tym, co oznacza i co możemy za jego pomocą pojąć. Słowo pozwala zrozumieć tylko wtedy, gdy znamy język, do którego przynależy; w przeciwnym wypadku jest martwe, jest obojętnym dźwiękiem lub znakiem graficznym. Tymczasem obraz wystarczy oglądać – do czego wystarczy sam wzrok, zmysł widzenia. Obrazów nie ogląda się po chińsku, po arabsku ani po angielsku. Po prostu: ogląda się je... i tyle. O ile słowo stanowi jednoczący i konstytutywny element symbolicznego uniwersum, o tyle obraz nie jest takim elementem (Sartori 2007) .

Antoni Zająć (2013) konstatuje: „Era kultury oparta na tekście drukowanym nie wytrzymuje konkurencji z kulturą obrazu, która jest o wiele atrakcyjniejsza w odbiorze i nie wymaga wysiłku intelektualnego”. Brak wysiłku intelektualnego, wygoda i atrakcyjność przekazu wsparta przez natychmiastowość reakcji ze strony sieci sprawiają, że obraz staje się w coraz większym stopniu dominującym środkiem w komunikacji masowej. My wszyscy, którym przyszło żyć w teraźniejszości, jesteśmy w mniejszym lub większym stopniu uwikłani w sieć i od niej uzależnieni. W przypadku części dorosłego społeczeństwa uzależnienie od nowych technologii wynika głównie z charakteru wykonywanej pracy zawodowej, ale bywa i tak, że również z nadmiaru czasu spędzanego w domu (zob. Golka 2008). Dla młodego pokolenia jest to dobrowolny wybór.

Cytowane wcześniej raporty wskazują również na inne niż media społecznościowe deklaracje młodzieży. Z interesującego nas punktu widzenia najważniejszą z aktywności jest ta edukacyjna, ale podejmowana poza murami szkoły. Jest to istotne, bowiem to uczeń decyduje o tym, z czego i w jaki sposób korzysta, jakie z tego czerpie korzyści i czy potencjalnie mogą się one przełożyć na osiągnięcia szkolne. Badania wykazują, że media cyfrowe głównie wykorzystywane są do odrabiania zadań domowych. Z raportu *Nastolatki 3.0* wynika, że do tego celu najczęściej wykorzystywane są:

wyszukiwarka Google (55% – codziennie; 27,3% – kilka razy w tygodniu) oraz serwis Wikipedia (10,9% – codziennie; 42,2 – kilka razy w tygodniu). Wystąpił także relatywnie wysoki odsetek deklaracji częstotliwości korzystania z portalu YouTube (35,1 – codziennie; 16,3% – kilka razy w tygodniu). Serwisem, z którego respondenci czerpią gotowe materiały potrzebne do wykonania prac domowych najczęściej jest serwis *Sciaga.pl* (19,4% – kilka razy w tygodniu; 22,0% – kilka razy w miesiącu) (Kamieniecki, Bochenek, Tanaś, Wrońska, Lange, Fila, Loba, Konopczyński 2017).

W edukacyjnym wykorzystaniu mediów cyfrowych istnieje bardzo cienka granica między inspiracją, podpowiedzią w rozwiązywaniu prac domowych

a poszukiwaniem gotowych rozwiązań. O ile te pierwsze można i należy uznać za aktywizujące, rozwijające, uruchamiające procesy twórczego myślenia, a w konsekwencji uczenia się, o tyle te drugie są destrukcyjne dla tych procesów.

Przytoczone dane nie pozwalają ostatecznie dokonać bilansu zysków i strat związanych z wykorzystywaniem zasobów sieciowych, ale wyraźnie pokazują, że co piąty badany korzysta regularnie z gotowych materiałów zamieszczonych w sieci – to bardzo duży odsetek. Jeśli do tego dodamy, że 21,4% uczniów w ogóle nie zwraca uwagi na rzetelność i wiarygodność źródeł informacji, to otrzymujemy obraz intelektualnego lenistwa i braku odpowiedzialności. Jednocześnie portale edukacyjne, „które służą do poszerzania i pogłębiania wiedzy jak Khan Academy (91,5% – nigdy), Interklasa (92,3% – nigdy), Wolne lektury (65,3% – nigdy), to sfera aktywności badanych uczniów raczej marginalna i niszowa” (tamże). Czy wobec powyższych wskaźników uzasadnione jest twierdzenie o pogłębianiu i poszerzaniu wiedzy uczniów dzięki zasobom internetowym? Odpowiedź nasuwa się sama, przynajmniej co do części społeczności uczniowskiej.

Ilustracją dla prezentowanych statystyk może być efekt św. Mateusza – określenie zaproponowane przez Roberta K. Mertona. Efekt opiera się na

ewangelicznej przypowieści o talentach – którą tu pominiemy, przywołując jedynie płynącą z niej konkluzję: Każdemu bowiem, kto ma, będzie dodane tak, że nadmiar mieć będzie. Temu zaś, kto nie ma, zabiorą nawet to, co ma (Mateusz 25, 29–30). Efekt św. Mateusza oznacza, że wpływ TI na intelektualne funkcjonowanie człowieka zależy głównie od racjonalności wykorzystania narzędzi, a w przypadku dzieci – także od kapitału kulturowego rodziców. Osoby intelektualnie bogatsze, a więc dysponujące większą wiedzą, potrafią lepiej wykorzystać dostępne im zasoby informacyjne i wzbogacą się intelektualnie, podczas gdy osoby intelektualnie ubogie, a więc o mniejszym zasobie wiedzy, często ograniczają się do wykonywania prymitywnych operacji kopiuj-wklej, co powoduje ich dalsze intelektualne zubożenie, a narzędzia TI pośrednio przyczyniają się do intelektualnej degradacji człowieka. Występuje tu zatem swoiste sprzężenie zwrotne dodatnie, powodujące, że korzystanie z narzędzi TI nie wykazuje ze swej natury działania stabilizującego i wyrównującego szanse edukacyjne, a wprost przeciwnie – mamy do czynienia z pogłębiającymi się podziałami (Morbitzer 2014).

Daniel M. Wegner i Adrian F. Ward mówią wprost: „Era informacji stworzyła generację ludzi, którzy sądzą, że wiedzą więcej niż kiedykolwiek – gdy tymczasem ich zasoby umysłowe kurczą się w miarę jak wzrasta ich uzależnienie od Internetu” (Wegner, Ward 2014).

Dyskusja nad prezentowanymi danymi statystycznymi powinna skutkować także innego rodzaju konkluzją – brak przygotowania najmłodszej części społe-

czeństwa do wzięcia odpowiedzialności za własny rozwój. Pod znakiem zapytania staje zatem stwierdzenie:

Internet w pewnym sensie uwolnił edukację. Stworzył nową, dynamiczną i nieskończoną przestrzeń dla wielowymiarowych działań edukacyjnych. Przestrzeń, która może być zapełniana coraz to nowymi zasobami edukacyjnymi przez użytkowników internetu, a z drugiej strony, staje się coraz atrakcyjniejszą alternatywą dla dotychczasowych kanałów, poprzez które się uczymy. Co równie istotne, internet stwarza możliwość wyboru – możesz się uczyć, czego chcesz i jak chcesz. Dzięki niemu uczeń zaczyna mieć wybór, nie tylko w płaszczyźnie merytorycznej i formalnej, ale nawet osobistej – może dopasować styl uczenia się do własnych preferencji. Dlatego można zakładać, że w najbliższych dekadach również czynnik indywidualnych preferencji będzie w sposób istotny wpływał na kształt edukacji, także publicznej (Kołodziejczyk, Polak 2011).

Wizje przyszłej szkoły opartej na indywidualnym rozwoju nie są pozbawione sensu, ale nikt na łamach czasopism naukowych (i nie tylko) nie podejmuje tematu certyfikowania tak uzyskiwanych kompetencji. W jaki sposób i na jakiej podstawie miałyby być oceniane (kategoryzowane) osiągnięcia ucznia? Jak miałyby wyglądać egzamin dojrzałości – dla każdego coś miłego? Na jakich zasadach przebiegać będzie proces rekrutacji na studia wyższe? Jak i czym będzie się kończył proces studiowania? Podobne pytania można mnożyć, a póki co tak chętnie ubieramy każdego ucznia/studenta w skrojony na miarę garnitur: ERK, KRK, kompetencji kluczowych, definiujemy efekty kształcenia, a czuwają nad tymi procesami jednostki do pomiaru jakości kształcenia. Czy nie ma tu sprzeczności? W którym momencie cyklu edukacyjnego ma się ujawnić tak mocno postulowana swoboda edukacyjna?

Z perspektywy historycznej od zarania dziejów młode pokolenia wchodziły w dorosłe życie, czerpiąc z doświadczeń i wiedzy swoich poprzedników. Jest to naturalna kolej rzeczy i nie oznacza bynajmniej utrzymywania *status quo*. Jak do tej pory każde pokolenie wnosiło coś nowego do społeczeństwa, dzięki czemu następował rozwój cywilizacyjny. Nie inaczej jest w czasach nam współczesnych. Starsze pokolenie jest nie tylko zobowiązane do przekazywania dziedzictwa pokoleniu następnemu, ale i wzięcia odpowiedzialności za rozwój nowej generacji. Ono jako bardziej doświadczone potrafi ocenić przydatność określonych informacji i umiejętności. Tym celom podporządkowany jest właśnie system edukacji, w którym wszystkich traktuje się równo i sprawiedliwie, co oznacza dostarczanie tych samych informacji i kształtowanie tych samych umiejętności. Inaczej rzecz ujmując: każdemu na początku jego drogi edukacyjnej stwarza i zapewnia się takie same warunki startowe. Jak ów „zasób edukacyjny” zostanie spożytkowany jest już indywidualnym wyborem każdego podmiotu uczącego się. Wszak

wiadomo, że na pewnym etapie życia każdy bierze odpowiedzialność za własny rozwój i podąża indywidualną ścieżką. Dla niektórych tym momentem granicznym będzie ukończenie szkoły gimnazjalnej (jeszcze przez okres dwóch lat) lub szkoły podstawowej, dla pozostałych moment ten nadejdzie z chwilą uzyskania świadectwa dojrzałości. Wybory dokonane w tym czasie na podstawie własnego doświadczenia i indywidualnego zasobu edukacyjnego (tego szkolnego i pozaszkolnego) będą miały konsekwencje w dalszym życiu. Jeśli wyboru dokonano zgodnie z własnymi zainteresowaniami, z tym, co przynosi satysfakcję, i z czym wiąże się przyszłość zawodową, życie powinno być udane i zadowalające. Faktów tych nikt i nic raczej zmienić nie może. Zmienić się natomiast, i to w skali makro, powinno nastawienie do edukacji. Szkoły powinny przestać interesować wyłącznie statystyki i pozycje w rankingach. Uczniów i rodziców powinny przestać interesować wyłącznie dobre stopnie, za którymi nic albo niewiele się kryje. „Szkoła jest miejscem pracy nie tylko nauczyciela, ale również ucznia, a nauka jest pracą intelektualną wymagającą poświęcenia, wysiłku i zaangażowania z obu stron, nauczających i uczących się” (Piecuch, Sałata, Depešová 2017). Uczniowie poważnie traktujący swoją przyszłą dorosłość powinni skupić się na tym, jakie informacje zostaną zdeponowane w ich pamięci, a nie jaką ocenę uzyskali na świadectwie z przedmiotu X czy Y – nie zawsze zresztą zdobytą uczciwą pracą. Ani szkoła³ i uczący w niej nauczyciele, ani sami uczniowie nie wiedzą, jak będzie wyglądał świat za lat kilka czy kilkanaście. Nikt nie wie, co będzie, a co nie będzie przydatne w życiu. Nie każdemu będzie dane zrealizować marzenia z dzieciństwa, ale na podstawie tego, co dzisiaj wiemy i czego doświadczamy, uczenie się całościowe będzie wpisane w indywidualny rozwój każdej jednostki. Świadomość tego powinna być udziałem wszystkich. Myślę, że trafne w tym miejscu będzie sparafrazowanie słów Charlesa de Gaulle’a: edukacja jest sprawą zbyt poważną, aby powierzać ją uczniom/studentom.

Wielu dowodów naukowych na temat znikomej efektywności mediów cyfrowych w edukacji dostarczają publikacje Manfreda Spitzera. W innych krajach już podejmowane są działania w tym zakresie. W 2014 roku

po przeprowadzeniu prób na niewielką skalę, władze Korei Południowej wcielają w życie plan, polegający na instalowaniu na uczniowskich smartfonach specjalnego softu. Aplikacja iSmartKeeper określa, do jakich usług i apek będzie miał dostęp użytkownik telefonu. Dzięki niej nauczyciele będą mogli sami wybrać jeden z sześciu trybów: od całkowitego wyłączenia telefonu, przez wyłączenie z opcją wykonywania telefonów awaryjnych, rozmów i SMS-ów, po dezaktywację określonych aplikacji.

³ Szkoła w znaczeniu instytucji zobowiązanej do realizacji programów nauczania.

Wszystko po to, żeby uczniowie byli skupieni na nauce, przynajmniej siedząc w klasie (*Zdalne wyłącznie telefonów uczniom?...*)⁴.

Minister edukacji Francji Jean-Michel Blanquer w dniu 14 grudnia 2017 roku zapowiedział, że „od września 2018 roku użycie telefonów komórkowych na terenie szkół podstawowych i średnich będzie całkowicie zabronione. Zakaz będzie obowiązywał w czasie lekcji i w czasie przerw międzylekcyjnych” (ps 2017). Według tego samego źródła: „uczniowie szkół, w których zabronione jest korzystanie z komórek, osiągają wyniki lepsze o ponad 6,4% w stosunku do tych uczących się w placówkach, gdzie telefony są dozwolone” (tamże), co wynika z badań przeprowadzonych przez London School of Economics. W kraju „tymczasem widoczna jest powszechna zachęta, nakłanianie, wręcz instytucjonalne uczenie bezkrytycznego korzystania z komputerów i sieci bez refleksji nad konsekwencjami czerpania często iluzorycznych korzyści z połączonych ze sobą komputerów” (Gogołek 2015). Debataje się nad sposobami skutecznego zwiększenia udziału m-learningu w uczeniu się lub wdrażaniu w edukacji technologii BYOD (ang. *Bring Your Own Device*).

CZWARTA PERSPEKTYWA

Czwarta perspektywa wiąże się z pytaniem o zdrowie fizyczne i psychiczne pokolenia Y. Trzy dekady eksploatacji komputerów uprawniają do tego, by wyciągać daleko idące wnioski z ich użytkowania. Powstało na ten temat wiele opracowań naukowych, z których wynika, że praca z komputerem mimo niewątpliwych walorów niesie za sobą również negatywne konsekwencje zdrowotne. Nie będziemy ich tutaj wymieniać, ale odnieśmy się do współczesnych trendów w polskiej edukacji. Tablice interaktywne, laptopy, tablety, smartfony, e-podręczniki to niektóre z gadżetów mających unowocześnić system edukacji. Jeśli odwołamy się do statystyk dotyczących ilości czasu poświęcanego przez dzieci i młodzież na aktywność w wirtualnym świecie (prezentowanych wcześniej) i uświadomimy sobie, że te statystyki powiększą dodatkowo szkolne lekcje, to okaże się, że sporą część doby młody człowiek poświęci wpatrywaniu się w kilku- czy kilkunastocalowy ekranik. W raporcie Włodzimierza Gogołka *Wpływ e-podręczników na rozwój psychosomatyczny uczniów* (2013) czytamy, że:

⁴ „Ponad 67% wszystkich Koreańczyków powyżej 16. roku życia ma smartfon; To najwyższy odsetek na Ziemi” (Spitzer 2016).

młodzi ludzie mają w sumie minimum siedem godzin dziennie kontaktu wzrokowego z monitorem komputera. [...] Powszechnie dostępne wyniki badań dowodzą jednoznacznie, że korzystanie z komputerów „ponad dwie godziny dziennie jest szkodliwe dla dzieci. Zwiększa ryzyko problemów psychologicznych”.

Obserwowane trendy zmierzają w kierunku zmiany systemu edukacji, uwzględniającego nowoczesne technologie, a czynią to w imię dobra dorastającego pokolenia, nowoczesności i atrakcyjności edukacji. Z drugiej strony tak bardzo ubolewa się nad pokoleniem, które dzisiaj ma nadwagę, skrzywienia kręgosłupa, postępujące wady wzroku (zob. Piecuch 2014), i obniżającym się poziomem wykształcenia. Abstrahując od dotychczasowych kwestii, warto też uświadomić sobie ekonomiczny wymiar ucyfrowionej edukacji. Wszystko, co stanowi tzw. *soft*, będzie nieustannie ewoluowało w kierunku coraz wyższych wymogów sprzętowych. Nowe opracowania będą niedostępne dla nieco starszych urzędzeń, efektem czego będzie konieczność inwestowania w coraz to nowszy sprzęt. Koszty z tym związane poniosą wszyscy podatnicy raz na rzecz placówek oświatowych i po raz drugi ci sami podatnicy, ale już jako rodzice. Tak dotąd funkcjonował rynek branży informatycznej i nic nie wskazuje na to, aby producenci softu i hardware'u mieli zmienić własne strategie biznesowe przynoszące im krociowe zyski.

PODSUMOWANIE

Coraz częściej pojawiające się w publikacjach i na portalach edukacyjnych hasło „cyfrowa dydaktyka” przez swój wydzźwięk wyznacza kierunek, w którym powinien zmierzać system edukacji. Co do jednego możemy być zgodni: komputer „uzbrojony” w adekwatne do potrzeb narzędzia technologii cyfrowych jest doskonałym artefaktem mogącym wspierać procesy nauczania. Wspieranie nie powinno być tożsame z bezkrytycznym włączaniem komputera do wszelkich działań edukacyjnych. Nudy szkolnej (jak czytamy w niektórych opracowaniach) nie wyeliminuje nowoczesność i atrakcyjność współczesnych mediów cyfrowych. Atrakcyjność ma to do siebie, że z czasem powszednieje. Czy wówczas będziemy mieli alternatywne propozycje? Rzecz w tym, że w istocie poszukujemy sposobu, w jaki zainteresować ucznia treściami szkolnymi, a nie sposobu usprawnienia uczenia się. Zresztą pomysłów na różnego rodzaju innowacje edukacyjne nie brakuje i nie dotyczą tylko mediów cyfrowych. Pomysły na komiksy historyczne mamy już zrealizowane – w moim przekonaniu to nie najlepszy sposób prezentowania losów własnego kraju chociażby ze względu na samą etymologię pojęcia komiks.

Odpowiedzi nie wymaga pytanie, czy stosować nowoczesne technologie w edukacji, ale jak je stosować, by wykorzystując drzemiący w nich potencjał, spożytkować je dla dobra ucznia, a nie firm komputerowych. Wskazane jest również czerpanie z doświadczeń innych krajów, które nieco wcześniej weszły na drogę cyfryzacji i wyciągają już wnioski. To byłoby racjonalne podejście do zagadnień innowacyjności w edukacji. Może nie warto za każdym razem udowadniać prawdziwości znanego wszystkim przysłowia – mądry Polak po szkodzie. Dotychczasowego dorobku pedagogicznego i dydaktycznego nie można i nie należy dyskredytować. Należy z niego zaczerpnąć tego, co w nim najlepsze, wzbogacając o nowe elementy, w tym techniczne, wspomagające procesy kształcenia. Tylko przy zachowaniu rozsądnej równowagi między tym, co dotychczasowe, a tym, co nowe, zdoła się wytworzyć nową, lepszą jakość. Do tego nie wystarczy wyłącznie dobra wola ze strony szeroko pojętego sektora edukacji, ale także ze strony bezpośrednio zainteresowanych, czyli uczniów i ich rodziców. Roszczeniowe postawy tych ostatnich tylko napędzają koło bezradności i niemocy, a im dłużej utrzyma się taki stan rzeczy, tym bardziej będzie się pogłębiał kryzys edukacji. A może trzeba tak niewiele, czyli tylko pozwolić szkole rzetelnie wypełniać swoją misję.

LITERATURA

- Andrzejewska A., 2009, *Świat wirtualny kreatorem rzeczywistości dziecka*. W: J. Bednarek, A. Andrzejewska (red.), *Cyberswiat – możliwości i zagrożenia*. Warszawa, Wydawnictwo Akademickie Żak.
- Andrzejewska A., Bednarek J., 2016, *Społeczno-informacyjne uwarunkowania aktywności młodzieży w cyberprzestrzeni*. W: M. Tanaś (red.), *Nastolatki wobec Internetu*. Warszawa, NASK.
- Antoń-Jucha A., 2017, *Wstawala w nocy, oglądała brutalne filmy i cięła się. Przez grę „Niebieski wieloryb”*, opublikowano: <http://www.dziennikwschodni.pl/krasnik/wstawala-w-nocy-ogladala-brutalne-filmy-i-ciela-sie-przez-gre-niebieski-wieloryb,n,1000196321.html> [data publikacji/dostęp: 21.03.2017].
- Dzieci i młodzież w internecie – korzystanie i zagrożenia z perspektywy opiekunów*, 2015. Warszawa, CBOS.
- Gogołek W., 2013, *Wpływ e-podręczników na rozwój psychosomatyczny uczniów*. Warszawa, ORE.
- Gogołek W., 2015, *(Nie)bezpieczny wymiar IT w edukacji*. W: W. Czerski, R. Wawer (red), *Nowoczesne media w przestrzeniach edukacyjnych*. Lublin, Wydawnictwo UMCS.
- Golka M., 2008, *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*. Warszawa, PWN.

- Kamieniecki W., Bochenek M., Tanaś M., Wrońska A., Lange R., Fila M., Loba B., Konopczyński F., 2017, *Raport z badania. Nastolatki 3.0*. Warszawa, NASK.
- Kołodziejczyk W., Polak M., 2011, *Jak będzie się zmieniać edukacja? Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*. Warszawa, Instytut Obywatelski.
- Magazyn Ekspresu Reporterów, emisja z dnia 3.10.2017.
- Małagocka K., Nowowiejski M., 2017, *80 proc. dzieci w wieku 7–8 lat ma własny smartfon. Korzystają z niego średnio 2,5 godziny dziennie*, opublikowano: <https://biznes.newseria.pl/news/80-proc-dzieci-w-wieku,p1003907867> [dostęp: 5.12.2017].
- Morbiter J., 2014, *Sposoby uczenia się osób urodzonych po 1990 r. Ekspertyza dotycząca zmian w sposobie uczenia się osób urodzonych po 1990 r. (pokolenie C, pokolenie homo mediens), z uwzględnieniem rekomendacji dotyczących dostosowania metod i treści nauczania, w szczególności e-podręczników, do potrzeb i sposobu uczenia się współczesnych uczniów oraz wyzwań wynikających z rozwoju technologii informacyjnych*. Warszawa, ORE.
- Niebieski wieloryb. *Nastolatek w szpitalu*, opublikowano: <http://www.rp.pl/Społeczenstwo/170329798-Niebieski-wieloryb-Nastolatek-w-szpitalu.html#ap-1> [data dostępu: 21.03.2017].
- Piecuch A., 2014, *Uczeń w cyfrowej szkole. „Nowe Horyzonty Edukacji”*, nr 1(8), 20–25.
- Piecuch A., 2015, *Kształcenie informatyczne w szkole średniej – 30 lat później. „Dydaktyka Informatyki”*, nr 10, 63–72.
- Piecuch A., Sałata E., Depešová J., 2017, *Dydaktyka cyfrowa – w szkole zrównoważonego rozwoju. „Edukacja Ustawiczna Dorosłych”*, nr 4.
- ps, 2017, *Całkowity zakaz smartfonów w szkołach. Dzieci nie spędzają już razem czasu*, opublikowano: <http://tvn24bis.pl/ze-swiata,75/francja-wprowadzi-zakaz-uzywania-telefonow-komorkowych-w-szkolach,798560.html> [dostęp: 14.12.2017].
- Sartori G., 2007, *Homo videns. Telewizja i postmyślenie*. Warszawa, Wydawnictwo UW.
- Spitzer M., 2016, *Cyberchoroby. Jak cyfrowe życie rujnuje nasze zdrowie*. Słupsk, Dobra Literatura.
- Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2012–2016*, 2016. Warszawa, GUS.
- Tanaś M., 2016, *Diagnoza funkcjonowania nastolatków w sieci – aspekty społeczne, edukacyjne i etyczne*. W: M. Tanaś (red.), *Nastolatki wobec Internetu*. Warszawa, NASK.
- Tanaś M., 2016, *Primum non nocere a internetowa przestrzeń wolności i aktywności nastolatków*. W: M. Tanaś (red.), *Nastolatki wobec Internetu*. Warszawa, NASK.
- Wegner D.M., Ward A.F., 2014, *Jak Google zmienia nasz mózg*. „Świat Nauki”, nr 1 (269).
- Wrońska A., Lange R., 2016, *Nastolatek jako użytkownik Internetu – społeczny wzorzec konsumpcji*. W: M. Tanaś (red.), *Nastolatki wobec Internetu*. Warszawa, NASK.
- Zajac A., 2013, *Stan i znaczenie kapitału ludzkiego oraz społecznego w cywilizacji wiedzy*. Rzeszów, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.

Zdalne wyłączenie telefonów uczniom? Takie rzeczy tylko w Korei, opublikowano: <http://pej.cz/Zdalne-wylaczanie-telefonow-uczniom-Takie-rzeczy-tylko-w-Korei-a8404> [dostęp: 14.12.2017].

DIGITAL WORLD OF CHILDREN AND YOUTH

Abstract: The article discusses the issue of the use of modern technologies by children and youth. The age at which children begin their active participation in the virtual space has already fallen to seven years. The amount of time children and young people spend on online activity is also gradually increasing. The type of activity to which the virtual space is used by young people, and the question of whether these trends can, or perhaps should be used in school education, is an interesting aspect.

Keywords: smartphone, digital media, social media, blue whale, education, individual development