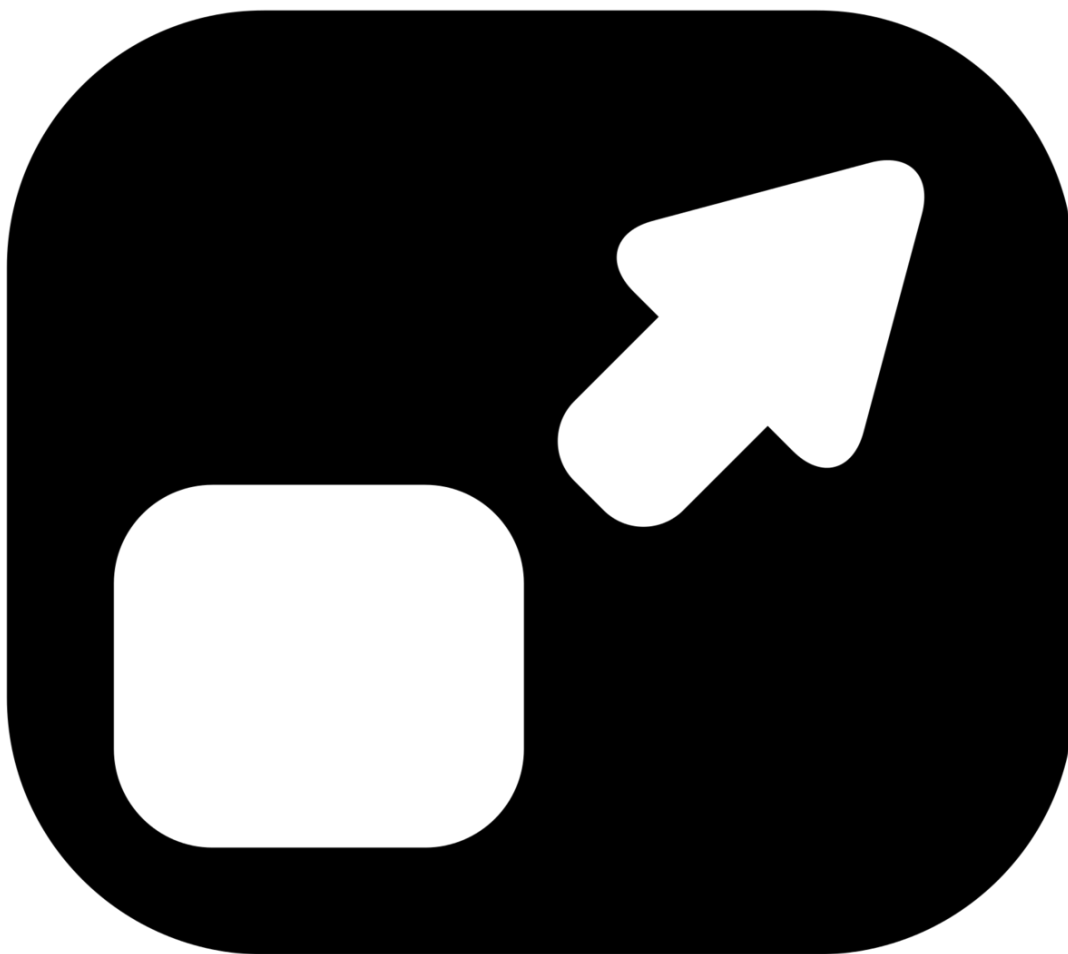


edukacja kulturalna i medialna



nowe trendy i wyzwania

Koncepcja i redakcja merytoryczna: dr Grzegorz D. Stunża

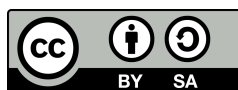
Redakcja językowa: Justyna Zborowska

Zrealizowano w ramach stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo **Kultury** i Dziedzictwa Narodowego.

ISBN: 978-83-938408-0-9

Treść publikacji, o ile nie zaznaczono inaczej, dostępna jest na licencji Creative Commons uznanie autorstwa - na tych samych warunkach 4.0



Gdańsk 2014

Wydawcy:

Serwis “Edukator Medialny”
www.edukatormedialny.pl



Instytut Kultury Miejskiej
ul. Długi Targ 39/40
80-830 Gdańsk
www.ikm.gda.pl

**Instytut
kultury
miejskiej**



Edukacja kulturalna i medialna

NOWE TRENDY I WYZWANIA

Od redaktora

Publikacja, którą wyświetlicie właśnie na ekranie, jest efektem półrocznego stypendium z zakresu animacji i edukacji kulturalnej przyznanego przez Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego twórcy serwisu „Eduktor Medialny”. Jest to jedno z kilku działań, podjętych w ramach projektu związanego ze wspomnianym serwisem. Oprócz publikacji przygotowane zostały cykliczne materiały wypełniające serwis, zrealizowany został także cykl spotkań pod szyldem „KulturLab”. Miał on charakter po części teoretyczno-wykładowy, po części praktycznych, warsztatowych wydarzeń, łącznie funkcjonując jako seminarium „Eduktora Medialnego”. Podczas spotkań z udziałem zaproszonych gości zastanawialiśmy się nad różnorodnymi kwestiami łączącymi media oraz edukację kulturalną i medialną. Część z tych pomysłów, a także te, które rodziły się w tekstach publikowanych w serwisie, można znaleźć w niniejszej publikacji. Oprócz tego znajdziecie tu rozmowy z osobami, które na co dzień badają media, są teoretykami lub praktykami mediów, a niejednokrotnie łączą te funkcje, dzięki czemu ich wypowiedzi mogą być jeszcze ciekawsze dla edukatorów i animatorów medialnych i kulturalnych.

„Edukacja kulturalna i medialna” nie była przygotowywana jako tzw. *trendbook* i nie pokazuje wszystkich nowych prądów edukacyjnych związanych z wykorzystywaniem nowych mediów. Nie przypomina zatem zwięzłego wypisu nowości, na które warto zwrócić uwagę, jak np. w publikacji „Księga trendów w edukacji 2013/2014” wydanej przez Young Digital Planet. Mam jednak nadzieję, że wątki, hasła i pomysły - również krytyczne - jakie znajdziecie w rozmowach, komentarzach i refleksyjnych szkicach, skłonią do myślenia nie tylko o praktycznych zastosowaniach mediów w działaniach edukacyjnych, ale także o tym, jak powinniśmy się - jako edukatorzy i animatorzy - przygotowywać na szybko zachodzące zmiany. Spoczywa na nas bowiem ogromna odpowiedzialność za wsparcie tzw. cyfrowych tubylców, którzy okazują się nie być aż tak biegłymi użytkownikami mediów, jak nam się do niedawna wydawało. Jesteśmy także odpowiedzialni za pomoc tym, którzy z różnych przyczyn mogą być wykluczani z aktywności, dyskusji i działań twórczych, jakie umożliwiają obecnie media cyfrowe. Życzę niepokojącej i drażniącej intelektualnie lektury. Mam nadzieję, że zastosowana forma, rozdzierająca kategorie wskazane w spisie treści i rozrzucająca teksty po całej publikacji, skłoni Was do poszukiwania łączników pomiędzy tematami. Starłem się ułożyć ich kolejność tak, by kolejne materiały wskazywały, że wszystkie poruszone wątki są ze sobą w jakiś sposób powiązane. A świadomość tego i korzystanie z owych połączeń może mieć dla edukacji przyszłości ogromne znaczenie.

Grzegorz D. Stunża

SPIS TREŚCI:

Rozmowy:

- gamifikacja w szkole Agnieszka Bilska 10,
- zaGRAcanie świata - Piotr Kowzan 18,
- wizualizacje danych - Radosław Bomba 33,
- medialaby, NGOs i kompetencje medialne - Agnieszka Jarmuł 41,
- media i animacja kultury - Anna Miler 47,
- chmury danych - Łukasz Mirocha 65,
- mijamy się w sieci - Grzegorz D. Stunża 73.

Refleksje:

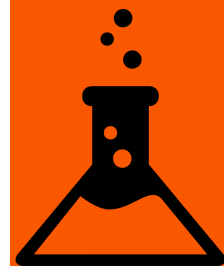
- programowanie dla dzieci 4,
- mistrzowie kodowania i mobilne pracownie 7,
- wyjść z za szkolnego biurka 14,
- gry, smartfony i „grube” ryby w sieci 24,
- tablet dla niemowlaka? 30,
- czego nie wiemy o edukacji medialnej? 38,
- twoje prawa w sieci (...) 45,
- życie. Nie wylogowuj się 52,
- zbuduj sobie komputer 59,
- medialab - hub edukacyjny? 64,
- jak zrobić booksprint? 69.

Komentarze:

- edukacja w kulturze mobilnej - badacze z IP UG 27,
- kultura uczestnictwa? - Sławomir Czarnecki 55,
- cyfrowa humanistyka - Marcin Wilkowski 61.

Programowanie dla dzieci

Programowanie, chociaż nie będzie prawdopodobnie potrzebne nawet w przyszłości wszystkim ludziom, coraz częściej jest traktowane jako niezbędny element nowoczesnej edukacji.



MEDIALAB



Fot. zrzut ekranu ze strony Play-i.

W zajawce do tekstu zamieściłem skrót myślowy. Programowanie może przecież oznaczać ustawianie temperatury, wirowania i płukania pralki czy temperatury w lodówce. Oczywiście, nie przez napisanie programu do sterowania urządzeniem, ale przez podjęcie określonych decyzji, będących skrótem do całego szeregu operacji, jakie za nas podejmie program kontrolujący pracę określonego sprzętu. I właściwie do tak prostych czynności, które jednak mają potencjał do rozwijania umiejętności programistycznych oraz rozumienia funkcjonowania oprogramowania, chciałbym nawiązać.

Nie zamierzam przygotować szczegółowego spisu aplikacji czy szkoleń, które podejmują temat programowania przez dzieci. Zwróciłem uwagę ostatnio na dwa pomysły, które wychodzą poza typową edukację programistyczną, dając właściwie grunt pod jej późniejsze prowadzenie i odwołują się do czegoś, co dzieci zdają się lubić najbardziej – do zabawy.

Programowanie przy użyciu sklejki?

Primo – to nazwa zestawu, w skład którego wchodzi robot i kompilator. Idea jest prosta. Świat polega na programowaniu, więc nie ma sensu czekać, aż dzieci nauczą się czytać. Naukę programowania można zacząć wcześniej i do tego służy wspomniany zestaw. Działanie nie jest skomplikowane – mamy do dyspozycji trzy kolory klocków, które umieszczamy w kolejce kompilatora. Każdy kolor odpowiada za inny kierunek, możemy zatem zdecydować o kolejności ruchów robota. Pod sklejką kompilatora kryją się komponenty Arduino, które pozwalają na zarządzanie robotem, a działanie klocków jest wcześniej odpowiednio zdefiniowane.



Fot: zrzut ekranu z filmu dostępnego w serwisie [Kickstarter](#).

Nowatorskim pomysłem Primo jest rezygnacja z ekranu, który byłby interfejsem sterującym i umożliwiającym programowanie. Właściwie dzieci nie muszą w ogóle znać typowych komputerów, ani korzystać z podręcznych smartfonów i tabletów, żeby rozpocząć edukację z użyciem sklejkowego zestawu.

Roboty uczące programowania?

Bardzo ciekawą opcją, która podobnie jak Primo próbowała zaistnieć, zbierając pieniądze w ramach *crowdfundingu* jest Play-i. Idea twórców jest równie prosta jak w przypadku zastosowania poprzedniego zestawu – jeśli chcesz się nauczyć języka, musisz zacząć wcześniej się uczyć. Twórcy nawiązują również do wniosku, do jakiego doszli autorzy Primo – uczenie się przez dzieci programowania z wykorzystaniem typowych komputerów, niekoniecznie będzie dawało tyle radości i zabawy, co przy użyciu innych, bardziej dostosowanych do młodych ludzi sposobów. Play-i składa się z zestawu robotów Bo i Yana. To właściwie zabawki, ale można zdecydować o ich nietypowym użyciu. I tak jak w pierwszym opisanym pomysle, najważniejsza jest sekwencja działań. Możemy zdecydować o tym, co robi robot, za pomocą tabletu, ale też przez fizyczną interakcję z nim, poprzez potrząsanie lub rzucanie lub korzystając z języków programowania jak np. Scratch.

Programujące przedszkolaki?

Myślenie o uczeniu programowania przez zabawę nie jest zupełnie nowym pomysłem. Wystarczy zerknąć na wspomniany Scratch – wizualny język programowania, który jest przeznaczony jednak dla dzieci od lat ośmiu (nie znalazłem tej informacji na [stronie domowej projektu](#), ale w [Wikipedii](#)). Rozpoczynanie edukacji skupiającej się na logice, decydowaniu o kolejności działań, modyfikowaniu naszych decyzji i wydawaniu poleceń czasami w nietypowy sposób (podrzucanie, potrząsanie czy proste, wspomniane we wstępie, klikanie guzików, a raczej wciskanie klocków albo „rysowanie” na tablecie) już od najmłodszych lat, może przyczynić się nie tylko do rozwoju umiejętności programistycznych w późniejszym wieku. To przede wszystkim otwarta furka do szerszego zainteresowania technologiami i zniesienia podziału na tych, którzy potrafią dzięki znajomości liczb i obliczeń kształtować i rozumieć technologie i na tych, którzy nie mają o nich pojęcia. Programowanie zapośredniczone przez klocki i zabawki przypomina mi bardzo wizualne interfejsy komputerowe – nie muszą wiedzieć dokładnie, jaki kod się kryje za określonymi działaniami, ale mogą sterować urządzeniem, podejmować decyzje i twórczo korzystać z technologii. Przykłady przedstawione wyżej pokazują, że jeśli programowanie można zacząć przed uczeniem czytania i pisania, to może stopniowo stanie się ono nowym rodzajem pisma (właściwie już nim jest), a przynajmniej umiejętnością, która pozwoli w przyszłości na niewiele mniej niż znajomość pisania i czytania. Primo zwraca także uwagę na to, że technologie, które mogą stać się rewolucyjne dla edukacji, będzie można, a właściwie już można, wykonać w domu. Arduino, drukarki 3D i inne dostępne komponenty pozwolą nam na domowe eksperymentowanie i projektowanie o jakim nie śniło się inżynierom jeszcze zupełnie niedawno.

Szczerze mówiąc, nie mogę się doczekać, kiedy będę mógł z córką testować podobne nowości. Mam też nadzieję, że dojdziemy do etapu, kiedy w przedszkolach, klasach zerowych, pojawią się elementy edukacji programistycznej, inżynieryjnej, nastawione na poszerzanie horyzontów dzieci. I że nie znajdą się fanatycy, którzy stwierdzą, że programowanie działań robota przez dziewczynki, to efekt aktywności Szatana i dżęder.

Mistrzowie kodowania i mobilne pracownie

20 stycznia 2014 odbyła się w Gdańsku inauguracja funkcjonowania Mobilnej Pracowni Mistrzów Kodowania. Pracownia jest efektem współpracy kilku podmiotów, które zorganizowały w całej Polsce akcję Mistrzowie Kodowania.

Jak dowiedziałem się w otrzymanym zaproszeniu:

„Mistrzowie Kodowania” to prowadzony przez Centrum Edukacji Obywatelskiej, Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie, Stowarzyszenie „Rodzice w Edukacji” oraz firmę Samsung Electronics Polska, a objęty patronatami Ministerstwa Edukacji Narodowej, Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji oraz Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji, program edukacyjny, który ma na celu popularyzację nauki programowania w polskich szkołach. W edycji pilotażowej programu wzięły udział 34 szkoły ze wszystkich województw, wśród nich Szkoła Podstawowa nr 42 z Gdańska. W sumie kodowania w języku Scratch, stworzonym przez Massachusetts Institute of Technology (MIT), uczyło się ponad 1 500 uczniów z klas 4-6. W edycji, która rozpocznie się w marcu, umiejętności programistyczne pod okiem 200 nauczycieli rozwijać będzie ponad 3 000 uczniów ze 110 szkół.

Pokazowa lekcja, która miała zaprezentować zaproszonym gościom, jak pracowano i czego nauczyli się uczniowie, to pierwszy krok do kolejnych działań programu i wykorzystania mobilnych technologii do działań edukacyjnych.

Mobilna Pracownia Mistrzów Kodowania to rozwinięcie programu, który będzie wykraczał poza mury szkolne, sięgając do takich miejsc, jak Instytut Kultury Miejskiej czy Edupark na terenie Gdańskiego Parku Naukowo-Technologicznego. Gdańsk jest pierwszym miastem w Polsce, w którym scenariusze lekcji programowania uczniowie będą realizować wraz z rodzicami poza obrębem szkoły. Co istotne, zajęcia będą całkowicie bezpłatne dla uczestników. Program zajęć z kodowania będzie pilotażowo realizowany w okresie od lutego do maja 2014 roku. W tym czasie odbędzie się szereg spotkań, podczas których uczniowie i ich opiekunowie dowiedzą się, jak kreatywnie i konstruktywnie korzystać z komputerów i technologii. Dodatkowo, dzięki Pracowni uczniowie, którzy przeszli kurs Scratcha podczas edycji pilotażowej projektu, będą rozwijali umiejętności programistyczne na poziomie zaawansowanym.

Spotkanie miało początkowo dość formalny charakter i po wystąpieniach m.in. przedstawicielki Samsung Polska, dyrektora szkoły oraz wyjaśnieniu, skąd pomysł na działanie przez nauczycielkę, panią Krystynę Kolendo-Dzięgielewską, przeszliśmy do właściwego pokazu. Najpierw uczniowie zaprezentowali nam efekty swojej wcześniejszej pracy. Mogliśmy zobaczyć, co można zrobić, programując w Scratchu. Później uczniowie czwartej i starszych klas, ku zaskoczeniu obecnych, zostali przez panią Krystynę poproszeni o współpracę z dorosłymi. Każdemu młodemu programiści i programistce przydzielono jednego dorosłego współpracownika. Naszym wspólnym zadaniem było przygotowanie przy użyciu Scratch wizualnej narracji na określony temat.

Wspólna praca była bardzo interesująca i pozwoliła dorosłym, którzy nie mieli kontaktu ze Scratchem, szybko zapoznać się z interfejsem i konstruowaniem komend. Dla mnie było to pierwsze spotkanie z wspomnianym językiem, ale śmiało mogę powiedzieć, że jest naprawdę prosty i moim zdaniem dobrze dostosowany do możliwości intelektualnych dzieci. Nie trzeba dużo więcej niż prosta instrukcja i bieżące zwracanie uwagi na ewentualne błędy, żeby adepci i adeptki Scratcha szybko nabrali wprawy w pracy z tym językiem programowania. Współpraca na linii uczeń – dorosły jest naprawdę ciekawą opcją. Nawet jeśli dorośli nie mają pojęcia o programowaniu, mogą zaproponować kolejność występowania określonych działań w końcowej pracy, zapytać o konieczność podejmowania kolejnych kroków i dbać o realizację założonego wcześniej celu. Tym samym doświadczenie i wiedza dorosłych z innych dziedzin może stanowić materiał do edukacyjnej wymiany z uczniami, którzy już trochę przy użyciu określonego języka programują.

Mobilna pracownia wydaje się być dobrym pomysłem. Wyjście czegoś, co powinno mieć miejsce w szkole, poza szkołę to też forma pokazania, że wielu rzeczy można się uczyć, korzystając z pomocy instytucji pozaszkolnych, ale też doskonalić się we własnym zakresie. Ciekawe mogłoby być prowadzenie zajęć ze Scratcha za pomocą narzędzi do e-edukacji, a nawet z wykorzystaniem prostych narzędzi komunikowania jak Hangouts czy Skype. Szczerze mówiąc, nawet konsultacje co jakiś czas i sprawdzanie uczniowskich projektów mogłoby dać ciekawe rezultaty (czyli mogłoby to funkcjonować jako coś w rodzaju edukacji korespondencyjnej). Podstawą oczywiście jest sprzęt, ale w Polsce w tym zakresie widać coraz lepszą dostępność do nowych technologii, dlatego interesujące byłoby poszukiwanie przez Samsunga i pozostałych partnerów opcji wykraczających poza korzystanie z mobilnych pracowni i dostarczone komputery.

Od Scratcha niedaleko do np. programowania robotów, o czym już pisałem. Wykorzystanie np. tabletów z dodatkowymi zewnętrznymi urządzeniami mogłoby być następnym krokiem po wdrożeniu mobilnych pracowni. Ciekaw jestem, na ile działania edukacyjne z wykorzystaniem mobilnych pracowni będą wykraczać poza programowanie, bo dostarczony sprzęt mógłby pozwolić na prowadzenie różnorodnych warsztatów.

Idea mobilnej pracowni to kolejny argument do przemyślenia wizji tzw. pracowni komputerowej. Sam pracuję na uczelni z wykorzystaniem kilkuletnich, stacjonarnych komputerów, podczas gdy studenci mają do dyspozycji sporo podłączonych do sieci, mobilnych narzędzi, które w przyszłości mogłyby zastąpić lub uzupełnić zreorganizowaną pracownię medialną (mogłyby już teraz, ale trudności w dostępie do akademickiej sieci, np. przez brak odpowiedniej ilości punktów dostępowych, blokują te możliwości, do tego dochodzi konieczność przeprojektowania układu ewentualnych sprzętów w sali zajęciowej).



Fot. gds CC BY- SA

Program oceniam bardzo wysoko. Nie dlatego, jak argumentują niektórzy w promocyjnym filmie, że powinniśmy kształcić informatyków. Nie sądzę, byśmy mieli problemy ze znalezieniem adeptów studiów informatycznych. Chodzi raczej o to, by umiejętności inżynierskie i techniczne (tu z kolei widzę ogromną rolę dla fablabów, jak np. Fab Lab Trójmiasto, które mogłyby współistnieć z pracowniami kodowania lub przejąć ich zadania), niezbędne do funkcjonowania w dzisiejszym świecie, na podstawowym poziomie znał każdy. Krótko mówiąc, potrzebujemy mistrzów i opisane działania dają szansę na odkrycie talentów i ich dalszy rozwój, ale potrzebujemy również rozwijania kompetencji informatycznych wśród wszystkich uczniów. To kolejny krok i wyzwanie dla zbudowania świadomego społeczeństwa. Nie tylko w zakresie umiejętności obsługi interfejsów, ale również rozumienia i kreowania ich. Zwłaszcza, że można to zrobić w ciekawy, angażujący sposób, startując nie od pisania kodu, ale wykorzystania wizualnych nakładek do wprowadzenia do programistycznej tematyki.



Agnieszka Bilska

Anglistka, od szesnastu lat w zawodzie. Nauczycielka w Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 10 w Gliwicach. Promuje szkołę przyjazną nowoczesnym technologiom w modelu PSK - "Przynieś Sobie Kompa" z otwartym dla uczniów dostępem do WiFi. Gorąca zwolenniczka: - pracy metodą projektu - edukacji przez zabawę z wykorzystaniem gier i gamifikacji. Trenerka w komponencie e-nauczyciel „Cyfrowej Szkoły” w programie Centrum Edukacji Obywatelskiej „Aktywna Edukacja”. Opiekunka wirtualnej pracowni języka angielskiego w programie "Szkoła z klasą 2.0," uczestniczy w społeczności nauczycieli Superbelfrzy Rzeczypospolitej. Mieszkancka Facebooka z miejscem pracy w chmurze.

“Tyle się mówi o tym, że polska szkoła nie kształci umiejętności miękkich, polscy uczniowie i studenci, gdy wkraczają na rynek pracy, nie są przygotowani do pracy w zespole. Kreatywność i innowacyjność to słowa klucze, ale na maturze nie ma na nie miejsca, bo trzeba udzielać tylko określonych wcześniej odpowiedzi”.

Gamifikacja w szkole

ROZMOWY

Grzegorz D. Stunża: Jak to jest wprowadzać grove elementy do szkolnej edukacji?

Agnieszka Bilska: Gry "analogowe" nie są nowością w szkole. Oczywiście najpopularniejsze są w edukacji wczesnoszkolnej, na wyższych etapach rzadziej słyszy się o lekcjach, na których można pograć w planszówki, RPGi, gry karciane lub symulacje. Na pewno cieszą się one dużą popularnością wśród językowców. Spośród moich znajomych anglistek/anglistów kilkoro regularnie przynosi na lekcje Monopoly i Scrabble. Większość belfrów ma bardzo złe zdanie na temat gier video/komputerowych. Kojarzą im się z przemocą, uzależnieniami i marnowaniem czasu.

Utarło się, że gry w szkole można stosować jedynie czasami - gdy są luźniejsze lekcje, w nagrodę lub po godzinach na dodatkowych kółkach zainteresowań. Gry to przecież forma zabawy, a na tę w szkole nie ma miejsca, "bo nie zdążymy zrealizować programu." Mimo to elementy grove szturmują system edukacji formalnej, bo to przecież niezwykle potrzebne w dzisiejszych czasach "skile". Praca w zespole, umiejętność tworzenia sieci kontaktów, uczenie się od siebie nawzajem, uczenie się na błędach, myślenie systemowe, przyjmowanie ról. Jeśli się przyjrzeć mechanizmom gier, to wiele zjawisk i procesów zachodzących w szkole jest do nich podobnych, np. kolekcjonowanie - punktów, plusów", ocen. W podstawówce mojego syna pani stawiała na angielskim pieczątki za dobre zachowanie. Inny mechanizm to zaskoczenie - nauczyciele uwielbiają przecież robić niezapowiedziane kartkówki. Sława, uznanie osiągnięć - odznaki (badge), świadectwa z paskiem, zdjęcie najlepszego ucznia na gazetce przed pokojem nauczycielskim to elementy gry. Kartkówki, klasówki, egzaminy, to levele przecież, a matura to taki boss fight.

Jasne, trochę sobie żartuję, ale myślę, że nie trzeba wielkiego wysiłku, żeby edukacja stała się taką frajdą, jak gry. Ciekawy, wciągający problem do rozwiązania, jasno określony cel, informacja zwrotna na czas i w dużych ilościach dużo wsparcia w formie wskazówek, a przede wszystkim poczucie, że jest to wszystko do czegoś uczniowi potrzebne - moim zdaniem są w stanie zdziałać cuda.

Największym problemem jest poczucie uczniów, że szkoła jest taka nudna i obowiązkowa...

gds: A jak reagują uczniowie - czy praca z wykorzystaniem nietypowych elementów jest dla nich trudniejsza? Jak patrzą na takie działania Twoje koleżanki i koledzy z pracy, rodzice? Czy żeby stosować gamifikację, grywalizację w klasie, trzeba najpierw powalczyć o otwarty dostęp do internetu w szkole?

AB: Myślę, że zarówno nauczyciele, jak i uczniowie mają mnie za trochę dziecinną dziwaczkę. Lubię jak na lekcji jest wesoło i głośno. Uważam za lepsze granie w wisielca albo kalambury, niż mechanicznie drylowanie konstrukcji gramatycznych. Jeśli już realizujemy jakieś projekty, to koniecznie związane z gramami. Daję uczniom dużą swobodę wyboru, ale i wsparcie. Wolę uczyć w gimnazjum, tam o spontaniczne reakcje i kreatywne pomysły łatwiej. W drugiej klasie przez pół roku trzeba realizować obowiązkowy projekt edukacyjny, jest sposobność, by pogamifikować. W liceum wszelkie próby uczenia się przez zabawę, bez ścisłej kontroli i odpowiedzi pod klucz, skazane są na miazdzącą krytykę samych uczniów. Są zbyt dorośli i nie mają czasu na zabawę - muszą się uczyć do matury. W liceum nie gamifikuję.

Otwarty dostęp do internetu w szkole pomaga wszystkim. Nie jest konieczny, żeby wdrażać gry w szkole, ale na pewno wiele ułatwia. Można korzystać z uczniowskich urządzeń mobilnych na lekcji, grać *online* w gry nie tylko edukacyjne, razem je tworzyć, rozgrywać pojedynki w sieci lub na tablicy interaktywnej, rywalizować, emocjonować się i mieć fun.

gds: Zatem z Twoich obserwacji wynika, że gry mogą pojawić się tam, gdzie ludzie są na nie otwarci i jest miejsce na spontaniczność, która pozwala chętniej sięgać po nietypowe metody. To bardzo ciekawe spostrzeżenie i gdyby dotyczyło wszystkich szkół, smutne podsumowanie naszego systemu edukacji. Bo jeśli im wyższy etap kształcenia, tym uczniowie bardziej dopasowani do systemowej matrycy i mniej skłonni do eksperymentów, tym gorzej - przynajmniej tak mi się wydaje - dla nas jako społeczeństwa. Czy jest jakaś możliwość, żeby ta gimnazjalna otwartość, powiązana pewnie z nutką szaleństwa (gimnazja mają raczej kiepskie opinie w naszym kraju), mogła przetrwać w liceum?

AB: Zastanawiam się nad tym od pewnego czasu. Tyle się mówi o tym, że polska szkoła nie kształci umiejętności miękkich, polscy uczniowie i studenci, gdy wkraczają na rynek pracy, nie są przygotowani do pracy w zespole. Kreatywność i innowacyjność to słowa kluczowe, ale na maturze nie ma na nie miejsca, bo trzeba udzielać tylko określonych wcześniej odpowiedzi.

Aby uświadomić moich uczniów, że nie ma na co czekać, często pokazuję im filmy o młodych przedsiębiorczych ludziach, którzy założyli własne firmy, czy prowadzili badania naukowe w wieku kilkunastu lat. Szkoda marnować czas, trzeba robić coś, co się liczy, jest ważne w ich życiu już teraz. Licealiści dzielą się na dwie grupy: tych, którzy starają się uczyć wszystkiego jak leci, w nadziei, że im się to kiedyś w życiu przyda oraz na tych, którzy godziny w szkole od 8. do 15. przeczekują, żeby dopiero po lekcjach zająć się tym, co ich naprawdę interesuje. Obie grupy mają często poczucie oderwania szkoły od rzeczywistości.

Marzą mi się projekty w liceum, takie start-upy, które uczniowie realizują pod okiem specjalistów, w odpowiedzi na realne potrzeby lokalnego środowiska, we współpracy z lokalnym przemysłem, biznesem. Przedsięwzięcia, w których nie ma znaczenia, że to są kompletni amatorzy, bo liczy się ich pasja i zaangażowanie. Obserwując środowisko graczy łatwo uwierzyć, że wzajemnie się ucząc, nawet małe dzieci potrafią błyskawicznie osiąść wiedzę i umiejętności do niedawna

tylko specjalistom.

gds: No tak, ale czy warto zajmować się grami w szkole i próbować wprowadzać nietypowe rozwiązania, jeśli sama instytucja zdusza później chęć wychodzenia przed szereg?

AB: Żeby odpowiedzieć na to pytanie, trzeba by się zastanowić nad rolą szkoły, a to ostatnio drażliwy temat. Jedno jest pewne - w dzisiejszych czasach, gdy wiedza jest dostępna na wyciągnięcie ręki w internecie, szkoła musi się zmienić. Jest wiele teorii na temat tego, w jakim kierunku mają iść te zmiany, łącznie z radykalnym odrzuceniem obowiązkowej szkoły, jako podstawowej formy edukacji. Rodzą się ruchy reformatorskie, coraz popularniejsza staje się edukacja domowa. To znak, że czas właśnie na nietypowe rozwiązania. Gry zapewniają środowisko uczenia się, w którym jest miejsce na bezpieczne eksperymentowanie i popełnianie błędów, bez ponoszenia poważnych konsekwencji. Jak to w zabawie, wszystko dzieje się w pozytywnej atmosferze motywacji i zaangażowania. Jest miejsce na kreatywność, innowacyjność i autonomię. Funkcjonuje w nich konkretny system, obowiązują określone reguły postępowania, które gracze z własnej woli akceptują. Kształtuje się odpowiedzialność za działania własne i towarzyszy. Granie w większej grupie to doskonały trening interpersonalny, przygotowanie do pracy zespołowej w realnym świecie. Czytałam, że doświadczeni gracze sieciowych gier fabularnych i strategicznych są jako pracownicy dużych firm cenieni bardziej niż absolwenci MBA na Harvardzie. To chyba dobry argument za tym, że warto za pomocą gier powoli zmieniać oblicze szkoły.

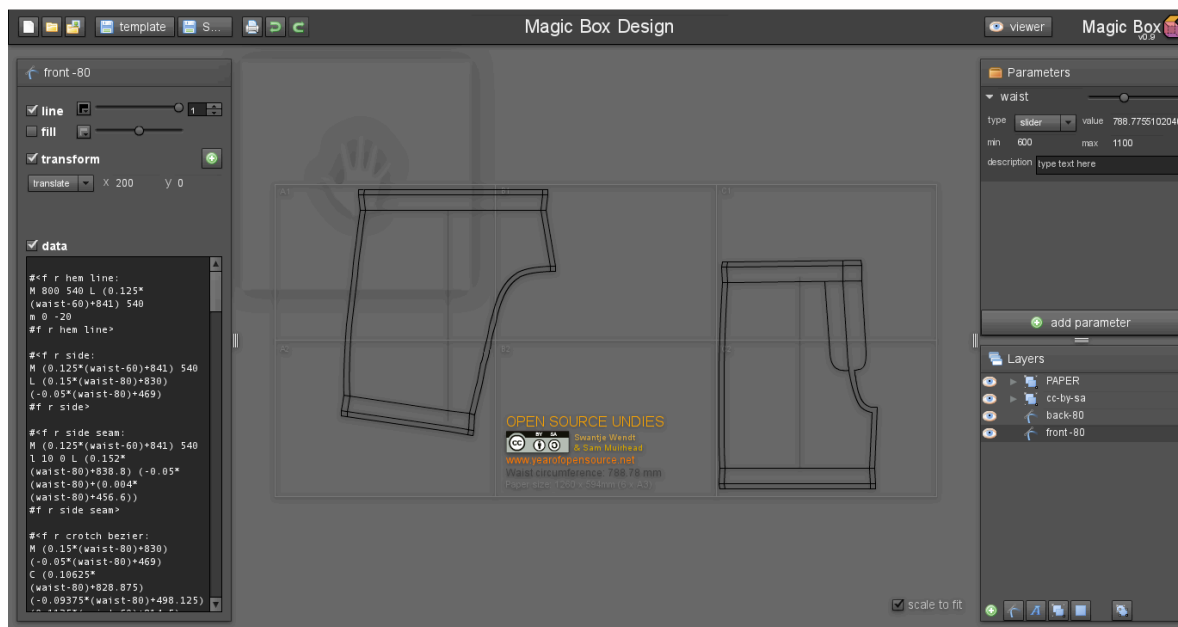
gds: Co zaleciłabyś nauczycielom, a także i rodzicom, by szkolna taśma, produkująca absolwentów, nie przycięła ich na tyle, by nie byli otwarci w dorosłym życiu?

AB: Wydaje mi się, że najgorsze co można zrobić, to narzucać wszystkim te same metody uczenia się, utrzymując, że skoro za naszych czasów działały, to teraz też na pewno się sprawdzą. Błędem też jest generalizowanie, że granie w gry, to marnowanie czasu przeznaczonego na naukę. Szkoła się nie zawali, jeśli stanie się odrobinę mniej frustrująca i przyjemniejsza. A przecież trudno o lepsze przykłady połączenia nauki z frajdą niż w grach. Najważniejsze, żeby nie zabić w dzieciach naturalnej ciekawości i chęci uczenia się. Jeśli lubią to robić i gdy im to sprawia frajdę, można być pewnym, że nie przestaną nawet wtedy, gdy już dorosną.



Wyjść z za szkolnego biurka

Od dawna rozglądam się za nietypowymi rozwiązaniami edukacyjnymi. Przyzwyczałem się już, że szkoła jest instytucją, która zmienia się bardzo wolno i nie stawia na innowacyjność oraz rozwijanie twórczego myślenia i działania. Jednak za każdym razem, kiedy słyszę proste, sensowne oceny nieracjonalności utrzymywania takiego systemu edukacji, zaczynam się gotować. Ze świadomością, że większość nowatorskich działań edukacyjnych podejmuje się... poza szkołą.



Fot: Samoos CC BY-SA

Opuścić szkolne biuro

Inspiracji można szukać w wielu miejscach sieci. Jednym ze standardowych, gdzie często zaglądam i gdzie można spotkać marzycieli, którzy starają się często materializować swoje "szalone" pomysły jest TED. Przeglądając zasoby poświęcone edukacji trafiłem na wykład Kena Robinsona „How to escape education's death valley”. I chociaż sam wielokrotnie mówiłem m.in. o szkole jako administracyjnej maszynie do produkowania dokumentacji, nie mogłem przejść obojętnie obok Robinsonowskich stwierdzeń.

Pomijając dyskusję o wielozadaniowości – czy dzieci faktycznie potrafią być *multitaskerami*, czy to tylko fikcja, uzasadniająca ich roztrzepanie i skupianie się na krótkich zajęciach, informacjach niemal w tym samym czasie – trudno nie zauważyć, że wielogodzinne siedzenie w szkolnej ławce to dzisiaj nieporozumienie. Jak mówi Robinson *Jeśli dzieci siedzą godzinami w bezruchu, wykonując nudną, biurową pracę, nic dziwnego, że zaczynają się nudzić.*



POSZUKIWANIA
EDUKACYJNE

Zwłaszcza, że po lekcjach czy na przerwach mają do dyspozycji cały arsenał angażujących je możliwości. Poza wieloma krótkimi i ciętymi podsumowaniami obecnej w USA sytuacji szkolnej (chodzi o program “No child left behind”, co wspomniany autor określa mniej więcej jako *Every child left behind*), Robinson mówi jeszcze *Większość dzieci nie ma problemów psychologicznych. “Cierpią” na dzieciństwo.*

Trudno chyba o krótsze i bardziej bolesne podsumowanie systemu, który cały czas funkcjonuje i który podlega kosmetycznym modyfikacjom. Cyfrowe podręczniki i tablice multimedialne, co wskazywałem wielokrotnie, są tylko upiększaniem. Oczywiście, ma to swoje pozytywne strony – lżejszy tornister, możliwość korzystania z interfejsów, które przypominają te wykorzystywane na co dzień i które są używane przez dorosłych podczas korzystania z sieci to jakiś punkt wyjścia. Niewystarczający jednak do radykalnej zmiany, bo oparty wciąż na tym samym, prehistorycznym, z dzisiejszej perspektywy, modelu komunikowania i deponowania wiedzy (za Paulo Freire) w uczniowskich depozytach.

Swobodnie odkrywać

Od Kena Robinsona w jednej z wieczornych wędrówek dotarłem do prezentacji Alison Gopnik [“What do babies think”](#). Wystąpienie o tyle istotne, że wskazujące na coś, o czym zapominamy. Uwaga dzieci jest nastawiona na wszystko. Nie skupiają się jak dorośli na jednym zadaniu. Chłoną jak gąbki, w dodatku ich mózgi są nastawione na szybkie przetwarzanie informacji i uczenie się. Jak pokazuje Gopnik, czterolatek może w ciągu kilku minut przetestować kilka hipotez i znaleźć właściwe rozwiązanie problemu. Dzieci nie ma sensu strofować, próbując zmusić do skupienia uwagi na czymś. Raczej należałoby odciągać ich uwagę od czegoś, ponieważ zwracają uwagę właściwie na wszystko.

Tezy Robinsona czy Gopnik nie są tak naprawdę niczym nowym. Dziecko jest ciekawe świata i usadzenie dzieci w szkolnych ławkach powiązane z nastawieniem na indywidualne sukcesy i rywalizację o stopnie, to pomysł iście szatański. Odwołałem się do dwóch krótkich wykładów zamiast do literatury przedmiotu, ponieważ sam często poszukuję wiedzy w sieciowych zasobach. Wiedzy podanej przystępnie i inspirującej do dalszych poszukiwań. Powinienem w tym miejscu zrobić wywód o ukrytym programie kształcenia, ale nie jest to niezbędne. Zamiast tego, zacząłem się zastanawiać, jak można by wyjść poza błędne założenia obecnego systemu i bazując na “byciu dzieckiem” i “wszechstronnej uwadze” połączonej z potrzebą odkrywania, skorzystać z pomysłów, które dostępne są pod ręką.

Rok z otwartymi źródłami

Jednym z przykładów korzystania z dostępnej w sieci palety rozwiązań, pozwalających na ich twórcze użycie, może być przypadek Sama Muirheada. Rok temu zdecydował, że cały rok poświęci na korzystanie z rozwiązań dostępnych w sieci na zasadach otwartych źródeł. Chciał uniknąć tekstów kultury chronionych przez restrykcyjne prawa

autorskie, nauczyć się wykorzystywać dostępne, otwarte receptury do produkcji najróżniejszych rzeczy. Zrobił to, ponieważ w trakcie kolejnych poszukiwań interesujących treści, zdał sobie sprawę, że jest tylko widzem, podczas gdy potężna grupa ludzi produkuje i dzieli się swoją twórczością. Jak pisze:

But no matter how many documentaries I watched, books I read, and blogs I followed, I remained a spectator. The conversation about remix culture and self-replicating machines was between hackers, engineers and Harvard professors, and I didn't feel I could contribute. I made music videos, not circuit boards.

Ostatni rok jego życia – pierwszego sierpnia 2013 skończył projekt – był edukacyjną przygodą, podczas której mógł się nieustannie uczyć rzeczy, do tej pory niedostępnych jego uwadze

Before this year I had never used a 3D printer, never written a line of code, and about the only thing I could make myself was an omelette. But in this inexperience I saw an opportunity to share the story and the struggles of a complete beginner, trying everything for the first time.

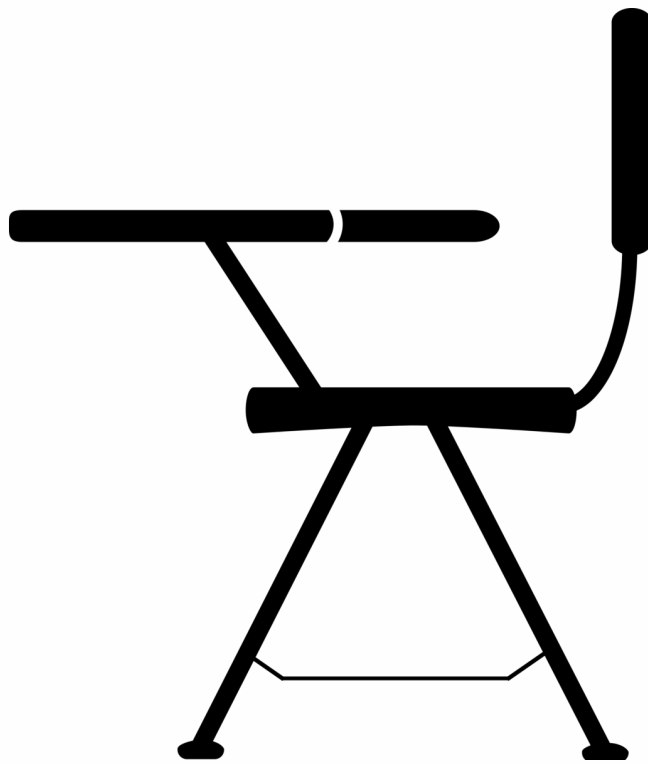
Przykład Sama może być jedną z odpowiedzi na pomysły mówców przytoczone wyżej. Potrzeba nam twórczych, edukacyjnych wyzwań. Szkoła mogłaby być przestrzenią ich podejmowania, ale nie oszukujmy się, długo nią nie będzie, może nie będzie nigdy, a na pewno nie na szeroką skalę. Korzystanie z dostępnych w sieci zasobów daje szansę na wychodzenie poza ograniczenia wdrukowane nam przez edukacyjny system (ja np. miałem długo problem z aktywnym używaniem języków, dręczony przez szkołę poprawnością gramatyczną, a to zapewne jeden z wielu przykładów). Sam podsumowuje swoje działania jako rozpoczęcie kreatywnego procesu.

When you're expressly given permission to use something, it starts a creative process. I use open-source photos, video and music freely in the videos I make, promoting the original artists while allowing my work to be remixed and reused by others in the same way. Using the commons means I never have to start from zero. I'm currently creating an open educational curriculum for teaching video editing, but I can use existing ideas, resources and examples as a framework.

Połączyć po sieci

Nie oszukujmy się, samodzielna edukacja nie jest dostępna dla wszystkich. W tym miejscu powinniśmy rozpocząć dłuższą dyskusję o kapitale kulturowym, czego ze względu na przyjętą, skrótową formę wypowiedzi, nie zrobię. Warto jednak sygnalizować, że mówienie o wyjściu zza biurka to jedno, ale może się okazać, że to samo biurko jest w jakiejś mierze niezbędne, żeby można było od niego odejść. W każdym razie możecie zwrócić oczy w stronę znanego badacza sieci – Howarda

Rheingolda, który choć obsypany siwym włosem, postanowił z pomocą córki nauczyć się programowania, o czym pisze na swoim fejsbukowym profilu. Zachęcam Was do chodzenia po sieci i przy okazji do lektury tekstu Sławomira Czarneckiego, który zastanawia się “Czy sieciowy flaneryzm jest możliwy” i czy da się jeszcze w sieci samodzielnie znaleźć coś nowego. Być może się nie da, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by samodzielnie przetwarzać to, co dostępne.





Piotr Kowzan

Asystent w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego. Członek Stowarzyszenia "Na Styku". Naukowo zajmuje się problemem zadłużenia, uczenia się w ruchach społecznych oraz organizacją kolektywnego działania. Tworzy też gry w spółce "Grawitacja - gry i edukacja".

“Miniaturyzacja sprzętu pozwala znowu wyjść dzieciom z domu po szkole. Wracają z zabawą na podwórka, bo tam też już mogą być *online*”.

ZaGRAcanie świata

ROZMOWY

Grzegorz D. Stunża - Nie jestem pewien, czy dobrze Cię zrozumiałem w trakcie Twojego KulturLabowego wykładu, ale podobno jest jedna gra strategiczna/ wojenna dozwolona w szkole. Pozostałe, nowsze, zwłaszcza interaktywne gry wideo, nie są w formalnych instytucjach edukacyjnych nadzorowanych przez państwo mile widziane. Co prawda pamiętam ze szkoły rzadkie próby wprowadzania growych elementów na lekcjach, mówi się o wprowadzaniu grywalizacji czy też gamifikacji do szkolnej edukacji, ale mam wciąż wrażenie, że gry, zwłaszcza nienastawione na typową rywalizację, są traktowane przez system edukacyjny jako pomoce z obcej planety. Jak to widzisz jako pedagog, ekonomista, wykładowca akademicki wprowadzający gry na zajęcia i twórca gier edukacyjnych?

Piotr Kowzan - Trudno wypowiadać się o wszystkich szkołach, ponieważ nauczyciele podejmują wiele mniej lub bardziej spektakularnych inicjatyw. Wiele prostych gier znajduje zastosowanie szczególnie w nauczaniu języków obcych. Z perspektywy grywalizacji czy – jak wolę – zagracania świata, to cały system szkolny nosi cechy gry: te wszystkie poziomy i ceremonialne przejścia między nimi, oceny, artefakty w postaci dyplomów. Wybierasz kim chcesz zostać i budujesz swoją postać. To jest naprawdę wciągający mechanizm. A tzw. poziom immersji, czyli poziom zanurzenia się w grze, uzyskiwany przez najbardziej doświadczonych graczy, czyli tzw. profesorów, niekiedy uniemożliwia im dostrzeżenie świata poza grą.

Ale rzeczywiście jest tylko jedna gra, zresztą planszówka, która jest świadomie obecna w szkole i cieszy się dobrą opinią wśród nauczycieli. Są to szachy. Jest to o tyle niezwykle, że jest to gra w zasadzie pozbawiona warstwy narracyjnej. Trudno ją zaprząć do nauczania czegokolwiek innego poza doskonaleniem się w polowaniu na drewnianego króla. Dydaktycznie wydaje się bezużyteczna. Na pierwszy rzut oka nie jest też nośnikiem żadnych istotnych wartości. Ot, indywidualne zmagania w celu zniszczenia przeciwnika. Przy lepszej grafice raczej trzeba by ją było opatrzyć ostrzeżeniami mówiącymi o poziomie nasycenia przemocą. A jednak jest to gra nie tylko obecna, ale profesjonalnie nauczana już na poziomie edukacji przedszkolnej. Parlament Europejski wezwał kraje członkowskie do uwzględnienia zajęć szachowych w programach nauczania. To niezwykle awans gry, która choć nazywana jest „królewską”, to jednak w przeszłości często była grą raczej kawiarniano-więzienną.

W moim wykładzie stawiałem tezę, że kluczem do szkolnego sukcesu szachów jest prosty zapis przebiegu rozgrywki, bo umożliwia on odtwarzanie gry. Zapis rozgrywki szachowej nie wymaga „ciężkiego” zapisu wideo. Zapis w szachach jest wyjątkowo „lekki”. To właśnie dzięki niemu można grać

w pamięci, czyli zupełnie bez sprzętu. Konsekwencją jego stosowania jest wyodrębnienie się spośród graczy grupy ludzi, którzy opowiadają o grze, analizują pojedyncze partie, często w kontekście historycznych pojedynków. Mogą być nawet skuteczniejsi jako osoby przygotowujące innych do walki, niż jako gracze. Po prostu gra, w której jest miejsce na odgrywanie roli trenera, mistrza jest homologiczna ze strukturą szkoły. Wiadomo kogo zatrudnić, czego oczekiwać, wiadomo, że taka osoba będzie miała autorytet. Sam uczyłem szachów w kilku szkołach i miałem ciekawe pole do analizy tego, jak dzieci zmieniają się pod wpływem gry, rywalizacji, przeżywania porażek.

Jeśli chodzi o inne gry – zwłaszcza komputerowe, to, jak wskazuje Alison Carr-Chellman, nauczycielki – bo jest to zawód sfeminizowany – na ogół boją się ich ze względu na obecność w nich przemocy. I deprecjonują ważne dla części uczniów doświadczenie grania. Tą częścią uczniów, dla której gry są ważne, są na ogół chłopcy. Choć spostrzeżenia Carr-Chellman dotyczą Stanów Zjednoczonych, to łatwo zauważyć, że i u nas coś zgrzyta na styku tych światów.

gds: W przypadku szkolnych gier nastawionych na budowanie tożsamości nie ma jednak możliwości przerwania i rozpoczęcia od nowa. Tzn. taka opcja oczywiście istnieje, ale po latach nauki, specjalizacji i nastawienia na określony cel trudno nagle rzucić wszystko i zmienić rolę . Gdyby zastosować szachowy system zapisu i analizowania rozgrywek przy analizowaniu karier, być może uczniowie mogliby łatwiej unikać porażek, które mają życiowe konsekwencje? W grach niezwiązanych bezpośrednio z fizyczną rzeczywistością wychodzenie z roli i wchodzenie w nową jest na pewno łatwiejsze. Sam badałem kwestie związane z testowaniem tożsamości w tzw. wirtualnych państwach. Ciekaw jestem, na ile można by zmodyfikować ten szkolny, gromy przymus, tak by działać np. w myśl pomysłów Jane McGonigal, które prezentuje w jednym z wykładów z serii Ted. Czyli „odgracać” „zagracony” świat, wykorzystując gry. Interesuje mnie również, jak zachęcić szkołę i nauczycieli, żeby skorzystała z doświadczeń nie tylko „jedynej”, wojennej gry i próbować łączyć granie z rzeczywistością z takim zaangażowaniem, jak robi to przymusowa gra o dyplomy. A zwłaszcza zachęcić nauczycielki, chociaż przykład Agnieszki Bilskiej, prowadzącej na Facebooku społeczność „Gamifikacja Edu”, z którą przygotowaliśmy w ramach Medialabu Gdańsk grę o prawach i bezpieczeństwie w sieci, pokazuje, że kobiety są obecne w awangardzie zagracania szkoły.

PK: Rzeczywiście możliwości powtórnego wejścia do systemu edukacji po to, by wybudować sobie inną postać są ograniczone. Ale przy dobrej grze takie pragnienie kolejnej rozgrywki pojawia się nieuchronnie. Ta chęć rozegrania lepszej gry tłumaczyć może nam emocje i zaangażowanie, jakie przejawiają rodzice względem edukacji swych dzieci. Mało kto pozostawiony jest samemu sobie w tej grze. Dlatego nie chce mi się wierzyć, żeby analizowanie karier i kodyfikowanie zawodów przekładało się na mniej błędów, czyli sytuacji w których człowiek dziwi się, że – przykładowo – już nie może być lekarzem. Liczenie wariantów i oczywiste poczucie odpowiedzialności za jakość swojej pozycji jest esencją szachów i jest jakoś charakterystyczne dla gier rozgrywanych indywidualnie. Motywacje do wyboru określonej ścieżki edukacyjnej są jednak w dużej mierze zależne społecznie, tzn. wybieramy w zależności od wyborów dokonywanych przez ważnych dla nas ludzi. Korzystając dalej z analogii do gier... W badaniach nad zachowaniem graczy w złożonych środowiskach stosuje

się czasem test Bartle'a, który wyodrębnia pewne typy idealne graczy: badacza, społecznika, zabójcy i zdobywcy. Taki badacz będzie zainteresowany granicami czy też niszami danego świata. Społecznika interesują inni ludzie, więc pójdzie tam, gdzie i oni. Zabójców interesuje możliwość zaszkodzenia innym, pokazania, że się mylą. I w zasadzie tylko zdobywcy zainteresowani będą tradycyjnie rozumianym sukcesem – praca, prestiż, przynależność do elity. Racjonalizowanie ścieżek edukacyjnych i wskazywanie nagród po drodze przemawiać będzie do ludzi, u których ta ostatnia tendencja jakoś dominuje. A dobra gra musi być interesująca dla wszystkich rodzajów graczy.

Tylko czy system edukacji to rzeczywiście gra? Wspomniałeś o przymusie, który utrudnia takie skojarzenia. Co więcej, przymus wykoślawia gry – stają się mniej pociągające, gdy trzeba w nie grać, a do tego, zanim wejdą do szkół, muszą zostać ogołocone z różnych dziwactw kultury popularnej. Szczęśliwie dla awangardy nauczycielek wzbogacających dydaktykę grami, badania pokazują, że uczniowie porównują zajęcia z użyciem gier do typowych zajęć, jakich doświadczają, a nie jakość gier, w które grają w szkole, do kosztownych produkcji komercyjnych. Jest jednak pewna fundamentalna trudność w łączeniu gier i szkół, czy też w myśleniu o systemie szkolnym jako o pewnej grze. Współczesna szkoła powszechna pozostaje projektem oświeceniowym, więc jej zadaniem jest odczarowywanie świata. A gry na ogół usiłują nam ten świat powtórnie zczarować. Dlatego pewnie łatwiej jest wprowadzać do szkół gry symulacyjne, czyli opierające się na wybranych modelach rzeczywistości. Smoki i superbohaterowie w szkole zawsze będą jakoś nie na miejscu. Lecz obecne będą, bo po odczarowaniu wielu problemów, z jakimi będziemy konfrontowani w przyszłości, takimi jak globalne ocieplenie, pandemie czy kurczenie się zasobów wody pitnej, to nie tylko uczniom i nauczycielkom ręce opadają. Wydaje mi się, że na tym polega sukces gier tworzonych m.in. przez McGonigal, że one nie oferują lepszego sposobu poznania jakiegoś zagadnienia – nie konkurują ze szkołą – raczej są uzupełnieniem, kolejnym krokiem w kierunku działania, gdy już coś o danym zagadnieniu wiesz.

gds: Dla mnie ciekawe jest, że programowe odczarowywanie świata ciekawie zbiega się z podtrzymywaniem podziału na to co realne i wirtualne. Do niedawna przecież, a wiele osób wciąż to robi, podkreślano podział pomiędzy tym co namacalne, a tym co za ekranem monitora. Szkoła często milczała na temat technologii lub zamykała je za kratą pracowni informatycznej. Delikatnie się to zmienia, tablicę i kredę zastępuje tablica interaktywna, ale to moim zdaniem zmiany kosmetyczne. Coraz trudniej utrzymać podział na dwa światy, kiedy sieć internetowa z ciężkiego pudła komputera stacjonarnego przeniosła się do lekkich smartfonów i tabletów trzymany w kieszeni lub torebce. Google wypuszcza „cyfrowe okulary”, a jak widziałem w jednym z filmików - już sam nie wiem, prawdziwym czy stworzonym jako żart z Google Glasses - będziemy mogli np. uprawiać sport, ścigając się z samym sobą, próbując przegonić własny wynik, tak jak w grach komputerowych można ścigać się z „duchem”. Może jednak odwołać się do znanego powiedzenia o nierozróżnianiu każdej wystarczająco zaawansowanej technologii od magii i tym sposobem pozwolić sobie na większą obecność gier w tym odczarującym systemie?

PK: Ten podział na światy realne i wirtualne rzeczywiście wydaje się trudny do utrzymania, ze względu na powszechność sprzętu, z którego wyciskać można różne cuda. Miniaturyzacja

sprzętu pozwala znowu wyjść dzieciom z domu po szkole. Wracają z zabawą na podwórka, bo tam też już mogą być *online*. A to, że szkoła milczała, raczej nie powinno dziwić, skoro płace nauczycieli raczej nie pozwalają im na dotrzymywanie kroku kolejnym rewolucjom technologicznym. Te dwa światy wydają się jednym światem, ale chyba głównie ludziom, którzy mieli czas i środki na to, by pobawić się sprzętem. Skutkiem tego niedofinansowania jest pokusa, żeby w ogóle wyeliminować nauczycieli z procesu nauczania, bo dzieci pozostawione same z komputerami radzą sobie nie gorzej, jak pokazują badania Sugaty Mitry.

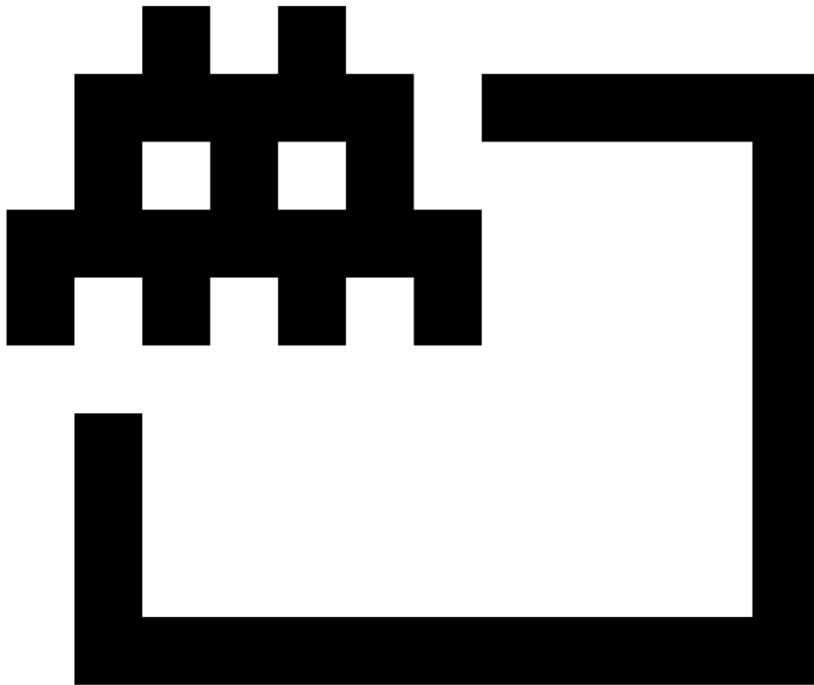
Są też w systemie edukacji ludzie, którzy uważają, że nawet jeśli podział na światy realne i wirtualne jest trudny do utrzymania, to jednak warto próbować to robić z pewnych względów. Do nich sam się zaliczam. I pewnie jakaś część miłośników planszówek też. Chodzi w zasadzie o odzyskanie życia. Towarzystwo maszyn za bardzo przypomina pracę. Odpoczynek coraz częściej kojarzy mi się z odłączeniem się od sieci. Nie tylko zresztą mi. Planszówki powodują, że mimo tego odłączenia, dalej mam świetny kontakt z ludźmi. Chce nam się być razem, ot co. Jest to jakiś sposób na ratowanie się przed tym, co językiem teoretycznym nazywane jest realną subsumcją życia pod kapitał. Wybór aplikacji wspomagających uczenie się przekłada się bezpośrednio na giełdową pozycję stojących za nimi spółek. A ponieważ są to instytucje potrafiące zrobić dużą krzywdę, to wiem, że mój wybór aplikacji nie powinien opierać się tylko na analizie użyteczności dostarczanego narzędzia. Od tego u kogo zaloguję się, wrzucę focję, na co spojrzę lub pozostawię komentarz zależą będą polityczne decyzje dotyczące np. poziomu wolności. W przypadku nauczycieli ich jednostkowe preferencje mają wpływ na przyzwyczajenia czasem setek dzieci.

Poza kapitalizmem widzę jeszcze inny powód, dla którego warto umieć rozłączać światy, ten tzw. wirtualny od tego tzw. realnego. Chodzi mi głównie o coś, co pewnie da się sprowadzić do yrabiania w ludziach poczucia sprawstwa i do doświadczania przez nich kreatywności. Ale żeby to wytłumaczyć, posłużę się tu przykładem mojej ulubionej gry, czyli szachów. Od kilkunastu lat możemy obserwować tam szalenie interesujące procesy cyborgizacji graczy. W procesie doskonalenia się w tej grze człowiekowi w zasadzie cały czas towarzyszą komputery i bazy danych. Ze względu na to zmieniły się strategie rywalizacji, język opisu i sposób oceny powstających pozycji. Podczas treningu myśli się razem z maszyną. Jednak gra turniejowa odbywa się między ludźmi odłączonymi od maszyn. Podczas gry musisz myśleć na takich obrotach, żeby zrekompensować sobie brak maszyny. Te pojedynki są na ogół gorszej jakości bez maszyn, podobnie jak biegacze są na ogół wolniejsi od samochodów. Za to sukces lub porażka są twoje. Takie osobiste doświadczenia pomagają poznać własne możliwości, doświadczą się poczucia własnej mocy. Dobrze byłoby, gdyby w szkole udało się równoważyć rozszerzanie się perspektywy patrzenia na świat i zwiększanie się mocy dostępnych narzędzi z potrzebą stawania się w czymś mistrzami. A mistrzostwa nie rozwija się tylko przez mnożenie środków wyrazu, ale raczej przez pokonywanie kolejnych ograniczeń. Oświeceniowa szkoła miała wspierać rozwój nauki i z tej perspektywy szachiści powinni rywalizować z pomocą maszyn, bo to daje lepsze wyniki, przyczynia się do postępu. I podobnie dzieci w szkole powinny korzystać z najlepszego sprzętu i oprogramowania. Z drugiej strony, w szkole dziecko powinno zostać pozytywnie zaskoczone swoimi możliwościami. Nie możliwościami swoich narzędzi, ale możliwościami swojego umysłu. A to odbywa się na zasadzie: wiedząc, że do namalowania obrazka mogę użyć wszystkich kolorów kredek i jeszcze programu komputerowego, spróbuję

osiągnąć podobny efekt własnoręcznie, używając tylko dwóch kolorów. Korzystanie z czasu szkolnego nie będzie nam za dobrze wychodzić, jeżeli i nauczyciele i uczniowie będą tylko marzyć o lepszym sprzęcie do gier i zabaw, czyli do nauki.

gds: Tylko czy do rozdzielania światów, odłączania od sieci, żeby znowu być fizycznie z innymi i móc zrelaksować się po pracy, w której zostawiliśmy maszyny oraz do sprawdzania własnych możliwości w świecie, który stawia na współpracę, chmury, różnego rodzaju tłupy (crowd-), da się jeszcze namówić pokolenie dzisiejszych gimnazjalistów?

PK: Nie wiem. Ale jestem naukowcem, więc wiem, że jeśli coś wydaje się niemożliwe, to należy zastanowić się, w jakich warunkach stałoby się to możliwe. Na czasowe odłączanie się od sieci czy też szerzej – samoograniczanie swoich możliwości – ludzie łatwo godzą się w warunkach rywalizacji. Wszelkie niezgodne z założonymi regułami „wspomaganie” swego ciała czy umysłu uznaje się wtedy powszechnie za nie fair. Problem jednak w tym, że szkoła potrzebuje dużo subtelniejszych narzędzi niż te opierające się na eskalowaniu rywalizacji. Wydaje się, że wśród tych subtelniejszych narzędzi wychowawczych mogłyby znaleźć się gry. W końcu gry można rozumieć jako ćwiczenia z podporządkowywania się absurdalnym regułom, utrudniającym zwyczajne zachowanie.



Gry, smartfony i “grube” ryby w sieci

Firma **Eedar** opublikowała raport na temat korzystania z gier na mobilnych urządzeniach. Poza kategoriami płatących i niepłatących za gry, wprowadzono termin „wielorybów (org. whales)”, czyli najbardziej żarłocznych „bestii”.

Jak podaje wspomniana firma – „Wieloryby nie są tylko dużymi konsumentami mobilnych gier, ale dużymi konsumentami wszystkich form interaktywnej rozrywki”. Wieloryby stanowią 5% najwięcej wydających na rynku mobilnych gier. Średnia wieku „hardkorowych” graczy jest też nieco niższa niż tych, którzy korzystają z bezpłatnych gier i całej grupy osób korzystających z płatnych aplikacji. Równie interesujący jest podział w zależności od płci – większość wielorybów to mężczyźni. Proporcje wyglądają nieco inaczej wśród korzystających z darmowych gier – 65% to kobiety i z płatnych – 53% to mężczyźni.

Nie mniej istotne wydaje się zaangażowanie różnych typów graczy. „Bezpłatni” spędzają na grach mobilnych 4,1 godziny tygodniowo, płatnicy – 4,9 godziny, podczas gdy wieloryby aż 11,8 godziny w tygodniu. Okazuje się również, że grze walenie spędzają także najwięcej czasu na innych rodzajach gier – 26,5 godziny tygodniowo, podczas gdy użytkownicy bezpłatnych i płatnych gier na urządzenia przenośne odpowiednio – 7,2 i 9,9. Różnica zatem pomiędzy najaktywniejszymi a mniej zaangażowanymi jest znaczna, zwłaszcza, gdy zsumuje się czas poświęcany na interaktywną rozrywkę tygodniowo. Walenie poświęcają grom aż 24% swojego czasu (nie licząc snu – autorzy badania założyli, że jest to osiem godzin dziennie), niezależnie od platformy, na której są dostępne.

W badaniu wykorzystywania różnorodnych platform do gier wyniki nie odróżniały od siebie wspomnianych grup aż tak znacząco, jak poświęcanie czasu na zabawę. Różnice w korzystaniu z tabletów były nieznaczne: niepłatący za gry – 18% poświęcanego grom czasu, płatnicy – 21%, wieloryby – 22%. Korzystanie z komputera w celach rozrywkowych również jest na podobnym poziomie: niepłatący – 25%, płatnicy – 21% i wieloryby – 21%.



CYFROWI
TUBYLCY



WHALES

They Are Not Just Big Consumers of **MOBILE GAMES**, But **BIG CONSUMERS** of All Forms of **INTERACTIVE ENTERTAINMENT**

PLAYER DEMOGRAPHICS OF MOBILE GAMERS



MALES



FEMALES



AVERAGE AGE

NON-PAYERS 35% **65%** **36.6**

While the market is almost evenly split between male and female mobile gamers, females over-index as Non-Payers while males over-index among Whales.

PAYERS (EXCLUDES WHALES) 53% **47%** **32.5**

There exists an inverse correlation between age and spending habits, with self-identified Whales skewing younger than other spending segmentations.

WHALES (TOP 5% OF SPENDERS) 66% **34%** **30.2**

AVERAGE* 44% **56%** **34.6**

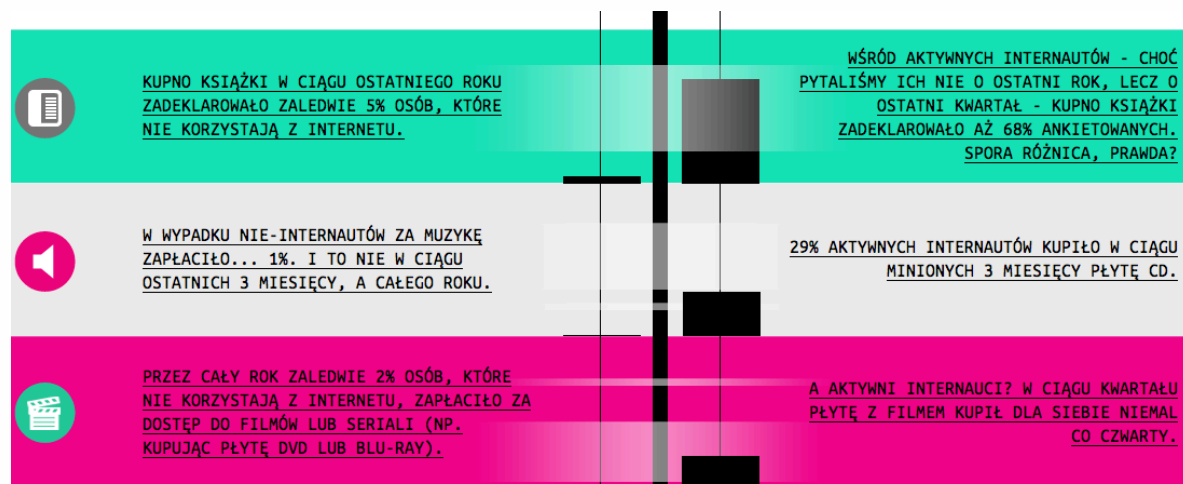
*SURVEY CONDUCTED HERE OF SELF-IDENTIFIED MOBILE GAMERS 13 AND OLDER

Fot. [Gamasutra](#)

Większe różnice można zauważyć w czasie poświęconym grze z wykorzystaniem smartfonów: niepłacący – 39%, płacący – 29%, wieloryby – już tylko 23%. Wydaje się, że najczęściej korzystający ze smartfonów używają rzadziej konsol do gier – tylko 15% czasu i przenośnych konsol do gier – 3%. W przypadku płacących za gry – korzystanie z konsol wzrasta do 23% i przenośnych konsol do 6%. Natomiast wieloryby nieznacznie częściej od ogółu płacących korzystają ze stacjonarnych konsol – 24%, za to częściej wykorzystują również konsole mobilne, na co poświęcają 10% czasu przeznaczanego na hipermedialną rozrywkę.

Badaniem objęto trzy tysiące aktywnych graczy, korzystających z telefonów (jeśli tak można jeszcze określić smartfony, raczej należałoby użyć oryginalnego „mobiles”, chociaż tym termin „Mobile and Tablet Gamers” na powyższej infografice, przy proponowanym przeze mnie użyciu, byłby nieco niejasny) i tabletów.

Wyniki badania kojarzą mi się nieco z projektem „Obiegi kultury”. We wnioskach wskazywano, że osoby częściej korzystające z treści rozpowszechnionych w sieci (uznawanych powszechnie za tzw. „pirackie”) były również bardziej aktywnymi konsumentami wydającymi pieniądze na kulturę (nieco uprościłem jeden z najważniejszych wniosków).



Fot. Infografika z badania „Obiegi kultury”: [strona z wynikami badania](#)

W przypadku mobilnych graczy porównanie może nie jest do końca adekwatne (wieloryby płacą i to niemają za dostęp do rozrywki), okazuje się jednak, że ci, którzy korzystają aktywnie z mobilnych technologii w celach rozrywkowych, częściej także korzystają z interaktywnej rozrywki oferowanej przez urządzenia innego typu. To nie bez znaczenia dla refleksji na temat wykorzystywania tzw. nowych mediów. Choćby ze względu na możliwość obserwowania grupy, która wskazuje na najnowsze trendy, ale również refleksję nad ich zaangażowaniem i możliwością (lub nie) zaangażowania innych osób, obecnie mniej korzystających z hipermediów, do używania najnowszych technologii i to niekoniecznie w rozrywkowym celu (można przecież wykorzystywać wnioski na temat zaangażowania graczy do angażowania osób wykorzystujących nowe kanały komunikowania do różnorodnych akcji, projektów o charakterze globalnym, ale i lokalnym). To zaś przypomina mi [apel Jane McGonigal](#), która nawoływała do zaangażowania graczy w zmienianie otaczającej nas rzeczywistości. Jeśli można grom poświęcić tak wiele czasu (co prawda trzeba pamiętać, że wieloryby to awangarda konsumencka interaktywnej rozrywki), to obok nas w pewnym sensie marnuje się potężny potencjał. Czas, który można by wykorzystać na pożyteczne zajęcia, co oczywiście nie musiałoby i raczej nie powinno oznaczać rezygnacji z radości z rozrywki. A gdyby jeszcze *hard-gamerzy* (zabijcie, nie wiem nawet, czy jest taki termin, a sam makaronów angielskich nie lubię) płacili za ulepszanie świata...

Źródła: [Gamasutra](#), [Games Industry](#), [Kotaku](#).

Hussein Bougsiaa
Małgorzata Cackowska
Lucyna Kopciewicz
Karolina Starego
Tomasz Szkudlarek
Marcin Welenc



Grupa badaczy mobilności
z Instytutu Pedagogiki Uniwersytetu
Gdańskiego.

“Rezultaty badań prowadzonych w Zachodniej Europie i Stanach Zjednoczonych wskazują na tzw. dotykową rewolucję (*touch revolution*), w której znaczenie zyskują ergonomiczne urządzenia mobilne, jako te bardziej naturalne dla doświadczenia użytkowników (*digital natives*), zwiększające zainteresowanie treścią, prowokujące zdolności do grupowego rozwiązywania zadań i współpracy oraz cechy takie jak kreatywność, produktywność itp.”.

Edukacja w kulturze mobilnej

KOMENTARZE

Edukacja kulturalna i medialna mają dzisiaj możliwość, a w pewnym sensie nie mają wyboru, zwrócenia się w stronę urządzeń mobilnych, jako punktów dostępu do sieci i do mediów. O czym nie powinniśmy zapominać, zajmując się edukacyjnymi aspektami mobilności? O komentarz poprosiłem grupę badaczek i badaczy z Instytutu Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego, zajmujących się na co dzień kwestiami mobilności, traktowanej szerzej niż tylko korzystanie z nowych mediów.

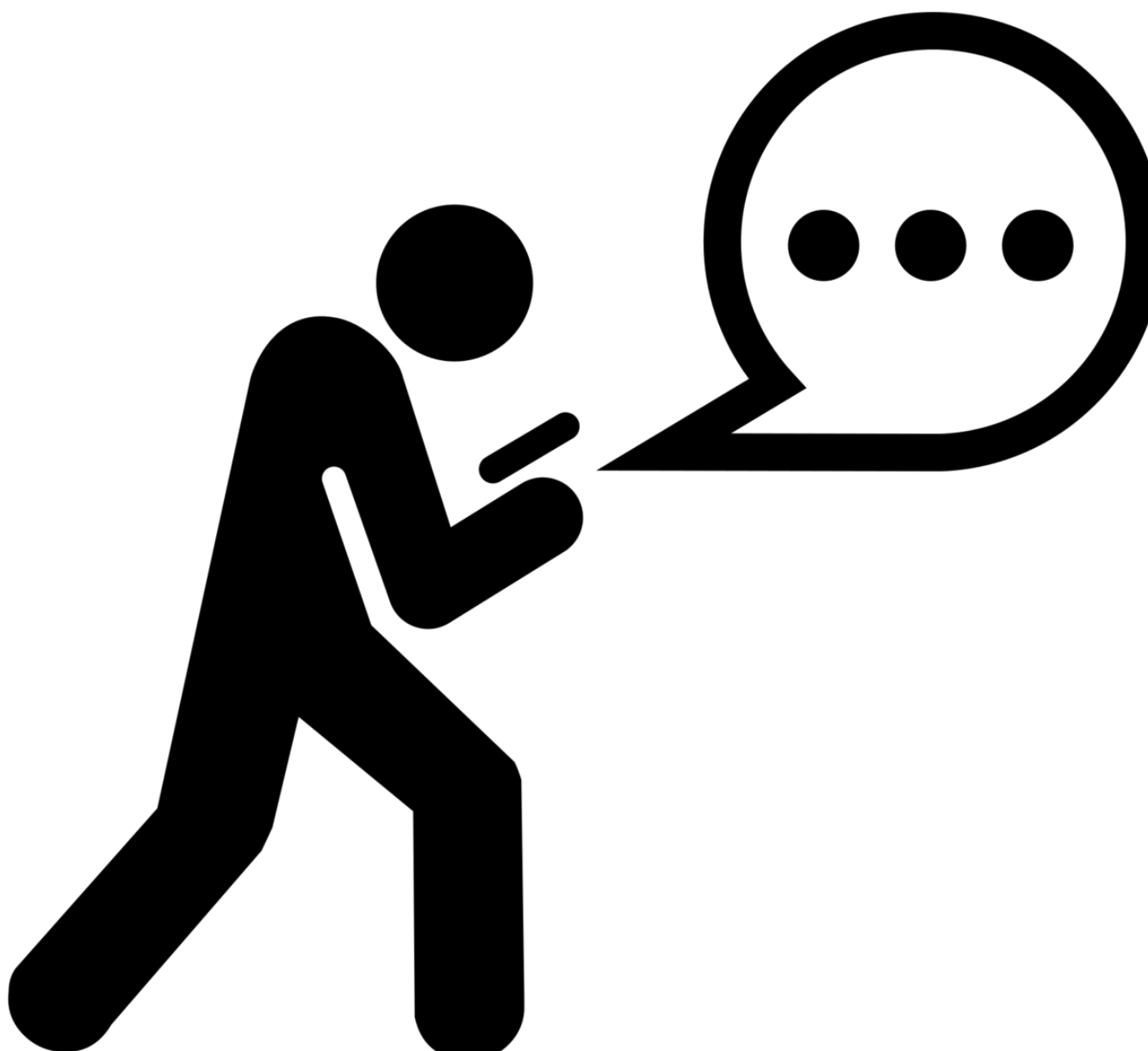
Zacząć należy od samego pojęcia mobilności i idei mobilnego społeczeństwa, które są obecnie wnikliwie analizowane na gruncie nauk społecznych, humanistycznych, ścisłych oraz sztuki na całym świecie pod wspólnym szyldem tak zwanej posthumanistyki. Pojęcie mobilności obejmuje procesy związane z ruchliwością i przemieszczaniem się ludzi i przedmiotów, kapitału i informacji w skali globalnej, ale też chodzi o mniejsze, lokalne procesy „bezprzewodowe”, sieciową komunikację, środki transportu, czy codzienne poruszanie się ludzi w miejscach publicznych lub miejskiej przestrzeni. Rozwój komunikacyjnej infrastruktury i mobilnych technologii cyfrowych zmienia, i to zasadniczo, wiele praktyk kulturowych, a w szczególności sposób, w jaki organizujemy i przetwarzamy wiedzę.

Pojawienie się urządzeń mobilnych owocowało licznymi dyskusjami na temat zmian natury społecznych relacji, wzorów kultury, uczenia się i socjalizacji oraz pojawienia się nowych wzorów tożsamości we współczesnym społeczeństwie informacyjnym.

Nas, jako grupę badaczy i badaczek wyraźnie związanych z kontekstem mobilnej edukacji interesuje kilka kwestii. Po pierwsze nie traktujemy technologii mobilnych w sposób funkcjonalistyczny, z perspektywy poprawy efektywności czy optymalizacji uczenia się dzieci. Urządzenia mobilne nie są przez nas traktowane jako patenty na naprawę czy „uatrakcyjnienie” oferty współczesnej szkoły. Chodzi nam raczej o potencjał zmiany kultury szkoły i innych instytucji, który dostrzegamy we współczesnych technologiach mobilnych. Innymi słowy chodzi nam o demokratyzację uczenia się, czemu zdecydowanie sprzyjają technologie mobilne, uwalniające dziecko spod poznawczej kurateli „lepiej wiedzącego” dorosłego. Chodzi też o kwestie współpracy zamiast rywalizacji, wspólne uczenie się i organizowanie wiedzy w miejsce nauczycielskiego trybu „musisz” i „nie wolno” w odniesieniu do uczniowskiej wiedzy, koncepcję kompetentnego dziecka w miejsce koncepcji dziecka „poznawczo bezradnego” itp. Rezultaty badań prowadzonych w Zachodniej Europie i Stanach Zjednoczonych wskazują na tzw. dotykową rewolucję (*touch revolution*), w której znaczenie zyskują ergonomiczne urządzenia mobilne, jako te bardziej naturalne dla doświadczenia użytkowników (*digital natives*), zwiększające zainteresowanie treścią, prowokujące zdolności do grupowego rozwiązywania zadań

i współpracy oraz cechy takie jak kreatywność, produktywność itp. Oczywiście bardzo ważne jest to, jak olbrzymi potencjał zmian wnosi „aktywny przedmiot” (smartfon, tablet) w obszar szkolnych relacji, ale też – jak sądzimy – ważne jest to, jakie znaczenia nadają nauczyciele i rodzice mobilnym przedmiotom oraz jak postrzegają i projektują kontakt dziecka z aktywnymi przedmiotami.

Nasz sposób postrzegania mobilnych technologii związany jest z szerszym obszarem społecznych relacji: kulturą rodzinną i socjalizacją domową oraz ich zmianami w związku z mobilnością (relacje te są przedmiotem naszego zainteresowania w ramach projektu badawczego) oraz zmieniającą się kulturą szkoły w związku z kulturą mobilną.



Tablet dla niemowlaka?

Dwudziesty wiek był podobno wiekiem ekranów. Trudno mi określić w dwóch słowach początek dwudziestego pierwszego, ale na pewno można powiedzieć, że ekrany jeszcze mocniej wrosły w naszą rzeczywistość. Właściwie to się z niej w pewien sposób wyrwały i od statycznych ekranów kinowych doszliśmy do kieszonkowych komputerów z dotykowymi interfejsami, w dodatku wyposażonych w narzędzia, które kiedyś określilibyśmy jako urządzenia peryferyjne (mikrofon, głośnik, aparat/kamera, a jeśli dodać do tego aplikacje, to i skanery, czytniki kodów i inne cuda). Czy ekran współczesnego tabletu lub smartfonu to zagrożenie czy szansa na rozwój najmłodszych?



Fot. Fisher Price, materiały prasowe.



CYFROWI
TUBYLCY

Kilka lat temu obejrzałem na YouTube krótki film, pokazujący dwu- lub trzylatka, korzystającego z tabletu. Nie zdziwiło mnie, że dziecko potrafi skorzystać z dotykowego interfejsu, ale dopiero wtedy zdałem sobie sprawę, że dzieci mają dostęp do narzędzi, o których ja mogłem śnić. Nie chcę teraz dokonywać oceny, czy klocki Lego i inne zabawki, jakie miałem, były lepsze czy gorsze od aplikacji np. na iPada. Chciałbym jednak zwrócić uwagę, że żyjemy w rzeczywistości, w której internet przeniósł się w pewnym sensie do naszych kieszeni i stał się namacalny przez skorzystanie z dotykowych interfejsów. A te pozwalają na wiele więcej, a na pewno pozwalają na wcześniejszy kontakt z nowymi mediami i potencjalnie na twórcze ich wykorzystanie, co może być nie bez znaczenia dla rozwoju młodych ludzi. Kiedy z perspektywy trzydziestoparolatka patrzę na tablet w ręku dziecka, korzystającego z aplikacji do rysowania, przypomina mi się kreskówka o zaczarowanym ołówku. A że jestem fanem patrzenia na magię jako zaawansowaną technologię, widzę w mobilnych, interaktywnych narzędziach medialnych sporą szansę. Oczywiście, zostawiając margines na ewentualną pomyłkę. Telewizja też miała być kiedyś nadzieją na e-edukację.

Zanim zacząłem szukać informacji o korzystaniu z mobilnych komputerów przez dzieci, zacząłem przyglądać się własnej córce. Już kiedy miała miesiąc zdziwiłem się bardzo, bo filmiki dla niemowląt, prezentujące zmieniające się kształty, rysunki o wysokim kontraście z klasycznym podkładem muzycznym, mocno zainteresowały Małą. Od dużego ekranu monitora do tabletu jeden krok i okazało się, że tablet nie tylko może być źródłem białego szumu, który pomaga w zasypianiu niemowlętom od czasu do czasu, ale może też być interesujący jako płaszczyzna zmieniających się kształtów, kolorów i przyciągająca wzrok. Byłem zaskoczony, kiedy pokazując córce któryś raz aplikację do dotykowego kreowania muzyki (iKaossilator), dotknęła ekranu i tak jej się to spodobało, że chociaż nie koordynowała jeszcze do końca ruchów rąk, zaczęła *de facto* grać na instrumencie .

Przykładów podobnych do moich doświadczeń znajdziecie w sieci całe mnóstwo. I chyba jak z każdą nowością, zaczyna się dyskusja, czy warto, czy korzyści związane ze stymulacją za pomocą mediów nie mają też swojej drugiej, ciemnej strony. Oglądanie telewizji godzinami nie było zalecane za moich szczenięczych czasów. Siedzenie przed komputerem przez wiele godzin nie jest zdrowym pomysłem nie tylko dla dzieci, ale i dla dorosłych. Wypadałoby oddać głos psychologom rozwojowym, obawiam się jednak, że moglibyśmy poznać różne zdania. Stosunek do mediów ma często podłoże ideologiczne. Przykładem może być krytyka firmy Fisher Price, która przygotowała nietypowe siedzisko dla dzieci.

Otóż wyprodukowano leżaczek dla maluchów, posiadający specjalny pałąk, do którego przymocowane jest lustro. Daje ono jednak możliwość zamocowania w obudowie iPada, a wówczas odbicie zamienia się w ekran. I to zdaniem amerykańskich ekspertów wiele zmienia. American Academy of Pediatrics uznało m.in.:

Studies have shown that excessive media use can lead to attention problems, school difficulties, sleep and eating disorders, and obesity. In addition, the Internet and cell phones can provide platforms for illicit and risky behaviors.

Zapewne można się zgodzić, że media mogą, jeśli nie powodować, to przyczyniać się do różnego rodzaju problemów i trudności. Akademia pisze jednak więcej, zalecając zupełne zrezygnowanie z korzystania z mediów przez dzieci do lat dwóch:

Television and other entertainment media should be avoided for infants and children under age 2. A child's brain develops rapidly during these first years, and young children learn best by interacting with people, not screens.

Czy w świecie, który opiera się na wykorzystywaniu ekranów, skorzystanie z oferowanych przez nie możliwości stymulacji należy jednoznacznie uznać za złe? Nie jestem na pewno najlepszym sędzią, bo sam zacząłem korzystać z nowości. Do tego mam wrażenie, że sytuacja przypomina stosunek do gier komputerowych w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, ale i niejednokrotnie obecnie, kiedy osoby nie znające nowego medium i konkretnych produkcji, wypowiadały się na ich temat negatywnie. Warto też się zastanowić, czy skorzystanie z różnego rodzaju książeczek dla dzieci, zawierających dodatkowe elementy – np. wystające z kartki szeleszczące uszy słonia, piszczałka ukryta w stronie, powierzchnie przygotowane jako płaskorzeźby albo całej masy innych zabawek również oznacza rezygnację z interakcji z ludźmi? Producent wspomnianego siedziska przyjął bardzo ostrożne stanowisko. Przede wszystkim – sprzęt jest dostępny tylko w sieci, czyli kupią go ci, którzy dotrą do informacji o nim i sami zapewne korzystają aktywnie z mediów, w dodatku zamieszczono specjalną informację dla rodziców, mówiącą o konieczności ograniczania kontaktu z mediami i weryfikowania podawanych treści.

We recommend that parents who choose to engage their young children with electronic media limit the amount of their child's viewing time, take periodic breaks, review the content they're introducing to their child and interact with their child while they're viewing the media.

Czy trzeba czegoś więcej? W pewnym sensie jesteśmy skazani na korzystanie z sieci i ekranów wszelkiego typu komputerów. Przyzwyczajanie od najmłodszych lat do korzystania z tableatów, smartfonów, telewizorów i konsol do gier być może odciąga od świata, który jest poza nimi. Może jednak dawać nowe możliwości edukacyjne i przyczyniać się do rozwoju. Wszystko zależy od tego, czy potraktujemy mobilne media jako uspokajacz dla dzieci, dający rodzicom chwilę wytchnienia, czy będą to dodatki do naszych interakcji z najmłodszymi. Jak pisałem jakiś czas temu – cyfrowych tubylców nie ma, więc warto wziąć się poważnie za medialną edukację, być może zaczynając edukacyjną robotę już z niemowlakami.



Radosław Bomba

Adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa UMCS, medioznawca i cyfrowy humanista, zajmuje się teorią i praktyką wizualizacji wiedzy, nową nauką sieci, analityką kulturową, ludologią, cyberkulturą, antropologicznymi aspektami gier cyfrowych. Redaktor pierwszej w Polsce monografii naukowej poświęconej humanistyce cyfrowej pt.: "Zwrot cyfrowy w humanistyce". Współorganizator dwóch polskich THATCampów (The Humanities and Technology Camp). Członek Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego i Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

"Myślę, że kluczową umiejętnością jest syntetyzowanie informacji i przetwarzanie ich na formę wizualną. Żyjemy obecnie w swego rodzaju szumie informacyjnym (*big data*), w którym potrzebujemy nowych sposobów komunikacji. Wynika to również z tego, że szybki przepływ danych sprawia, że świat, w którym żyjemy zmienia się bardzo dynamicznie. Tradycyjne formy komunikacji takie jak tekst przestają dziś wystarczać".

Wizualizacje danych

ROZMOWY

Grzegorz D. Stunża - Nie chciałbym rozmawiać o przesiąknięciu naszej kultury wizualnymi komunikatami, bo wizualny nadmiar jest widoczny na każdym kroku. Nie chciałbym również rozstrzygać, czy rzeczywiście uciekamy od mowy i tekstu pisanego, bo przecież w sieci słowa wciąż są istotnym nośnikiem, a np. gimnazjaliści coraz częściej korzystają ze Skype'a. Moje pytanie otwierające będzie bardziej konkretne: jakich umiejętności nam brakuje, jeśli chodzi o nadawanie komunikatów wizualnych i dlaczego warto umieć przygotowywać infografiki i wizualizacje danych?

Radosław Bomba - Myślę, że kluczową umiejętnością jest syntetyzowanie informacji i przetwarzanie ich na formę wizualną. Żyjemy obecnie w swego rodzaju szumie informacyjnym (big data), w którym potrzebujemy nowych sposobów komunikacji. Wynika to również z tego, że szybki przepływ danych sprawia, że świat, w którym żyjemy zmienia się bardzo dynamicznie. Tradycyjne formy komunikacji takie jak tekst przestają dziś wystarczać. Wizualizacja i infografika przekazuje dane, bazując na naszej percepcji, dlatego jest to komunikacja dużo szybsza. Jedno spojrzenie na dobrze przygotowaną infografikę pozwala wyłować z niej kluczowe informacje, gdyż są one wyodrębnione za pomocą kompozycji, barwy, wielkości i innych elementów estetycznych. Taka forma pozwala nam stosunkowo łatwo zorientować się w chaosie informacyjnym. Dodatkowo dzięki wizualizacjom możemy w prosty sposób pokazywać złożone procesy i zjawiska. W ten sposób znaczenia nabierają dane, których nie dałoby się przekazać za pomocą tradycyjnego tekstu. Istotne są również kompetencje medialne niezbędne do wyszukiwania rzetelnych informacji, zasobów i wreszcie narzędzi.

gds - Wiem, że wizualizacje stosujesz w pracy ze student(k)ami. Bieriecie na warsztat przygotowane przez Ciebie dane, czy może wizualizacje są częścią procesu badawczego, prezentacji wyników? Chociaż jak patrzę na przygotowaną przez Ciebie wizualizację z serialu „True Blood”, mam poczucie, że tak przygotowany materiał może być dobrym wstępem do dalszych analiz - pokazuje nam co prawda wyodrębnione przez badacza kategorie, ale dzięki wizualizacji możemy inaczej spojrzeć na treści i poddać je dalszej interpretacji. W jaki sposób przygotowujesz uczące się z Tobą osoby do pracy nad przygotowaniem wizualnych komunikatów?

RB: Wizualizacje, które opracowuję ze studentami na zajęciach są wynikiem ich samodzielnych badań. Czasami przyjmujemy ogólny temat, wytyczający kierunek pracy. Przykładowo w ubiegłym roku w ramach zajęć stworzyliśmy projekt [MedialabUMCS](#), gdzie zasadniczym tematem analiz była kultura

popularna. Podobnie od kilku lat rozwijam na zajęciach projekt "Wizualizacja sztuki", gdzie studenci wykorzystują wizualizację do badania twórczości wybranych przez siebie artystów.

Podczas pracy ze studentami staram się najpierw zapoznać ich ze stroną techniczną zagadnień. Uczymy się obsługi określonych narzędzi, rozmawiamy na temat ich wad i zalet, a następnie przystępujemy do pracy. Preferuję proste narzędzia do wizualizacji, które są dostępne w sieci. Umożliwiają one studentom szybkie przystąpienie do tworzenia własnych projektów. Przyjmuję tu model nauki przez działanie. Studenci budują własne wizualizacje, prezentują je całej grupie, co staje się punktem wyjścia do rozmów i dyskusji, a uzyskana w ten sposób wiedza pozwala twórcom przetworzyć dany projekt, udoskonalić go. Staram się również zachęcać studentów do pracy w grupach z wykorzystaniem narzędzi sieciowych, w ten sposób mogą rozwijać i dopracowywać swoje pomysły wspólnie również po zajęciach.

gds: W popularyzatorskiej pracy, jaką prowadzisz m.in. na swoim blogu, można się dowiedzieć o inicjatywach, które wykraczają poza wizualizację danych, rozumianą jako ich w miarę prosta, wizualna reprezentacja (a przynajmniej ja tak to do tej pory widziałem). Wiadomość o tym, że można posłuchać Wikipedii, czyli skorzystać z wizualizacji, informującej również dźwiękowo o nowych wpisach i modyfikacjach, czy o aplikacji, która pozwalała poznać, jaki smak owocowy ma aktualnie Twitter, przerosły moje oczekiwania odnośnie potencjału transponowania jednych danych na inne.

RB: Jestem przede wszystkim kulturoznawcą, a jak wiadomo jest to dyscyplina niezwykle zróżnicowana, swobodnie korzystająca z dorobku różnych nauk. Ten swego rodzaju graniczny status kulturoznawstwa jest widoczny również w moich projektach. Najbardziej interesują mnie wizualizacje eksperymentalne, które przekraczają dotychczasowe schematy w poszukiwaniu nowych form reprezentacji zjawisk kulturowych. Niebywały rozwój narzędzi cyfrowych i Internetu sprawia, że możliwe jest tworzenie złożonych interaktywnych projektów, które poszukują nowych rozwiązań. Dlatego też powstają coraz ciekawsze projekty, które, wychodząc od wizualizacji, starają się również angażować inne zmysły lub przekraczają dotychczasowe ograniczenia tradycyjnej wizualizacji danych. Dzięki temu współczesne wizualizacje stają się formami coraz bardziej zestetyzowanymi, zaczynają funkcjonować jako formy artystyczne. Wątek ten często podnosi Lev Manowich w swoich badaniach nad analityką kulturową, gdzie między innymi tworzy wizualizacje składające się często z milionów obrazów. Projekty te oprócz walorów naukowych są interesujące również wizualnie. Z drugiej strony współczesne wizualizacje stają się niezwykle efektywnym narzędziem pozwalającym analizować informacje na nieznanej dotąd skali. Jako przykład przywołać można projekty tworzone w czasie rzeczywistym, przedstawiające aktywność użytkowników na portalach społecznościowych takie jak na przykład <http://tweetping.net> lub stworzony kilka lat temu projekt badawczy Pulse of The Nation wizualizujący nastroje społeczeństwa amerykańskiego w oparciu o wypowiedzi zamieszczone na Twitterze. Oszalała tutaj skala tych badań, które często obejmują daną praktykę kulturową w skali całego globu. Jeszcze kilka lat temu nie było możliwe badanie tak dużych ilości danych. Dzisiejsze możliwości technologiczne nie tylko pozwalają na takie analizy, ale również dzięki wizualizacjom przedstawiają je w przystępny i zrozumiały sposób. Współczesne wizualizacje wykraczają poza stricte naukowe zastosowania, stają się niezwykle pięknymi narzędziami.

Fascynujące jest obserwowanie dynamicznego rozwoju badań opartych na wizualizacjach i oczekiwanie na to, co przyniesie rozwój dyscyplin badawczych, które opierają się na tych przedsięwzięciach.

gds: Czy zastanawiałeś się nad innymi nietypowymi możliwościami prezentowania danych, a może masz plany projektowe - np. ze student(k)ami - odnośnie zaangażowania programistów do tworzenia aplikacji zgodnie z Twoimi pomysłami?

RB: Obecnie bardzo interesuje mnie zastosowanie metod wizualizacyjnych w badaniu kultury audiowizualnej. Chciałbym między innymi wykorzystać metody wizualizacji sieci i analityki kulturowej do badań nad filmami, serialami i trailerami gier. W obecnej chwili korzystam z gotowych narzędzi cyfrowych, ale nie wykluczam w przyszłości współpracy z informatykami i innymi osobami zainteresowanymi humanistyką cyfrową. Jak pokazuje praktyka - najlepsze projekty wizualizacyjne to projekty tworzone w zespołach o zróżnicowanych kompetencjach.

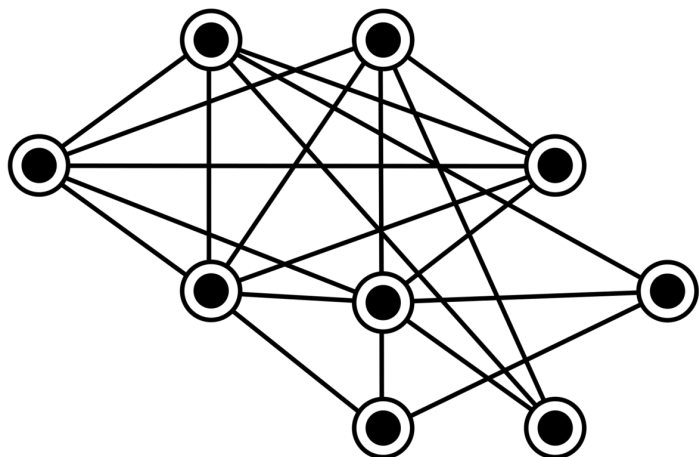
gds: Jakie proste usługi, aplikacje, o których wspomniałeś, mógłbyś polecić początkującym badaczom, zainteresowanym tworzeniem wizualizacji danych oraz osobom chcącym przygotowywać interesujące infografiki? Do jakich źródeł warto sięgnąć, zabierając się za pracę nad tworzeniem wizualizacji i infografik?

RB: Współcześnie wizualizacją wiedzy interesują się nie tylko środowiska naukowe, ale również artyści, dziennikarze, blogerzy i wiele innych grup. Dlatego najlepiej obserwować zjawiska wizualizacji w tym szerokim i zróżnicowanym kontekście. Osobom zainteresowanych prostymi sieciowymi narzędziami, które można wykorzystać do wizualizacji, poleciłbym szczególnie projekty tworzone na użytek działań dziennikarskich. Doskonałym przykładem takich projektów jest [Guardian Data Blog](#), gdzie brytyjscy dziennikarze pokazują w praktyce jak wykorzystać wizualizacje, tworząc nowy rodzaj dziennikarstwa określanego jako data journalism. Dużo informacji można znaleźć na portalach poświęconych grafice komputerowej i zagadnieniom designu takich jak [Coolinfographics](#). Z kolei naukowe metody wykorzystania wizualizacji od kilku lat opracowuje m.in. Lev Manovich na stronie projektu [Software Studies](#).

Planując projekt wizualizacyjny, powinniśmy zastanowić się nad specyfiką i charakterem danych, które będziemy wykorzystywać i odpowiednio do nich dobrać narzędzia. Do pewnych projektów wykorzystujących dane czasowe i przestrzenne użyteczne mogą być aplikacje do tworzenia interaktywnych linii czasu np.: [Timeline JS](#), [MyHistro](#). Jeżeli nasz projekt bazuje na danych liczbowych warto wykorzystać narzędzia budowania interaktywnych wykresów [Datawrapper](#), [ManyEyes](#). Kiedy chcemy pokazać wzajemne zależności pomiędzy równymi kategoriami, warto skorzystać z mapy myśli [Coggle.it](#), [Text2Mindmap](#). W celu tworzenia infografik można z kolei wykorzystać takie narzędzia jak [Easly](#) lub [Piktochart](#). Warto również korzystać z otwartych zasobów Internetowych, które mogą być bogatym źródłem różnych materiałów (ikon, zdjęć, ilustracji) jak na przykład [Openclipart](#), [Wikimedia Commons](#).

gds: Czy Twoim zdaniem możliwe jest, aby w prosty sposób przekonać nauczycieli do zastosowania przynajmniej części narzędzi, które wymieniłeś, tak by rozpocząć wizualizacyjną edukację jak najwcześniej? Jeśli tak, jak to zrobić? Kilkakrotnie prezentowałem na różnego rodzaju warsztatach m.in. wspomniane przez Ciebie MyHistro. Reakcja była bardzo pozytywna, po czym większość nauczycieli zapomniała o tym i innych nowych narzędziach, proponując w planowanych, wymyślanych projektach, mających wykorzystywać nowe sieciowe możliwości, głównie prezentacje Power Pointa.

RB: Na swoich zajęciach ze studentami i w projektach badawczych skupiających się na problematyce edukacji medialnej, w których uczestniczyłem, zaobserwowałem, że bardzo często pierwszą reakcją na nowe narzędzia jest nieufność, a nawet lęk. Ten etap nieufności mija wraz z oswojeniem się z nową aplikacją. Można go określić jako zawłaszczenie narzędzia przez uczącego się. Kiedy swobodnie za pomocą danej aplikacji uczeń może realizować swoje pomysły, wie czego może się spodziewać, zna problemy jakie mogą wystąpić, wówczas chętniej wykorzystuje dane narzędzie na zajęciach. Mam wrażenie, że w polskich warunkach brakuje rozbudowanych programów edukacji medialnej skierowanych do nauczycieli. Dzięki częstym szkoleniom i warsztatom nauczyciele mogliby lepiej wykorzystać otwarte narzędzia sieciowe w swojej pracy. Drugim problemem, jaki się często pojawia, jest problem świadomości. W środowiskach edukacyjnych na wszystkich etapach edukacji od podstawowej do wyższej funkcjonuje nieuzasadnione przekonanie, że nauki humanistyczne nie wymagają żadnych kompetencji medialnych. Na lekcji historii czy języka polskiego wystarczy tylko zeszyt, długopis i podręcznik. Moim zdaniem w pewien sposób izoluje to humanistykę od narzędzi cyfrowych, które można było by wykorzystać nie tylko do poprawienia efektywności edukacji, ale również do badań naukowych na gruncie humanistyki. Współcześnie komputer i Internet powinny być wykorzystywane na wszystkich zajęciach, a nie tylko na informatyce.



Czego nie wiemy o edukacji medialnej?

W trakcie konferencji „[Inspir@cje 2013](#)” wziąłem udział w panelu „O rozumieniu mediów, posługiwaniu się narzędziami cyfrowymi i komunikowaniu w sieci”. Rozmawiałem tam z pozostałymi prelegentkami i prelegentem – nauczycielami – o edukacji medialnej. Zamiast skupiać się na pozytywnych przykładach, zdecydowałem się na wskazanie białych plam na edukacyjnej mapie.



Fot: [flickingerbrad](#) CC BY 2.0

W ciągu wprowadzającego, pięciominutowego wystąpienia ([w sieci dostępne jest jego nagranie](#)), postanowiłem wskazać kilka obszarów, o których moim zdaniem niewiele wiemy, ale często bazujemy na stereotypach i z wielką pewnością oraz przekonaniem podkreślamy w dyskusjach „fakty” na te tematy.



POSZUKIWANIA
EDUKACYJNE

Czego nie wiemy o edukacji medialnej?

1. Nie wiemy, czy uczniowie są cyfrowymi tubylcami:

- wydaje się, że nie są, ale cały czas mamy o tym cząstkowe informacje. Powołujemy się na mity i hasła ukute przed laty w momentach zachłystywania się siecią, w dodatku mamy niewiele materiałów, które opisywałyby sytuację w Polsce. W eksploracyjnym projekcie „Dzieci sieci”, prowadzonym na drugim i trzecim etapie edukacyjnym, dowiedzieliśmy się, że przebadani przez nas uczniowie nie radzą sobie ze wszystkim tak pięknie jak byśmy tego chcieli. I jak o tym mówimy. Potwierdziły to wywiady, ankiety i netnografia serwisów społecznościowych.

2. Nie wiemy, czy edukacja medialna jest prowadzona w szkole:

- wydaje się, że nie jest, ale podstawa programowa kształcenia ogólnego na przynajmniej kilku przedmiotach kładzie nacisk na media i możliwość realizacji edukacji medialnej i informacyjnej (sprawdzaliśmy to w „Cyfrowej przyszłości”),
- analiza programów nauczania opartych na podstawie, przeprowadzona na drugim etapie edukacyjnym w „Dzieci sieci” pokazała, że programy albo kopiują ogólniki z podstawy, albo raczej nie stawiają nacisku na edukację medialną, ale wprowadzanie mediów jako kolejne narzędzia, bez pomysłu na ich nowoczesne wykorzystanie (przedstawiam skrótkowo). Analiza programów potwierdza jednak funkcjonowanie wiodących przedmiotów z podstawy, co daje szansę na – skomplikowane jednak – wprowadzenie sensownej edukacji medialnej, opartej na współpracy nauczycieli przynajmniej kilku przedmiotów „medialnie wiodących”.

3. Nie wiemy, czy nauczycieli kształci się w zakresie edukacji medialnej i wykorzystywania mediów oraz samodzielnego zdobywania i poszerzania kompetencji z zakresu komunikowania, edukacji medialnej i informacyjnej:

- wydaje się, że się nie kształci, ale wymagałoby to dokładnego przeanalizowania sytuacji. Jako uczący przyszłych pedagogów mogę powiedzieć, że poza technologią informacyjną lub podobnymi przedmiotami, studenci pedagogiki mają niewielkie możliwości kształcenia się w tym zakresie. Nie wiem, jak na kierunkach nauczycielskich. Potrzeba konkretnych badań na ten temat.

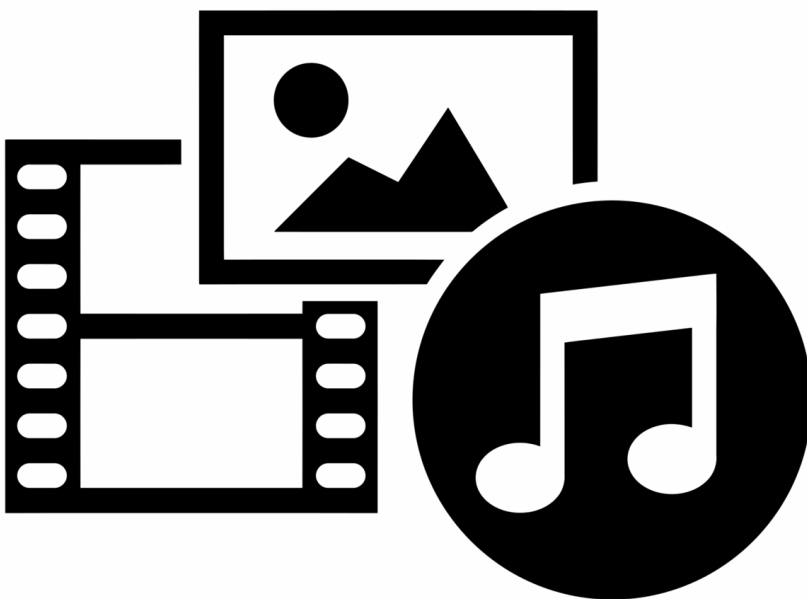
4. Nie wiemy, jakie kompetencje medialne i informacyjne powinien posiadać człowiek we współczesnym świecie, żeby aktywnie uczestniczyć w kulturze:

- w tym wypadku akurat wydaje się, że wiemy. Jest sporo dokumentów na ten temat, rzadko jednak próbuje się na polskim gruncie przygotowywać tego rodzaju wizje, może nawet oderwane trochę od rzeczywistości i zbyt rzadko są one przedmiotem dyskusji na temat przyszłości edukacji. Pozytywnym przykładem może być „Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych”, który może być ostrzeliwany, jako nieoparty na bezpośrednich badaniach i konstruowany w nawiązaniu do innych katalogów oraz na bazie eksperckiej wiedzy i postulatów.

To czego nam trzeba, żeby uzupełnić braki wiedzy i prowadzić efektywne działania to diagnoza sytuacji, propozycja zmian i szukanie możliwości w ramach bieżącego systemu. Nie trzeba burzyć dzisiejszej szkoły, żeby zaczęła funkcjonować przynajmniej w nawiązaniu do rzeczywistości. To jednak powinno oznaczać także zgodę i otwarcie na wątki popkulturowe, bliskie uczniom, żeby zaangażować ich w kształcenie, a nie tylko zmuszać do realizacji kolejnych tematów, które z ich perspektywy mogą być traktowane jako zbędne oraz wychodzenie ze szkoły, żeby do niej wrócić z nowymi doświadczeniami i współpracę z organizacjami pozarządowymi i instytucjami kultury, uzupełniającymi szkolne braki. Mogłyby one także służyć, co już się dzieje, jako miejsca np. doszkalania nauczycieli czy tworzenia nowoczesnych materiałów edukacyjnych.

Na koniec lista działań, jakie należałoby podjąć, żeby zmienić obecną sytuację (to oczywiście wstępna lista, wymagająca szerokiego omówienia, na razie jednak w formie szkicu wrzucam ją poniżej).

Diagnoza sytuacji edukacyjnej + kształcenie nauczycieli + współpraca nauczycieli + samokształcenie nauczycieli + otwarcie na świat i język uczniów + kolektywna edukacja + współpraca z rodzicami + wykorzystywanie otwartych materiałów edukacyjnych i tworzenie materiałów na wolnych licencjach + zaangażowanie organizacji pozarządowych i instytucji kultury + konstruowanie wizji człowieka przyszłości (teraźniejszości, ale szkoła jest zawsze krok do tyłu).





Agnieszka Jarmuł

Prezeska Fundacji "5Medium" zajmującej się edukacją medialną. Absolwentka filologii polskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie oraz studiów podyplomowych Akademia Menadżerów III sektora na Collegium Civitas w Warszawie.

Członkini zespołu "Kultura 2020" przygotowującego aplikację finałową Lublina w konkursie ESK 2016. W 2011 nominowana do nagrody "Żurawie - Lubelskie Wyróżnienia Kulturalne" w dziedzinie kultura. Współpracuje z różnymi organizacjami (Ośrodek "Brama Grodzka - Teatr NN" Stowarzyszenie Wikimedia; Centrum Edukacji Obywatelskiej, ACK "Chatka Żaka"). Pomysłodawczyni i koordynatorka licznych projektów animacyjnych i edukacyjnych, zarówno z zakresu edukacji medialnej, jak i kulturalnej.

“Dla dzieci model pracy medialabowej był na samym początku zaskakujący. To, że same miały decydować o tym, jaką formę przyjmie ich praca, sprawiało problem. Dzieciaki są przyzwyczajone do tego, że nauczyciel mówi im, jak coś trzeba zrobić od ‘a do z’”.

Medialaby, NGOs i kompetencje medialne

ROZMOWY

Grzegorz D. Stunża - Lublin. Jak usłyszałem ponad dwa lata temu na medialabowym wykładzie od dr. Piotra Celińskiego - „miasto bez przemysłu, więc musieliśmy się zająć kulturą.” Może nie dosłownie tak to brzmiało, może to lokalna anegdota, ale po kilku wizytach zacząłem się zastanawiać, skąd u Was tyle pomysłów i zapału do działań kulturalnych. Pracowałeś w dużej i dynamicznie działającej instytucji kultury, prowadzisz fundację zajmującą się edukacją medialną. Jak to jest „tworzyć coś z niczego” i dlaczego edukacja kulturalna i medialna jest dla Ciebie i Twoich współpracowniczek ważna?

Agnieszka Jarmuł - Motorem napędzającym do pracy jest właśnie to miasto. Lublin. A mówiąc to, mam na myśli dwie rzeczy: atmosferę i ludzi. Władysław Panas powiedział kiedyś o Lublinie: "Zastanawiam się, jakim gatunkiem literackim jest Lublin. Raz myślę, że to wiersz liryczny, raz – że epicki. Lublin to ten typ intymności, jak wiersze Czechowicza. To nie przypadek. Genius loci. Jest wszędzie. W Lublinie też." Ten cytat doskonale oddaje charakter tego miasta. Nie za duże, nie za małe, pozwalające poznać ludzi, działać z nimi, pozwalające na to, żeby porwać ludzi do działania. Działalność w jego przestrzeni, to mój bardzo świadomy wybór. Wcześniej mieszkałam kilka lat w Krakowie, potem w Łodzi. Ale dopiero Lublin dał mi energię do działania.

Działania medialne i kulturalne są po prostu częścią mnie. Nie wyobrażam sobie innej pracy. Od dziecka udzielałam się w kółkach, zajęciach pozalekcyjnych, zawsze robiłam coś dla innych. Zainteresowania edukacją medialną przychodziło powoli, może trochę przez Ha!art, którego siedziba mieściła się tuż obok mojego wydziału. Działy się tam wtedy naprawdę fajne rzeczy, okazało się, że humanistyka może iść w parze z tym, co cyfrowe. Działania, które razem z dziewczynami realizujemy w Fundacji łączą kulturę i edukację medialną. Pomaga nam to po pierwsze zaszczepić wiedzę teoretyczną w czymś, co jest ludziom bliskie, po drugie dzięki temu uczymy ich, jak dzięki mediom można tworzyć kulturę, jak wykorzystywać te(nowe) media, by móc uczestniczyć w kulturze – jeszcze pełniej, bardziej świadomie.

gds - W Waszych działaniach pojawiły się wątki medialabowe, miałem przyjemność brać udział w LublinLabie, który chyba jako jeden z pierwszych - biorąc pod uwagę inne medialabowe spotkania w Polsce - za podstawę pracy ekspertów i aktywistów uznał pracę wykonaną przez uczniów szkoły podstawowej. Jak dzieci oceniały własną, medialabową pracę i późniejsze dokonania osób, które zjechały do Lublina budować na problemach przez te dzieci zdiagnozowanych?

AJ: Przy LublinLabie zależało nam na tym, żeby praca medialabowa koncentrowała się na rozwiązaniu konkretnego problemu, w tym wypadku problemów zgłoszonych przez uczniów (klas V i VI szkoły podstawowej). W moim przekonaniu to jedna z ważniejszych funkcji, jakie widzę dla medialabu - odpowiedź na konkretne potrzeby społeczeństwa.

Dla dzieci model pracy medialabowej był na samym początku zaskakujący. To, że same miały decydować o tym, jaką formę przyjmie ich praca, sprawiało problem. Dzieciaki są przyzwyczajone do tego, że nauczyciel mówi im, jak coś trzeba zrobić od "a do z". Tutaj nagle okazało się, że sami mają zdecydować jakie dźwięki nagryją, jaką formę one przyjmą (czy będą to wywiady, czy odgłosy miasta, krótkie, czy długie formy itp.), co znajdzie się w ich gazecie. Co najważniejsze - to dzieci miały być głosem swojej dzielnicy – za zadanie miały zdiagnozować problemy i zaproponować rozwiązania dla nich.

Bardzo ważne było uświadomienie im, że mają realny wpływ na to, jak wygląda ich najbliższe otoczenie (służyła temu również wizyta w Urzędzie Miasta, którą dzieci same zorganizowały). Po stworzeniu mapy problemów oddaliśmy im również decyzję odnośnie tego, co zmienimy w ich dzielnicy, co spróbujemy naprawić. Poznali budżet, jaki mamy na działania "naprawcze" i sami mogli zdecydować, jak go rozdysponujemy. Nie padła ani jedna propozycja w stylu: "kupmy sobie za to słodycze", czy "pójźmy do Mc Donalds'a". Wspólnie została podjęta decyzja o tym, że chcemy pomalować szkołę. Powstało duże graffiti na murze szkolnym, które miało być wizją dzielnicy idealnej.

Dla naszych małych medialabowców ważne było również to, że ich działania są podstawą do dalszej pracy dorosłych. Uświadomienie im, że praca, którą wykonują, jest tak samo ważna jak praca starszych i bardziej doświadczonych od nich ludzi, podziałało bardzo motywująco na ich zaangażowanie w projekt. Część z nich do tej pory bierze udział w podobnych działaniach organizowanych przez Ośrodek, 5Medium, czy inne instytucje, co jest dla mnie mocnym wyznacznikiem tego, że LublinLab spełnił swoje zadanie i obudził w nich żytkę aktywistów.

gds: Czy to szkolne przyzwyczajanie do realizowania przez uczniów nauczycielskich poleceń nie daje Tobie i Koleżankom z Fundacji poczucia, że bez dodatkowych działań animatorek i animatorów medialnych i kulturalnych, nie jesteśmy obecnie w stanie rozwijać pewnych kompetencji? Nie chodzi mi o samo posługiwanie się mediami, ale o możliwość ich użycia do określonych celów. Czy obecnie szkoła nie potrzebuje uzupełniających działań instytucji kultury, organizacji pozarządowych i samoorganizujących się grup czy to aktywistów czy rodziców, żeby przygotować młodych ludzi do aktywnego uczestnictwa w kulturze?

AJ: Nasze fundacyjne doświadczenie ze szkołami ma dwa zupełnie różne oblicza. Z jednej strony zdarzają się sytuacje, kiedy w klasie stoi nowy telewizor, chcemy wyświetlić na nim materiały, ale okazuje się, że kabel gdzieś do niego zaginął i że w sumie to chyba nigdy nie był używany. Tablicy multimedialnej lepiej nie włączać, bo jeszcze się zepsuje. Z drugiej strony są takie szkoły, gdzie media są ważnym elementem codzienności szkolnej i takie rzeczy jak kamery, tablety i komórki

na lekcji nikogo nie dziwią.

W moim przekonaniu szkoła zawsze potrzebowała współpracy z instytucjami kultury i z NGO-sami, tak samo jak one potrzebują współpracy ze szkołą. Teraz mamy boom na media, ale podobnie przecież sytuacja wygląda w przypadku edukacji filmowej (szkolne akademie organizowane przez kina), artystycznej (warsztaty organizowane przez galerie czy muzea), czy z zakresu nauk ścisłych itp. Szkoła nie powinna i nie może być oderwana od tego, co mają do zaoferowania inne organizacje i instytucje. Próbą rozbudzenia wśród uczniów chęci uczestnictwa w kulturze były wprowadzone projekty gimnazjalne. Niestety nie zdały one swojego egzaminu i stały się zmorą dla nauczycieli, koniecznością "do odbębnienia" i nudą dla uczniów. Mimo to w nich widzę wielki potencjał dla organizacji pozarządowych i instytucji kultury. To może być ta przestrzeń porozumienia między animatorem, a nauczycielem. Dopóki szkoły z nie przestawią się z "wlewania" twardej wiedzy uczniom (wkuwania regułek, dat, tabelki) na umiejętności wykorzystania w praktyce tejże, działania uzupełniające są koniecznością.

gds: Z czym młodzi ludzie, z którymi współpracujecie, mają najwięcej problemów, jeśli chodzi o edukację medialną i informacyjną i na jakie kompetencje w tym zakresie powinniśmy położyć największy nacisk?

AJ: Mam wrażenie, że tak naprawdę ze wszystkim poza rozrywką. Na poziomie podstawowym w większości przypadków jest w porządku, ale gdy pojawia się coś więcej do zrobienia niż wyszukanie memu z kotem w sieci, pojawia się problem. Wyszukiwanie informacji, korzystanie z zaawansowanych ustawień wyszukiwarki, stosowanie operatorów logicznych praktycznie nie istnieje. Jeszcze większy problem sprawia sprawdzenie wiarygodności znalezionej informacji - za najwiarygodniejszą uczniowie uznają tę, która wyskakuje jako pierwsza w wynikach.

Korzystanie z prostych programów do grafiki, czy montażu również jest dość rzadką umiejętnością. Ogromnym zaskoczeniem jest dla mnie to, że tylko garstka dzieciaków próbuje w sieci znaleźć odpowiedzi na problem- chociażby "jak rozpakować plik zip" - reszta mówi: nie wiem, nie umiem, jak to zrobić? Większość z nich deklaruje, że internet jest źródłem informacji, ale malutki procent z nich tak naprawdę z tych informacji potrafi korzystać.

W tym roku nasze działania w Fundacji skupione były wokół trzech zagadnień: kreowania wizerunku w sieci, zachęcania do kreatywnych zachowań w niej oraz dbanie o bezpieczeństwo na portalach społecznościowych. Potwierdziło się to, co wynika z raportów badawczych: dzieci i młodzież w bardzo znikomej części samodzielnie tworzą. Zaskakujące okazało się jednak to, że mimo świadomości zagrożeń np. udostępniania swoich danych w sieci, nie są zainteresowane dbaniem o własne bezpieczeństwo, a zachowanie prywatności nie jest dla nich istotne. Sądzę, że to ważny znak, w jakim kierunku powinny zmierzać działania edukatorów medialnych: nie skupiać się już na uświadamianiu dzieciakom zagrożeń, ale tłumaczyć im, czemu one rzeczywiście są dla nich zagrożeniem.

Twoje prawa w sieci. Czego nie wiemy o edukacji medialnej - ciąg dalszy

Dwa dni intensywnej pracy w kilkunastoosobowym, interdyscyplinarnym zespole. Podjęliśmy temat praw w sieci, sieciowych zagrożeń i bezpieczeństwa. I przygotowaliśmy materiały edukacyjne dla nauczycieli i uczniów.

W sieci niemało jest poradników podejmujących kwestię bezpieczeństwa. Nie chcieliśmy tworzyć kolejnego zasobu, który w typowy sposób przekazywałby treści, pokazywał, co wolno, czego nie wolno. Chcieliśmy zachęcić uczniów do myślenia i do współdecydowania w zakresie krytyki własnych wyborów i podejmowania kolejnych kroków w sieciowym świecie. Dlatego w trakcie kolejnego spotkania Medialabu Gdańsk w Institucie Kultury Miejskiej, realizowanego w ramach projektu „Medialab – pracownia kultury i edukacji”, jakie prowadziłem wspólnie z Agnieszką Bilską, zdecydowaliśmy się na zbudowanie gry.

Nasza praca wystartowała zaraz po rozpoczęciu spotkania. Chociaż znałem wszystkie uczestniczki i uczestników, to jednak nie zawsze znali się między sobą. Dwudniowe spotkanie nie dawało nam zbyt wiele czasu na integrację na początku zajęć. Dużo czasu zajęła praca koncepcyjna – jakimi wątkami się zajmiemy? Jak skonstruujemy grę? Debata o tym, czy ma to być gra oparta na planszy, jeśli tak to jakiej, a może skonstruowana w inny sposób, ile kart należy stworzyć, ile sposobów przejścia gry, czy tworzyć karty gracza itp. – wszystko to zajęło naprawdę mnóstwo czasu. Do tego omawianie przykładów ciekawych gier, które mogłyby nas zainspirować.

Kończyliśmy seminarium/warsztat ze świadomością, że trochę trzeba będzie jeszcze dopisać, dopracować, przerzucić konkretne zadania na planszę gry. Takie są chyba jednak uroki booksprintów i medialabowej pracy, w trakcie której próbuje się w gronie różnorodnych osób tworzyć coś nowego. Podobnie było przy seminarium/warsztacie na temat blogów w edukacji. Po intensywnej współpracy i dyskusjach trzeba jeszcze czasami posiedzieć po powrocie do domu nad produkcją treści.

W tym miejscu warto nawiązać do tekstu Marcina Wilkowskiego, opublikowanego na jego stronie domowej, który był odpowiedzią na mój szkic „Czego nie wiemy o edukacji medialnej”, Marcin pisze m.in.:

Zastanawiam się, czy edukacja medialna – aby była skuteczna i dostosowana do realiów systemu medialnego – nie powinna mieć charakteru krytycznego. Oznaczałoby to przyjęcie raczej negatywnej niż pozytywnej wizji mediów. Nie byłoby to zatem nauczanie o potencjale aktywnego korzystania z mediów, nowych możliwościach samoedukacji, aktywności obywatelskiej czy o szansach łamania monopolu



POSZUKIWANIA
EDUKACYJNE

informacyjnego, ale próba pokazania systemu mediów jako przestrzeni nieustannej wojny ekonomicznej i rywalizacji społecznej.

Co prawda to wątek na dłuższą debatę, poprzedzoną sięgnięciem do wielu autorów, którzy poruszali kwestię krytycznego stosunku do mediów. Wydaje mi się jednak, że krytyczny odbiór mediów, krytyczne podejście do nich nie musi oznaczać przyjęcia negatywnej wizji mediów. Można się przynajmniej po części zgodzić, że system mediów jest przestrzenią wojny i rywalizacji. Niekoniecznie oznacza to jednak, że tylko tak jest i że sytuacja jest czarno-biała. Krytyczne ocenianie narzędzi, komunikatów i schematów funkcjonowania może oznaczać wskazywanie pozytywnych i negatywnych aspektów mediów, bez jednoznacznego punktu wyjścia, założenia o konkretnym charakterze.

I jak wskazuję powyżej, tak staraliśmy się o mediach myśleć, mając nadzieję, że nawet narzucona w trakcie szkolnych zajęć forma gry, może skłaniać do (może i chłodnego, ale niejednoznacznego) myślenia o nowoczesnych mediach. Wskazywać również sytuacje, które mogą być oceniane na różne sposoby. Nie mamy złudzeń – gra nie będzie wśród uczniów hitem. I jeśli nauczyciele z niej skorzystają, może być jedną z narzuconych na lekcjach pomocy. Wydaje mi się jednak, że to zawsze krok bliżej w stronę świata uczniów. Uznanie mediów już na wstępie za złe stwarzałoby niebezpieczny dystans do codzienności, w jakiej zanurzeni są młodzi ludzie, ich języka i doświadczeń. To szkoła robi od lat na co dzień, dlatego rozumienie krytyczności jako przedwstępnej oceny określającej nasz stosunek do mediów, uważam za potencjalnie niebezpieczne. W tym miejscu warto sięgnąć do prof. Tomasza Szkudlarka, który w książce „Media. Szkic z filozofii i pedagogiki dystansu” pisze m.in.

Prawdopodobnie dopiero zbliżamy się do momentu, w którym nowa medialność współczesnej kultury zostanie przetransponowana na grunt praktyki edukacyjnej. Stanie się to jednak przypuszczalnie dopiero wtedy, gdy wyraźniej zdamy sobie sprawę z tego, jakie są medialne skutki tego rodzaju zmiany, gdy – oswoiwszy się z tą wiedzą – przestaniemy się ich obawiać i gdy zaczniemy aktywnie wykorzystywać <<nowe>> (bo przecież już nie nowe) technologie w procesie szkolnej produkcji (a nie tylko reprodukcji) wiedzy. Obecny stan rzeczy – stan izolacji, separacji szkoły od najbardziej płodnych obszarów kultury, niosących najwięcej treści znaczących dla rozumienia współczesności – na dłuższą metę jest bowiem nie do utrzymania (s.111).

Zgadzam się, że mój artykuł o brakach edukacji medialnej wymaga uzupełnienia. Marcin zwrócił uwagę na istotną kwestię, sądzę jednak, że powrót do krytycznych pomysłów traktowania mediów (będących przestrzenią walki) jako złych, może tylko stan izolacji i separacji, o jakim pisze Szkudlarek, podtrzymać.



Anna Miler

Kulturoznawczyni i politolożka, doktorantka na Filologicznych Studiach Doktoranckich Uniwersytetu Gdańskiego. Zajmuje się nieformalną edukacją kulturalną oraz animacją kultury. Pracuje w Projektorni Gdańskim Archipelagu Kultury i Stowarzyszeniu Arteria. Interesuje się wykorzystaniem nowych medów w edukacji kulturalnej. Realizowała projekty takie jak: „Dziewczyny też rysują komiksy”, „Klisze i piksele. Edukacja wizualna” oraz „Akcja! Komiks w ruchu”. Powadzi edukację filmową w ramach Nowych Horyzontów Edukacji Filmowej. Uczestniczka Seminarium Wizualnego Towarzystwa Inicjatyw Twórczych „ę” i Medialab Gdańsk. Członkini Sieci Młodych Europejskiego Parlamentu Kulturalnego.

Jest współautorką publikacji „Dzieci w biblio sieci” o bezpieczeństwie w sieci dla dzieci z klas IV-VI, która powstała w ramach „BiblioCampu” oraz audioprzewodnika po terenach dawnej Stoczni Gdańskiej „Stocznia jest kobietą”.

“W szkole uczymy się czytać, dowiadujemy, jakie konsekwencje dla kultury miał wynalazek druku. Pojawienie się nowych mediów wymaga takich samych działań – pokazania, że nie są to narzędzia przezroczyste, że niosą pewien sposób porządkowania świata, wpływają na formułowanie treści w taki a nie inny sposób, wymagają konkretnych umiejętności, żeby z powodzeniem się nimi posługiwać”.

Media i animacja kultury

ROZMOWY

Grzegorz D. Stunża - Brałaś udział w wielu projektach związanych z edukacją kulturalną. Kilka razy słyszałem, jak mówisz, że edukacja medialna jest częścią edukacji kulturalnej. Czym edukacja kulturalna i edukacja medialna są lub powinny być w świecie, w którym media odgrywają ogromną rolę, a nastolatki nie wyobrażają sobie życia bez - najczęściej przenośnych - urządzeń dostępu do internetu?

Anna Miler - „Edukacja kulturalna to przygotowywanie ludzi do dokonywania własnych świadomych wyborów w obszarze kultury. To uczenie ludzi o kulturze, jej różnorodności, zjawiskach, nurtach, kodach, językach”. Odwołuję się tutaj do definicji z publikacji „Kierunek kultura. W stronę żywego uczestnictwa w kulturze”. Podkreśla ona, że edukacja kulturalna nie powinna dostarczać gotowych rozwiązań, ale wyposażać ludzi w narzędzia, dzięki którym będą mogli nie tylko krytycznie odczytywać różne komunikaty, ale także je tworzyć.

To poprzez media docierają do nas treści kultury. W szkole uczymy się czytać, dowiadujemy, jakie konsekwencje dla kultury miał wynalazek druku. Pojawienie się nowych mediów wymaga takich samych działań – pokazania, że nie są to narzędzia przezroczyste, że niosą pewien sposób porządkowania świata, wpływają na formułowanie treści w taki a nie inny sposób, wymagają konkretnych umiejętności, żeby z powodzeniem się nimi posługiwać. O ile jednak ktoś, kto nie umie czytać czy pisać, nie będzie miał dostępu do literatury (chyba, że w postaci audiobooków), o tyle nie trzeba znać „języków” nowych mediów, żeby ich używać. Żeby skorzystać z internetu wystarczy wiedzieć, jak uruchomić komputer i przeglądarkę. Nie musi to jednak oznaczać, że ta osoba będzie potrafiła wyszukiwać informacje, czy bezpiecznie korzystać z sieci.

Edukację medialną w kontekście powyższych zagadnień traktuję jako część większego projektu edukacji kulturalnej. Edukatorka kulturalna/edukator kulturalny może – używając mediów cyfrowych – realizować działania o różnym charakterze: dotyczące tożsamości lokalnej, ekologii, różnorodności itp. Pokazywać nie tylko JAK, ale także CO. Problematyzować medium, jednak nie poprzez wykłady, ale doświadczenie, działanie. W ten sposób uczestniczki i uczestnicy uczą się i uczą siebie nawzajem, bo często się okazuje, że także prowadzący czy prowadząca dowiaduje się czegoś nowego. Tak rozumiana edukacja może być prowadzona formalnie – w szkołach, ale także pozaformalnie – w instytucjach kultury czy przez organizacje pozarządowe.

Szeroki dostęp do nowych mediów sprawił, że bariera technologiczna, która uniemożliwiała tworzenie

wielu różnych wypowiedzi, została – przynajmniej częściowo – usunięta. Zwiększyła się możliwość ukazywania w przestrzeni publicznej różnorodnych perspektyw. Ktoś, kto jako dziecko czy nastolatek, włączał się w akcje społeczne na portalach społecznościowych, być może jako osoba dorosła chętniej będzie się włączał w życie społeczne czy polityczne. Jeśli w szkole nauczy się tworzenia filmów o swoim hobby, może wykorzystać w przyszłości taką umiejętność, żeby stworzyć film z demonstracji w obronie niesłusznie eksmitowanych. Przykłady można mnożyć.

Nie wolno jednak zapomnieć o tym, że wiele osób nie ma dostępu do nowych mediów – głównie ze względów ekonomicznych. W takiej sytuacji edukacja kulturalna i medialna powinna przeciwdziałać wykluczeniu technologicznemu i społecznemu np. dzieci, które w domach nie mają komputerów czy smartfonów.

gds: Mam wrażenie, że w ostatnim czasie znowu do głosu dochodzą krytycy korzystania z nowych mediów. Wystarczy wspomnieć książkę Manfreda Spitzera „Cyfrowa demencja”. Czy nie obawiasz się, że młodzi zaangażowani w akcje społeczne w sieci, wcale nie wyjdą poza nią? Nie neguję całkowicie wsparcia przez klikanie - zlubianie profili, wydarzeń itp., ale czy rzeczywiście przez kontakty sieciowe łatwiej wyjść np. na ulicę w obronie swych praw lub rozpocząć lokalne działania z grupą osób o podobnych poglądach?

AM: Obserwuję i doświadczam tego, że sieć usprawnia wiele działań także na poziomie lokalnym. Choć współpracujące osoby mieszkają blisko siebie, wcale nie oznacza to, że łatwiej im się spotkać niż osobom, które dzieli 100 km. Wspólny kalendarz, platformy do tworzenia treści, grupy robocze i listy dyskusyjne pozwalają być w ciągłym kontakcie, dyskutować, ale także spierać się. Dyskusje nie kończą się jednak w sieci. Przenoszą się na spotkania, ulice, by następnie wrócić do internetu. Znam kilka inicjatyw lokalnych – co prawda zaangażowane w nie były głównie osoby dorosłe – które z powodzeniem prowadzone były za pośrednictwem portali społecznościowych. Można było na nich znaleźć informacje o możliwości podpisania się w danym miejscu pod petycją, o relacjach medialnych dotyczących inicjatywy itp. Z kolei „NIE dla burzenia Stoczni Gdańskiej” to inicjatywa, która zaczęła się w internecie i w nim jest w dużej mierze prowadzona m.in. poprzez transmisje na żywo spotkań dotyczących terenów postoczniowych. Skupia się wokół niej ponad dwa tysiące osób z całej Polski. Dzięki działaniom w sieci nie tylko osoby z Trójmiasta, śledzące wydarzenia wokół dawnej stoczni, są z nimi na bieżąco. Oburzenie w sieci na złomowanie stoczniowych dźwigów, burzenie budynków było tak wielkie, że władze miasta Gdańska zaczęły te głosy brać pod uwagę.

gds: Co Twoim zdaniem może przekonać młodych do angażowania się w rozwiązywanie otaczających problemów, zachowywanie tego, co odchodzi - domyślasz się pewnie, że zapytam Cię za chwilę o stoczniowy projekt - i współpracę z innymi?

AM: Z mojego doświadczenia wynika, że wiele młodych osób bardzo chętnie angażuje się w rozwiązywanie problemów, które dotyczą ich najbliższego otoczenia. Świetnym przykładem jest Młodzieżowa Rada Miasta Gdańska, która skupia osoby bardzo aktywne w swoich szkołach i grupach rówieśniczych. Za pośrednictwem portali społecznościowych, z których korzystają ich

znajomi, przekazują informacje o tym, co robią i zachęcają do włączania się w te działania. Podobne doświadczenia mam z pracy w Brzeźnie. W ubiegłym roku wraz z grupą młodzieży mieszkającej w tej dzielnicy tworzyliśmy graffiti. Uczestnicy w internecie publikowali tworzone samodzielnie filmy promocyjne, dyskutowali na temat programu wydarzenia, zapraszali na kolejne etapy projektu. Grupa, którą założyli na portalu społecznościowym, służyła wymianie wrażeń po zakończeniu projektu, zachęcaniu się nawzajem do dalszych działań, zamieszczaniu informacji o tym, co w hip hopie piszczy i kto jaki utwór nagrał. Raperzy wznowili działanie wytwórni PWT Records – na stronie internetowej publikują swoją muzykę. W obu przypadkach ważne jest to, że młodzież ma możliwość wyrażenia swoich pomysłów i marzeń. Osoby dorosłe nie wcielają w życie swoich idei na temat młodzieży, ale wspierają ją w odkrywaniu różnych możliwości i realizacji pomysłów.

gds: Brałaś udział w przygotowaniu audioprzewodnika “Stocznia jest kobietą”. Jak zachęcić ludzi do współpracy i zgody na rejestrowane rozmowy, jak znaleźć współpracowników do realizacji podobnych lokalnych akcji, jeśli nie ma się jeszcze wsparcia instytucji, animatorek, grupy znajomych (choćby internetowych) itp.? Czy podobne działania warto podejmować, jeśli ma się do dyspozycji budżetowy, nieprofesjonalny sprzęt?

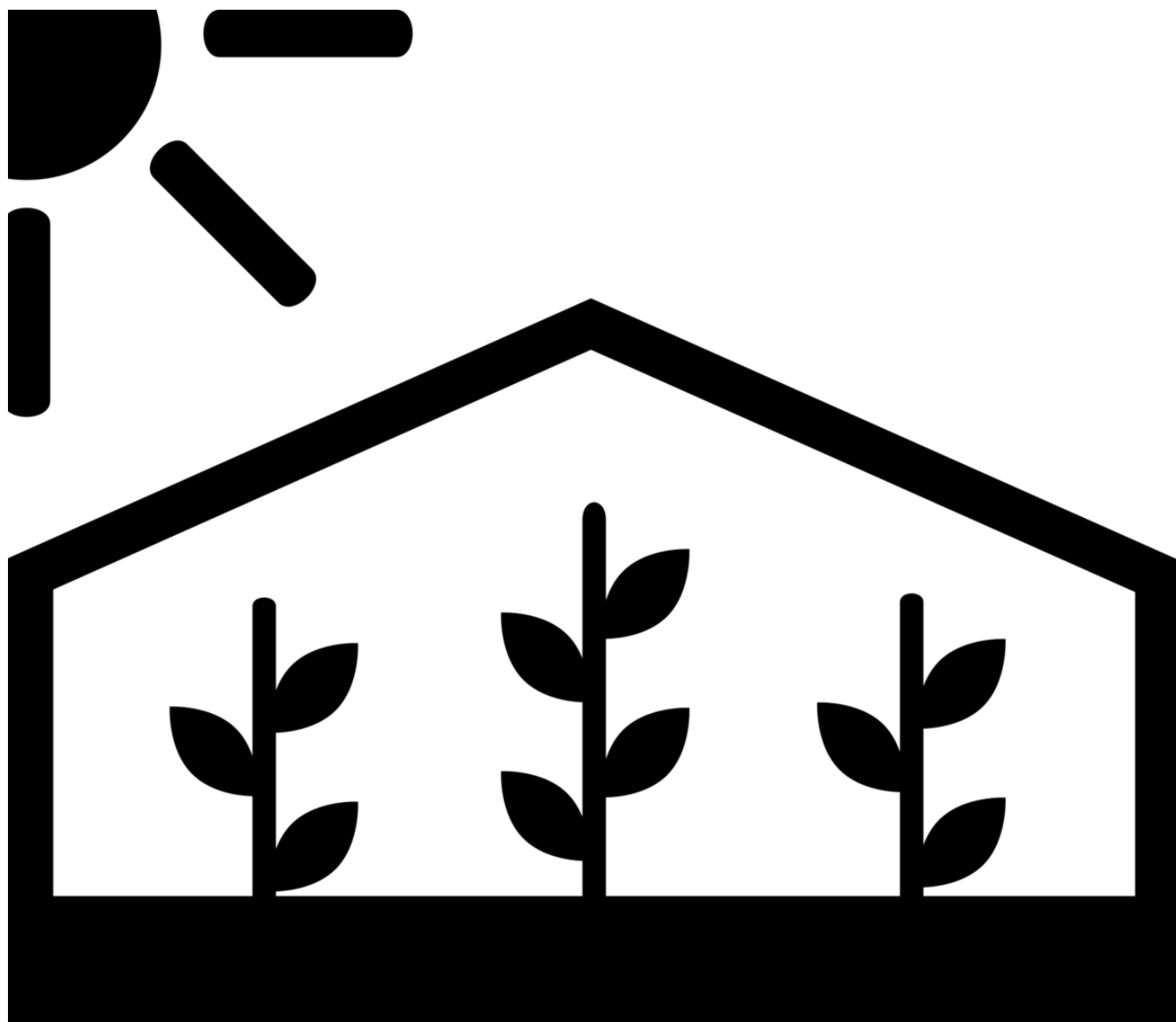
AM: Przekonywanie osób do udzielania wywiadów przebiegało w różny sposób - część z nich zgłosiła się sama słysząc o naszych działaniach, potem polecali kolejne osoby. Właśnie metoda śniegowej kuli najlepiej się sprawdziła. Przeprowadzałyśmy i przeprowadzaliśmy wywiady z krewnymi albo krewnymi znajomych, ci znów odsyłali nas dalej. Zdarzały się nam także sytuacje, w których osoba zgodziła się na nagranie wywiadu, ale nie na jego publikację. Należy to oczywiście uszanować. Wywiad może się jednak przydać jako źródło wiedzy, punkt wyjścia do zadawania kolejnych pytań.

Podczas warsztatów, które poprzedziły zbieranie przez nas wywiadów, rozmawialiśmy o tym, że ważne jest zdobycie zaufania rozmówczyni czy rozmówcy, że należy uszanować ich czas, ich decyzje, czy chcą przerwać opowieść w danym momencie i kontynuować ją innego dnia. Zbieranie historii mówionej to nie wywiad według z góry ustalonego scenariusza. Nieocenione są tutaj umiejętności komunikacyjne, wrażliwość na drugą osobę, ciekawość jej opowieści.

Na potrzeby realizacji audioprzewodnika "Stocznia jest kobietą" udało się nam kupić wcale nie taki drogi, ale profesjonalny sprzęt - dyktafon i mikrofon. Podobnego używają reportażyści i reportażyстки w rozgłośniach radiowych. Jakość dźwięku była dla nas bardzo ważna, od niej zależał sukces przedsięwzięcia. Warto zadać sobie pytanie, co zamierzamy z zebrany materiał zrobić. Można dokonać transkrypcji i korzystać z niego w formie pisanej, wtedy jakość dźwięku nie jest priorytetem. Do rejestracji wystarczy zwykły dyktafon a może nawet telefon komórkowy. Kiedy nie ma możliwości zakupu sprzętu, można szukać partnerów wśród lokalnych czy studenckich rozgłośni radiowych. Inną możliwością byłaby współpraca z firmami, które zajmują się nowymi mediami i mogłyby być zainteresowane współpracą z sektorem pozarządowym lub grupami nieformalnymi. Sama zamierzam sprawdzić, jakie możliwości współpracy z biznesem są możliwe.

W edukacji kulturalnej i animacji kultury sieć współpracowniczek i współpracowników jest bardzo ważna. Warto poświęcić czas na jej budowanie. Wiele osób pracuje na podobnych polach, zajmuje

się podobnymi tematami, można zwrócić się do nich z prośbą o pomoc, wsparcie, wskazówki. Podsumowanie projektu „Stocznia jest kobietą. Opowieści kobiet ze Stoczni Gdańskiej” pokazało nam, że jego sukces to ludzie, którzy zaangażowali się w działania: wolontariusze, wolontariuszki, duża grupa partnerów, eksperci i ekspertki. Dwa lata pracy, gromadzenia wiedzy, zbierania kontaktów – do osób związanych z dawną stoczną, obecnie działających na jej terenie firm i instytucji, mediów zaangażowały. Chcemy się podzielić dobrymi praktykami, które mogą pomóc osobom, które dopiero planują rozpocząć podobne działania: <http://metropolitanka.ikm.gda.pl/dzialania/sjk/dobre-praktyki-sjk/>



Życie. Nie wylogowuj się

Słyszeliście już o akcji „Wyloguj się do życia”? Jeśli nie, warto się przyjrzeć. Opinie na temat projektu słyszałem różne, ale najlepiej chyba zobaczyć samodzielnie, co też raper może mieć do powiedzenia „gimbusom” o korzystaniu z sieci, życiu i funkcjonowaniu w „realu”.



Fot: [digitpedia](#) CC BY 2.0

O akcji przypomniał mi Łukasz Mirocha, autor bloga „[Człowiek i Technologie](#)”. Konstrukcja jedenastominutowego filmu jest dość prosta. Pokazuje nam się, jak mogłoby być – np. podwórko pełne nastolatków grających w piłkę, dziewczyna rysująca na zajęciach plastycznych, chłopak uprawiający sporty – a jak jest. Zatem – podwórko puste, dziewczyna rysująca memy i chłopak uzależniony od sieciowego grania i siedzenia na Facebooku. Wszystko to okraszone odwołaniami m.in. do badań „Polskie dzieci w internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców” (Warszawa, SWPS). Narratorem jest Sokół – znany raper – który prowadzi nas przez cały film, gra również kogoś, kto próbuje „naprostować” „wykolejoną” młodzież. I pierwsza rzecz, jaka się cisnie na usta, to pytanie, czy przypadkiem hałaśliwy, pełny młodych ludzi świat okołoblokowych podwórek, szaleństwa sportowe dzieciaków,



CYFROWI
TUBYLCY

spotykaniu się w większym gronie, nie są tak naprawdę wyrazem tęsknoty za tym, co się skończyło? Czy jest to bezpowrotna utrata „realnego” życia na „realnych” podwórkach i koniec „realnych” kontaktów między nastolatkami – trudno powiedzieć. Cytowane badania wskazują nieciekawą kierunek, wnioski z nich, pokazane w kontekście ponurych filmowych opowieści, są jeszcze mocniejsze niż czytane „na sucho”.

Czy przypadkiem twórcy kampanii nie wołają konserwatywnym głosem o powrót do utraconego raj podwórek peerelowskich i transformacyjnych lat dziewięćdziesiątych? Sokół to trzydziestoparolatek, który w jednej z filmowych scen, kiedy wyłącza oszalełemu z nadmiaru korzystania z sieci chłopcu komputer, wydaje się grać jego ojca. I chociaż produkcja może być potraktowana jako odwołująca się do sieciowej rzeczywistości nastolatków (autorzy kampanii napisaliby zapewne, że „rzeczywistości”), to nie jest opowiedziana przez nastolatków. Ok, opowiedziane są historie młodych ludzi, pokazane sytuacje, które jak najbardziej mogłyby się zdarzyć i zapewne niejednokrotnie się zdarzają i z perspektywy myślenia o bezpiecznym korzystaniu z sieci mogą być istotne. Jest to jednak historia podawana przez człowieka zbliżającego się do czterdziestki, wychowanego w innej rzeczywistości, który bardzo jednostronnie i wrywkowo traktuje nawiązywanie i podtrzymywanie relacji w sieci oraz prezentuje pustkę internetowych hobby. Rysuje także wzorce, sytuacje idealne, które mogłyby być udziałem przedstawianych, nastoletnich postaci, a które z siecią i mediami nie mają nic wspólnego. Można uznać to za przesadę, ale na myśl przychodzi mi piosenka zespołu Dezerter, który wrzeszczał (bo nie śpiewał przecież), że *Czterdziestoletnia młodzież znowu atakuje, straszy nas z ekranu, oszukać nas próbuje. Zgredzi w garniturach, zapleśniałe baby, śpiewają o problemach, których my nie znamy.*

Nie chodzi mi oczywiście o to, że Sokół zmyśla, dzieciaki nie mają problemów z siecią. Jako badacz zagadnień poruszanych w kampanii, recenzent raportów i osoba, która poznała różne teksty związane z funkcjonowaniem młodzieży w sieci oraz na temat cyfrowych kompetencji, wiem także o problemach. Trudność w tym, że tak, jak zrobiono akcję „Wyloguj się do życia”, tak łatwo mógłbym przygotować akcję „Zaloguj się do sieci” prezentującą same zalety korzystania z niej, łącznie z serwisami społecznościowymi. Wystarczy kilka pozytywnych zdań z jakiegoś raportu, dwa przypadki osób, które dzięki sieci zdobywają sukcesy i się rozwijają i gotowe.

Wydaje mi się, że film jest jednak dobrym materiałem do dyskusji o internecie. Materiałem do edukacji w zakresie krytycznego odbioru treści, co mam wrażenie w polskiej szkole jest mocno pomijane. Bo o ile warto ten film pokazać rodzicom, których dzieci przyspawały się do ekranów, nieważne, smartfonów czy komputerów stacjonarnych (sam obserwuję ostatnio czternastolatków, którzy sieć traktują niemal jak pierwszą, najważniejszą przestrzeń komunikowania), to z zaznaczeniem, że to materiał do dyskusji. Czas korzystania z sieci to nie zawsze tylko rozrywka. Siedzenie na „fejsie” czy „skajpie” może być związane z realizowaniem szkolnych zadań. Jeszcze inna sprawa, że sieć pozwala, jeśli tylko ma się ochotę, na grupową walkę z systemem szkolnym

nieadekwatnym do realiów opartych na hipermedialnych komunikatorach, czyli na wspólne przygotowywanie do szkolnych wymogów (w szkole, która wciąż stawia na jednostkowe sukcesy).

Krytyka niektórych zachowań w sieci jest istotna. Trzeba jednak uważać, żeby nie przekroczyć linii, za którą może się okazać, że tak naprawdę chcielibyśmy, żeby np. wszyscy pisali odręcznie listy, bo przecież rozmowy telefoniczne mogą uzależniać. Wołanie o lepsze jutro, które wyglądałoby jak wczoraj, zapominanie o zmianach i skupianie się na ewentualnych negatywnych skutkach ich wprowadzenia, jest w mojej ocenie niebezpieczne. Można kochać drukowane książki, ale nie wyklucza to korzystania z sieci. Idąc tropem autorów, moglibyśmy wpaść na pomysł, że wspólne wyciskanie na glinianych tabliczkach to dopiero było coś! Dla dzieciaków nie miałoby to jednak wartości. To nie ich wina, że nie znają podwórek z kopaną piłką, albo nie jest ona dla nich interesująca. Podążając za pomysłodawcami kampanii, moglibyśmy dojść do głośnego „Niiieeee!”, które wykrzykuje w filmie chłopiec, jakemu odłączono internet. Odwołanie się do doświadczeń młodzieży nie jest łatwe, ale nie wolno nam upraszczać sprawy, traktując ją jak zupełnie niedawno Andrew Keen, który oceniał jako bezwartościową amatorską, sieciową twórczość.

Sokołowi i spółce oraz wszystkim, którzy dali się uwieść ich narracji (jak podkreślam – niezupełnie bezwartościowej) polecam artykuł Sławomira Czarneckiego. W tekście „Internet i kultura. Co powinni zrobić starsi, żeby zrozumieć młodszych?” pisze więcej i lepiej na poruszony przeze mnie temat, odwołując się również do akcji, której twarzą został Sokół. Polecam także mój tekst “Kreatywność , kultura, edukacja. Przyszłość cyfrowych kompetencji”. Oba dostępne w lubelskim piśmie “Kultura Enter”.





Sławomir Czarnecki

Manager kultury, filozof. Koordynuje programy Obserwatorium Kultury i Medialab w Institucie Kultury Miejskiej. Odpowiada również za strategię public relations instytutu. Współautor raportu „Poszerzenie pola kultury. Diagnoza potencjału sektora kultury w Gdańsku”. Prowadzi zajęcia z reklamy public relations dla studentów socjologii Uniwersytetu Gdańskiego. Wcześniej był m.in. szefem marketingu w Teatrze Wybrzeże i zajmował się obsługą public relations kandydatury Gdańska do tytułu Europejskiej Stolicy Kultury 2016. Autor bloga Widownia, gdzie pisze głównie o polityce kulturalnej, relacjach kultury wysokiej i popularnej oraz nowych mediach w kulturze.

“O kulturze uczestnictwa mówić warto, ale zastanawiam się nad tym, czy nie przeceniamy jej znaczenia. Mocne akcentowanie twórczego korzystania z kultury może odsuwać na dalszy plan inne sposoby uczestnictwa, które nie wiążą się z podejmowaniem własnej aktywności twórczej”.

Kultura uczestnictwa?

KOMENTARZE

Czy warto jeszcze mówić o kulturze uczestnictwa, promować określone postawy odbiorców kultury, wyposażać ich w narzędzia i umiejętności korzystania z kultury? Czy potrzebna nam jeszcze określona polityka kulturalna? I co dzisiaj kryje się pod terminem “kultura”, chyba jednym z najmniej dookreślonych i na setki sposobów wyjaśnianych pojęć? O komentarz poprosiłem Sławomira Czarneckiego, który na co dzień pracuje w dynamicznej instytucji kultury, prowadzi blog poświęcony tematyce kulturalnej i ma doświadczenie w działaniach organizacyjnych, piarowych, badawczych i dydaktycznych związanych z kulturą.

Sławomir Czarnecki - O kulturze uczestnictwa mówić warto, ale zastanawiam się nad tym, czy nie przeceniamy jej znaczenia. Mocne akcentowanie twórczego korzystania z kultury może odsuwać na dalszy plan inne sposoby uczestnictwa, które nie wiążą się z podejmowaniem własnej aktywności twórczej. Na przykład refleksyjne, emocjonalne obcowanie z dziełem sztuki. Nie trzeba od razu tworzyć własnego remiksu, żeby odnieść treść obejrzanego filmu do własnej sytuacji życiowej. Wysiłek włożony w nadanie dziełu osobistego znaczenia jest z pewnością bardzo duży i w większości przypadków wystarczający. Jeżeli się na to zgodzimy, to nie musimy traktować kultury uczestnictwa jako ideału, do którego należy dążyć, żeby zastąpić nim mniej twórcze formy korzystania z kultury. Dlatego nie czuję rozczarowania, gdy czytam o wynikach najnowszych badań, które wskazują, że niewielu użytkowników sieci tworzy w niej treści. Być może od początku oczekiwanie, że kultura uczestnictwa może stać się powszechnym zjawiskiem było nierealistyczne. I to niezależnie od tego, czy mówimy o twórczości w Internecie, czy poza nim. Patrząc nie tylko na kontekst kultury uczestnictwa: być może idea, że każdy może być, a nawet już jest, artystą od początku była utopijna lub opierała się na nadmiernym rozciągnięciu znaczenia terminu artysta. Znaczenie każdego terminu da się rozszerzyć. Wtedy zgoda - każdy jest artystą w tym sensie, że uprawia sztukę życia i twórczo podchodzi do porannego picia kawy. To działa na wyobraźnię, ale gdy termin zaczyna znaczyć zbyt wiele, istnieje ryzyko, że przestanie znaczyć cokolwiek.

Jeszcze jeden wymiar kontaktu z kulturą umyka nam, gdy stawiamy za ideał kulturę uczestnictwa. Ta jest z istoty wspólnotowa, a przecież jest jeszcze indywidualne obcowanie z twórczością. Już nie tylko nie muszę pisać wierszy, żeby mieć satysfakcjonujący kontakt z poezją. Nie muszę także zapisywać się do poetyckiego kółka dyskusyjnego, żeby dzięki lekturze tomów poetyckich mieć wartościowe przeżycia i przemyślenia.

Prawdopodobnie te sposoby uczestnictwa w kulturze (nadawanie osobistego znaczenia, indywidualny kontakt z dziełem) schodzą na dalszy plan, szczególnie w refleksji nauk społecznych, bo trudniej je zaobserwować, zmierzyć. Łatwiej policzyć ile osób regularnie prowadzi blog, niż dowiedzieć się, ilu

czytelników blogów czyta teksty w sposób pogłębiony, refleksyjny. Prościej zbadać fandom serialu niż sprawdzić, na ile szeroka publiczność traktuje opowiadane w serialu historie jako punkt odniesienia dla sytuacji życiowych. Jesteśmy w stanie policzyć, ile osób było na spektaklu, ale już wiedza o tym, jak spektakl wpłynął na widzów, czy ich poruszył, jest trudna do zdobycia.

Piszę o „odnoszeniu do swojego życia” bo taką między innymi funkcję pełni moim zdaniem kultura. Czy to będzie dzieło popkultury, czy kultury wysokiej, dla odbiorcy może stać się materiałem do przemyśleń, ułatwiać zrozumienie, przeżycie zdarzeń z własnego życia.

Wprowadzenie wątku korzyści z uczestnictwa w kulturze ułatwia odpowiedź na pytanie, czy warto wyposażać odbiorców w narzędzia i umiejętności korzystania z kultury i promować określone postawy. Tak, ze względu na to, że kultura pomaga w tworzeniu dobrego społeczeństwa i dobrego życia. Przywołuję kategorie, które zazwyczaj nie pojawiają się w dyskusjach o polityce kulturalnej. Uważam, że bez wejścia na ten poziom dyskusji nie jest możliwe fundamentalne uzasadnienie potrzeby prowadzenia polityki kulturalnej. Takie postawienie problemu przenosi ciężar dyskusji na ustalenie, co to znaczy „dobre społeczeństwo” i „dobre życie”. W konsekwencji wiąże się z uzasadnieniem prowadzenia polityki publicznej w ogóle. Wiem, ale bez określenia roli kultury w życiu jednostki i społeczeństwa, uzasadnienie polityki kulturalnej będzie opierało się na wątplych teoretycznie podstawach, a to przydatności w zwiększaniu PKB, czy promowaniu miast, a to roli we wzmacnianiu kapitału społecznego.

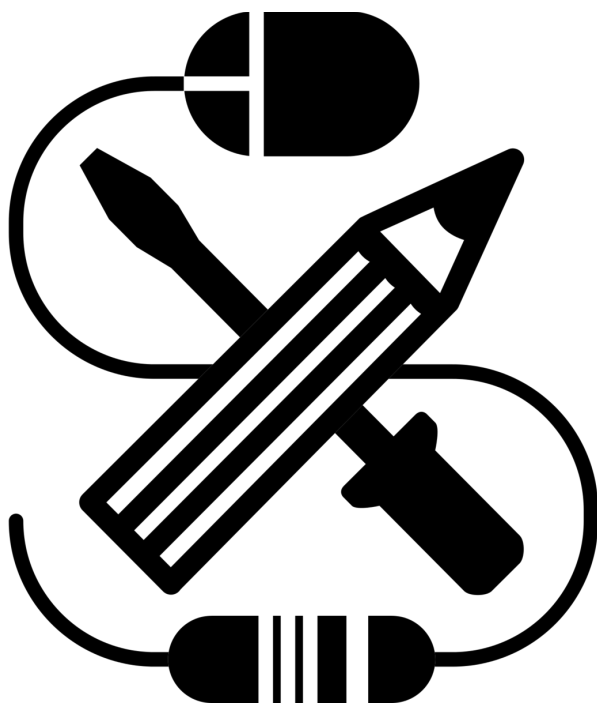
Podkreślam wymiar zbiorowy i indywidualny uczestnictwa w kulturze, ze wskazaniem, że ten drugi w refleksji ostatnio zaniedbujemy. Więcej mówi się o tym, jak kultura służy tworzeniu i wzmacnianiu relacji, preferuje się takie jej formy, które sprzyjają byciu razem. Mniej jest miejsca na docenienie roli kultury w konstytuowaniu się osoby. Chciałem w pierwszym odruchu napisać „w rozwoju osoby”, ale zamieniłem „rozwój” na niezbyt dobrze brzmiące, za to bardziej adekwatne, „konstytuowanie”. Do takiej ostrożności skłoniła mnie między innymi słuszna uwaga Marka Krajewskiego o fetyszyzacji zmiany (a więc również rozwoju) w rozmowach o kulturze. „Zmiana sama w sobie nie jest zła, ani dobra, podobnie, jak status quo. Problem polega na tym, że fetyszyzujemy zmianę, bo utożsamiamy ją wyłącznie z tym, co witalne, żywe, progresywne, nowoczesne.” - mówi Krajewski.

Mówimy i piszemy więcej o kulturze uczestnictwa, wspólnotowym wymiarze kultury, dlatego że samo rozumienie tego terminu obecnie się zmienia. Od pewnego czasu intryguje mnie przenikanie typowego dla refleksji naukowej rozumienia kultury do języka polityki publicznej i do codziennego życia. Na przykład szeroka, antropologiczna definicja kultury - z pewnością jest przydatna do opisu i wyjaśniania zjawisk - ale nie potrafię sobie wyobrazić, w jaki sposób ma znaleźć zastosowanie do wyznaczania konkretnych celów polityki kulturalnej. Sprawdza się jako kategoria opisu każdej praktyki kulturowej, także kultury ustawek, czy przemian obyczajów związanych z wyprowadzaniem psów na spacer. A w polityce kulturalnej wartościujemy pewne formy kultury kosztem innym, doceniamy praktyki społecznie pożądane. Oceniamy również na elementarnym poziomie, chociażby w oparciu o proste kryterium legalności. Ustawki budują tożsamość, wzmacniają zaufanie w grupie, podnoszą kompetencje cyfrowe – na przykład poprzez nagrywanie, montaż i publikowanie filmowych relacji w serwisach społecznościowych. Ta kultura pełni zapewne więcej funkcji, które można opisać,

ale raczej nie będziemy tworzyć dla niej programu grantowego. Szeroka definicja kultury okazuje się mało pomocna w określeniu obszaru działania polityki kulturalnej.

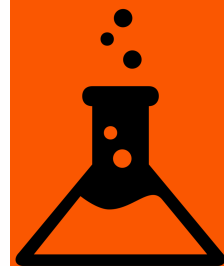
Podobne przenikanie ze świata nauki do codzienności dotyczy kategorii stylu życia. W nauce styl życia grupy przejawiający się w stylu życia jednostki był tym, co trzeba odkryć, zrekonstruować. Jednostce ta kategoria opisu nie była do niczego potrzebna. Dzisiaj w czasopiśmie mamy osobne działy „styl życia”, powstają blogi o stylu życia itd. To kategoria świadomie stosowana przez ludzi, więcej - styl życia jest świadomie konstruowany. A kultura, i to jest chyba coraz powszechniejsze jej rozumienie, staje się jednym z elementów stylu życia. W pismach, na portalach i blogach „kultura i styl życia” pojawiają się razem. Kultura jest tym elementem, który pozwala budować opowieść o sobie, własną tożsamość. Na marginesie, dzięki zbliżeniu kategorii kultury i stylu życia do dyskusji, w nieoczekiwany sposób, wraca wymiar indywidualnego kontaktu z kulturą.

Wracając do relacji stylu życia i kultury, w węższym znaczeniu – jako dzieła, twórczość – kultura to jedna ze składowych stylu życia. „Ubieramy się” w określoną kulturę podobnie, jak przyjmujemy dany styl ubierania. Dobieramy, komponujemy z dostępnych elementów – to pomaga nam się wyróżnić, ale już nie odróżnić „od całej reszty”. Kontakt z kulturą nie daje nam przepustki do świata ludzi kulturalnych, nie jest znakiem przynależności do elity. Co najwyżej pozwala nam definiować siebie w odniesieniu do określonego nurtu kultury, jednego z wielu. To zmiana w stosunku do wcześniejszego rozumienia terminu „kultura”. Tak blisko związana ze stylem życia kultura przestaje być czymś, do czego się aspiruje. Tak jak każdy żyje według jakiegoś stylu życia, tak każdy jest kulturalny.



Zbuduj sobie komputer

Sprzęt, który może być używany do codziennego wykorzystywania sieciowych zasobów, staje się coraz tańszy. Powstają tanie platformy, które można zastosować do zbudowania pakietów do samodzielnego składania. Czy mogłyby być wystarczającym sprzętem do edukacyjnego użytku, uwzględniającego nowe trendy jak np. uczenie programowania?



MEDIALAB



Fot. Kano, materiały prasowe.

Nie chodzi już tylko o złożenie peceta, co robiło zapewne wielu z Was i sam się tym kiedyś zajmowałem, ale o stworzenie taniego zestawu, który mógłby być używany przez młodych ludzi, chcących samodzielnie złożyć komputer z udostępnionych elementów i wykorzystać go później do celów edukacyjnych, m.in. dzięki preinstalowanym programom. Przykładem takiego zestawu jest Kano, który zadebiutował w serwisie Kickstarter w listopadzie ubiegłego roku i w krótkim czasie zamiast potrzebnych stu tysięcy dolarów, zebrał ponad półtora miliona.

O co chodzi z Kano i na czym może polegać jego sukces? Jak piszą twórcy – Kano jest pierwszym komputerem, który każdy sam może złożyć. Autorzy chcieli stworzyć prosty, zabawny sposób na tworzenie z użyciem nowych technologii i na kontrolowanie otaczającego świata. Efekt miał być tak prosty, jak proste jest budowanie z klocków lego. Zanim poproszono o wsparcie dla rozwoju projektu, dwieście prototypów zostało sprzedanych i rozeszły się jak świeże bułeczki.

Podstawowy, w pełni działający zestaw Kano kosztuje zaledwie 99 dolarów. Za 1000 dolarów, co jest ceną przeciętnego pojedynczego komputera, zamówimy już dziesięć

zestawów Kano, co pozwala na stworzenie niewielkiej pracowni, jeśli tylko mamy do dyspozycji monitory. Całość sterowana jest przez Kano OS – dystrybucję Debiana.

Zdaniem twórców 99% technologii tworzonych jest przez i dla 1% ludzkości (tych o odpowiednich kompetencjach technologicznych). Kano ma być sprzętem dla całego świata. Nowy pomysł ma wypełniać nie tylko lukę w zakresie umiejętności programistycznych i edukacji w tym obszarze, ale także przyczyniać się do ekonomicznego rozwoju przez dostęp do taniego sprzętu. Interfejs ma przypominać znany z konsol do gier i składać się z sześciu poziomów, pozwalających na modyfikację gier (Pong, Snake, Minecraft), tworzenie wideo i muzyki. Zainstalowany jest także m.in. Scratch.

Kano kojarzy mi się trochę z projektem One Laptop Per Child – laptop dla każdego dziecka. Nie wiem, jak potoczyły się losy tego projektu. W kilku krajach chyba zdecydowano się na zakup „laptopa za sto dolarów” jak wstępnie określano projekt. Podobna jest cena, ale i podejście twórców, którym zależy na stworzeniu taniego, dobrze sprzedającego się sprzętu oraz umożliwienie dzięki temu edukacyjnego i nie tylko rozwoju. Istotne jest także ułatwienie dostępności do nowoczesnych technologicznych narzędzi. Nie ukrywam, że chętnie pobawiłbym się Kano i może dzięki temu nareszcie podszkolił w zakresie podstaw programowania.





Marcin Wilkowski

Marcin Wilkowski, koordynator prac Koalicji Otwartej Edukacji, autor książki "Wprowadzenie do historii cyfrowej" (Gdańsk 2013) i twórca portalu Historia i Media (historiaimedia.org). Uczestnik programu doktorskiego Collegium Civitas, współpracuje z ruchem Obywateli Nauki i Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku. Strona domowa: wilkowski.org

"Czy - także w gronie polskich badaczy - jesteśmy w stanie zadawać sobie pytania o to, jakie znaczenie ma już dziś archiwizacja Internetu i oprogramowania, także gier, będących przecież zawsze jakimś odbiciem współczesnego im społeczeństwa i jego mentalności? Czy za te kilkadziesiąt lat będziemy jeszcze w stanie opisywać współczesne nam wydarzenia bez możliwości skorzystania ze starych źródeł internetowych?"

Cyfrowa humanistyka

KOMENTARZE

Czy humanistyka w świecie cyfrowym jest jeszcze potrzebna i czy wymaga odróżnienia od “starej” humanistyki przez dodawanie różnego rodzaju określeń? Na ile powinna być to “humanistyka cyfrowa”? Jakie kompetencje powinni mieć humaniści? O komentarz poprosiłem Marcina Wilkowskiego.

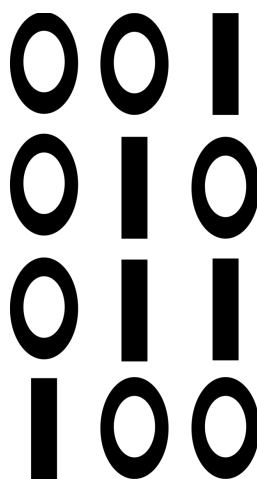
Przyznam się, że coraz bardziej podoba mi się pogląd wskazujący na pewną autonomię, czy też nawet specyficzną nieużyteczność humanistyki jako pewnej praktyki indywidualnej refleksji, która nie musi spełniać oczekiwań społeczeństwa czy rynku. W swojej wydanej niedawno książce "Polityka Wrażliwości. Wprowadzenie do humanistyki" (2013) Michał Paweł Markowski proponuje właśnie takie podejście i wydaje mi się, że jest ono dobrą reakcją na wszelkie głosy próbujące ratować publiczne wsparcie dla akademickiej humanistyki na upadających uniwersytetach poprzez odwoływanie się do jej społecznego znaczenia, czy nawet ekonomicznego potencjału. Ta dyskusja i te próby udowodnienia wszystkim przydatności humanistyki, to zresztą nie tylko polska specjalność - wystarczy przywołać kanadyjski program 4humanities, a także działalność amerykańskiego National Humanities Alliance oraz liczne artykuły prasowe w poczytnych tytułach dowodzące znaczenia humanistycznej refleksji - uprawianej - bo jakżeby inaczej - na uniwersytetach. Dodajmy do tego raporty o wartości humanistyki w życiu społecznym, takie jak ten opublikowany we wrześniu przez American Academy of Arts and Sciences (AMACAD). Edukacja humanistyczna jest tam pokazana m.in. jako środek zwiększający konkurencyjność na rynku pracy. Myślę, że wkrótce możemy spodziewać się podobnych badań także w Polsce. Trudno tu jednak byłoby przekonywać, że ukończenie filozofii ułatwia osiągnięcie sukcesu w dolinie krzemowej, skoro jako kraj sprzedajemy przede wszystkim jedne z najniższych kosztów pracy w Europie.

Mam nadzieję, że o humanistyce i humanistyce cyfrowej da się mówić poza takim kontekstem, bez przerabiania jej na koniunkturalną ofertę dla pustoszejących wydziałów. To, co dzieje się wokół publicznej dyskusji o płci kulturowej (gender), czy chyba niemal całkowite zwycięstwo prawicowej historii brązowniczej (Justo L. González) w polskiej refleksji nad przeszłością pokazuje, że potrzeba krytycznej humanistyki jest ogromna, ale nie dotyczy ona sal uniwersyteckich tylko publicznej edukacji. Jeśli miałbym mówić o nowych kompetencjach humanistów, to najważniejszą byłaby odpowiednia komunikacja swojej wiedzy i krytyki do ludzi spoza systemu akademickiego. Można to nazwać promocją nauki, ale być może lepiej określić jako humanistykę publiczną (public humanities). Wymaga to jednak odpowiedniego języka i odpowiednich metod, także metod cyfrowych i kompetencji medialnych. Widać też środowiska, które mogłyby podjąć się takiej misji - myślę tu choćby o ruchu Obywateli Nauki, czy

osobach zaangażowanych w projekty warszawskiej inicjatywy EduAkcja, prowadzonej przez Monikę Koblak, Ankę Kościelak i Marcina Grynberga. Edukację humanistów do nowych narzędzi proponować można szybciej i wygodniej poza uniwersytetem, np. w ramach polskich odston niekonferencji THATCamp. Nikt o zdrowych zmysłach nie będzie jednak oczekiwał w tym względzie rewolucyjnych zmian o dużym zasięgu.

Tak samo historia cyfrowa, która w tym nowym kierunku jest mi zdecydowanie najbliższa, pozostaje wciąż pewnym marginesem badawczej praktyki historycznej. Dla mnie najbardziej interesujące jest to, że nie mamy tu do czynienia jedynie z nowymi metodami opracowywania, udostępniania czy badania źródeł, ale ze źródłami w zupełnie nowej postaci (born digital). Kiedy pytasz o nowe kompetencje na myśl przychodzi mi perspektywa najbliższych 50 czy 100 lat, kiedy tak efemeryczne źródła cyfrowe stanowiąc będą już ważny element pracy wielu historyków: czy do tego czasu zachowamy nasze cyfrowe dziedzictwo? Czy - także w gronie polskich badaczy - jesteśmy w stanie zadawać sobie pytania o to, jakie znaczenie ma już dziś archiwizacja Internetu i oprogramowania, także gier, będących przecież zawsze jakimś odbiciem współczesnego im społeczeństwa i jego mentalności? Czy za te kilkadziesiąt lat będziemy jeszcze w stanie opisywać współczesne nam wydarzenia bez możliwości skorzystania ze starych źródeł internetowych?

Z drugiej strony pojawia się problem doświadczenia historii realnej i fizycznej, tak mocno widoczny w perspektywie edukacji o Zagładzie. Czy rzeczywiście wciąż jest tak, że dokumentujące Holocaust zbiory cyfrowe traktowane są z mniejszym sceptycyzmem, jeśli mają odniesienie do konkretnego muzeum czy archiwum lub są legitymizowane przez inne realne miejsce? A może - jak pisze o tym Marek Kaźmierczak - mamy do czynienia z nieustannie przetwarzanym i dekontekstualizowanym online historycznym surowcem, w którego odniesienie do rzeczywistości już nie bardzo wierzymy? Jeśli tak, to jakie nowe kompetencje i jaką wrażliwość powinno się kształtować w ramach szkolnej edukacji historycznej?



Medialab - hub edukacyjny?

4 września 2013 wziąłem udział w „Zlocie medialabowym” – imprezie poprzedzającej czwarty już Obóz Kultury 2.0, jaki odbył się w tym roku w Opolu. W Wystąpieniu poinformowałem krótko o funkcjonowaniu Medialabu Gdańsk, w zastępstwie Sławomira Czarneckiego i przedstawiłem swoją wizję funkcjonowania medialabu jako miejsca/przestrzeni/instytucji, która zajmowałaby się edukacją medialną i informacyjną oraz rozwojem kompetencji cyfrowych.

Przedstawiłem, na jakich poziomach można by traktować Medialab jako laboratorium edukacyjne, oczywiście laboratorium medialne:

- laboratorium materiałów,
- laboratorium narzędzi,
- laboratorium kompetencji,
- laboratorium krytycznego odbioru,
- laboratorium nowej humanistyki,
- laboratorium uczestnictwa.

Próbowałem także zdefiniować cele edukacyjne, do jakich w trakcie medialabowych działań moglibyśmy dążyć, oczywiście poza rozwijaniem kompetencji cyfrowych:

- zabawa z mediami,
- rozwiązywanie lokalnych problemów,
- przetwarzanie rzeczywistości, poszerzanie pola wolnej kultury,
- uczenie z innymi, promowanie wartości.

Zwróciłem jednak uwagę, że aby edukacyjne działania medialabowe były skuteczne, niezbędne jest zachowanie odpowiednich warunków. Sformułowałem je w formie zawołań:

- postaw na amatorstwo,
- postaw na komunikację,
- postaw na interdyscyplinarność,
- postaw na otwartość,
- postaw na wirusowość,
- (nie) profesjonalizacja medialabów.

Rozwinięcie wszystkich punktów znajduje się w [zarejestrowanym wykładzie ze zlotu, dostępnym na Vimeo.](#)



POSZUKIWANIA
EDUKACYJNE



Łukasz Mirocha

Filozof, geek. Związany z Wydziałem "Artes Liberales" Uniwersytetu Warszawskiego. Zajmuje się filozofią nowych technologii, zwłaszcza estetyką mediów cyfrowych oraz społecznymi i kulturowymi skutkami interakcji człowieka i nowoczesnych technologii. Członek redakcji magazynu technologicznego iMagazine. Współpracował z 4CF, Kulturą Liberalną, Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku oraz Narodowym Instytutem Audiowizualnym. Uczestnik wielu krajowych i międzynarodowych wydarzeń naukowych oraz biznesowych, rozgrywających się na styku człowieka nowoczesnych technologii, m. in. Digital Humanities Summer School Switzerland, Chicago Colloquium on Digital Humanities and Computer Science, IFA 2012 Berlin, Pioneers Festival Vienna 2013. Prowadzi blog: Człowiek i Technologie.

“Trudno nie korzystać z dobrodziejstw, oferowanych przez nowoczesne technologie komunikacyjne. Oczywiście coraz trudniej jest rozdzielić to, co wirtualne i realne, funkcjonujemy w poszerzonej przestrzeni, gdzie nasza tożsamość cyfrowa i rzeczywista zlewają się ze sobą. Powinniśmy jednak pamiętać, że internet nie zapomina i podobnie jak w świecie realnym - nie istnieją tam zupełnie darmowe usługi”.

Chmury danych

ROZMOWY

Grzegorz D. Stunża - W jednym z tekstów dla Narodowego Instytutu Audiowizualnego piszesz, że potrzebujemy nowej filozofii cyfrowego archiwum. Jak do archiwizacji rosnącej ilości danych powinny podejść państwowe instytucje, a jak przeciętny Kowalski i Kowalska?

Łukasz Mirocha - Z punktu widzenia państwa Kowalskich kluczową powinna być troska o archiwizację wrażliwych danych znajdujących się w pamięci ich urzędzeń - wykonanie kopii zapasowych na zewnętrznym dysku lub w coraz bardziej popularnych usługach przechowywania danych w chmurze. Zwłaszcza, że koszt tego typu operacji maleje wraz z rosnącą pojemnością nośników cyfrowych. Niemniej ważną kwestią jest również świadomość istotnego faktu - znaczna ilość danych, które wydają się „należeć” do nas, jest de facto zarządzana przez zewnętrzne podmioty np. portale społecznościowe, usługodawców poczty e-mail, muzyki strumieniowej etc. Osobiste cyfrowe archiwum nie składa się wyłącznie z kolekcji zdjęć czy biblioteki ulubionej muzyki przechowywanych na dysku naszego laptopa - w jego skład wchodzi także coraz istotniejsza cyfrowa tożsamość, a więc ślady naszej aktywności internetowej, bankowej oraz praktyki korzystania z urzędzeń komputacyjnych (komputery, smartfony, tablety). Bardzo ważną rolę odgrywa edukacja i lobbing, mający na celu wykształcenie modeli szerokiego dostępu i możliwości edycji tego typu danych.

Państwowe instytucje powinny z kolei równoważyć praktyki związane z archiwizacją danych oraz zapewnieniem możliwie łatwego dostępu do tych zbiorów. Nawet najlepsze archiwum filmowe czy ikonograficzne, spełnia jedynie część swojej funkcji, jeśli nie umożliwia Kowalskim swobodnego przeszukiwania i przetwarzania zgromadzonych w nim materiałów. Mam na myśli zarówno kwestie techniczne, jak i np. regulacje prawne, związane z dostępem oraz możliwościami wykorzystania i dystrybucji konkretnych treści.

gds - Czy powinniśmy obawiać się podmiotów, które zarządzają naszymi danymi? Coraz trudniej nie korzystać z serwisów społecznościowych, jeśli chcemy podtrzymywać relacje ze znajomymi czy fanami tworzonych przez nas kanałów informacyjnych. Coraz trudniej również oderwać cyfrową tożsamość od tożsamości, której nie budujemy z wykorzystaniem kanałów medialnych (czy, pomijając kwestie eksperymentowania z tożsamością, da się to co cyfrowe odróżnić od niecyfrowego? Przecież w codziennym życiu również przybieramy w różnych rolach różne maski). Czy „pożeracze danych”, jak nazywają ich w książce o tym samym tytule Kurz i Rieger, zawładną naszym życiem? Jakie możliwości mają przeciętni obywatele korzystający z sieci, żeby nie oddawać się zupełnie firmom gromadzącym dane, jednocześnie mogąc korzystać z dobrodziejstw sieciowych technologii? Czy państwo może coś w tej kwestii dla nas zrobić?

ŁM: Trudno nie korzystać z dobrodziejstw, oferowanych przez nowoczesne technologie komunikacyjne. Oczywiście coraz trudniej jest rozdzielić to, co wirtualne i realne, funkcjonujemy w poszerzonej przestrzeni, gdzie nasza tożsamość cyfrowa i rzeczywista zlewają się ze sobą. Powinniśmy jednak pamiętać, że internet nie zapomina i podobnie jak w świecie realnym - nie istnieją tam zupełnie darmowe usługi. Bardzo często walutą, którą płacimy za korzystanie z darmowych serwisów i usług, są udostępniane przez nas informacje oraz dane na temat naszej aktywności sieciowej. Pamiętajmy, że mogą stać się one przedmiotem szeroko pojętej analizy zarówno przez sektor komercyjny w celach biznesowych jak i podmioty rządowe w celach, które trudno jednoznacznie określić. Autorzy recenzowanej przeze mnie na blogu "Człowiek i Technologie" książki „Pożeraczy Danych”, podkreślają, że trudno wyobrazić nam dziś sobie dalekosiężne konsekwencje totalnej analizy naszych cyfrowych śladów, która już obecnie umożliwia stworzenia kompletnego profilu osobowościowego użytkownika. Dlatego powinniśmy świadomie "zarządzać" naszym cyfrowym wizerunkiem, ograniczając sieciowy ekshibicjonizm - dwa razy zastanowić się, zanim założymy kolejny profil na portalu społecznościowym, udostępniemy krępujące zdjęcie, czy w zamian za "darmową usługę" podamy szereg wrażliwych danych. Kwestie te są szczególnie krytyczne w przypadku ludzi młodych i dzieci, które powinny mieć zagwarantowane prawo do świadomego wkroczenia w cyfrowe uniwersum, stąd mieszane uczucia wywołują u mnie zdjęcia niemowlaków udostępniane przez ich rodziców. Pamiętajmy też, że na przestrzeni ostatniej dekady internet bardzo się zmienił, nie jest to już wyłącznie egalitarna przestrzeń wolnej wymiany myśli i wiedzy, a jeden z rynków, wart miliardy dolarów. Bycie świadomym konsumentem w ramach tej przestrzeni i odpowiedzialność za bezpieczne korzystanie z dobrodziejstw cyfrowego świata, spoczywa w dużym stopniu na nas samych.

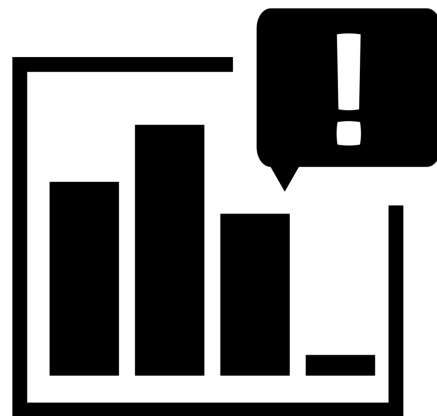
gds: Zgadzam się, że świadome zarządzanie jest konieczne. Kwestia wrzucania zdjęć do sieci chyba zawsze będzie dyskusyjna - bo czy dla mojego dziecka, którego fotografie znajdują się w sieci niemal od urodzenia, istnienie tych zdjęć i możliwość ich odszukania, będą miały znaczenie? Pewnie z perspektywy internetowych biznesów tak, ale w świecie, który skłania się ku sieciowym usługom i gromadzeniu danych, nie ma chyba większego znaczenia, czy mam prywatne archiwum zdjęć np. na Flickrze, czy dostępne dla znajomych na Facebooku. W obu przypadkach oddałem dane, w dodatku moja córka w przyszłości może nie czuć żadnych oporów przed publikacją kolejnych zdjęć, jeśli trend się utrzyma, ponieważ coś, co dla nas jest cyfrowym ekshibicjonizmem i walutą za dostęp do usług, dla niej może być normalnym funkcjonowaniem w poszerzonej rzeczywistości. Ostatnio czytałem o analizowaniu przez Facebooka statusów, które nie zostały udostępnione lub przed publikacją były edytowane przez nadawców. Wychodzi na to, że nie wystarczy już dbanie o to, co po publikacji, ale liczy się też to, co przed. Wyjdę na fana spiskowych teorii, ale jeśli takie praktyki mają miejsce, to wklepywanie liter w edytorze tekstu może być oddawaniem danych i nie mamy pewności, kto czyta lub będzie w przyszłości czytać nasze notatki w smartfonie, tablecie itp.

W ubiegłe wakacje wziąłem udział w rozmowie z Piotrem Czernym i Jarosławem Lipszycem, która odbyła się w ramach festiwalu „Literacki Sopot”. Jarosław proponował, by tworzyć alternatywne sieci wymiany danych, a zwłaszcza skupić się na własnych serwerach poczty.

Czy potrzebujemy drugiego internetu lub internetów, żeby wyjść z pułapki sieciowego panoptikonu, którego strażnicy w dodatku handlują naszymi danymi i wizerunkiem, a ich lornetki pozwalają dostrzec nawet to, czego jeszcze nie wrzuciliśmy do sieci?

ŁM: Zgadzam się z postulatem Jarka Lipszyca na poziomie ideologicznym. Nie wierzę jednak w rozpowszechnienie tego typu praktyk na skalę masową. Podmioty dostarczające nam “darmowych” usług wkładają wiele trudu w zapewnienie bezproblemowego doświadczenia użytkownika oprogramowania czy urządzeń. Wiele firm tworzy nawet mniej lub bardziej zamknięte ekosystemy sprzętowo-aplikacyjne, w ramach których wymiana informacji przebiega praktycznie bez udziału użytkownika. Kowalskiemu pozostaje jedynie cieszyć się z użytkowania tych rozwiązań. Pokusa „oddania się w ręce” wielkich korporacji w zamian za wygodę korzystania z ich produktów jest oczywiście ogromna.

Uważam, że każdy z nas powinien odpowiedzieć sobie na szereg pytań i odnaleźć własną równowagę między wolnością i ochroną danych, a wygodą korzystania z gotowych i zamkniętych rozwiązań. Odpowiednia edukacja w zakresie kompetencji informatycznych, informacyjnych i medialnych może stać się ważnym elementem tego procesu. Prawda jest taka, że nie trzeba posiadać od razu kompetencji specjalisty baz danych czy webdesignera by założyć własną skrzynkę pocztową czy zarządzać serwerem plików. Kwestią krytyczną jest natomiast informowanie społeczeństwa o możliwym wyborze ekosystemu sprzętowo-aplikacyjnego. Chodzi po prostu o to, by Google nie było synonimem wyszukiwarki i stroną startową, Windows jedynym słusznym systemem operacyjnym, a iPad jednym modelem tabletu. Oprócz niewątpliwie popularnych komercyjnych rozwiązań, istnieją alternatywy open-source’owe oraz produkty i usługi niezależnych studiów developerskich i start-upów. Modele uczestnictwa w cyfrowym uniwersum powinny być konsekwencją dokonania świadomych wyborów.



Jak zrobić booksprint?

W ciągu ostatnich kilku lat można było zauważyć wysyp różnych nowych lub określanych jako takie, form produkcji wiedzy. “Barkampy, hakerspejsy, medialaby, bukspriny” i wiele innych. Ostatni z wymienionych przykładów jest na tyle prosty i szybki w przygotowaniu, że pomyślałem o przygotowaniu wskazówek dla chcących zorganizować takie „książkowe biegi”. Zwłaszcza, że już kiedyś pokusiłem się o garść porad na temat ich organizacji.

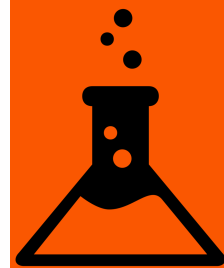
Przeczytaj również [poradnik Centrum Cyfrowego](#), przygotowany jakiś czas po napisaniu przeze mnie tekstu, po booksprincie, w którym w pewnym sensie wziętem udział, przygotowując wcześniej drobną część materiałów.

Czym jest booksprint?

Zanim zacznę prezentować wskazówki, powinniśmy wyjść od samego pojęcia. W niektórych źródłach (booksprint.net) można dowiedzieć się, że booksprint to wspólne przygotowywanie książki w trzy do pięciu dni, bez wcześniejszych przygotowań. To wyjaśnienie jest mocno ograniczające. Booksprint może trwać kilka dni, może być też jednodniowym, kilkugodzinnym spotkaniem. Możemy dopiero w trakcie spotkania zdecydować, o czym dokładnie piszemy, jak chcemy to zrobić – i to sprawdzi się, jeśli mamy więcej czasu, np. kilka dni wspólnej pracy. Możemy także śmiało rozpocząć przygotowania do bookspryntu wcześniej. Np. dzięki sieciowym kanałom komunikowania, ustalając temat, zakres tekstów składowych, ich formę, podział na role – np. czy każdy przygotowuje oddzielny tekst, czy może zgadzamy się na przekształcanie szkiców (każdy ma dostęp do wszystkiego) aż do osiągnięcia zamierzonego efektu? Warto podejść do wspólnego pisania elastycznie i dopasować sposób pracy do celu przygotowywania publikacji, możliwości czasowych uczestników i organizatorów, budżetu (jeśli istnieje, np. na złożenie publikacji) i efektu, jaki zamierzamy osiągnąć.

Od czego zacząć?

Punktem wyjścia jest temat. Czy wypracujemy go podczas spotkania, czy wcześniej, wszystko zależy od uczestników i organizatorów. Można przy starcie wpaść w pułapki, z których trudno się uwolnić, pisałem o tym wcześniej, dlatego jasne zdefiniowanie celu publikacji, dobór osób (nie zawsze można sobie pozwolić na udział wszystkich zainteresowanych, to może skutkować końcem bookspryntu, zanim jeszcze się zaczął) i podział pracy to kwestie niezwykle istotne. Wartościowa może być burza mózgów – np. po ustaleniu tematu publikacji rzucamy hasła, które powinny się w niej znaleźć, następnie dzielimy się zadaniami. Decydujemy, kto przygotowuje tekst na określony temat oraz kto odpowiada za hasła do słowniczka (jeśli decydujemy się na jego stworzenie).



MEDIALAB

Komunikacja – podstawowa sprawa

Z założenia booksprint opiera się na fizycznym spotkaniu. Gromadzimy się w jednym miejscu ze swoimi netbukami, laptopami, tabletami itp. itd., na czym tylko da się pisać i piszemy do upadłego. W praktyce może to być jednak bardzo trudne. W booksprincie „Podziel się spadkiem” na spotkaniu pojawiło się zaledwie kilka osób, z czego cztery musiały po kilku godzinach wyjechać. Udało nam się zatem ustalić ramy publikacji, zdefiniować tematy poszczególnych tekstów i zbudować słownik, dzieląc się zadaniami co do jego wypełnienia. Osoby, które nie przybyły na spotkanie, pracowały zdalnie, zobowiązując się do przygotowania tekstów w określonym terminie.

Dlaczego potrzebna jest koordynacja?

Wyobrażam sobie booksprint, który nie potrzebuje koordynatorów. Praktyka jednak przeczy nieco mojemu wyobrażeniu. Kiedy liczy się czas, a publikacja ma być jak najbardziej wartościowa i przystępna dla określonej grupy czytelników, nie można sobie pozwolić na budowanie miesiącami, jak np. w przypadku „Wikipedii”, gdzie czas nie gra specjalnej roli. Do zadań koordynatorów należy zaproponowanie tematu lub zebranie propozycji potencjalnych uczestników, decyzja co do tematu lub wybór sposobu jej podjęcia np. przez cały zespół. Koordynatorzy powinni również na bieżąco zbierać ustalenia, podsyłać je uczestnikom, zwłaszcza jeśli niektóre osoby uczestniczą zdalnie w projekcie i dbać o dotrzymywanie terminów. Z doświadczenia wiem, że temat wybrany wcześniej, przed spotkaniem i choćby częściowo narzucony uczestnikom, bez możliwości podejmowania wielogodzinnej dyskusji na jego temat, dobrze się sprawdza. Niezłym pomysłem jest też zaproszenie do współpracy osób, które interesują się tematem, ewentualne zapytanie ich o polecenie kogoś jeszcze. Zupełnie otwarty booksprint może się oczywiście sprawdzić, ale pod warunkiem, że mamy dużo czasu i cierpliwości (kolejny raz odsyłam do wcześniejszego tekstu).

Technikalia – jakich narzędzi używać?

W „Podziel się spadkiem” dobrze sprawdziła się lista dyskusyjna jako kanał informacyjny dla uczestników, gdzie koordynatorki publikowały ważne informacje, ustalenia zespołu itp. Było to również dobre miejsce do proponowania tematów na teksty. Jeśli chodzi o samo pisanie, które chociaż miało się odbywać przez dwa dni, faktycznie trwało kilka godzin i pracowaliśmy później w sieci, użyliśmy wiki. Okazało się, że to dobre narzędzie, które dość łatwo pozwala na zebranie tekstów, skategoryzowanie ich i edytowanie. Wymagało jednak instalacji na serwerze.

W pierwszym booksprincie, w jakim wziąłem udział w Centrum Cyfrowym, jeszcze przed spotkaniem skorzystaliśmy z pada. Narzędzie proste, łatwo edytuje się teksty i wspólnie pracuje. Niestety, na skutek awarii zniknęły wszystkie nasze wstępne dyskusje, co mogło

być przyczyną późniejszych trudności. Dlatego koniecznie myślcie o kopiach, archiwizujcie ustalenia, dyskusje, ułatwi to szybkie osiągnięcie celu. W Fundacji Nowoczesna Polska, w trakcie pracy nad zbiorem „Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia”, część tekstów przygotowaliśmy w booksprintowej formie, pracując wspólnie przez kilka godzin na bazie wcześniej przygotowanych materiałów. Wówczas użyliśmy Google Dokumenty, do tego przydał się rzutnik, dzięki czemu niektóre części dokumentu mogliśmy wyświetlać i wspólnie omawiać. Łączyliśmy zatem synchroniczną pracę w sieci z różnych komputerów ze wspólną pracą i dyskusją w jednym, fizycznym miejscu.

Podczas warsztatu poświęconego wypracowaniu warunków brzegowych podmiotowości w dobie cyfrowej w trakcie ubiegłorocznego „Kongresu obywatelskiego” w pewnym sensie również działaliśmy booksprintowo. Pracowaliśmy, przygotowując hasła, istotne zdaniem uczestników w określonym temacie, wypisywane na karteczkach, przyklejane do tablicy. Na tej podstawie koordynatorzy, konsultując z uczestnikami, tworzyli listę najważniejszych zagadnień. O ile w trakcie booksprintu w CC również użyliśmy tej metody, to nie zdaje ona egzaminu w trakcie kilkugodzinnego spotkania. Jeśli można skorzystać z pada, Google Docs czy innego narzędzia, gdzie wszyscy mogliby współuczestniczyć w tworzeniu listy, do tego byłaby wyświetlana na dodatkowym ekranie, praca mogłaby być zdecydowanie bardziej efektywna. I bardziej demokratyczna. I tak staraliśmy się pracować w dwóch booksprintach organizowanych pod szyldem “Medialab - pracownia edukacji i kultury”.

Czego się wystrzegać?

Trzeba wiedzieć, po co organizujemy booksprint. Jeśli nie mamy pomysłu, chcemy go dopiero wypracować, lepiej odpuścić. Booksprint nadaje się do zebrania wiedzy, doświadczeń z określonego obszaru, zaprezentowania ich wspólnie przez grupę zapaleńców, znawców tematu, osoby interesujące się danym obszarem, nawet, jeśli wciąż się uczą.

Nie decydujcie się na przypadkowe spotkanie osób, które mogą mieć znacząco różne poglądy. Zwłaszcza, jeśli temat nie jest wybrany i uczestnicy nie zadeklarowali się wstępnie co do tematów tekstów, jakie zamierzają przygotować. Unikniecie w ten sposób rozsypania się booksprintowej pracy i dojdziecie prawdopodobnie bezpiecznie do książkowej mety.

Jeśli możecie skorzystać z nowych technologii, darujcie sobie karteczki, plansze itp. Oczywiście, wszystko zależy od sytuacji. Jeśli jednak czas jest istotny, „zabawy” z długopisem, późniejsze przepisywanie itp. wydłuży Waszą pracę. Może być też frustrujące dla uczestników, którzy będą znudzeni czekać, aż koordynatorzy przepiszą z kartek na tablicę, potem ktoś przepisze do dokumentu tekstowego itd.

Rozpoczynanie pracy tylko dlatego, żeby coś powstało, nie ma sensu. Celem booksprintu jest zebranie ciekawych, interesujących i użytecznych materiałów, które przydadzą się określonej, nawet jeśli szerokiej, grupie ludzi (i nawet, jeśli niektóre teksty przydadzą się jednemu, inne drugiemu).

Nie planujcie zarabiania na książkowych sprintach. Bądźcie ludźmi, wypuście materiały na wolnej licencji i dajcie innym wzorować się na Waszej pracy

Dlaczego warto organizować bookspriny?

Warto dzielić się wiedzą. W zabieganym świecie trudno się spotkać w gronie pasjonatów, jeśli zatem jest okazja, udało Wam się zdobyć parę groszy na dojazd uczestników, coś do przegryzienia w przerwie i niemało litrów kawy lub zielonej herbaty, działajcie. Oczywiście, o ile znajdą się ludzie, którzy zechcą później przeczytać efekty Waszej roboty. Chociaż nawet pisanie przez awangardę dla awangardy lub zainteresowanych niszowymi dziedzinami dla nich samych, ma walory edukacyjne i kto wie, może komuś kiedyś się przyda, albo zachęci do zajęcia się konkretną tematyką?



Zdjęcie przedstawia uczestników w trakcie booksprintowego pisania publikacji “(Nie)bój się bloga. Jak wykorzystywać blog w edukacji”. Fot. gds CC BY-SA.



Grzegorz D. Stunża

Adiunkt w Pracowni Edukacji Medialnej w Zakładzie Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych w Instytucie Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego. Autor serwisu edukatormedialny.pl. Współpracuje z Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Fundacją Nowoczesna Polska i Instytutem Kultury Miejskiej. Stypendysta Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w zakresie edukacji i animacji kultury (lipiec - grudzień 2013). Współtworzy Medialab Gdańsk.

Rozmowa pierwotnie ukazała się 26 stycznia 2014 w portalu trojmiasto.pl pod tytułem “Naukowiec: ‘Dzieci i rodzice mijają się w sieci’”. Przeprowadził ją redaktor Łukasz Stafiej.

Mijamy się w sieci

ROZMOWY

Łukasz Stafiej: Trwają ferie, dzieciaki spędzają godziny przed ekranami - jak nie laptopów, to tabletów czy komórek podłączonych do Internetu. Co w tej sieci robią?

Grzegorz D. Stunża: Przygotowania do badania z 2012 roku "Dzieci sieci - kompetencje komunikacyjne najmłodszych" pozwoliły nam na zgromadzenie danych, które wskazywały m.in. na serwisy z grami. Mówię o drugim etapie edukacyjnym, czyli uczniach klas 4-6 szkoły podstawowej. Swoją uwagę powinniśmy jednak coraz mocniej kierować również w stronę takich miejsc, jak serwisy społecznościowe, m.in. Ask.fm. Przy czym tu stawiałbym głównie na gimnazjalistów.

ŁS: Już nie Facebook?

gds: W Ameryce odływ z Facebooka jest coraz bardziej wyraźny. Tak jak u nas - mało nastolatków ma ochotę korzystać z serwisu, gdzie są ich rodzice i dziadkowie, mający podgląd na ich interakcje z rówieśnikami. Poza tym Facebook przegrywa batalię o uwagę młodych, która jest oparta na pośrednim nawiązywaniu kontaktów. Tzw. "łańcuszki szczęścia" czy ankiety wrzucane sobie nawzajem na profile można teraz zastąpić działaniami właśnie w Ask.fm. Wygląda to na bezpośrednią komunikację, ale tak naprawdę, jeśli wszystko polega na stawianiu pytań i oczekiwaniu odpowiedzi, to można odnieść wrażenie, że młodzi boją się komunikować wprost. Takie "podchody" są zdecydowanie bardziej bezpieczne i mniej angażujące niż próba bezpośredniego zwrócenia się do kogoś w prywatnej wiadomości czy przy kontakcie twarzą w twarz.

ŁS: Młodzi nie potrafią normalnie ze sobą rozmawiać?

gds: Niektórzy uważają, że dzisiejsi gimnazjaliści mają problem z relacjami w świecie niezapośredniczonym medialnie. Z komórki, tabletu czy laptopa, i to za pośrednictwem specjalnego serwisu, łatwiej się wypowiadać niż rozmawiając bez ekranu. Warto jednak pamiętać, że sieciowe kontakty bardzo często prowadzą do fizycznych spotkań. Oczywiście, z perspektywy kogoś, kto wisi na trzepaku, kopał piłkę i spadł kilka razy z drzewa, albo tłukł się ze znajomymi z podwórka, zapośredniczenie kontaktów przez media może wydawać się przerażające. Nie demonizowałbym jednak korzystania z sieci tak, jak twórcy kampanii "Wyloguj się do życia". Internet może być ogłupiający, jeśli tylko na surfowaniu po nim będzie polegać spędzanie wolnego czasu. Ale równie dobrze zbyt długie siedzenie w kinie czy teatrze nie byłoby niczym dobrym. Powinniśmy sobie uświadomić, że na dobre wchodzimy w erę mobilnych urządzeń dostępu i tak naprawdę młodzi

wychodzą z domów, sprzed ekranów, ale Internet mają coraz częściej w kieszeni i ten trend będzie się rozwijać.

ŁS: Młodzi potrafią krytycznie odbierać treści w sieci?

gds: Niestety. Młodzi nie odbierają treści internetowych krytycznie. Raport Fundacji Orange sprzed kilku miesięcy pokazuje, że 25 proc. nastolatków w wieku 14-19 lat nie ma potrzeby weryfikowania informacji z Internetu. Co oznacza, że co czwarty nastolatek wierzy w to, co przeczyta w sieci. Ale nie to jest chyba najbardziej niebezpieczne. Zdecydowanie groźniejsze wydaje mi się, że nastolatki nie są ekspertami w szukaniu informacji i nie tylko wierzą w to, co znajdują, ale docierają tylko do tego, co pierwsze pojawi się na ekranie.

ŁS: Ale na portalach społecznościowych zdają się bardzo świadomymi użytkownikami. Swój wizerunek budują profesjonalnie.

gds: Traktują to bardzo poważnie. Publikowanie przez gimnazjalistów zdjęć w sieci, uzupełnianie profili w serwisach społecznościowych jest bardzo ważne. Profile to wizytówki, "podkręca się" swoje zainteresowania, wzmacnia wizerunek i buduje jednocześnie własną tożsamość. I to zupełnie naturalne - zapewne obaj robimy podobnie. Przy czym w działaniach uczniów podstawówek i gimnazjów - mówię o przebadanych w projektach "Dzieci sieci" profilach np. facebookowych - widać chaos w zakresie bezpieczeństwa. Niektórzy blokują obcym dostęp do zdjęć, ale jednocześnie pozwalają się komukolwiek na zdjęciach oznaczać. Inni blokują oznaczanie, ale zobaczymy wszystkie opublikowane fotografie i statusy. Niemal każdy z badanych profili prezentował zdjęcie pozwalające na rozpoznanie osoby, a adres profilu zawierał imię i nazwisko. Jeśli dodać do tego nazwę miasta i szkoły oraz listę znajomych, możemy łatwo dotrzeć do wielu młodych ludzi. Nie zdają sobie sprawy z potencjalnych zagrożeń, chociaż też nie wyolbrzymiałbym ich. Kiedyś więcej dzieci biegało po podwórku i nie oznaczało to, że grozi im od razu wielkie niebezpieczeństwo.

ŁS: Dużo dzieciaków wchodzi na strony z treścią, która nie jest przeznaczona dla nich, m.in. erotyczną?

gds: W dobie powszechnego bombardowania seksualnymi komunikatami możemy założyć, że niemało dzieci i nastolatków odwiedza takie strony. Po części powoduje to na pewno ciekawość, kwestie związane z dojrzewaniem płciowym. Nie stawiałbym jednak ewentualnego wchodzenia na takie strony jako największego problemu. Wydaje mi się nawet, że nastolatki mogą trafiać na takie strony często bez swojej woli - przez ukryty odnośnik, reklamę w serwisie, gdzie chcą pobrać grę lub pograć przez przeglądarkę. Stawiałbym to w szerszym kontekście bezpiecznego korzystania z sieci. Bo młodzi często nie identyfikują reklamy innej niż typowa reklama telewizyjna czy gazetowa jako reklamy, co może ich narażać np. na koszty. Tak jak wtedy, gdy nie czytają regulaminów smsowych konkursów itp.

ŁS: Głośno ostatnio mówi się o problemie wrzucania przez nastolatki swoich półnagich albo i nawet nagich zdjęć do sieci. Zauważasz ten problem?

gds: W najnowszym badaniu "Dzieci sieci 2.0 - kompetencje komunikacyjne młodych" obejmującym kilkadziesiąt profili Facebooka tylko jeden, dziewczęcy, tagował jedno ze zdjęć tak, by znalazł się na fanpage'u prezentującym tzw. "dupeczki", drugie zdjęcie zostało tym tagiem oznaczone przez skrytego wielbiciela. Co ciekawe, były to dość typowe zdjęcia nastolatka, bez nagości, niewyzywające. Oczywiście nie twierdzę, że problem nie istnieje, warto jednak, zanim negatywnie ocenimy tego typu działania jako traktujące przedmiotowo młode dziewczyny, zwrócić uwagę, że młodzi chcą się podobać i chcą oglądać tych, którzy podobają się innym. To ostatnie widać w polubieniach dokonywanych przez chłopców na różnorodnych fanpage'ach. Młodzi różnie realizują potrzebę zaistnienia, uczestnictwa w społeczności, docenienia. To wygląda niejednokrotnie smutno, ale Internet daje im czasem szansę, której być może nie mają poza siecią. Naszym zadaniem powinna być rozmowa o tym z nastolatkami, ale bez mówienia im po prostu "nie, bo nie". Dzieci szukają dorosłych, którzy są w stanie wytłumaczyć im sieciowe kwestie jak kumple.

ŁS: Na portalach, które umożliwiają transmisję z kamerek internetowych niepełnoletnie dziewczyny posuwają się nawet dalej. Za pieniądze rozbierają się przed anonimowymi internautami.

gds: Handlowanie pięknem i seksem jest pewnie tak stare, jak nasz gatunek. Są nowe możliwości, są też i nowe zastosowania. Przemysł porno w kwestii sieciowych nowinek jest w awangardzie. Jeśli skala zjawiska jest spora, może to być dowód na to, że edukacja w zakresie bezpiecznego korzystania z sieci zawodzi. Nie znam przyczyn, dla których więcej młodych ludzi niż kiedyś miałyby chcieć pokazywać swoje ciało obcym i na tym zarabiać. Wiem natomiast, że jeśli jedna czwarta nastolatków wierzy świącie we wszystko, co znajdą w internecie, to zapewne wielu z nich nie ma pojęcia, albo nie myśleli o tym, że co wpadnie do sieci, już w niej zostaje. I warto byłoby uświadomić nastolatków, że za kilka lat ktoś może skorzystać z ich nagrań, prezentując szerszej publiczności. Co ja mówię! Że to się dzieje już teraz i że seans pokazany kilku zalogowanym gościom trafi zapewne do serwisu z pornografią.

ŁS: Może to wynaturzona postać pragnienia zaistnienia w sieci jakkolwiek? Niektórzy przekonują i są przekonani, że jak nie ma cię w sieci, to nie istniejesz.

gds: Przyglądałem się funkcjonowaniu młodzieży w serwisach społecznościowych i nie miałem takiego odczucia. Są osoby, które nie mają konta np. na Facebooku i nie odczuwają z tego powodu straty. Trudno chyba też o takiej mówić, jeśli Facebook czy Ask.fm funkcjonują jako podtrzymywanie znajomości i nawiązywanie nowych, ale też w dużej mierze jako wizytówki i listy kontaktów.

ŁS: Rodzice zdają sobie sprawę z internetowych zagrożeń czyhających na dzieci?

gds: Niestety nie. Rodzice inaczej korzystają z sieci. Dla nastolatków mail to przeżytek, dla ich rodziców główny kanał komunikowania. Serwisy społecznościowe są dla rodziców na którymś z kolei

miejscu w rankingu spędzania czasu w sieci, dla młodych na pierwszym. W pewnym sensie dzieci i rodzice mijają się w sieci, a to sprawia, że rodzice z wiekiem coraz rzadziej próbują prezentować cokolwiek młodym. Nie pokazują im możliwości korzystania z Internetu, ponieważ boją się, że narażą się na śmieszność, albo że dzieci po prostu wiedzą i umieją więcej. Okazuje się, że to często nieprawda, bo sprawność korzystania z interfejsów i wchodzenia na kolejne strony niewiele ma wspólnego z krytyczną oceną treści i z wyobraźnią, która w przypadku unikania potencjalnych zagrożeń jest niezbędna. Doświadczenie rodziców, nie tylko związane z Internetem, mogłoby być sporym wsparciem dla świadomego korzystania z sieci przez młodych.

ŁS: W jaki sposób rodzice mogą kontrolować funkcjonowanie swoich dzieci w sieci?

gds: Wchodzimy na grząski grunt. W ubiegłym roku w ramach gdańskiego BiblioCampu prowadziłem wspólnie z Anną Miler warsztat dla dzieci ze szkoły podstawowej w jednej z bibliotek. Rozmawialiśmy o bezpieczeństwie, prawach internautów. Pokazaliśmy im, że można wyczyścić historię odwiedzanych stron i to było dla dzieci wielkie wydarzenie. Część z nich cieszyła się, że mama nie będzie mogła teraz sprawdzać, na jakie strony wchodzili. Zdaliśmy sobie sprawę, że być może pozbawiliśmy rodziców jedynego znanego im narzędzia dbania o bezpieczeństwo ich dzieci w Internecie. Z drugiej strony korzystanie z sieci, chociaż zostawia ślady mocniejsze niż historia przeglądarki, kojarzy mi się z prywatną korespondencją. Nie chciałbym, żeby rodzice czytali moje listy oraz analizowali lektury, które przeczytałem. Można oczywiście mówić, że Internet to co innego, że czai się w nim masa zagrożeń, ale jeśli ulegniemy histerii, która kieruje nas w stronę nadkontroli i w ciągłe niedowierzanie w działanie przez dzieci w dobrej wierze, odejdziemy całkowicie od ideałów pierwszych internautów. Rodzice mogą sprawdzać logi w domowym routerze, ustawić wysyłanie powiadomień na skrzynkę pocztową, za pomocą specjalnych programów zablokować słowa kluczowe, konkretne strony, wprowadzić limit dostępu do Internetu. Będzie to jednak działanie przypominające decyzje wielu polskich szkół, które nie udostępniają uczniom wi-fi czy korzystają z kontroli rodzicielskiej na komputerach i w szkolnej sieci, a uczniowie mają przecież coraz częściej dostęp dzięki urządzeniom z własnej kieszeni.

ŁS: Inwigilacja to nie jest najlepsza metoda edukacyjna.

gds: Tak można traktować więźniów, a jeśli zależy nam na przyszłości, powinniśmy sięgnąć do wspomnianych badań i zastanowić się, jak kształcić do krytycznego odbioru treści medialnych i do większego zaangażowania w tworzenie treści. Tylko dziesięć procent nastolatków tworzy i publikuje w sieci. Nigdy w historii wszyscy nie byli twórcami, ale zachęcanie do wykorzystywania twórczego potencjału Internetu jest jak uczenie dzieci programowania - niewiele z nich zostanie programistami, będą się jednak uczyć logicznego myślenia. A logiczne myślenie, wyobraźnia, krytyka i kreatywność są i nam, i młodym ludziom bardzo potrzebne, jeśli nie chcemy zbudować społeczeństwa internetowych naiwniaków, karanych za bezmyślność przez nadzorujących ich sieciowe poczynania.

**OGROMNIE DZIĘKUJĘ WSZYSTKIM, KTÓRZY WSPARLI MNIE
W PRZYGOTOWYWANIU PUBLIKACJI I POŚWIĘCILI SWÓJ CENNY
CZAS.**

**DZIĘKUJĘ INSTYTUTOWI KULTURY MIEJSKIEJ ZA WSPARCIE
WYDAWNICZE, A BARTOSZOWI MIODUSZEWSKIEMU I DR. ALKOWI
TARKOWSKIEMU ZA POMOC W STARANIACH O STYPENDIUM, DZIĘKI
KTÓREMU POWSTAŁA NINIEJSZA PUBLIKACJA.**

Wykorzystane piktogramy, pobrane ze strony [The Noun Project](#):

* strona tytułowa:

- “rozszerzenie ekranu” - Travis Yunis, domena publiczna,
- “signal” - Berkay Sargin, CC BY.

* Oznaczenia rozmów i komentarzy:

- “speech bubble” - Blake Thompson, CC BY,
- “dialog” - Reed Enger, CC BY.

* Oznaczenia kategorii tekstów refleksyjnych:

- “education” - Pete Fecteau, CC BY,
- “cave painting” - Anthony Firth, CC BY,
- “flask” - Murali Krishna, CC BY.

* Piktogramy na pozostałych stronach:

- “bowling” Juan Pablo Bravo, CC BY, s. 13,
- “chair” Michael Loree, CC BY, s. 17,
- “game” Henrik Lund Mikkelsen, CC BY, s.23,
- “texting” Luis Prado, CC BY, s.29,
- Bruno Castro, CC BY, s.37,
- “media” Benni, CC BY, s.40,
- “greenhouse” Erin Gillaspy, CC BY, s.51,
- The Noun Project, domena publiczna, s. 54,
- The Noun Project, domena publiczna, s. 58,
- “tools” Jeremy J Bristol, CC BY, s. 60,
- The Noun Project, domena publiczna, s. 63,
- “analytics” Shelton Davis, CC BY, s. 68.

edu|kacja