

Blogi i portale edukacyjne – nowe formy udostępniania treści w edukacji dziecka

| **Wojciech Ratajek**, Wydawnictwo ViaFerrata, Nowe Horyzonty Edukacji,
Europejskie Stowarzyszenie Dialogu Edukacyjnego, Wrocław

Streszczenie:

Dostępność narzędzi pozwalających na samodzielne tworzenie atrakcyjnych platform edukacyjnych powoduje publikowanie bardzo dużej ilości treści charakteryzujących się złą jakością. Internet jest pozbawiony skutecznych narzędzi ich oceny. Autor dokonuje systematyzacji pokazywanych treści i odnosi to do zadań, które stoją przed oświatą w cyfrowym świecie. Pokazuje zalety i zagrożenia kryjące się w edukacji realizowanej za pomocą Internetu.

Słowa kluczowe:

aplikacje edukacyjne, cyfryzacja edukacji, nauczyciel w cyfrowej szkole, nowe technologie, portal edukacyjny, wideoblogi

Wprowadzenie

Żyjemy w czasach, w których technologie w coraz większym stopniu wpływają na nasze zachowania społeczne i dostarczają narzędzi niezbędnych do wykonywania pracy zawodowej. Stają się one także integralną częścią codziennego życia, w sposób często niedostrzegalny zabierając nam możliwość dokonywania samodzielnych analiz i podejmowania autonomicznych decyzji. Dlatego jeszcze ważniejsza staje się rola edukacji, która z jednej strony musi włączać owe technologie w proces dydaktyczny, a z drugiej – nauczać dzieci i młodzież umiejętności dokonywania krytycznej i świadomej oceny rzeczywistości, rozwiązywania problemów bez pomocy wszytkowiedzących aplikacji i rozumienia świata poprzez pryzmat własnych przemyśleń i opinii. Szczególnie ciekawe są dwie wypowiedzi. Pokazują one istotę technologii, które mogą być traktowane jedynie jako dostawca narzędzi poznania.

Technology is nothing. What's important is that you have a faith in people, that they're basically good and smart, and if you give them tools, they'll do wonderful things with them¹.

– Steve Jobs (współzałożyciel i wieloletni Prezes Zarządu korporacji Apple)

Technology is just a tool. In terms of getting the kids working together and motivating them, the teacher is the most important².

– Bill Gates (współzałożyciel i wieloletni Prezes Zarządu korporacji Microsoft)

Autorami zacytowanych wypowiedzi są dwie wybitne osobowości XX wieku – Steve Jobs i Bill Gates, przedsiębiorcy i wizjonerzy, których idee oraz zaprojektowane dzięki nim nowoczesne technologie umożliwiły powstanie społeczeństwa, w którym Internet stał się podstawowym medium komunikacji, zmienił relacje między ludźmi oraz doprowadził do całkowitego przekształcenia sposobu zawodowego i społecznego funkcjonowania człowieka. Pomimo tego w przytoczonych wypowiedziach obaj podkreślają, że to człowiek jest i będzie zawsze najważniejszym kreatorem przestrzeni swojego życia. Odpowiedzialność i właściwe umiejscowienie roli technologii jako narzędzia poznania i komunikacji, a nie celu samego w sobie jest zatem kluczem do budowania właściwego modelu kształcenia i wychowania.

Urodzeni w cyfrowym świecie potrzebują języka i przekazu odpowiadającego temu światu

W świecie, który wyłania się z rzeczywistości początkowych lat XXI wieku, największym źródłem i repozytorium wiedzy jest Internet, a przestrzeń wirtualna staje się równoprawną platformą dla komunikacji międzyludzkiej. Jest ona również miejscem realizacji aktywności twórczej oraz poznawczej dzieci i młodzieży. O ile dla wielu starszych pokoleń bezdyskusyjnie istnieje silne rozgraniczenie pomiędzy światem fizycznie namacalnym a przestrzenią roztaczającą się po drugiej stronie ekranu monitora komputera, tableta lub smartfona, o tyle dla dzisiejszych 20-latków i nastolatków granica ta uległa znacznemu zatarciu. Dzisiejsze kilkulatki i niemowlęta wchodzą zaś w rzeczywistość, w której ta granica po prostu nie istnieje i świat postrzegany z perspektywy wirtualnej

1 „Technologia nie ma znaczenia. To co się liczy to wiara, że ludzie są na tyle dobrzy i mądrzy, że jeśli damy im nowoczesne narzędzia, będą w stanie z nimi czynić prawdziwe cuda” (tłum. własne).

2 „Technologia to tylko narzędzie. To nauczyciel odgrywa najważniejszą rolę, motywując i ucząc dzieci wspólnej pracy” (tłum. własne).

jest czasami pierwszym i ważniejszym doznaniem, na które nakłada się dopiero później doświadczanie świata fizycznie dotykającego. Autorzy badań nad kompetencjami polskiej młodzieży stwierdzają:

Internet to nieodłączny element rzeczywistości młodych ludzi. To właśnie w tej przestrzeni młodzi spędzają czas, zdobywają wiedzę, szukają rozrywki, kontaktują się z bliskimi i dalszymi znajomymi, rozwijają swoje pasje. Młodzi traktują internet jako swój naturalny świat³.

Raport pokazuje, że niemal młodych ludzi nie wyobraża sobie życia bez Internetu, a

[...] dla młodych internautów Facebook to swoiste cyfrowe podwórko, gdzie spotykają swoich przyjaciół, chwalą się zdjęciami, filmami, dzielą radościami i smutkami, umawiają na spotkania w rzeczywistości offline, czy pomagają w odrabianiu prac domowych. 88% nastolatków posiada konto na tym serwisie społecznościowym, a 62% deklaruje, że odwiedza tę stronę codziennie⁴.

Szkoła więc nie tylko nie może pomijać wagi tego zjawiska i społecznej przemiany, lecz także ma obowiązek ją rozumieć i wykorzystywać w procesie kształcenia. Niepokojący i wymagający reakcji jest fakt, że Internet stał się areną spontanicznie tworzonej przestrzeni edukacyjnej. Pozornie nie ma nic złego w tworzeniu w Internecie dużej ilości treści edukacyjnych, portali oferujących edukację przez zabawę bądź ciekawych i często bardzo atrakcyjnie opracowanych graficznie blogów i vlogów, prezentujących w przystępnej formie trudne zagadnienia naukowe. Materiały te są jednak zwykle pozbawione jakiegokolwiek głębszej podstawy merytorycznej i analizy pedagogicznej, wykorzystują powtarzalne i często wadliwe schematy. Za cel stawiają sobie atrakcyjną formę i łatwą rozrywkę, które zwiększają szanse pozyskania dużej liczby użytkowników, nie dbają zaś o długofalowe i rzeczywiste efekty edukacyjne i wychowawcze. Ważna jest zatem analiza i zrozumienie tej nowej przestrzeni edukacyjnej. W sposób niedostrzegalny i pozbawiony jakiegokolwiek kontroli pojawił się całkiem nowy kanał kształcenia, realizowany całkowicie poza szkołą i ministerialnymi programami, w dodatku obejmujący swoim zasięgiem ogromną rzeszę uczestników i „studentów”. Przykładowo – krótki wykład *Fizyka Fali Uderzeniowej*⁵ obejrzało na kanale internetowym SciFun niemal milion osób. Żaden uniwersytet nie jest w stanie pochwalić się takim zasięgiem wśród młodzieży. Profesor Bronisław Siemieniecki w *Pedagogice medialnej* opisuje to zjawisko w następujący sposób:

3 Badanie „Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce” zrealizowane w dniach 12–30 sierpnia 2013 roku przez TNS Polska na zlecenie Orange Polska na losowej, reprezentatywnej próbie 600 osób w wieku 14–18 lat. Jednocześnie przeprowadzono wywiady z dziećmi oraz jednym z rodziców. Wywiady realizowano w gospodarstwach domowych posiadających dostęp do Internetu. Raport dostępny pod adresem: <https://fundacja.orange.pl/strefa-wiedzy/badania/> [dostęp: 8.10.2016]

4 Tamże.

5 *Fizyka Fali Uderzeniowej*, <https://www.youtube.com/watch?v=hqom09Q0iSU> [dostęp: 8.10.2016].

Media, stając się coraz bardziej interaktywne, powodują coraz wyższy poziom ich relacji z człowiekiem. McLuhan zauważył, że wprowadzenie nowego środka komunikowania prowadzi do gwałtownych zmian społecznych. Masowość występowania mediów połączona z szybkością dostępu do informacji zmienia świat na naszych oczach⁶.

Nowe formy przekazu edukacyjnego i udostępniania wiedzy w edukacji dziecka – próba klasyfikacji

Dostępność narzędzi pozwalających na samodzielne budowanie w Internecie atrakcyjnych platform edukacyjnych pozwala na tworzenie wielu form gier i portali. W rezultacie dzieci i młodzież uzyskują dostęp do bogatych zasobów edukacyjnych, budowanych zarówno przez osoby prywatne, instytucje, jak i firmy zajmujące się tym w ramach prowadzonej działalności komercyjnej. Można wyróżnić cztery podstawowe typy portali edukacyjnych występujących w Internecie:

1. Strony promujące edukację poprzez zabawę,
2. Portale edukacyjne – e-learning,
3. Wideoblogi edukacyjne,
4. Aplikacje na urządzenia mobilne.

Strony internetowe – edukacja przez zabawę

Strony budowane jako serwisy, w których zabawę łączy się z nauką, stanowią wciąż bardzo dużą część wszystkich materiałów dostępnych dla dzieci w Sieci. Wynika to z faktu, że forma ta jest najstarsza, efektem czego wciąż mamy najwięcej stworzonych w ten sposób serwisów internetowych. Ponadto są one często powiązane z komercyjnymi produktami albo usługami, co wpływa na ich popularność. Wiele spośród nich jest tworzonych jako narzędzia wspierające proces dydaktyczny i w porozumieniu z różnymi instytucjami edukacyjnymi, stowarzyszeniami lub fundacjami realizującymi je w ramach różnych dofinansowanych projektów. Jest to jedna z najliczniej reprezentowanych grup portali, charakteryzująca się równocześnie ogromnym zróżnicowaniem. Część z nich to zestawy zadań i zabaw edukacyjnych ułożonych według określonych grup tematycznych, często podzielonych na etapy odpowiadające wiekowi bądź poziomowi umiejętności dziecka. Dobrym przykładem tego typu jest serwis PisuPisu.pl⁷. Treści umieszczone na stronie zostały

6 B. Siemieniecki, *Media w wymiarze społecznym i indywidualnym*, [w:] *Pedagogika medialna*, t. 1, red. B. Siemieniecki, Warszawa 2007, s. 59.

7 Zob. PisuPisu.pl – gry edukacyjne dla dzieci, ortografia online, czytanki, trening umysłu, <http://www.pisupisu.pl>

podzielone na grupy wiekowe – od przedszkola do piątej klasy – oraz na różne sposoby wspomagające naukę poprawnego pisania. Wszystko jest czytelne, a w serwisie widać dużą kulturę pedagogiczną. Ćwiczenia są dobrane racjonalnie, nie rozpraszają nadmiernie rozbudowaną animacją. Problemem jest jednak duża liczba reklam. W dodatku są to reklamy wysyłane przez przeglądarkę, a więc jeśli dziecko korzysta ze wspólnego komputera wraz z innymi członkami rodziny, jest narażone na ich przypadkowość. Może okazać się, że w trakcie nauki abecadła, zobaczy ono reklamę kremu na rozstępy lub męskiej bielizny.

Kolejnym przykładem jest serwis Yummy.pl⁸. Pod hasłem edukacji językowej, w otoczeniu patronatów MEN i znanych instytucji edukacyjnych, kryje się hałaśliwy i chaotyczny świat gier, które w większości nie uczą, a jedynie bombardują umysł dziecka strumieniem nieskoordynowanych bodźców.

Inną grupę portali stanowią gry powiązane z filmami, książkami oraz pozostałymi komercyjnymi przedsięwzięciami. Serwisy te nie zawsze zawierają reklamy, zwykle jednak ich najważniejszym celem jest budowanie więzi z produktem lub przedstawianymi postaciami.

Portale internetowe – e-learning

Pod tym pojęciem kryją się zwykle poważne przedsięwzięcia edukacyjne, zarówno komercyjne, jak i te realizowane *pro publico bono*. W przypadku e-learningu mamy zwykle do czynienia z wyznaczeniem konkretnej ścieżki edukacyjnej, której celem jest opanowanie przez uczestnika kursu określonego materiału. Biorący udział w tak przygotowanym szkoleniu niemal zawsze muszą dokonać rejestracji i podać swoje dane osobowe. W e-learningu mamy przeważnie do czynienia z ewaluacją postępów w nauce i oceną końcową, a także dyplomem bądź certyfikatem potwierdzającym ukończenie kursu. Jednym z najbardziej znanych portali tego typu jest Akademia Khana⁹, czyli rodzaj wirtualnej szkoły, która oferuje rozbudowane programy edukacyjne, podzielone zgodnie z własnym sylabussem, a także odnoszące się do programów obowiązujących w kształceniu powszechnym.

Innym przykładem jest platforma Uniwersytetu Stanforda – Lagunita¹⁰. Zainteresowani mogą wziąć udział w bezpłatnych wykładach online, prowadzonych przez pracowników uniwersytetu. E-learning

⁸ pl [dostęp: 24.09.2016].

⁸ Darmowe gry dla dzieci online. Język angielski, francuski, niemiecki i polski, <http://www.yummy.pl> [dostęp: 24.09.2016].

⁹ Khan Academy. Darmowe kursy, lekcje i ćwiczenia online, <https://pl.khanacademy.org> [dostęp: 8.10.2016].

¹⁰ Stanford Online. Lagunita, <https://lagunita.stanford.edu> [dostęp: 8.10.2016].

daje też dostęp do wielu odpłatnych kursów i szkoleń. Dzięki łatwej dostępności poszerza on dostęp do edukacji, jest często jedyną formą dostępną dla osób z deficytami, zwłaszcza utrudniającymi poruszanie.

Wideoblogi edukacyjne

Wideoblog, często zwany w skrócie vlogiem, jest stosunkowo nowym zjawiskiem, związanym z rozwojem technologii umożliwiających łatwe zamieszczanie krótkich filmów na uproszczonych stronach blogowych. Nawet bez żadnej znaczącej wiedzy technicznej, w sposób nieskomplikowany niemal każdy jest w stanie udostępnić swoje wykłady i prezentacje. Wyjątkowa prostota obsługi tego narzędzia sprawia, że ta forma edukacji przez Internet jest szczególnie narażona na dużą zawartość treści o niskiej wartości merytorycznej lub zawierających informacje błędne i mylące. W ten sposób jednak mogą pokazać swoje umiejętności wybitni nauczyciele lub osoby spoza edukacji obdarzone dużą wiedzą i talentem, pozwalającymi na przekazywanie trudnych zagadnień naukowych w atrakcyjny i zrozumiały sposób. Dobrze, choć bardzo różne, przykłady wysokiej jakości polskich wideoblogów to [matematyka.tv](#) oraz [SciFun](#). Wartość merytoryczna tej formy działalności edukacyjnej jest jednak trudno weryfikowalna. Istnieje wiele wideoblogów, które pod pozorem działalności edukacyjnej kładą nacisk na rozrywkę i humor, nie dbając o istotę przekazu wiedzy.

Aplikacje na urządzenia mobilne

Jest to najświeższa dziedzina aktywności edukacyjnej w Internecie. Obecnie z wielu usług korzystamy za pomocą aplikacji specjalnie przygotowanych do obsługi na telefonach i tabletach. Ich cechą jest uproszczona obsługa, przystosowana do sterowania funkcjami za pomocą palca przesuwanego po ekranie dotykowym. Większość aplikacji edukacyjnych ma charakter komercyjny. Niestety główną miarą jakości stosowaną przy ocenie aplikacji, w tym tych przeznaczonych do nauki, jest liczba osób, które pobrały konkretny program i z niego korzystają. Relacja tych danych do jakości bywa często odwrotna do tej, która wynikałaby z ocen. Aplikacja prosta i pozbawiona walorów edukacyjnych, lecz odwołująca się do uproszczonych przekazów zapewniających popularność, będzie notowana wysoko i w pobieżnej ocenie rodzica lub ucznia uzyska pozytywną opinię.

Wady czy zalety – co wnoszą portale do edukacji?

Zjawisko polegające na stale wrastającej liczbie form kształcenia w Internecie wnosi wiele korzyści do ogólnodostępnej przestrzeni edukacyjnej, lecz jednocześnie stwarza wiele zagrożeń polegających na pojawianiu się treści niepodlegających kontroli i ocenie jakości.

Jak wynika z danych NetTrack, kolejne motywy korzystania z sieci są związane z rozrywką, grami i zabawami, szeroko rozumianą komunikacją, w tym przede wszystkim korzystaniem z serwisów społecznościowych (z których korzysta 64% respondentów w wieku 15–17 lat) oraz wymianą informacji i doświadczeń. Również raport PISA wskazuje, że uczniowie najczęściej surfują w Internecie dla rozrywki, korzystają z czatów lub e-maila bądź ściągają muzykę, filmy lub oprogramowanie¹¹.

Wśród zalet portali edukacyjnych można wymienić następujące:

- Spontaniczność i zaangażowanie twórców, które często skutkują ciekawymi i nieschematycznymi formami przekazu, stanowiąc o jego atrakcyjności dla młodego odbiorcy,
- Łatwość tworzenia, szczególnie w przypadku blogów i wideoblogów, która upowszechnia nauczanie i daje możliwość prezentowania swoich koncepcji edukacyjnych osobom spoza środowiska bezpośrednio związanego z instytucjami edukacyjnymi,
- Specyfikę Internetu, pozwalającą na ciągłe ulepszanie i modyfikowanie narzędzi edukacyjnych zamieszczonych na tych portalach,
- Język Internetu, pozwalający na nieosiągalną w innych formach edukacyjnych możliwość dowolnej i ciągłej interakcji pomiędzy użytkownikami oraz twórcami portalu.

Paradoksalnie większość opisanych zalet kryje w sobie jednak duże zagrożenia:

- Brak wystarczająco skutecznej metody profesjonalnej oceny pedagogicznej wartości oraz jakości omawianych portali,
- Możliwość natychmiastowego upublicznienia treści, uniemożliwiająca ich właściwą weryfikację merytoryczną,
- Skłonność do spłykania przekazu i prezentowania wszystkich treści edukacyjnych w konwencji atrakcyjnej zabawy,
- Rozproszony i przypadkowy odbiorca, który uniemożliwia dostosowanie przekazu do umiejętności i możliwości uczestnika procesu uczenia się.

¹¹ J. Jasiewicz, *Analiza SWOT poziomu kompetencji informacyjnych i medialnych polskiego społeczeństwa w oparciu o istniejące badania społeczne*, [w:] *Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce – raport otwarcia*, red. J. Lipszyc, Warszawa [2012], s. 30, <https://nowoczesnapolska.org.pl/wp-content/uploads/2012/01/Raport-Cyfrowa-Przysz%C5%82o%C5%9B%C4%87-.pdf> [dostęp: 15.09.2016].

Konkluzja

Internet stwarza możliwość spontanicznego powstawania wysp wolności edukacyjnej, które bez odpowiednich przewodników, którymi mogą i powinni być nauczyciele, łatwo zamieniają się w przestrzenie anarchii edukacyjnej. Szkoła staje się cyfrowa nawet bez rządowych programów, a uczniowie coraz więcej wiedzy czerpią z Internetu, a nie z podręczników. W opracowaniu Instytutu Obywatelskiego z 2011 roku pokazano następującą wizję niedalekiej przyszłości:

Naukowcy Uniwersytetu Harvarda prognozują, że pod koniec drugiej dekady XXI wieku połowa zajęć w amerykańskich szkołach średnich może odbywać się w sieci. Tak samo może być w innych krajach. Rosnące zasoby edukacyjne w internecie przyczynią się do zmiany modelu nauczania, w którym, obok tradycyjnych lekcji spędzanych w szkole, uczniowie będą mieć również zajęcia online, których zadaniem będzie rozszerzanie wiedzy z zakresu podstawowego lub oferowanie wiedzy ponadpodstawowej, niezwiązanej z minimum programowym (przedmioty fakultatywne)¹².

Stosowany w Internecie przekaz informacyjny charakteryzuje się powierzchownością, skrótowością i tymczasowością, a cechy te zostają przeniesione na dużą część pojawiających się w nim treści edukacyjnych. Prawidłowe rozpoznanie portali edukacyjnych i wprowadzenie pedagogicznej oceny wartości pokazywanych tam informacji jest ważnym wyzwaniem dla środowiska oświatowego. Sama ich obecność nie jest szkodliwa, a wręcz przeciwnie – portale te pozwalają wprowadzać wiele ciekawych i nowoczesnych rozwiązań do procesu nauczania. Zagrożeniem jest bardzo trudna ocena i niemożliwa obecnie do realizowania w czasie rzeczywistym kontrola ich jakości pedagogicznej i wychowawczej.

Bibliografia

- Badanie „Kompetencje młodzieży w Polsce” zrealizowane w dniach 12–30 sierpnia przez TNS Polska na zlecenie Orange Polska. Raport, <https://fundacja.orange.pl/strefa-wiedzy/badania/> [dostęp: 8.10.2016].
- Darmowe gry dla dzieci online. Język angielski, francuski, niemiecki i polski, <http://www.yummy.pl> [dostęp: 24.09.2016].
- Fizyka Fali Uderzeniowej, <https://www.youtube.com/watch?v=hqo-m09Q01SU> [dostęp: 8.10.2016]
- Jasiewicz J., *Analiza SWOT poziomu kompetencji informacyjnych i medialnych polskiego społeczeństwa w oparciu o istniejące badania społeczne*, [w:] *Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna*

¹² W. Kołodziejczyk, M. Polak, *Jak zmieniać się będzie edukacja. Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*, Warszawa 2011, s. 74.

w Polsce – raport otwarcia, red. J. Lipszyc, Warszawa [2012], <https://nowoczesnapolska.org.pl/wp-content/uploads/2012/01/Raport-Cyfrowa-Przysz%C5%82o%C5%9B%C4%87-.pdf> [dostęp: 15.09.2016].

Khan Academy. Darmowe kursy, lekcje i ćwiczenia online, <https://pl.khanacademy.org> [dostęp: 8.10.2016].

Kołodziejczyk W., Polak M., *Jak zmieniać się będzie edukacja. Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*, Warszawa 2011.

PisuPisu.pl – gry edukacyjne dla dzieci, ortografia online, czytanki, trening umysłu, <http://www.pisupisu.pl> [dostęp: 8.10.2016].

Siemieniecki B., *Media w wymiarze społecznym i indywidualnym*, [w:] *Pedagogika medialna*, t. 1, red. B. Siemieniecki, Warszawa 2007.

Stanford Online. Lagunita, <https://lagunita.stanford.edu> [dostęp: 8.10.2016].

Blogs and educational portals – new forms of communication and more attractive access to knowledge in the child's education

Abstract:

Availability of tools designed to create in an easy way web pages with educational content results in their low quality. The author attempts to systematize Internet educational content types and points to challenges that digital world offers to education. The article presents cos and cons for internet education.

Keywords:

digitalisation of education, education applications, education portals, new technologies, teacher in digital school