Andrzej Radomski

Lublin

Edukacja w Informacjonalizmie. Przypadek historii

Historia zawsze odgrywała ważną rolę w wychowaniu i edukacji społeczeństw – zwłaszcza młodszej jego części. Obecnie ta sytuacja się nieco zmieniła. Niemniej dyskurs historyczny nadal jest obecny w procesie socjalizacji – zwłaszcza do wspólnoty państwowo-narodowej.

Świat początków XXI stulecia staje się światem Informacjonalizmu. Mówi się nawet, że jest to nowa epoka. Jesteśmy cały czas świadkami ogromnych przemian. Stare praktyki ustępują miejsca nowym – będących efektem rewolucji informatycznej, telekomunikacyjnej czy biotechnologicznej. Wszystko wskazuje na to, że będziemy żyć (do pewnego stopnia zresztą już ma to miejsce) w coraz bardziej zglobalizowanym, planetarnym społeczeństwie – tworzonym w oparciu o Internet kolejnych generacji (obecnie Web 2.0).

Wszystkie te przemiany powodują potrzebę nowych modeli oświaty, pedagogiki i edukacji, które by mogły przygotowywać młodych ludzi do życia w rzeczywistości Informacjonalizmu, a starszych oswoić z gwałtownością przemian i umożliwić im w miarę skuteczne poruszanie się w świecie 2.0. – jego kultury (kultury 2.0, Cyberkultury itp.).

Jaką rolę w tym procesie może odegrać historia, wiedza historyczna, edukacja historyczna? Wszak niektórzy głoszą tezę o końcu Historii, nieprzydatności wiedzy historycznej w cyfrowym środowisku czy braku zainteresowania tym przedmiotem u najmłodszych zwłaszcza.

Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta. Z jednej bowiem strony postępuje deprecjacja historii. Wszak osłabieniu ulega instytucja samego państwa, a wspólnoty narodowe ulegają dezintegracji (świat staje się hybrydą narodowościową, etniczną, religijną itd., itd.). Z drugiej strony historia cały czas jest obecna w świadomości ludzkiej – zwłaszcza starszych pokoleń. Ukazuje się dużo książek na ten temat. Powstają specjalistyczne kanały historyczne. W różnych telewizjach i kręci się sporo filmów historycznych. Problematyka historyczna zatem wciąż gdzieś „migocze".

Zupełnie jednak nowym fenomenem jest zadziwiająco duża obecność historii w świecie Informacjonalizmu. Tworzy ją też „net" pokolenie. Jest jej dużo na platformach internetowych. Powstają wciąż nowe gry, których akcja dzieje się w jakiejś rzeczywistości historycznej. Oczywiście jest to już inna historia/e. Jest ona technologicznie kreowana. Jest efektem praktyk mikserskich i remikserskich. Jest bardziej zindywidualizowana. Niemniej jest. I być może jest to sposób na jej przetrwanie.

Tymczasem oficjalna (państwowa) praktyka edukacyjna zdaje się ignorować informacjonalistyczne wyzwania i potrzebę nowych historii, nowych sposobów jej uczenia i kreowania. Zatem mamy dwa – niewspółmierne światy związane z historią i edukacją w zakresie historii. Stąd można sformułować dwie tezy: 1) instytucjonalna praktyka edukacyjna w zakresie historii (i nie tylko zresztą z tego przedmiotu) – funkcjonująca pod egidą państwa jest niedostosowana do dzisiejszej informacjonalistycznej rzeczywistości, 2) rodzą się (w dużej mierze spontanicznie) alternatywne jej formy – tworzone społecznie, głównie na różnego typu platformach i portalach internetowych. I nim przede wszystkim zostanie poświęcona niniejsza wypowiedź.

I

Istnieje na ogół zgoda, że praktyka edukacyjna służy/yła co najmniej dwóm zasadniczym celom: a) wychowywaniu, b) kształceniu – w znaczeniu: wyposażenia wychowanków w określone umiejętności, które mają im zapewnić w miarę normalne funkcjonowanie w różnych sferach życia.

Praktyka edukacyjna wspiera się (w realizacji tych dwóch punktów głównych) zwykle na jakiejś pedagogice - zwłaszcza jeśli chodzi o aspekty wychowawcze. Pedagogika bowiem zajmuje się formułowaniem sądów (poglądów, teorii czy filozofii), których zadaniem podstawowym jest wskazywanie: jak wdrażać poszczególne jednostki lub/i całe grupy do uczestnictwa w kulturze. Może to robić (i zazwyczaj tak czyni) poprzez: 1) normatywne ustalenie pożądanego typu osobowości, tożsamości czy zachowań, 2) środków, reguł bądź zasad kształtowania takich a nie innych cech preferowanej osobowości czy tożsamości. W tym drugim przypadku wykorzystuje się szeroko wiedzę psychologiczną, socjologiczną czy neurofizjologiczną i nazywa się to najczęściej: dydaktyką.

Edukacja z kolei jest formą zinstytucjonalizowanej działalności (najczęściej pod godłem państwa) wdrażającej politykę, filozofię i zalecenia praktyki pedagogicznej i dostarczającej określonej porcji wiedzy na temat świata i człowieka[1].

W erze przemysłowej, modernistycznej wypracowano pewne kanony czy też wręcz „dogmaty” pedagogiczne i dydaktyczne. Jak zauważa Zygmunt Bauman celem edukacji modernistycznej było ukształtowanie człowieka zdolnego do życia we wspólnocie państwowo-narodowej: rewolucja pedagogiczna, jaka towarzyszyła narodzinom nowoczesnego społeczeństwa […] polegała na trzech dogłębnych przeobrażeniach: na wyodrębnieniu pewnych części procesu życiowego jako okresu

1 Pisząc o celach i zadaniach pedagogiki czy dydaktyki nawiązują do poglądów Jerzego Kmity zawartych w artykule: Epistemologiczne przesłanki teoretycznej integracji badań pedagogicznych, w: Jerzy Kmita: Studia z teorii kultury i metodologii badań nad kulturą, PWN, Warszawa-Poznań, 1982

„niedojrzałości”, najeżonego szczególnymi niebezpieczeństwami, ale i posiadającego własne, specyficzne dlań potrzeby i wymagającego specyficznego reżymu i specyficznych dlań zabiegów, na separacji przestrzennej tych, co mieli być przedmiotem owych zabiegów i poddania ich pieczy odrębnej kategorii specjalistów[2].

W tym krótkim cytacie zawarte są fundamentalne cechy praktyki pedagogicznej i edukacyjnej ery przemysłowo-modernistycznej. Można je uszeregować następująco: 1) uczeń miał (jest?) być przedmiotem (ciałem, jak mawiał Foucault) poddawanym różnej „obróbce”, czyli wychowaniu, kształceniu itp., 2) stworzono specjalne ośrodki – czyli przedszkola, szkoły i uczelnie, w których to w jednym miejscu gromadzono młodych ludzi i poddawano ich zabiegom dydaktycznym. Rytm działań dydaktycznych był tu ściśle rozplanowany, podzielony na określone części (lekcje), przedmioty (matematyka, języki, biologia, fizyka, historia, chemia, geografia, itd., itd.), nadzór i kontrolę (sprawdziany, oceny, matura itp.), 3) głównym nadzorcą był nauczyciel, który socjalizował i dostarczał określoną, z góry przygotowaną porcję wiedzy oraz kontrolował stopień jej opanowania przez swych podopiecznych, 4) całość wiedzy była zawarta w różnego typu podręcznikach, przyswojenie której (i to często pamięciowe) było jednym z podstawowych zadań uczniów, 5) począwszy od czasów nowożytnych (w zachodniej chronologii) celem procesów edukacyjnych – zwłaszcza bloku humanistycznego - było wdrażanie do tzw. kultury literackiej. Początkowo była to umiejętność pisania i czytania. Następnie wpajano umiejętność interpretacji tekstów i źródeł historycznych. Podstawowym zadaniem kształcenia było dostarczenie wiedzy o dziejach literatury w poszczególnych epokach. Głównym punktem egzaminu maturalnego było napisanie wypracowania z literatury czy historii, a podstawą do ukończenia studiów napisanie pracy licencjackiej czy magisterskiej. Utarło się przekonanie, że miarą wykształcenia czy ogólnej ogłady jest znajomość dzieł literackich, historycznych czy filozoficznych.

2 Zygmunt Bauman: Ponowoczesna szkoła życia, w: Studia Edukacyjne, 1996, t. 2, s. 14-15

Spadek czytelnictwa książek zawsze stawał się (staje się) przedmiotem najwyższej troski i utyskiwań intelektualistów czy reprezentantów różnych dziedzin życia kulturalnego. I nie ma w tym niczego dziwnego zważywszy na fakt, że głównym źródłem wiedzy o świece były książki, a nauczyciel swoistą chodzącą encyklopedią: śledząc poglądy na interesujący nas temat warto przypomnieć opinie dydaktyków historii podkreślające, że podręcznik ze względu na swój kompleksowy charakter jest podstawowym środkiem dydaktycznym w nauczaniu i uczeniu się historii[3]. Ponadto: Podręcznik szkolny ma jednak do spełnienia jeszcze i inne funkcje oprócz merytorycznej i językowej. Jego zadaniem jest również kształcenie postaw moralnych, uczenie, jak skutecznie przyswajać wiedzę i rozumieć otaczający świat i ludzi. Autor podręcznika staje więc w roli nie tylko źródła wiedzy, ale mistrza nauczyciela. Przewyższa on uczniów biegłością i umiejętnościami[4], 6) praca w szkole czy na uczelni odbywała się zawsze w grupie. Jednakże podstawą zabiegów dydaktycznych był uczeń/student. Ocenianie ze stopnia opanowania materiału było zawsze dokonywane w stosunku do pojedynczego wychowanka. Stąd tak surowe np. było karanie uczniów (zwłaszcza w krajach anglosaskich) za tzw. niesamodzielną pracę w czasie różnego rodzaju sprawdzianów, egzaminów i kolokwiów. Zauważmy, że w dwudziestym wieku mimo pojawienia się takich mediów, jak kino czy telewizja (nie mówiąc już o masowej prasie) sytuacja, jeśli chodzi o wspomniane wyżej dogmaty, praktycznie nie uległa większej zmianie.

II

Technologie, które ukształtowały Informacjonalizm, zmieniły praktycznie wszystkie dziedziny życia współczesnego człowieka. Niestety najmniej przeobrażeń miało, jak dotychczas,

---

3 Jerzy Maternicki: Podmiotowość ucznia w nauczaniu – uczeniu się historii, w: Uczeń i nowa humanistyka (red. Maria Kujawska), Poznań, 2000, s. 160

4 Danuta Konieczka-Śliwińska: Mistrz i uczeń, czyli o relacjach autorów podręczników szkolnych z czytelnikami, w: Uczeń i nowa humanistyka, op. cit., s. 204

miejsce w nauce i edukacji – tej oficjalnej, organizowanej przez państwo.

Informacjonalizm (jako praktycznie nowa epoka) – będąc tworem współczesnych technologii elektronicznych, cybernetycznych, informatycznych czy telekomunikacyjnych kreuje radykalnie odmienny od dotychczasowego świat. Stwarza też nowego człowieka – zwanego coraz częściej człowiekiem 2.0 albo wręcz cyborgiem. Dominującą formą kultury staje się tzw. cyberkultura[5].

Rewolucja informatyczna i rodzenie się społeczeństwa sieciowego, i to w wymiarze planetarnym, powodują potrzebę gruntownego przemyślenia dotychczasowych praktyk pedagogicznych, edukacyjnych, dydaktycznych i roli nauczycieli czy wychowawców w nauczaniu.

Wszelkiego rodzaju pedagogiki alternatywne, krytyczne, emancypacyjne czy antypedagogiki kwestionują dotychczasowe dogmaty, typu: 1) czy człowiek musi być wychowywany, 2) czy można wychowywać człowieka wbrew jego woli bądź 3) czy powinno się wychowywać człowieka do partycypacji tylko w jednej – najczęściej: państwowo-narodowej wspólnocie? W to miejsce postuluje się wychowanie bez celowego oddziaływania. Wpaja się poczucie odpowiedzialności każdego za siebie samego. Co więcej, zastępuje się nawet samo pojęcie wychowywania na rzecz ‘wspierania do życia’, w tym przypadku: pełnego różnic, poszanowania dla inności i wszelkich pluralizmów[6].

Świat informacjonalizmu staje się pomału jedną wielką cyfrową bazą danych, w której gromadzi się cały dotychczasowy dorobek ludzkości. Wytwory analogowe cały czas są dygitalizowane. Cyberprzestrzeń staje się coraz częściej podstawowym miejscem pracy i zabawy. Nauka i nauczanie

5 Piszę o niej szerzej w artykule: Historia w kulturze remiksu.

6 Tomasz Szkudlarek, Bogusław Śliwerski: Wyzwania pedagogiki krytycznej i antypedagogiki, Kraków, 2000, s. 52-89

także. Cyberkultura (i nie tylko zresztą ona) jest zdominowana przez tzw. nowe media, które stają się także głównym źródłem wiedzy o świecie i technologiami kreującymi świat i wiedzę. Co prawda teksty nadal odgrywają niepoślednią rolę (także w Internecie), lecz są to już głównie dygitalne teksty – funkcjonujące zgodnie z logiką cyfrowego świata. Rodzą się, niczym grzyby po deszczu, nowe profesje, które obsługują informacjonalistyczną rzeczywistość. Powstają nowe formy organizacji pracy, nowa ekonomia i nowe polityki (biopolityka, biowładza itp.). Powoli także zaczyna wyłaniać się nowe prawo – mające regulować życie w społeczeństwie informacyjnym. Wreszcie, tworzy się nowa elita – netokracja.

Oficjalna, państwowa edukacja (i to nie tylko w Polsce) nie tylko że nie przygotowuje do życia w Informacjonalizmie i społeczeństwie informacyjnym, lecz także funkcjonuje, jak wspomniano wyżej, według reguł charakterystycznych dla świata ery przemysłowej. Taka sama jest też dydaktyka. Zatem rodzi się pilna potrzeba głębokiej reformy oświaty, która byłaby dostosowana do realiów nowej informatycznej rzeczywistości. Jak na razie rodzą się alternatywne sposoby uczenia się – nauczania, tyle że w Internecie głównie i poza oficjalną, instytucjonalną edukacją. O tym jednak nieco później. Teraz zajmijmy się wyzwaniami, które dla edukacji rodzi Informacjonalizm.

Jak wspomniano wyżej dotychczasowa praktyka edukacyjna przygotowywała młodych ludzi (od przedszkolaków do studentów) do partycypacji w świecie modernizmu i kultury literackiej. Świat informacjonalizmu jest światem audiowizualnym, cyfrowych baz danych i sieciowego współdziałania – opartego na fenomenie zbiorowej inteligencji. Inne więc kompetencje są tu istotne. O ile wcześniej podstawowym źródłem wiedzy świecie i głównym sposobem komunikacji były narracje (pisane) to obecnie głównym źródłem wiedzy stają się różne media (kino, telewizja, wideo, a nade wszystko Internet). I przede wszystkim za pomocą nowych mediów teraz komunikujemy się i przekazujemy informacje

(komórki, Internet). Tymczasem w szkole nadal królują książki, tablica i nauczyciel. Wśród pożądanych umiejętności nadal na pierwszym miejscu jest napisanie: wypracowania, eseju czy recenzji. Pracuje się głównie z tekstami (lekturami), a w przypadku historii, dodatkowo – z tzw. źródłami pisanymi. Uczeń zaś jest oceniany indywidualnie. Co więcej nauczyciele nieufnie odnoszą się do np. internetowych źródeł zdobywania informacji. Niektórzy wręcz tępią ściąganie faktów np. z Wikipedii: wikipedia bywa przez uczniów traktowana jako totalny absolut wiedzy nieraz mogłam usłyszeć zdanie ale tak było przecież na Wikipedii, mówi Katarzyna, która uczy języka polskiego [...] Agata opowiada nam z kolei o swoim nauczycieli od historii, który jest szczególnie wrogi w ocenie Wikipedii i postawił sobie za cel oduczenie uczniów korzystania z tego źródła: on nienawidzi Wikipedii, jak ktoś wygłasza referat, to nauczyciel siedzi z laptopem i sprawdza, czy mówi się zdaniami z netu. Wtedy od razu jest pała[7]

Informacjonalizm wymaga innej wiedzy, innych umiejętności i innej organizacji pracy. Informacjonalizm jest cyfrowym światem. Inaczej się w nim komunikujemy i zdobywamy wiedzę. Główną rolę odgrywają w nim obrazy i przekazy medialne. Toteż podstawowym zadaniem dydaktyki będzie wdrażanie do posługiwania się narzędziami do zdobywania, tworzenia, obróbki i komunikowania cyfrowych informacji, obrazów i przekazów multimedialnych. Tak jak w „Galaktyce Gutenberga" niezbędnymi umiejętnościami, które uczniowie musieli wynieść ze szkoły było opanowanie czytania, pisania, pracy z tekstami (interpretacja) czy przygotowanie rozprawki pisemnej. Tak w Informacjonalizmie tym minimum będzie przygotowanie prezentacji, krótkiego filmu, pracy multimedialnej, a nawet prostej strony www (na płycie bądź w sieci). Do tego celu będzie niezbędna znajomość obsługi różnego typu programów do obróbki zdjęć, tworzenia grafiki czy montowania filmów (np. Photoshopa, Corela czy Avida).

W kręgach „cyfrowych tubylców" coraz częściej można usłyszeć zdanie, że osoba która nie potrafi tworzyć multimediów jest odmianą analfabety! Nawet obecnie na zajęciach z informatyki (dla humanistów) królują programy do edycji tekstu

7 Fragment wypowiedzi uczniów liceum z raportu: Młodzi i Media (wersja internetowa)

typu Word, Open Office czy Excel. Tak więc należy się spodziewać, że nauka obsługi programów graficznych bądź medialnych i ich wykorzystania będzie miała taką samą rangę, jak nauka języków obcych czy matematyki. W związku z tym można sobie zadać pytanie: czy np. na maturze nadal podstawą oceny ucznia ma być znajomość epok literackich (w przypadku egzaminu z historii dat, pojęć itp.), a jedyną formą prezentacji wiedzy napisanie wypracowania bądź rozwiązanie testu?

Innym w minimalnym, jak dotychczas, stopniu wykorzystywanym elementem informacjonalistycznej edukacji czy Edukacji 2.0 są gry komputerowe. Spotyka się głosy, że być może wkrótce przeważająca część kształcenia historycznego będzie polegała na rozegraniu cyklu historycznych gier (np. strategicznych) takich jak, powiedzmy, Civilization, Europa Universalis czy nawet The Sims. Tego typu gry uczą wszechstronnego spojrzenia na daną epokę, uczą podejmowania decyzji, zarządzania (gospodarstwem, manufakturą, całym państwem) organizowania (wypraw podróżniczych, kampanii wojennych, szlaków handlowych), budowania (dosłownie i w przenośni), tworzenia alternatywnych wersji wydarzeń, a także kreatywności i wyobraźni. A więc cech, które są niezwykle ważne w społeczeństwie sieciowym.

W informacjonalizmie zmienia się też hierarchia celów i zadań procesu edukacyjnego. O ile wcześniej w szkole czy na uczelni zdobywało się przede wszystkim wiedzę – to teraz praktycznie całość tej wiedzy jest do zdobycia w sieci (bądź wkrótce będzie) w każdej chwili i z dowolnego miejsca (w fizycznym sensie tego słowa). Toteż zamiast „wkuwania" faktów, dat i nazwisk – główny nacisk kładzie się na wykonywanie takich czy innych projektów. Określoną porcję wiedzy zdobywa się pod kątem opracowania danego projektu. Główną formą pracy staje się działalność w grupie zajmującej się opracowywaniem danego zadania. Może to być (w przypadku historii) przygotowanie jakieś inscenizacji (grupy rekonstrukcyjne), wystawy (w Internecie oczywiście), filmu poświeconego różnym postaciom czy wydarzeniom, napisania

scenariusza jakiejś gry komputerowej, stworzenia machnimy. Wymusi to oczywiście inny system oceniania: już nie osiągnięć jednostkowych – tylko np. wkładu ucznia do grupowego projektu (czy i w jakim stopniu wywiązał się ze swojej części, czy był kreatywny, czy proponował jakieś ciekawe pomysły bądź rozwiązania). (cytaty z Raportu) Można, w związku z tym, zadać sobie kolejne pytanie: czy nadal egzamin maturalny czy praca licencjacka, magisterska, doktorska itd. mają mieć postać pisanej narracji? Może zamiast niej uczniowie mogliby rozegrać jakiś fragment gry komputerowej bądź sieciowej – na zadany temat, a studenci napisać jakąś grę? Ponadto należałoby się zastanowić czy nauka programów (do edycji video, grafiki itp.) nie powinna mieć takiej samej rangi jak np. nauka języków obcych czy matematyki ?

Rewolucja informatyczna podważyła tradycyjny model szkolnictwa jako pewnej instytucji (w sensie prawnym oraz, co ważne, fizycznym), w którym kształtuje się i wdraża pożądany model wychowania dzieci, młodzieży czy studentów oraz stosuje się uprawomocnione wcześniej przez pedagogikę i dydaktykę sposoby i treści kształcenia. Podważona też została tradycyjna rola nauczyciela. Upowszechnienie się obecności komputerów (w szkołach i gospodarstwach domowych), a przede wszystkim możliwość połączenia ich w ogólnoświatową sieć internetową spowodowało kryzys szkoły rozumianej jako pewną instytucję istniejącą w konkretnym miejscu, do której uczęszczają uczniowie i w której wykłada się uczniom z góry przygotowaną porcję wiedzy (określoną przez programy nauczania) przez konkretnych, metodycznie przygotowanych nauczycieli. Obecnie zaczyna rodzić się pogląd, że szkoła niekoniecznie musi się znajdować w konkretnym miejscu (choć oczywiście może) i, że lekcje (w jakiejś części) niekoniecznie muszą odbywać się w tejże szkole i, że nie wszyscy uczniowie muszą się znajdować razem w określonym miejscu o określonej porze (na lekcji, w klasie, w szkole czy uczelni) i, że niekoniecznie muszą, w danym cyklu lekcyjnym, wysłuchiwać „wykładów” tego samego nauczyciela czy profesora. Rodzą się

bowiem możliwości przekształcenia szkoły tradycyjnej – w szkołę wirtualną. Taka szkoła znajduje się już w cyberprzestrzeni i dostęp do niej odbywa się poprzez łącza internetowe (z komputerów osobistych bądź bardziej już mobilnych urządzeń). Dostęp do takiej szkoły jest już praktycznie możliwy z każdego miejsca - dzięki mobilnemu Internetowi i telefonom komórkowym 3G, a także coraz częściej np. odtwarzaczom mp4. Siedzibą tego typu szkół może też być np. Second Life bądź podobne środowisko. W szkole tradycyjnej podstawowymi elementami procesu dydaktycznego też stają się pomału: komputer, łącza internetowe (najlepiej szerokopasmowe, światłowodowe), elektroniczne bazy danych, sprzęt do prezentacji multimedialnych, (zastępuje tradycyjną tablicę i kredę), tablica interaktywna czy cyfrowa kamera video. W przysłowiowym tornistrze miejsce zeszytów, książek czy długopisów zajmują: netbooki czytniki e-booków czy pióra świetlne (należy się spodziewać, że już wkrótce IPady).

Dzięki takiemu wyposażeniu uczeń niekoniecznie musi przychodzić do szkoły (nie wspominając już o studentach), może za to bardziej elastycznie gospodarować czasem. Jeśliby uzna, że potrzebuje więcej czasu na zbieranie informacji do wykonania określonego zadania czy polecenia – to kosztem „siedzenia na lekcji" – mógłby zająć się szukaniem danych (np. w Internecie). Rola lekcji też ulega zmianie – gdyż we współczesnej rzeczywistości zmienia się charakter edukacji:" Zakłada się, że rezultatem uczenia się nie jest produkt, a proces przejawiający się w zdobywaniu wiedzy, który może powodować wewnętrzne zadowolenie; środkiem nauczania-uczenia się nie jest wykład lub podręcznik, ale wspólny projekt badawczy realizowany przede wszystkim przez uczniów; umiejętności, które uczeń zdobywa, to nie zapamiętywanie i odtwarzanie, a umiejętności badawcze: komunikowanie, negocjowanie różnych opcji, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów"[8].

Przy tego typu podejściu do edukacji zmienia się (może ulec zmianie) i to radykalnie rola nauczyciela:" nauczyciel przestaje występować w roli eksperta, a staje się

8 Ryszard Pachociński: Szkoła tradycyjna a szkoła wirtualna, w: Edukacja w świecie współczesnym, pod. red. Romana Lepperta, Oficyna wydawnicza „Impuls", Kraków 2000, s. 156

(sic!) uczniem, który nierzadko będzie musiał przyznać, że czegoś nie wie, że się zapozna, przygotuje się, poinformuje później itp. Z kolei uczeń występuje jako badacz, który sam lub w grupie rówieśników uczy się [...] jak z powyższego wywodu wynika, w nowym modelu szkoły, realizującym potrzeby społeczeństwa informacyjnego, uczeń staje się aktywnym uczestnikiem procesu uczenia się [...] Uczenie się w grupie staje się podstawą procesu dydaktycznego [...] W takich warunkach uczniowie zaczynają lepiej rozumieć cel podejmowanych zadań, ich wkład we własne uczenie się i samorozwój. Jeśli nauczyciel może przyspieszyć integrację tych wszystkich elementów [...] to wtedy rezultatem takich zabiegów może okazać się większy upór uczniów w dążeniu do osiągnięcia wiedzy i zdobywania wielostronnego doświadczenia”[9].

Tak więc, w wirtualnej bądź nawet w zreformowanej klasycznej szkole nauczyciel przestaje być jedynym i najważniejszym źródłem wiedzy. Tym podstawowym źródłem będzie coraz częściej stawał się Internet, elektroniczne biblioteki i inne bazy danych, w których będą zgromadzone informacje w postaci cyfrowych i multimedialnych „tekstów”. Uczeń w szkole (na lekcji) nie tyle będzie zatem zdobywał wiedzę ile otrzymywał zadania do wykonania (samodzielnie bądź w grupie). Będzie mógł gromadzić informacje do wykonania danego zadania bądź polecenia zarówno w szkole, jak i poza nią (np. w domu). Jeśli będzie miał jakieś wątpliwości – to będzie (potencjalnie w każdym momencie) mógł skontaktować się ze swoim nauczycielem – bądź każdym innym (co już umożliwiają odpowiednie aplikacje typu: Google docs i w wersji beta: Google wave). Co więcej, będzie mógł skorzystać z lekcji lub wykładów (poprzez Internet) praktycznie z każdego miejsca na kuli ziemskiej i to w czasie rzeczywistym. Lekcje szkolne, obok tradycyjnego przekazywania wiedzy bądź określonych umiejętności – mogą się stać znakomitą okazją do wymiany informacji, prezentacji wykonania własnego projektu, omówienia różnych alternatywnych rozwiązań i sposobów zdobywania informacji, dyskusji z udziałem internautów i multimedialnych prezentacji. Nauczyciel byłby w tym wypadku nie tylko ekspertem, ale również koordynatorem pracy, moderatorem dyskusji i po prostu partnerem dla ucznia – zwłaszcza, że: Należy

9 Tamże, s. 156-157

się spodziewać sytuacji, w której uczniowie mogą dysponować większą i nowszą wiedzą niż ich nauczyciele”[10]. Dodajmy do tego wielce wymowną opinię: wszyscy poszukują informacji w sieci […] Nie pozostaje to bez wpływu na funkcjonowanie autorytetu szkoły, a więc nauczyciela obsadzonego w roli eksperta przekazującego hierarchicznie usankcjonowaną wiedzę […] Nauczyciele przyznawali się, że czują wzmożoną presję w sytuacji, gdy uczniowie jeszcze w trakcie lekcji potrafią przez komórkę zweryfikować poprawność przekazywanych im treści […] dziś jednak z Internetem w telefonie, każdy staje się potencjalnym mądralem[11].

III

Mimo, że jak pisałem, edukacja w dalszym ciągu pozostaje w tyle – jeśli chodzi o stosowanie nowoczesnych technologii – to jednak można spotkać ciekawe przykłady ich użycia w oficjalnej, zinstytucjonalizowanej oświacie. Możemy ją określić Edukacją czy Dydaktyką 2.0. Oto najważniejsze jej przykłady:

A) E-learning - czyli kształcenie na odległość. Jest to już dość popularna metoda przekazywania wiedzy – przede wszystkim na wyższych uczelniach. Najbardziej jest ona rozwinięta w USA – gdzie praktycznie każdy liczący się uniwersytet posiada zajęcia on-line. Ich podstawą są odpowiednie platformy internetowe. Najczęściej wykorzystywaną jest platforma Moodla – stworzona specjalnie na użytek dydaktyki. Na tego typu platformach zamieszczane są różnego rodzaju kursy, wykłady, ćwiczenia, testy, materiały dydaktyczne czy fora dyskusyjne – za pomocą których jest realizowany program studiów z danego przedmioty na danym kierunku. Często jest on kalką tego realizowanego w świecie „realnym”. Tu na marginesie trzeba zaznaczyć, że już w prawie wszystkich szkołach są pracownie komputerowe i łącza internetowe. Prawie wszyscy nauczyciele mają konta mailowe i często są one wykorzystywane do

10 Ryszard Pachociński: Dane – informacje –mądrość, w: Edukacja w świecie współczesnym...op. cit., s. 391

11 Raport: Młodzi i Media (wersja internetowa)

komunikacji z uczniami lub/i rodzicami (podobnie, choć już o wiele rzadziej: komunikatory typu: Skype czy Gadu-Gadu).

B) Otwarta edukacja. To inicjatywa, która pojawiła się po roku 2000. Polega ona na udostępnieniu – w sieci wszystkich zasobów edukacyjnych danej uczelni (nawet tych prywatnych). Od strony logistycznej może być ona uważana za część e-learningu. Zasadnicza różnica polega na tym, że wszystkie zasoby edukacyjne są tu dostępne za darmo. W związku z tym każdy, który przejdzie cały kurs zajęć np. z historii nie otrzymuje formalnego potwierdzenia jego ukończenia – chociażby w postaci dyplomu.

   Pionierem otwartej edukacji był MIT. W przedsięwzięciu tym stworzono słuchaczom ponad 1000 różnych wykładów, których twórcami byli wykładowcy tej uczelni. Co istotne zostały one sfinansowane z zasobów własnych uczelni. Czyli nawiązano tutaj (mimo, że jest to prywatny uniwersytet) do tzw. ekonomii daru – która jest bardzo charakterystyczna dla działalności w sieci (wywodzi się z pierwotnych kultur, zaadaptowali ją następnie hakerzy): Najważniejszym w tym wypadku jest to, że uczelnia MIT radykalnie zerwała z kulturą rodzącą się w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku na uczelniach amerykańskich. Kiedy inne uczelnie myślały o „edukacji na odległość" w kategoriach sprzedaży dostępu do nagranych wykładów i materiałów, żeby uzyskać nowe źródło dochodów, MIT skupiło się na tym, co oznacza w usieciowionej gospodarce informacyjnej jej podstawowy cel – rozwój wiedzy i nauczanie studentów. Odpowiedź była następująca: zapewnić każdemu dostęp, z dowolnego miejsca, do materiałów nauczania, opracowanych przez kilka najtęższych mózgów na świecie[12].

C) Gry komputerowe. Co prawda są one niezbyt często stosowane w dydaktyce – to jednak zaczyna się tworzyć gry specjalnie przeznaczone do nauczania w szkole. Przykładem może być tutaj cykl gier: Civilization (do tej pory ukazały się cztery części). Została ona opracowana przez

12 Yochai Benkler: Bogactwo sieci, Warszawa, 2008, s. 339

naukowców z MIT po to aby właśnie wzbudzić wśród uczniów większe zainteresowanie historią. Jest to gra strategiczna, w grafice 3D i obejmująca całość historii ludzkości. Gra polega na ciągłym rozwijaniu własnej cywilizacji, od początku jej dziejów w epoce pierwotnych społeczeństw rolniczych do futurystycznych czasów zasiedlania kosmosu, konkurującej z innymi cywilizacjami. Głównym celem gry jest albo podbój świata, czyli wyeliminowanie konkurentów, albo wysłanie w kosmos statku i założenie kolonii na jednej z planet w układzie słonecznym Alfa Centauri. Dla graczy ważny jest też końcowy wynik rozgrywki (dane statystyczne), na który składa się udany lot w kosmos, liczba obywateli, ilość zajętego obszaru oraz liczba odkrytych *technologii przyszłościowych*[13]. Ponadto, są opracowywane specjalne programy do tworzenia grafiki. I tutaj również wyróżnia się MIT, w murach którego stworzono program do nauki grafiki: Scratch. Scratch to edukacyjny język obiektowy, stworzony jako środek do nauczania dzieci i młodzieży (od 8 lat wzwyż) podstaw programowania oraz środowisko programistyczne służące do tworzenia i uruchamiania programów w tym języku. Scratch umożliwia łatwe tworzenie interaktywnych historyjek, animacji, gier, muzyki oraz sztuki. Programowanie odbywa się w sposób wizualny - elementy języka mają kształt puzzli i mogą być klikane myszką oraz przeciągane w celu ułożenia ich w określonym porządku. W ten sposób tworzy się kod przypisany określonemu obiektowi. Obiekty (np. postacie) można wybierać z menu lub importować z zewnątrz[14].

D) ITunes University. Jest to aplikacja przygotowana przez firmę Apple. Jest ona częścią internetowego sklepu: ITunes. ITunes University gromadzi i udostępnia za darmo programy dydaktyczne i naukowe przygotowywane

13 Dane z Wikipedii

14 Dane z Wikipedii

przede wszystkim przez pracowników różnych uczelni. Mają one postać podcastów: audio i viedo. Spotyka się tu zarówno nagrania kilkuminutowe, jaki typowe np. dwugodzinne wykłady. Pokaźną pozycję w tej bazie stanowią materiały do nauczania historii. Tu na marginesie można wspomnieć też o podobnych inicjatywach podejmowanych przez innego giganta informatycznego: Google. Przede wszystkim wyróżnia się tu aplikacja: Google Wave (na razie jeszcze w wersji beta), która umożliwia wspólne redagowanie, i to w czasie rzeczywistym, różnych plików (tekstowych, audio czy video) przez osoby zalogowane w sieci. Nie trzeba dodawać jak to zmieni (i to już wkrótce) oblicze edukacji.

E) Second Life (powstałe w roku 2003). Niesłusznie utożsamiane z grą. Jest to wirtualne środowisko życia, które również może służyć celom edukacyjnym. Jego cechą specyficzną jest to, że może być samodzielnie rozbudowywane przez każdego użytkownika – z narzędzi dostarczonych przez firmę Linden Lab. W świecie tym uczestnik jest reprezentowany przez stworzoną przez siebie postać – czyli: Awatara. Od samego początku funkcjonowania Second Life spotkało się z dużym zainteresowaniem instytucji oświatowych. Wiele uczelni np. stworzyło swoje wirtualne odpowiedniki w SL (Harvard, Stanford). Odbywają się tam normalne zajęcia, wykłady czy konferencje naukowe. Uczniowie i studenci tworzą różne projekty i aplikacje, które następnie są wystawiane na widok publiczny. Od klasycznego e-learningu SL różni ta zasadnicza cecha, że spotkania Awatarów, np. na wirtualnych campusach, odbywają się w jednym miejscu i to w czasie rzeczywistym. Dzięki temu praktycznie niewiele się różnią się od tych mających miejsce w tzw. realu.

IV

Wspomniane wyżej przykłady oficjalnego, zinstytucjonalizowanego adaptowania współczesnych technologii do działalności edukacyjnej nie odmieniły jej w stopniu istotnym. W dalszym ciągu są one jedynie

dodatkiem – żeby nie powiedzie powiewem nowości na tle szarej codzienności: nie spotkaliśmy się z żadnym przykładem promowania przez szkołę cyfrowych narzędzi pracy grupowej. Młodzi ludzie poza szkołą częstokroć współpracują w projektach, w szkole natomiast mogą jedynie rywalizować jako strukturalnie zindywidualizowani uczniowie i uczennice[15]. Jednakże poza murami szkół czy uczelni kwitnie nowy świat edukacji, w którym w pełni rozwijają się zupełnie odmienne sposoby uczenia się – nauczania - w pełni korzystające z osiągnięć współczesnej elektroniki, informatyki czy telekomunikacji. Ową nową edukację spontanicznie stworzyło net pokolenie – wzrastające od przysłowiowej kołyski wśród różnych gadżetów współczesnej techniki. Potrafiło one bardzo udatnie wykorzystać potencjał Internetu i jego pochodnych do nowych form komunikacji, nauki i pracy.

Ta nowa, sieciowa i pozainstytucjonalna edukacja ma niejednolite oblicze. Nie rozwija się bowiem według jakiegoś jednego planu czy scenariusza. Do najważniejszych jej przejawów zaliczyć można:

A) Różnego typu dyskusje toczone na czatach, forach czy platformach – oczywiście w Internecie (np. na tzw. portalach społecznościowych). Jest to najbardziej spontaniczna – żeby nie powiedzieć żywiołowa forma edukacji. Młodzi ludzie wymieniają się bowiem na portalach swymi doświadczeniami: opisują, komentują, recenzują, zadają pytania, udzielają odpowiedzi, podają instrukcje, wskazują linki do ciekawych książek, gier i programów.

B) Portale branżowe. Są to już konkretne inicjatywy w sieci, które zajmują się organizowaniem społeczności internetowych wokół specjalistycznych zagadnień. Z punktu widzenia dydaktycznego najsłynniejszym z nich jest chyba Wikipedia. Jest rodzaj internetowej encyklopedii, którą może redagować każdy – bez różnicy wieku,

15 Raport: Młodzi i Media

wykształcenia czy profesji. Każdy też może poprawiać czy na nowo pisać dane hasła: Janek z Zahaczewa najchętniej korzysta z Wikipedii. Sam uczestniczył w opracowywaniu kilku haseł historycznych, zna i rozumie wikipedyjny mechanizm kolektywnego wytwarzania wiedzy[16]. Recenzentami są inni jej użytkownicy, którzy na bieżąco śledzą wzajemne poczynania i na bieżąco je korygują – w myśl hasła: wiele oczu patrzy na jedno hasło. Zasada zbiorowej inteligencji i kolektywnego tworzenia wiedzy znajduje na Wikipedii w pełni urzeczywistnienie. Na uwagę zasługuje również to, że aby opracować dane hasło trzeba wcześniej znaleźć odpowiednią porcję wiedzę. Wikipedyści też robią tą na własną rękę – bez pośrednictwa szkoły. Wikipedia staje się też podstawowym kompendium wiedzy w tradycyjnej szkole – chociaż wielu nauczycieli odnosi się do niej z niechęcią: szczególnie często spotykaliśmy się z wyrazami niechęci właśnie pod adresem Wikipedii. To wobec tego portalu wymierzone było główne ostrze krytyki wiedzy czerpanej z Internetu, a narzekania na rynek gotowców schodziły na dalszy plan. Podstawowym zarzutem wobec sieciowej encyklopedii była opinia, że roi się ona od błędów, częściej jednak zamiast konkretnych przykładów można było usłyszeć argument, że tam każdy może pisać, co mu się żywnie podoba[17]. Wikipedia jest również najlepszym przykładem zacierania się różnicy między: nauczaniem i uczeniem się, między tworzeniem wiedzy i jej przyswajaniem w społeczeństwie informacjonalistycznym.

Ciągle do wyjątków należą następujące przykłady: Wychowawca Gośki prowadzi platformę e-learningową z materiałami do nauk historii i WOS. Uczniowie korzystają z jednego adresu e-mail, posługując się tym samym loginem i hasłem. Dzięki temu dostają do dyspozycji, coś co działa jak wspólny wirtualny dysk: co jedna osoba tam zamieści, może być ściągnięte[18].

16 Raport: Młodzi i Media

17 Raport: Młodzi i Media

18 Raport: Młodzi i Media

Kolejnym ciekawym zjawiskiem jest zacieranie się granicy między nauką (uczeniem się), pracą i zabawą. Pokażmy to na kolejnym przykładzie: Mieszkający z Zahaczewie Janek od dawna interesuje się lokalną historią od dziewiętnastego wieku wzwyż […] Chcieliśmy otworzyć się na ludzi, zgromadzić wszystkie materiały w jednym miejscu (dotyczące jego miejscowości – przyp. A. R.). Janek wykupił odrębną domenę, ale użył gotowego silnika opracowanego przez Socjum.pl. Socjum.pl to serwis pozwalający stworzyć własny portal społecznościowy […] Przedsięwzięcie zaczęło powoli obrastać ludźmi. Ludzie dodawali kolejne materiały dokumentujące życie codzienne miasta […] Dzieje mojego miasta to przede wszystkim zbieranie materiałów, konwertowanie ich do cyfrowej postaci i organizowanie w formie ogólnodostępnego internetowego archiwum […] a sam portal ma już na koncie oryginalne historyczne odkrycie […] wrzucone do sieci zdjęcie, wraz z tysiącem innych, współtworzy niezwykłe wizualne archiwum historii miasta. Serwis stworzył siedemnastoletni Janek wraz z piętnastoletnim Bartkiem[19].

Ostatni przykład pokazuje, jak prywatne początkowo hobby zamieniło się w poważną działalność (nawet o charakterze naukowym), angażującą kilkaset osób. Osoby prowadzące ten portal musiały nabyć odpowiednie kompetencje – korzystając z innych portali (szkoła nie uczy bowiem tych rzeczy) i wciągnęły do swojej pasji innych. W ten sposób, zbiorowym wysiłkiem powstała internetowa monografia miasta i żyjących w nim ludzi (począwszy od XIX wieku), której zapewne nie stworzyłby (nie byłby w stanie) żaden akademicki historyk!

C) Takich inicjatyw, jak opisana powyżej, spotyka się więcej. Niektóre z nich przekształcają się następnie w przedsięwzięcia o charakterze naukowym, popularnonaukowych czy biznesowym. Pełnią one także funkcje edukacyjne. Pokażmy to na kolejnych przykładach

1. Historia i Media. *(www.historiaimedia.org) Jest to portal założony przez Marcina Wilkowskiego. Zasadniczą jego misją jest*

19 Raport: Młodzi i Media

informowanie o obecności historii w dyskursie medialnym, pisanie o wpływie mediów na kształtowanie świadomości przeszłości, zachęcanie do używania Internetu i nowych technologii w badaniach i edukacji historycznej. Ponadto: historia i sztuka współczesna. Chcemy promować, piszą jego pracownicy, koncepcje digital history, wzorując się na amerykańskich praktykach Center for History and New Media oraz informować o nowych zasobach i narzędziach historycznych dostępnych on-line. Naszą ambicją jest też animowanie organizacji środowisk Digital humanities w Polsce[20]*. Na uwagę zasługuje fakt, że Historia i Media organizuje kursy poświęcone Digital history – gdyż nie robią tego ani szkoły, ani uczelnie (kursy, jak na razie są płatne).*

2. *Historycy.org (www.historycy.org). Jest to już typowy portal społecznościowy założony przez Michała Olszowskiego. Stanowi on jedno wielkie forum dyskusyjne poświęcone zarówno historii Polski, jak i powszechnej. Ponadto, dziejom historiografii, metodologii, archeologii czy sztuki. Posiada (dane z maja 2010 roku) 65000 tyś zarejestrowanych użytkowników i ponad 700000 postów (wpisów). Oprócz działalności bardziej naukowej – jest on także przykładem historycznej, pozaszkolnej edukacji on-line. Na jego witrynach bowiem można zadawać pytania, polemizować i udzielać odpowiedzi na różne sprawy nurtujące internautów – interesujących się historią. Zawiera on także bazę danych poświeconych źródłom, tekstom historiograficznym i filmom. Zauważmy, że w przypadku tego typu portali społecznościowych, jak historycy.org to sami internauci wymieniają się wiedzą – bez pośrednictwa nauczycieli czy wykładowców. Każdy może tu szukać informacji czy interpretacji wydarzeń, a jednocześnie może tworzyć*

20 Deklaracja z witryny Historia i Media (www.historiaimedia.org)

własne opinie czy opisy. Wszyscy rozmawiają ze wszystkimi i wymieniają się zasobami.

Konkludując, tego typu sieciowe inicjatywy edukacyjne nie tylko że wypełniają lukę w zakresie cyfrowej edukacji – w tym wypadku historycznej, ale (a może przede wszystkim) są główną przestrzenią edukowania (a raczej należałoby powiedzieć samo edukowania). młodych ludzi do partycypacji w świecie Informacjonalizmu. To na tych witrynach gimnazjaliści, licealiści czy studenci nie tylko zdobywają potrzebne im informacje, lecz również sami uczą się je wytwarzać, interpretować, komunikować i (Sic!) nauczać ich robienia innych – i to często w ramach pracy grupowej. Ten stan rzeczy winien dać wiele do myślenia decydentom odpowiedzialnym za stan oficjalnej oświaty i oczywiście również samym pracownikom tychże placówek. W przeciwnym razie nic nie stracą na aktualności następujące słowa: świat akademicki wydaje się rozpadającym się światem z innej epoki […] Edukacja przyszłości będzie interaktywna, pragmatyczna i będzie się szybko adoptować do nowych warunków. Będzie prowadzona i rozwijana w sieci w formie małych, precyzyjnie dopasowanych modułów, skonstruowanych specjalnie na potrzeby konkretnego zadania. O regułach nauczania będą decydowali uczniowie, a nie instytucje edukacyjne. Będzie istnieć silna konkurencja pomiędzy tymi wyrafinowanymi systemami, a na rynku edukacyjnym po prostu nie będzie miejsca na monstrualnie wielkie i mało elastyczne uczelnie pochłaniające ogromne środki finansowe […] w opinii netokracji ukończenie studiów wyższych i doktorat to nie tyle zasługa, ile raczej niewybaczalna nieumiejętność oceny sytuacji[21].

21 Aleksander Bard, Jan Soderqvist: Netokracja, Warszawa, 2006, s. 234-236