

Poziom kompetencji informatyczno- -technologicznych dzieci i młodzieży

*Michał Bronikowski
Akademia Wychowania Fizycznego w Poznaniu*

Z badań Kwiatkowskiej i Dąbrowskiego (2012a) wynika, iż uczniowie szkół podstawowych traktują komputer i Internet jak źródło i narzędzie rozrywki, podejmując takie formy aktywności, które często nie przedstawiają żadnej wartości dla rozwoju intelektualnego, emocjonalnego, czy społecznego. Autorzy tych badań wskazują na pewne zagrożenia z tym związane. Ponad 30% badanych uczniów deklaruowało brak ustalania z rodzicami zasad odnoszących się do czasu, warunków, czy sposobów użytkowania, a ponad 60% rodziców nie kontroluje na bieżąco tego w jaki sposób, i jak długo ich dzieci korzystają z komputera. Zdaniem Kwiatkowskiej i Dąbrowskiego (2012a) taka sytuacja ma dwie zasadnicze konsekwencje – rodzice nie mogą zapobiegać ewentualnym zagrożeniom, nie są też autorytetem w doskonaleniu umiejętności w tym zakresie. Dzieci ze szkół podstawowych radzą sobie z prostymi umiejętnościami potrzebnymi do gier komputerowych w sposób intuicyjny, starsza młodzież oczekuje ze strony nauczycieli większego wsparcia w zakresie możliwości wykorzystywania Internetu. W badaniach Kwiatkowskiej i Dąbrowskiego (2012b) uczniowie wskazują jednak na małą kreatywności i stosunkowo niewielką zaangażowanie nauczycieli we wprowadzanie technologii informatyczno-komunikacyjnych do swojej pracy dydaktyczno-wychowawczej, a jednocześnie w edukacji szkolnej dość powszechne jest wykorzystywanie Internetu do nauki. Prace domowe powstają głównie w oparciu o dostęp do Internetu, co niestety często związane jest z pobieraniem gotowych prac, przy dość dużym bezkrytycznym zaufaniu do takich źródeł i braku umiejętności ich weryfikacji.

Korzystanie z Internetu, czy w ogóle z nowoczesnych urządzeń technologicznych, samo w sobie nie jest niczym zdrożnym, a posługiwanie się myszką i klawiaturą rozwija u dzieci koordynację wzrokowo-ruchową, refleks, spostrzegawczość. Nowoczesne technologie ułatwiają nawiązywanie kontaktu między ludźmi (e-maile, komunikatory, telefony komórkowe, iPhone'y itd.). Dobra komunikacja jest istotnym elementem działania szkoły: uczniów między sobą, uczniów i nauczycieli, pracowników szkoły, a także rodziców i nauczycieli (Marczak i współ., 2011). Nie można jednak nie dostrzegać potencjalnych problemów związanych z uzależnieniem od Internetu. Zdaniem Andrzejewskiej (2010, s.233) „częste przebywanie w Internecie, spędzanie w sieci coraz większej liczby godzin, pojawienie się obsesyjnego myślenia na temat Internetu, zaniedbywanie: sfery rodzinnej i towarzyskiej, dotychczasowych obowiązków, jak również zainteresowań na skutek przebywania w Internecie, trudność w ograniczeniu godzin spędzonych w sieci, podenerwowanie i sfrustrowanie pojawiające się podczas próby zmniejszenia ilości czasu poświęconego technologii informacyjnej, ucieczka w przestrzeń Internetu przed problemami świata rzeczywistego.” to najczęstsze objawy internetowego uzależnienia.

W badaniach Kwiatkowskiej i Dąbrowskiego (2012a) prawie 80% badanych uczniów szkół podstawowych deklarowało komunikowanie się ze znajomymi za pośrednictwem komunikatorów internetowych. Internet wykorzystywany jest najczęściej do słuchania muzyki (często i bardzo często 70%), lub grania w gry komputerowe (często i bardzo często 69%). Rzadko natomiast służy do kreowania własnych prac i dzielenia się z innymi. Taką działalność deklarowało jedynie około 20% uczniów szkół podstawowych, a 66% badanych nigdy nie podejmuje takich działań. Internet jest wykorzystywany do robienia zadań domowych przez połowę uczniów w ostatnich klasach szkoły podstawowej (Kwiatkowskiej, Dąbrowskiego, 2012a). Nie będziemy pisać tutaj o niskiej świadomości prawnej w zakresie korzystania z Internetu (jakie pliki można ściągać, z czego można korzystać legalnie, itd.), czy o mało krytycznym podejściu do informacji zamieszczanych w Internecie – ponad 60% badanych uczniów uważa, że informacje zamieszczone w Wikipedii są zawsze prawdziwe. Co ciekawe prawie 40% uczniów postulowało zwiększenie wykorzystywania komputera i Internetu w czasie lekcji szkolnych. Dane te dają do myślenia, ale otwierają też nowe możliwości metodyczne przez nauczycielami.

Z kolei, jak wynika z badań Kwiatkowskiej i Dąbrowskiego (2012b) młodzież ponadgimnazjalna korzysta z Internetu codziennie lub prawie codziennie (94%) spędzając przy komputerze średnio 1-2 godziny (48%), bądź 3-4 godziny (38%), przy czym do korzystania z Internetu wykorzystują nie tylko komputery, ale również często smartfony i inne urządzenia techniczne. Prawie 70% młodzieży używa Internetu w celach komunikowania się ze znajomymi, 58% robi to przez portale społecznościowe codziennie. Ponad 44% młodzieży przedkłada kontakty za pomocą sieci nad rzeczywiste spotkania z rówieśnikami. W większości młodzież wykorzystuje Internet dla celów rozrywkowych (słuchanie muzyki, czytanie ciekawostek, gry komputerowe). Co ciekawe, w tej grupie wiekowej 33% deklaruje, że nie gra gry komputerowe wcale, a 39% tylko czasami. Natomiast 80% deklaruje regularne korzystanie ze sklepów internetowych i serwisów aukcyjnych. Prawie połowa badanych podkreślała, że Internet i komputer są często wykorzystywane jako narzędzia przy robieniu prac domowych, a bardzo często robi to 23% uczniów szkół ponadgimnazjalnych, często (52%) i bardzo często (15%) korzystając w Wikipedii. W rzetelność takich informacji wierzy 61% badanych nastolatków z wykorzystując je do prac domowych, a 66% deklaruje korzystanie z serwisów oferujących gotowe prace domowe lub zaliczeniowe (tzw. ściagi). Młodzież podnagminazjalna wskazuje na niewielkie wykorzystywanie nowoczesnych technologii przez samych nauczycieli, z których jedynie 15% robi to często, natomiast ponad 40% nauczycieli nie robi tego nigdy. Wśród zachowań wymagających

kreatywności młodzież najczęściej deklarowała dzielenie się grafiką (zdjęciami), czasami prowadzenie własnego bloga. Inna twórcza działalność (tworzenie własnej muzyki, filmów, poezji, recenzji, innych form aktywności twórczej) dotyczy jedynie 1-2% młodzieży, ale prawie 30% podkreślało, że wprowadzenie większej liczby multimediów do procesu edukacyjnego i uatrakcyjnienie go prezentacjami, filmami, gramami edukacyjnymi i możliwościami tablic interaktywnych mogłoby wpłynąć korzystnie na proces nauczania i uczenia (Kwiatkowska i Dąbrowski, 2012b).

Celowo nie piszemy tutaj o negatywnych stronach korzystania z Internetu, choć świadomi jesteśmy zagrożeń jak i wszelkiego rodzaju uzależnień (cyberpornografia, cynerstalking). Porady w tym zakresie można znaleźć w stosownych opracowaniach. Chcemy zwrócić uwagę nauczycieli, w szczególności wychowania fizycznego, na to co można. Niestety w powyższych badaniach żaden z uczniów (ani w szkole podstawowej, ani w ponadgimnazjalnej) nie wskazał na możliwości wykorzystywania nowoczesnych technologii na potrzeby szkolnego wychowania fizycznego. Widać wyraźnie, że uczniowie nie mają nawet takich skojarzeń. Otwiera to przez dydaktykę wychowania fizycznego całkiem nowe możliwości. Właśnie przykłady wykorzystania nowoczesnej technologii i nowych metod dydaktycznych na rzecz wychowania fizycznego będą zaprezentowane w niniejszym poradniku.

Wykorzystanie tablic interaktywnych do ćwiczeń śródlekcyjnych przy prezentacji filmików z projektu Brain Breaks może przyczynić się do lepszej stymulacji dzieci w warunkach klasowo-lekcyjnych. Z kolei wykorzystanie stron i programów internetowych do monitorowania poziomu sprawności fizycznej, czy aktywności fizycznej w ogóle (www.ncbkf.pl) może stać się dla nauczyciela i ucznia doskonałym punktem odniesienia w realizacji celów wychowania fizycznego. O sposobach i możliwościach wykorzystania nowoczesnych urządzeń monitorujących aktywność fizyczną (jak np. opaski do pomiaru aktywności fizycznej) dowiedzieć się można ze strony projektu www.aktywnionline.pl, który opisany zostanie w dalszej części poradnika.