

Lucyna Maksymowicz
Adiunkt w Instytucie Pedagogiki
AP w Słupsku

DZIECKO W SPOŁECZEŃSTWIE INFORMACYJNYM

Od społeczeństwa agrarnego do informacyjnego – tytułem wprowadzenia

Kiedy byłam w wieku przedszkolnym w moim życiu nastąpiło dość istotne wydarzenie, bowiem moja rodzina przeprowadziła się ze wsi do miasta. Jednak nie sama zmiana miejsca zamieszkania zrobiła na mnie tak wielkie wrażenie. Zdecydowały o tym przede wszystkim lepsze warunki życia, w tym łazienka z wanną i ciepłą wodą, która leciała z kranu - nie trzeba było nosić jej ze studni. Jednak z jeszcze większym wzruszeniem, prawie po pięćdziesięciu latach, przypominam sobie moje pierwsze spotkanie z telewizją, czyli „zaczarowanym okienkiem”, z którego mówili do mnie Jacek i Agatka. Była to pierwsza dobranocka, która swoją premierę miała w Telewizji Polskiej 2 października 1962 roku. (Autorką serii była Wanda Chotomska, pacynki zaprojektował Adam Kilian, a głosu użyczyła Zofia Raciborska). W mojej wsi jeszcze bardzo długo nikt nie miał telewizora, potrzeba było czasu na to, aby telewizja i dostęp do programów stał się czymś naturalnym i powszechnie osiągalnym. Przypomnę, że najbardziej znane urządzenia służące komunikowaniu się pojawiły się na świecie zdecydowanie wcześniej niż w Polsce. Natomiast fakt pojawienia się urządzenia w kraju nie był równoznaczny z jego powszechnym użytkowaniem, czego przykładem była wspomniana telewizja. Wybrane dane podaję poniżej:

Tabela 1. Wybrane urządzenia komunikacyjne – rok ich pojawienia się w Polsce i na świecie (źródło: Józef Bednarek, Multimedia w kształceniu. Warszawa 2006)

urządzenie	świat	Polska
telefon	1876	1877
film	1894	1899 pierwsze otwarte kino
telewizja	1926	1939
tranzystor	1948	1961 pierwsza produkcja w Polsce
komputer	1948	1958

Współczesne pokolenie przedszkolaków może i często korzysta z urządzeń technicznych, których nie potrafią obsługiwać dziadkowie, niestety zdarza się, że nie znają ich także rodzice. Ilu z nas – pedagogów starszego pokolenia - potrafi przygotować prezentację multimedialną, tak popularną ostatnio formę wspomagającą proces nauczania, a tym samym wykazać się umiejętnością korzystania w praktyce z multimedialnego projektora i laptopa (komputera) oraz odpowiedniego oprogramowania (np. PowerPointa).

A tymczasem – jak zauważa Marcin Polak¹ – „w Polsce dochodzi do głosu hipermedialne pokolenie, które nie zna świata bez komputerów, telefonów komórkowych i dostępu do Internetu 24 godziny na dobę. Są to osoby urodzone po 1985 r., które dorastały w otoczeniu elektroniki, wideo, gier komputerowych czy telewizyjnych, odtwarzaczy muzyki (od walkmana po mp3 playera) i innych urządzeń multimedialnych”. Czy rzeczywiście część problemów pojawiających się w polskiej szkole można tłumaczyć faktem, iż nauczyciele (zwłaszcza z epoki „przed-cyfrowej”) oraz uczniowie posługują się innym językiem, inaczej zdobywają i przetwarzają informację? Rozwinę ten wątek w dalszej części artykułu.

Wypada więc podkreślić, że druga połowa XX wieku to epoka mediów elektronicznych. Radio, telewizja, komputery, a w końcu Internet, przyczyniły się do zniesienia barier komunikacyjnych. Świat stał się jedną globalną wioską (określenie McLuhana). Za pomocą kliknięcia myszką możemy zrobić zakupy,

¹ Marcin Polak, Cyfrowi tubylcy i imigranci. WWW.edunews.pl [5 lutego 2009]

opłacić rachunki, wysłać wiadomość czy uzyskać poradę. Z jednej strony nasze życie staje się wygodniejsze, z drugiej strony czyhają zagrożenia. Współczesne pokolenie określane przez Zbyszka Melosika² generacją typu X i Y, jest mniej zaradne, ma wiedzę i nieograniczony dostęp do informacji, lecz brakuje codziennych życiowych umiejętności. Warto zapamiętać spostrzeżenie Czesława Miłosza, że „Obyczaj cywilizacji jest kruchy. Wystarczy nagła zmiana warunków i ludzkość wraca do stanu pierwotnej dzikości”.³

Wynalezienie Internetu sprawiło, że cały świat został opleciony siecią informacji, które napływają nieustannie i nabierają coraz większego znaczenia w każdej dziedzinie naszego życia. 50 % zatrudnionych ludzi należy do sektora informacyjnego. Staliśmy się świadkami narodzin nowej ery społeczeństwa informacyjnego. Poniżej przedstawiam porównanie charakterystycznych cech zmieniających się społeczeństw: agrarnego, przemysłowego i informacyjnego na wybranych przykładach sfer życia:

Tabela 2. Cechy rozwojowe społeczeństw (źródło: T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, *Społeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wyd. Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999)

Wybrana sfera życia	Społeczeństwo agrarne	Społeczeństwo przemysłowe	Społeczeństwo informacyjne
Edukacja	Mistrz	Szkoła	Komputer Telenauczanie
Skala działania	Lokalna	Regionalna	Globalna
Energia	Ludzka, zwierzęca	Węgiel, praca	Energia jądrowa
Praca	Obok domu	Daleko od domu	Telepraca
Transport	Rzeka, droga	Kolej, autostrada	Infostrada
Produkt podstawowy	żywność	Wyroby przemysłowe	Informacja

² Zbyszko Melosik (2000): *Kultura instant – paradoksy pop-tożsamości*. W: Edukacja. Społeczne konstruowanie idei i rzeczywistości. Poznań.

³ Czesław Miłosz (2002): *Zniewolony umysł*. Warszawa

Cechą charakterystyczną społeczeństwa informacyjnego jest nie tylko posiadanie rozwiniętych środków przetwarzania informacji i komunikowania się, ale – co zauważa większość autorów – ich przetwarzanie jest podstawą tworzenia dochodu narodowego i dostarczania środków utrzymania większości społeczeństwa.

Istnieje wiele definicji społeczeństwa informacyjnego. Kongres Informatyki Polskiej (1994) określił je jako: „*Spoleczeństwo charakteryzujące się przygotowaniem i zdolnością do użytkowania systemów informatycznych, skomputeryzowane i wykorzystujące usługi telekomunikacji do przesyłania i zdalnego przetwarzania informacji*”.⁴

W dokumentach rządowych (e-Polska) stwierdza się, że „*Spoleczeństwo można uznać za informacyjne, gdy posiada rozbudowaną, nowoczesną sieć telekomunikacyjną, która swoim zasięgiem obejmuje wszystkich obywateli oraz posiada rozbudowane zasoby informacyjne dostępne publicznie*”.⁵

Wszystkie definicje zgodne są w tym, że określa ono każdą cywilizację, w której wiedza i informacja zajmują centralną pozycję w społeczeństwie. Jego cechą charakterystyczną jest więc usystematyzowanie produkcji wiedzy oraz zwiększenie potencjału umysłowego, co sprzyja rozwojowi nauki, a przez to poprawia milionom ludzi standard życia (pozwala ludziom dłużej żyć, eliminuje wiele chorób), co nie znaczy, że likwiduje wszelkie problemy i nie stwarza również zagrożeń dla człowieka.

Dla mnie jako pedagoga szczególnie interesujące wydają się przemiany w aspekcie edukacji. W erze agrarnej mistrz w małym gronie, bezpośrednio przekazywał wiedzę i umiejętności, wykorzystując przekaz słowny. Szkoła ery industrialnej to masowa – jednakowa dla wszystkich - edukacja realizowana przez nauczyciela. A z czym mamy do czynienia współcześnie? Zróżnicowane modele edukacyjne szkół, wzbogacane ofertami środków masowego przekazu,

⁴ Bronisław Siemieniecki (2007): *Komunikacja a społeczeństwo*, Pedagogika medialna, t. I, s.34. Warszawa

⁵ Tamże

możliwością dostępu do Internetu i telewizji. Nasze czasy charakteryzuje uczenie się przez całe życie ze względu na potrzebę zmiany lub doskonalenia kwalifikacji. Już w roku 1959 amerykański socjolog Daniel Bell przewidywał, że nastąpi zdecydowany wzrost poziomu nauki, że lawinowo pojawiać się będą nowoczesne technologie intelektualne, co spowoduje daleko idące konsekwencje dla edukacji. Społeczeństwo informacyjne nie może powstać bez rozwiniętej, nowoczesnej oświaty zapewniającej m.in. powszechną edukację informatyczną, bez systemu kształcenia ustawicznego, bez badań naukowych w tym zakresie. Wagę tego problemu dostrzeżono wprowadzając takie programy jak: IBM KidSmart czy też Interkl@sa oraz konstruując założenia najnowszej podstawy wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego, w której pierwszy raz treści z edukacji informatycznej pojawiają się na szczeblu kształcenia zintegrowanego.

Przedszkole i klasy edukacji wczesnoszkolnej - jako miejsce osvajania się z komputerem (Program KidSmart oraz Interkl@sa)

Symbolem współczesnych czasów staje się komputer, głównymi produktami są: informacja, idee, usługi niematerialne. Wiedza staje się najważniejszym surowcem, jej istotą zaś jest technologia informacyjna, rozumiana jako zespół środków (komputery i sieci komputerowe), narzędzi (w tym oprogramowanie) i technologii, które służą wszechstronnemu posługiwaniu się informacją. Nie ulega wątpliwości, że już najmłodsze dzieci trzeba wprowadzać w świat technologii informatycznych i komunikacyjnych. Idee taką propaguje **IBM KidSmart** – międzynarodowy program edukacyjny. Zainicjowany w 2000 roku jest obecnie realizowany w kilkudziesięciu krajach na całym świecie. W ramach tego programu IBM przekazał nieodpłatnie już ponad 30 tysięcy komputerów.

W ramach projektu IBM wyposaża bezpłatnie wybrane placówki w specjalne zestawy komputerowe – Young Explorer, z oprogramowaniem edukacyjnym w polskiej wersji językowej.



(źródło: krasnal.lobez.blizej.info)

W naszym kraju od 2002 roku programem objęto około 200 przedszkoli, które otrzymały razem 380 zestawów. Program obejmuje także klasy kształcenia zintegrowanego, często z terenów niedoinwestowanych, stwarzając dzieciom szansę zapoznania się z nowoczesnymi technologiami, które w przyszłości będą im służyć jako podstawowe narzędzie w nauce i pracy zawodowej.

Urządzenie komputerowe o nazwie Young Explorer instalowane jest w specjalnych wygodnych, bezpiecznych, kolorowych obudowach przeznaczonych dla dzieci w wieku od 3 do 7 lat. Całość sprzętu posiada Certyfikat Bezpieczeństwa B. W skład zestawu wchodzi:

- odporna na zniszczenie, plastikowa stacja robocza o wymiarach dopasowanych do wzrostu dzieci (108 cm szer. x 110 cm wys. x 80 cm głęb.), „bezpiecznych obłych kształtach” i żywych kolorach, lubianych przez dzieci,
- komputer w obudowie – ekran 17 ,
- mini-mysz, specjalna „niezniszczalna”, duża klawiatura, duże znaki,
- mikrofon + słuchawki dla dzieci, które nie umieją czytać i pisać
- ławeczka umożliwiająca korzystanie z komputera jednocześnie przez 2 dzieci;
- oprogramowanie firmy Edmark (Riverdeep).

Program KidSmart składa się z serii programów:

- **Matematyczny domek Milusi** - uczy dzieci liczb, dodawania, odejmowania, wzorów, rozwiązywania zadań, rozmiarów i figur geometrycznych. Ćwiczenia te wykształcają poczucie panowania nad sytuacją i pewność siebie. Przedszkolaki widzą swoje postępy, a poprzez wesołą zabawę zyskują ciągle nowe umiejętności. Dzięki ćwiczeniom w trybie badania i odkrywania oraz pytań i odpowiedzi dzieci kształcą myślenie rozbieżne i zbieżne).
- **Naukowy domek Felka** - uczy sortowania, szeregowania, obserwowania, przewidywania i konstruowania. Dzieci poznają sposób życia roślin i zwierząt, budują zabawki i maszyny. Ćwiczenia te pozwalają na kształcenie logicznego rozumowania oraz twórczego myślenia.
- **Czas i przestrzeń w domku Anuli** - to program, w którym dzieci odczytują godziny na zegarze, poznają pojęcie czasu, odkrywają relacje między Ziemią, globusem, a mapą, kojarzą i nazywają kontynenty, oceany, czytają mapę, rozpoznają kierunki oraz ćwiczą kreatywność w tworzeniu krajobrazów.
- **Mania główkowania** ćwiczy różne umiejętności intelektualne: pamięć, logiczne myślenie, rozwiązywanie problemów i kreatywność. Ponadto kładzie nacisk na sposób, w jaki dzieci się uczą. Nauczyciel może się zorientować czy lepiej dziecko zapamiętuje to co zobaczy, czy to co słyszy. Czy częściej zgaduje, czy eksperymentuje? Czy wykorzystuje zdobytą wiedzę w nowych sytuacjach?

Mówione polecenia pozwalają samodzielnie pracować przedszkolakom zarówno czytającym, jak i tym, które jeszcze nie potrafią czytać. Narrator mówi w sposób jasny i zrozumiały. Używając komputera jako narzędzia, dzieci uczą się, bawią i tworzą, zdobywając konkretne umiejętności. Wszystkie programy zawierają opcje, w których dzieci mogą wybierać stopień trudności. KidSmart odgrywa również ważną rolę w procesie socjalizacji. Stanowisko komputerowe wyposażono w miejsca do siedzenia dla dwojga dzieci, aby zachęcić je do współdziałania. Oprogramowanie jest proste w użyciu, dlatego rozwija poczucie pewności siebie. Dzieci lubią te komputery, nie czują przed nimi strachu, ponieważ wyglądają jak kolorowe zabawki.

Umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi staje się również priorytetem w szkole podstawowej, o czym świadczy zapis w Podstawie programowej: *„Ważnym zadaniem szkoły podstawowej jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Nauczyciele powinni stwarzać uczniom warunki do nabywania umiejętności wyszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, z zastosowaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych, na zajęciach z różnych przedmiotów.”*

W treściach zaś przewidzianych do nauczania na szczeblu kształcenia zintegrowanego, znajdujemy zajęcia komputerowe. Wymagania szczegółowe na koniec trzeciej klasy szkoły podstawowej ściśle wskazują, że uczeń:

1. umie obsługiwać komputer:

- posługuje się myszą i klawiaturą,
- poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego

2. posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;

3. wyszukuje i korzysta z informacji:

- przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
- dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
- odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;

4. tworzy teksty i rysunki:

- wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
- wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;

5. zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu

i multimediiów:

- wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,
- ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,

- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.

W tym roku mija 10 lat od uruchomienia w szkołach programu Interkl@sa, pierwszego skoordynowanego działania, które umożliwiło wyposażenie szkół w pracownie komputerowe i przyniosło niewątpliwe korzyści edukacyjne. Okazją do podsumowania projektu była zorganizowana w Warszawie (10 stycznia 2009 roku) konferencja pt. *Spoleczeństwo wiedzy – mit, czy szansa dla Polski*. Niestety pomysłodawczyni programu Interkl@sa – Grażyna Staniszevska - krytykuje fakt, że komputery używane są tylko na lekcjach informatyki. Stwierdza również, że w Internecie jest zbyt mało atrakcyjnych treści edukacyjnych, gier i programów, które mogłyby rozwijać zainteresowania dzieci. Aktualnie przygotowany jest nowy program „Komputer dla ucznia” adresowany do młodzieży gimnazjalnej, która ma otrzymać laptopy. Wypada mieć nadzieję, że odpowiednie władze pomyślą również o nauczycielach, których również często nie stać na zakup własnego laptopa.

Dziecko w świecie komputera i Internetu - zagrożenia

Stanowiska wobec związku techniki ze społeczeństwem były i są podzielone. Jedni uważają, że dobrodziejstwa techniki mogą pomóc w rozwiązaniu światowego kryzysu gospodarczego, inni że to właśnie przewrót technologiczny do tego kryzysu się przyczynił. McLuhan⁶ wysunął tezę, że „człowiek kształtując narzędzia, za ich pomocą kształtuje siebie”. Technika może więc nie tylko przekształcić, ale i zniszczyć dotychczasowe środowisko człowieka. W największym stopniu dotyczy to najmłodszych.

Współczesne dzieci czas wolny spędzają w większości przy komputerze, traktując go jako swoje środowisko naturalne. Tutaj jedzą, odrabiają lekcje, słuchają muzyki, spotykają się ze znajomymi. Czas spędzany przed ekranem

⁶ Tamże, s. 37.

skutkuje nie tylko brakiem zainteresowań, ale także brakiem prawdziwych przyjaciół. Zagrożeniem może być rodzące się pokolenie technokratów bez uczuć i tzw. inteligencji emocjonalnej. Szeroko omawia ją Goleman⁷ traktując inteligencję emocjonalną jako zespół zdolności, do których zaliczyć możemy empatię, wrażliwość na drugiego człowieka, jak również umiejętność rozpoznawania własnych emocji oraz panowania nad nimi.

Zagrożeniem jest więc świat, w którym bardziej liczyć się będzie maszyna niż człowiek, jak i chłodne wyrachowanie, nad uczuciem. Media przyzwyczyły młode pokolenie do dostarczania gotowych informacji bez konieczności krytycznego osądu oraz selekcji informacji. Dzieci infostrady nastawione na tymczasowość napływających bodźców oraz intensywność doznań, nie są w stanie skupić swojej uwagi na zajęciu, które wymaga od nich cierpliwości. W rezultacie młodzi ludzie bardzo często nie mają żadnych zainteresowań i nie potrafią być sami ze sobą, bo szybko zaczynają się nudzić. Może to być jednym z czynników powodujących ucieczkę w świat wirtualny, sięganie po narkotyki, alkohol czy inne środki zagrażające prawidłowemu funkcjonowaniu.

Człowiek od zarania dziejów, zanim jeszcze posiadał umiejętność mowy, próbował komunikować się z otoczeniem. Robił to na różne sposoby, pomagała mu w tym mowa ciała, gesty, mimika twarzy, nieraz zapach. Z czasem zaczął szukać bardziej subtelnych środków wyrazu, świadczą o tym pozostawione w Lascaux malowidła naścienne czy w późniejszym czasie pismo obrazkowe. A wszystko to miało pomóc człowiekowi wyrazić jego emocje, przeżycia. Język – jako pewien ustalony kod komunikacyjny - towarzyszył więc nam od pradziejów, przez kolejne wieki ewoluował on wraz z rozwojem kolejnych cywilizacji.⁸

Paradoksalnie wiek XXI, do którego dotarliśmy, wraz z postępem nauki i techniki, przyniósł kryzys i znaczne zubożenie języka na skalę światową, tak

⁷ Daniel Goleman (1997): *Inteligencja emocjonalna*. Poznań

⁸ Bronisław Siemieniecki (2007) : *Komunikacja a społeczeństwo*, Pedagogika medialna, t. I. Warszawa

pisanego jak i mówionego. Obserwuje się co raz większą liczbę przekleństw, brak poprawności gramatycznej, zastępowanie rodzimych słów wyrazami obcego pochodzenia. Nasuwa się pytanie, czy do takiego stanu rzeczy mógł się przyczynić Internet jako potężne medium komunikacyjne naszej epoki? Cytując Jerzego Pilcha, można zapytać czy dożyliśmy „epoki języka na haju”, w którym prawie wszystko można powiedzieć i w żadnej kwestii nie można się porozumieć?

Na charakter języka bardzo duży wpływ ma anonimowość, która wyznacza formę komunikacji w Internecie. Stąd duża bezpośredniość w kontaktach internetowych oraz pomijanie zwrotów grzecznościowych przy częstym stosowaniu wulgaryzmów. Siedząc za ekranem monitora, czujemy się bezpieczni, w każdej chwili możemy się bowiem „wylogować” i przerwać rozmowę. Owo „wylogowanie” uczy również pewnej postawy w życiu codziennym. Nastawienia na „chwytanie chwili” oraz czerpanie z niej jak największej przyjemności, bez większych zobowiązań.

Według Patrycji Wallace⁹ „sieciorowe pogaduszki to względnie nowa forma komunikacji, która jest mieszanką konwersacji twarzą w twarz i rozmowy telefonicznej”. Nie wiadomo do końca, na ile podczas rozmów internetowych kreujemy swój wizerunek sieciowy (tworzymy tzw. awatara, własne wcielenie sieciowe), a na ile jesteśmy prawdziwi. Faktem jest, że w sieci dużo trudniejsze jest rozpoznanie intencji drugiej osoby. W języku internetowym brakuje bowiem całej złożoności komunikacji międzyludzkiej w postaci gestów, mimiki twarzy i innych elementów niewerbalnych. Zastępować mają je w pewnym stopniu tzw. Emotikony. Te proste przedstawienia graficzne, zwane popularnie bużkami, mają dopełniać i ożywiać rozmowę, jednocześnie pomagając w odzwierciedlaniu uczuć. Emotikony stały się istotnym procesem ikonizacji języka (zastępowania słów obrazkami). Jest ona istotną cechą języka internetowego, w którym liczy się przede wszystkim oszczędność czasu.

⁹ Tamże, s. 63

Komunikacja sieciowa przypomina nieco formę wywiadu, w którym następuje po sobie pytanie – odpowiedź. Stosowanie skrótów myślowych jest więc w tym wypadku niezbędne. Stąd dla szybszego napisania tekstu na różnego rodzaju forach dyskusyjnych, księgach gości, bardzo często pomijane są polskie znaki zmiękczone. Niestosowane są też zasady pisowni, czego efektem jest duża liczba błędów ortograficznych. Przykładem może być powszechny na czatach zwrot: „*Cze, skond klikasz...*”

Jak słusznie podkreśla Siemieniecki¹⁰, język Internetu „charakteryzuje się specyficznym slangiem i swoistą gramatyką, często prymitywizmem i skrótowością, która początkującemu internaucie utrudnia porozumiewanie się z pozostałymi członkami komunikującej się grupy.” Obecne w Internecie akronimy, zastępując poszczególne wyrazy, czasem całe zdania, odzierają wypowiedź z emocji, sprawiając wrażenie wygenerowanego automatycznie cyber kodu. Internauci mówią więc THX (thanks) - zamiast bardzo ci dziękuję albo CUL8R (see you later) zamiast do zobaczenia wkrótce.

Dość niepokojącym zjawiskiem jest fakt, że zarówno emotikony jak i akronimy przenoszone są do życia codziennego. O ile w komunikacji internetowej mogłyby one pełnić swoją rolę, to używane w codziennym życiu, brzmią dość groteskowo. Wyobraźmy więc sobie sytuację, w której dwie dziewczyny idąc ulicą, opowiadają sobie coś, po czym zaczynają wołać: „*Lol, Lol, ale zonk – zwała!*” Dla przechodzącego obok przechodnia może to być zbitka niezrozumiałych słów. (Wtajemniczonym na hasło LOL z ang. loud of love - pojawi się przed oczami turlający się ze śmiechu emotikon).

Stąd też wyzwaniem dla edukacji w dobie społeczeństwa informacyjnego, powinna być szczególna troska o to, aby nauczyć inteligentnego korzystania z możliwości, jakie niesie nam współczesna technologia, tak abyśmy umieli ją wykorzystać dla ułatwienia sobie życia, a nie budowania kolejnych barier.

¹⁰ Tamże

Kolejnym przykładem może być zjawisko agresji w sieci, także w zalewających nas programach reklamowych. Przykładem jest reklama margaryny nawiązująca do serialu o Janosiku. Przedstawia walkę o margarynę, a kończy się rzucaniem noży dookoła twarzy porywacza. Ta błaha fabuła jest dobrze zapamiętywana przez dzieci, zaś najlepiej pamiętany jest obraz ostatni, najbardziej okrutny. Dla widza dorosłego jest to dowcip, jednak dzieci traktują go dosłownie. Jacek (6 lat) też zwrócił uwagę na ostatnią scenę i narysował ją: „Ten prostokąt to jest deska, w którą rzucał ten człowiek i nóż, którym rzucał, a tu jest margaryna. Na rysunku chciałbym być tym, który rzuca nożem, bo ten drugi boi się. Ten, który rzuca nożem, jest silniejszy”. Rysunki i rozmowy pokazują, że dzieci traktują reklamy jak krótki film fabularny, który budzi lęk. Lęk redukowany jest poprzez identyfikację z agresorem. To, że agresorem jest „sympatyczny zbójnik” ułatwia identyfikację.

Podobnie jest w reklamie, w której występują postacie rysunkowe przedstawiające "mafię cukierkową". Dzieci nie uważają, że jest to reklama, ale traktują ją jako normalny film. W opowiadaniach "ludziki" traktowane są jak normalni bohaterowie filmu, a ich agresja przedstawiana jest jako coś zupełnie zwykłego. Kasia (4 lata): „*Narysowałam cukiereczki i na górze jest ten, co strzelał. On strzelał do tego bananowego ludzika, strzelał bo nie lubił ludzi*”. W niektórych opowiadaniach wyraźnie widać, jak dzieci identyfikują się z agresorem, bo nie chcą być tymi, do których się strzela. Taka identyfikacja stwarza przyzwyczajenie i oswaja z przemocą. Maciek (lat 4): „*Tu są trzy ludziki, a ten z głową bananową. Idą i strzelają tymi owocami. Narysowałem cukierki, a tu ludzika i drugiego, który strzela do niego. Nie wiem, dlaczego strzela, ten drugi nic mu nie zrobił, a on strzela. Chciałbym być tym, który strzela i do tego też bym strzelał. (...) Ja jestem chłopakiem, chłopak może strzelać. Na przyjaciela wybrałbym tego, co strzela, bo on jest silniejszy, mógłby zabić.*”

Szkodliwość obrazów przemocy dla psychiki dzieci jest już szeroko opisana w literaturze. Oglądanie obrazów przemocy zwiększa agresywność, ponieważ widz obserwując wiele scen agresji wyrabia w sobie przekonanie, że jest to coś powszechnego i normalnego. Ta powszechność powoduje odwrażliwienie emocjonalne na bodźce początkowo wywołujące duże wrażenie. Widz staje się obojętny na nie, co ułatwia naśladowanie wzorów agresji i agresywne zachowanie w życiu realnym bez przeżywania poczucia winy.¹¹

Choć już dziecko w wieku szkolnym zdaje sobie sprawę z tego, jaki jest cel reklamy, to nie każdy uświadamia sobie, jak wielką siłą ona dysponuje. Oddziaływanie jej bowiem to nie tylko zaszczepienie pragnienia rzeczy. Reklama, poprzez dostępne jej techniki i metody (także podświadome sugestie, jak i quasi-hipnotyczne sposoby jak na przykład stałe powtórzenia) bombarduje dziecko szeregiem działań niezamierzonych - bo choć reklamowe spoty nie zawsze kończą się zakupami, to emocje, jakie wywołują, stają się składnikiem życia psychicznego dziecka, mają znaczenie dla ich postaw i zachowania.¹²

Smart Pen - multimedialne ciekawostki

Smart Pen to połączenie długopisu i komputera, dzięki któremu można pisać, nagrywać i odtwarzać dźwięk oraz uzyskiwać dostęp do informacji, które zostały zapisane. Smart penem pisze się tak samo jak tradycyjnym długopisem, ale używa się do tego specjalnego papieru zawierającego system kropek – czujników. Długopis posiada wbudowaną kamerę, która śledzi ruch, zapisuje go i przetwarza notatki na obraz na ekranie komputera. Obecnie dodano również nową funkcję, która umożliwia nagrywanie dźwięku. Co więcej, dźwięk jest nagrywany równolegle z kolejnymi słowami na kartce, kojarzony z odpowiednią lokalizacją. Po zakończeniu pisania, można bez trudu powrócić do odpowiedniej

¹¹ Podane przykłady zaczerpnięto ze strony: http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/7-8_115-116/03.htm

¹² Maria Braun-Gałkowska (1997): Wpływ reklamy na dzieci. „Edukacja i Dialog” nr 6 (89)

strony, nacisnąć na odpowiedni wyraz i otworzyć dźwięk, który został nagrany w czasie pisania.

Ten inteligentny długopis kosztuje od 150 do 200 dolarów i może pomieścić aż do 2GB. Bardzo łatwo można podłączyć go do komputera, a wszystkie notatki przysyłać można za pomocą maila. Bardzo możliwe, że za jakiś czas w długopisie zapisać będzie można mapy autobusowe, audiobooki, a nawet przepisy i różne instrukcje.

Bibliografia

Bednarek J., (2006): *Multimedia w kształceniu*. Warszawa

Braun-Galkowska M., (1997): *Wpływ reklamy na dzieci*. „Edukacja i Dialog” nr 6 (89)

Goban-Klas T., Sienkiewicz P., (1999): *Spółczesność informacyjna. Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Kraków

Goleman D., (1997): *Inteligencja emocjonalna*. Poznań

Melosik Z., (2000): *Kultura instant – paradoksy pop-tożsamości*. W: Edukacja. Społeczne konstruowanie idei i rzeczywistości. Poznań

Miłosz Cz. (1992): *Zniewolony umysł*. Warszawa

Polak M., (2009): *Cyfrowi tubylcy i imigranci*. WWW.edunews.pl

Siemieniecki B., (2007): *Komunikacja a społeczeństwo*. W: Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki, t.1, pod red. B. Siemienieckiego
WWW.edunews.pl

WWW.wychowawca.pl