

„Oswajanie” nowych technologii na lekcjach języka polskiego¹

“Taming” new technologies in Polish language lessons

Sabina Waleria Świtała
Uniwersytet Wrocławski

Abstract: New technologies in the field of education have their opponents and supporters. The author of the article argues that technology should be “tamed” fully to use its potential in teaching. The SAMR model developed by Ruben Puentedura defines four levels of technology integration in the education process. The text shows how new media can be used in Polish language classes. The main part of the article is the presentation of exemplary tools (including Aurasma, Classcraft, Blogger) and the possibilities of their use in working with pupils.

Key words: new technologies, SAMR model, Polish language education, Digital Natives, Digital Immigrants

Streszczenie: Nowe technologie na gruncie edukacji mają swoich przeciwników i zwolenników. Autorka artykułu przekonuje, że należy je „oswoić”, aby w pełni wykorzystać ich potencjał w nauczaniu. Model SAMR opracowany przez Rubena Puentedurę definiuje cztery poziomy integracji technologii w procesie edukacji. W tekście przedstawiono, w jaki sposób na zajęciach języka polskiego można wykorzystać nowe media. Część zasadniczą artykułu stanowi przedstawienie przykładowych narzędzi (m.in. Aurasma, Classcraft, Blogger) oraz możliwości ich zastosowania w pracy z uczniami.

Słowa kluczowe: nowe technologie, model SAMR, edukacja polonistyczna, cyfrowi tubylcy, cyfrowi imigranci

Poznaje się tylko to, co się oswaja.(...)

Na zawsze ponosisz odpowiedzialność za to, co oswoiłeś.

Antoine de Saint-Exupéry

Marc Prensky w pracy opublikowanej w 2001 roku na łamach *On the Horizon* przekonywał, że współcześni uczniowie myślą i przetwarzają

¹ Artykuł jest skróconą i zmodyfikowaną wersją tekstu pt. *Nowoczesne technologie w aksjologicznej służbie edukacji literackiej*, który został przygotowany na III Kongres Dydaktyki Polonistycznej.

informacje inaczej niż przedstawiciele starszych generacji – ich nauczyciele. Przyczynę takiego stanu rzeczy upatrywał we wpływie nowych technologii na funkcjonowanie człowieka. Młode pokolenie, od urodzenia zatopione w cyfrowym świecie, Prensky określił mianem *Digital Natives* – cyfrowych tubylców; natomiast pokolenie ich poprzedników *Digital Immigrants* – cyfrowych imigrantów. W rzeczywistości szkolnej cyfrowi imigranci – ukształtowani przez świat przeszłości – uczą cyfrowych tubylców, wykorzystując metody i środki, które nie są dostosowane do odbiorców w odmienny sposób postrzegających rzeczywistość, posługujących się innym językiem, mających inaczej uformowane mózgi (Prensky 2001, 1-3).

Mimo że artykuł Prensky'ego ukazał się ponad piętnaście lat temu, sytuacja niewiele się zmieniła. Marzena Żylińska w publikacji *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi* postuluje: „Szkoły i uniwersytety trzeba przystosować nie tylko do wymogów XXI wieku, ale również do nieco inaczej pracujących mózgów dzisiejszych uczniów i studentów” (Żylińska 2013, 169). Wojciech Cellary na konferencji Inspir@cje, zorganizowanej w czerwcu 2017 roku dla nauczycieli wszystkich etapów edukacyjnych, podkreślał, że dzisiejsza szkoła „musi być częścią środowiska cyfrowego ucznia”².

Nowoczesne technologie w przestrzeni edukacyjnej postrzegane są przez pryzmat korzyści i zagrożeń, sądów zagorzałych przeciwników i zwolenników. Prowadzone na tej płaszczyźnie dyskusje wiążą się z antagonizmami, które w obliczu nieustannie dokonującego się rozwoju technologicznego stają się przyczyną stagnacji i powstawania jeszcze większej przepaści między cyfrowymi tubylcami a cyfrowymi imigrantami. Najwyższy czas porzucić pytanie: „czy warto?” i pójść śladem tych, którzy pytają: „w jaki sposób warto?”.

Włączaniu nowoczesnych technologii w edukację młodych ludzi należy nadać charakter symbiotyczny. Swoistość tej symbiozy powinna opierać się na współistnieniu przynoszącym korzyści obu stronom. Dla szkoły będzie to wspomaganie procesów edukacyjnych, dla technologii pozyskiwanie świadomych użytkowników i ich późniejszy wpływ na potencjalny rozwój cyfrowego świata. Współistnienie człowieka i technologii nie stawia znaku równości pomiędzy nimi. Nowoczesne technologie mogą zajmować jedynie pozycję podrzędną. Aby tak się stało, muszą zostać „oswojone”. Skuteczne „oswajanie” powinno przebiegać na kilku płaszczyznach:

- nauczyciel „oswajający” technologie (niestroniący od TIK³; nieustannie zdobywający wiedzę i doskonalący umiejętności w zakresie pracy z nowymi mediami),

² Wystąpienie Wojciecha Cellarego pt. *Środowisko cyfrowe naturalnym środowiskiem człowieka XXI* opublikowane zostało w serwisie internetowym YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=Si-RlglTeZC8> (dostęp: 16.01.2018).

³ TIK – technologia informacyjna i komunikacyjna.

- nauczyciel „oswajający” uczniów z technologiami (młodzi ludzie nie zawsze świadomie i bezpiecznie potrafią korzystać z TIK, nauczyciel uczy ich tego, pokazuje, w jaki sposób wykorzystać TIK np. w samodoskonaleniu; ważna jest również profilaktyka),
- nauczyciel „oswajający” rodziców z technologiami (rodzice angażują się w proces „oswajania” dzieci z technologiami, szkoła i rodzice stanowią dla siebie wsparcie oraz źródło informacji),
- uczniowie „oswajający” nauczyciela z technologiami (uczniowie – tubylcy swobodniej poruszają się po cyfrowym świecie, nauczyciel powinien zachęcać ich do dzielenia się umiejętnościami i wiedzą w tym zakresie; uczniowskie pomysły źródłem inspiracji dla uczącego),
- uczniowie „oswajający” rodziców z technologiami (nauczyciel proponuje działania, które wymagają współpracy uczniów i rodziców; młodzi ludzie nie tylko wykorzystują TIK do wykonania pracy, ale również stają się odpowiedzialni za wprowadzanie w tajniki świata technologii cyfrowych).

„Oswojenie” technologii jest drogą do rozsądnego ich wykorzystywania, gdyż – zbliżając się do istoty artykułu zaznaczonej w temacie, posłużę się słowami z *Matego Księcia* – „Poznaje się tylko to, co się oswaja” i „Na zawsze ponosisz odpowiedzialność za to, co oswoiłeś” (Saint-Exupéry 2016, 74, 75).

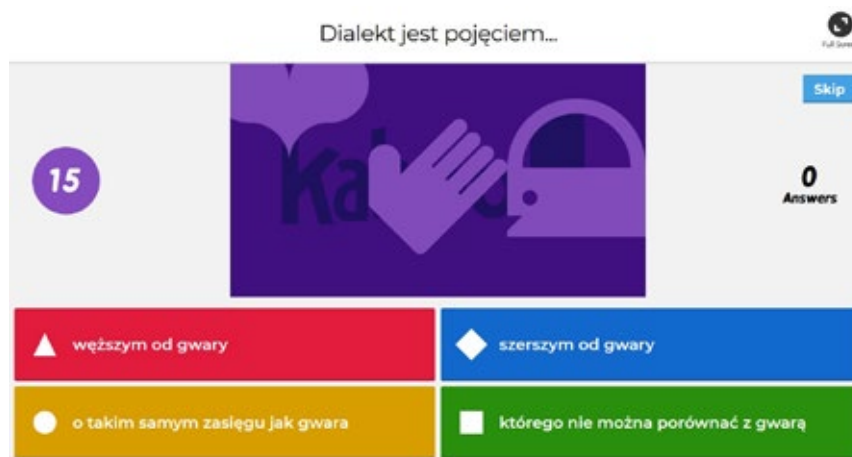
Sama obecność nowoczesnych technologii w procesie nauczania nie ma większego wpływu na zmiany, jakie w nim zachodzą. Ważny jest sposób ich wykorzystania – „oswajania”.

Opracowany przez Rubena Puentedurę model SAMR definiuje cztery poziomy integracji technologii w procesie nauczania:

1. *Substitution* – zastąpienie, podstawianie – technologie wykorzystywane są do wykonywania tradycyjnych zadań.
2. *Augmentation* – rozszerzenie – technologie używa się do rozwiązywania podstawowych zadań, mają one wzbudzać zainteresowanie uczniów.
3. *Modification* – modyfikacja – pierwszy poziom odchodzenia od tradycyjnego nauczania, na tym poziomie technologia staje się konieczna do wykonania zadania.
4. *Redefinition* – redefinicja – technologia pozwala na realizację złożonych działań uczniowskich, na tym poziomie wspólne zadania i technologie stają się wsparciem dla nauczyciela (Wieczorek-Tomaszewska 2013, 32-33).

„Oswajanie” z technologią na zajęciach języka polskiego najłatwiej rozpocząć od poziomu *substitution* i *augmentation*. W obrębie podstawienia prowadzący oraz uczestniczący w zajęciach, zamiast pisać na tablicy kredowej, wykorzystują tablicę multimedialną; zastępują książkę tradycyjną

(papierową) elektroniczną. Rozszerzenie pozwala na wykorzystanie TIK do wykonywania typowych zadań. Nauczyciel może przeprowadzić test wśród uczniów za pomocą aplikacji Kahoot! (Ilustracja 1: Zrzut ekranu przedstawiający przykładowe pytanie w Kahoot! – materiał własny). Młodzież odpowiada na pytania na swoich urządzeniach mobilnych. Wyniki testu znane są zaraz po jego przeprowadzeniu.

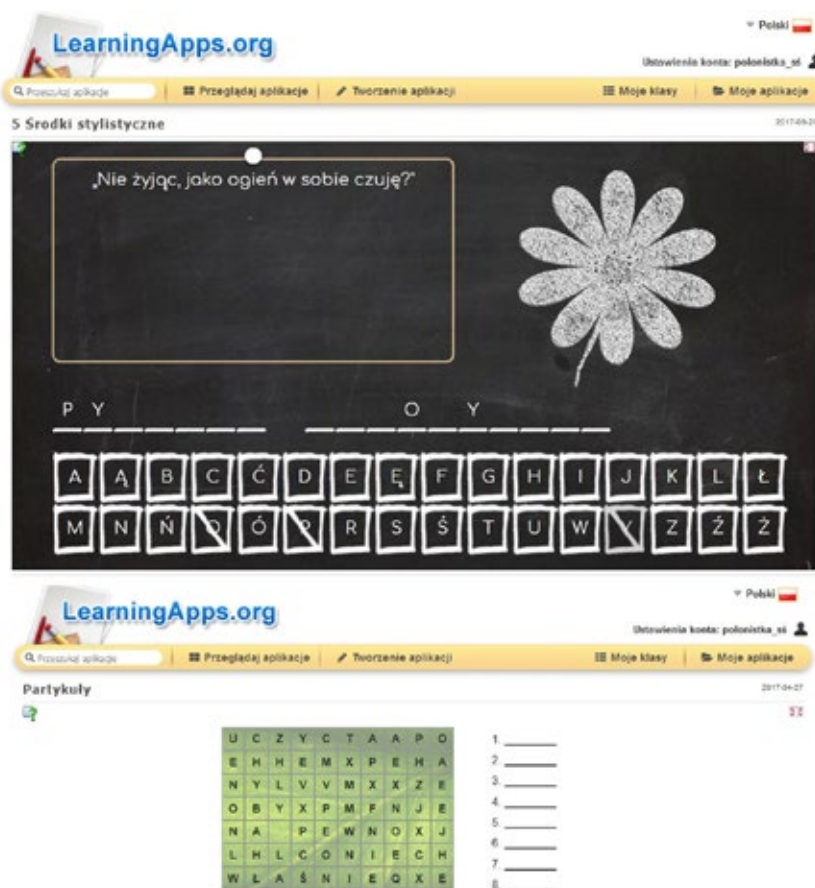


Ilustracja 1

Przykładowe narzędzia umożliwiające tworzenie atrakcyjnych ćwiczeń (pozwalające nauczycielowi zapisywać i analizować postępy wychowanków) znajdują poloniści na stronie <https://learningapps.org>. Tekst z lukami, poetycka gra w „wisielca” czy wykreślanka gramatyczna to tylko niektóre możliwości bezpłatnej aplikacji LearningApps umożliwiającej uczenie się i nauczanie z wykorzystaniem interaktywnych modułów (Ilustracja 2: Zrzut ekranu przedstawiający przykładowe zadania przygotowane na LearningApps.org – materiał własny).



Ilustracja 2

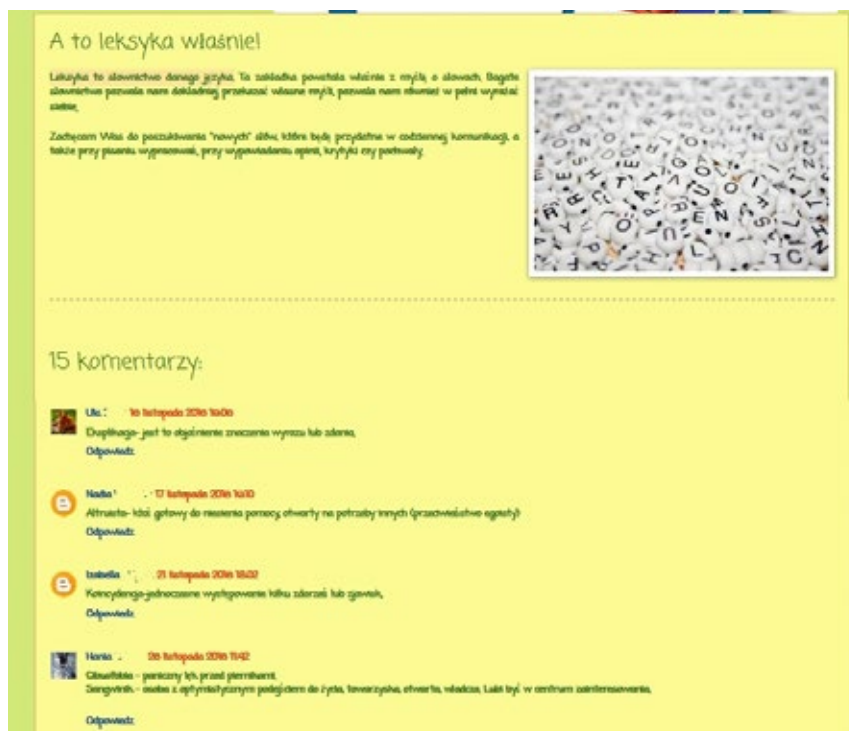


Ilustracja 2 cd.

Przedmiotowy blog klasowy w funkcji rozszerzenia może posłużyć jako miejsce do publikowania uczniowskich wypowiedzi. Młodzież zamiast pisać pracę w zeszycie, przygotowuje komentarze pod postem opublikowanym przez nauczyciela (Ilustracje 3 i 4: Zrzuty ekranu przedstawiające przykładowe zadania na blogu – materiał własny).

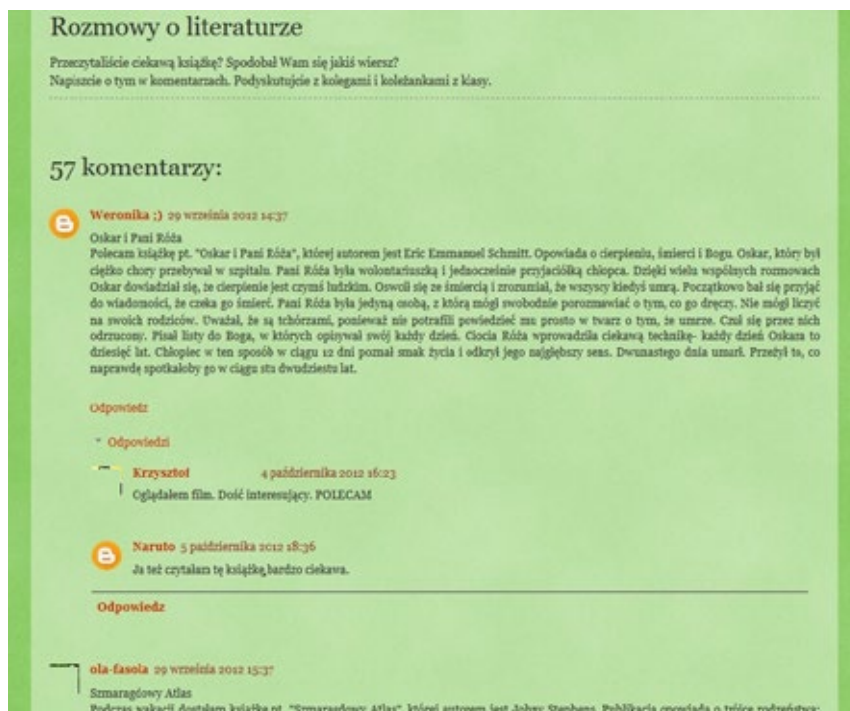


Ilustracja 3



Ilustracja 4

Ponadto na blogu nauczyciel może umieszczać zadania, które będą wymagały od uczących się większego zaangażowania – czytania komentarzy kolegów i koleżanek, podejmowania dyskusji, znajomości zasad netykiety (Ilustracja 5: Zrzut ekranu przedstawiający przykładowe zadanie na blogu wymagające większego zaangażowania uczniów – materiał własny)



Ilustracja 5

Integracja na poziomie podstawienia i rozszerzenia zdaje się być najczęściej wykorzystywana w praktyce szkolnej, co powoduje przypisanie technologii funkcji oprzyrządowania użytecznego przy realizacji tradycyjnych treści programowych z uczniem powtarzającym wyuczony materiał i przyswajającym gotowe schematy (Kasprzak, Kłakówna, Kołodziej, Regiewicz, Waligóra 2016, 66). Jak słusznie zauważa Żylińska: „aby wykorzystać innowacyjny potencjał tkwiący w nowych technologiach, trzeba umieć zastosować je do twórczych działań” (Żylińska 2013, 198). Twórcze wykorzystanie technologii możliwe jest jedynie na poziomie redefinicji i modyfikacji. Ponadto tylko integracja na dwóch ostatnich poziomach zaproponowanych przez Puentedurę pozwala wprowadzić uczennice i uczniów w świat tradycji oraz kształtować ich system wartości.

Zastosowanie technologii *Augment Reality* na zajęciach języka polskiego sytuuje się na poziomie redefinicji i daje prowadzącym liczne możliwości pracy z klasą. Technologia AR polega na tym, że generowany cyfrowo – interaktywnie i w czasie rzeczywistym obraz nakładany jest na obraz świata widziany kamerą, np. telefonu komórkowego. Odbiorca obserwuje wirtualne obiekty osadzone w rzeczywistym świecie (np. tekst, informacje piktograficzne, dźwiękowe albo trójwymiarowe obiekty). System AR za pomocą kamer i czujników położenia rozpoznaje obiekty świata rzeczywistego i rozszerza go o wcześniej „wgrane” elementy cyfrowe. Po narzędzie AR można sięgnąć nie tylko w celu wizualnego uatrakcyjnienia lekcji czy rozszerzania omawianych treści, ale także po to, aby potęgować uczniowskie emocje w kontakcie z dziełem literackim, spowodować, by tekst stał się „częścią jego własnego, osobistego doświadczenia, a nie – przedmiotem poszukiwania jakiejś zobiektywizowanej prawdy” (Janus-Sitarz 2008, 105). Przykładem mogą być zajęcia, podczas których uczniowie poszukują tekstów literackich w określonej przestrzeni.

Zaproponowałam moim uczennicom i uczniom zajęcia, podczas których, odczytując wskazówki zapisane na kartach pracy, „odnajdywali” poezję we Wrocławiu. Dzięki technologii AR poznali teksty Tadeusza Różewicza (*Decybele, Jest taki pomnik*), Aleksandra Rozenfelda (*Poemat o mieście Wrocławiu*) i Rafała Wojaczka (*To nie fraszka*), które odwołują się do bardziej lub mniej konkretnych miejsc stolicy Dolnego Śląska. Do przygotowania zajęć, oprócz aplikacji Aurasma (dziś HP Reveal), która pozwoliła osadzić teksty w wybranych miejscach Wrocławia, wykorzystałam aplikację Clips (za jej pomocą nagrałam filmiki z recytacją utworów). Uczniowie, wykorzystując kamerę telefonu, „szukali” poezji, następnie wysłuchiwali tekstu i wspólnie zastanawiali się nad tym, co mówi miasto słowami poetów (Ilustracja 6: Zdjęcie przedstawia rozszerzoną rzeczywistość z fragmentem utworu Aleksandra Rozenfelda *Poemat o mieście Wrocławiu* – materiał własny).



Ilustracja 6

Młodzi ludzie deklarowali, że dzięki takiej aranżacji lekcji teksty stały się im bliższe, bardziej zrozumiałe. Refleksje, którymi się dzielili, dotyczyły nie tylko samego tekstu, ale także uczuć związanych z miejscem ich zamieszkania.

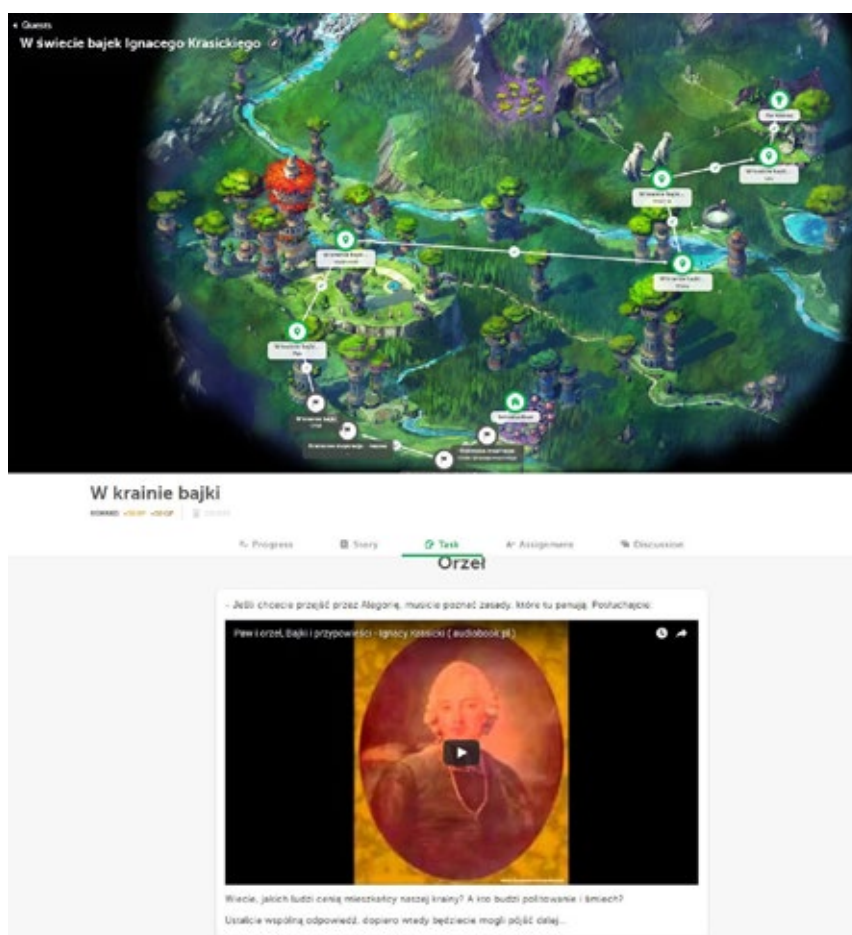
W ostatnim czasie dużą popularnością cieszy się gamifikacja – jeden z modeli edukacji przez rozrywkę, który polega na wykorzystaniu mechanizmów znanych z gier w procesie nauczania.

Fińskie oprogramowanie ActionTrack – produkt firmy Team Action Zone – umożliwia tworzenie własnych mobilnych gier miejskich na podstawie np. książek. Aplikacja do obsługi gier jest darmowa, natomiast oprogramowanie do ich tworzenia płatne. Roczna licencja to koszt 5000 złotych (Boeske 2017, 2). Istota tworzonych dzięki ActionTrack gier polega na przemierzeniu przez graczy rzeczywistej trasy wskazywanej na telefonie. Po drodze uczestnicy wykonują zadania, rozwiązują zagadki. Każda gra ma swoistą fabułę stworzoną przez jej administratora. W Polsce Good Books, wykorzystując ActionTrack, wprowadziło koncepcję gamifikowania literatury oraz wydarzeń kulturalnych. We Wrocławiu w sierpniu 2017 roku czytelnicy mogli po raz pierwszy zagrać w mobilną grę miejską *MOCK: przeszłość powraca*, która powstała na podstawie książki Marka Krajewskiego. Koncepcja wydaje się być niezwykle atrakcyjna zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów.

Platforma Classcraft (www.classcraft.com) proponuje natomiast zastosowanie mechanizmów znanych z gier RPG (korzystanie z podstawowych funkcji platformy jest darmowe). Nauczyciel – mistrz gry – tworzy szkielet gry, ustala zasady rządzące wykreowanym światem. Określa czas trwania rozgrywki (jednostka lekcyjna, dzień, tydzień, semestr, rok), przygotowuje

zadania, wybiera środowisko gry, przydziela uczniom umiejętności, które mogą być tożsame z tymi w realnym świecie, nagradza. Platforma posiada liczne funkcje, tworząc misje dla klasy, można dodawać filmy, ilustracje, można prowadzić wirtualne rozmowy (uczeń – uczeń; nauczyciel – uczeń/uczniowie). Uczestnicy, wykonując zadania (indywidualnie lub grupowo), zdobywają punkty, moce i specjalne względy (np. możliwość zwolnienia z pisania niezapowiedzianej kartkówki). To od nauczyciela zależy, za co i jakie nagrody będą mogli otrzymać jego podopieczni.

Wykorzystałam Classcraft w pracy z bajkami Ignacego Krasickiego. Stworzyłam grę, w której grupa przybywa do krainy Alegorii. Misja uczniów polegała na zdobyciu Bajkowego Kamienia Mądrości (Ilustracja 7: Zrzuty ekranu przedstawiające przykładowe widoki z gry stworzonej w Classcraft – materiał własny).



Ilustracja 7

Oprócz zadań dotyczących opanowania wiedzy (np. wykazanie się znajomością cech bajki), wprowadziłam polecenia, które wymagały od graczy udziału w dyskusji, przedstawienia własnych poglądów, przekonywania innych, rozmowy o wartościach kiedyś i dziś. Platforma jest bardzo dobrym narzędziem, które pozwala nauczycielowi zamknąć w ramy swoistej rozrywki nawet najtrudniejszy materiał lekcyjny.

Pisząc o nowoczesnych technologiach, nie można pominąć robotów edukacyjnych, do których należą m.in. Ozoboty. Te małe pomoce dydaktyczne sprawdzają się podczas pracy z uczniami nie tylko na zajęciach informatyki czy matematyki. Poloniści również powinni zmierzyć się z „oswajaniem” Ozobotów, gdyż praca z nimi jest możliwa przy realizacji tematów językowych i literackich, a ponadto rozwija logiczne myślenie. Odpowiednio zaprogramowane urządzenie będzie przemierzać trasę wytyczoną przez poprawnie zapisane wyrazy, trasę epok literackich (np. podczas lekcji powtórzeniowej), „pomoże” też w odtworzeniu wydarzeń z książki (Ilustracja 8: Zdjęcie przedstawiające jedną z tras Ozobota przygotowaną przez uczniów podczas lekcji powtórzeniowej o epokach literackich).



Ilustracja 8

Ozoboty programujemy za pomocą kolorowych kodów na kartce papieru lub na tablicie. Uczniowie mogą obdarzyć automat emocjami, których wyrazem będą sygnały świetlne bądź wykonywane ruchy (np. rotacje, przyspieszenia, zatrzymania). Podczas pracy z utworem Tadeusza Różewicza *List do ludożerców* i Małgorzaty Hillar *My z drugiej połowy XX wieku* młodzież zastanawiała się nad tym, co w dzisiejszych czasach oznacza bycie „prawdziwym człowiekiem”. Następstwem tych rozważań było zadanie polegające na tym, aby obdarzyć Ozobota ludzkimi cechami. Robot miał zostać postawiony w sytuacji, która pozwoliłaby mu zachować się godnie – „po ludzku”, w odczuciu uczniów właściwie. Cyfrowi tubylcy tworzyli historie i trasy dla robota. Wykorzystanie urządzenia do wykonania zadania miało również wymiar symboliczny. Współcześni ludzie – jak zauważyła młodzież – często swoim zachowaniem przypominają zaprogramowane roboty (Ilustracja 9: Zdjęcie przedstawiające jedną z tras Ozobota przygotowaną przez uczniów podczas lekcji z poezją Różewicza i Hillar).



Ilustracja 9

„Oswojenie” uczennic i uczniów z nowymi technologiami to znaczący punkt w przygotowaniach młodych ludzi do tego, co czeka ich w przyszłości. Ważne jest, aby w procesie edukacji technologie wykorzystywane były w sposób właściwy. Nieumiejętne – złe ich stosowanie

może działać na uczniów z wielką siłą kulturowego przymusu, uczyć ich ikonicznej przemocy, pozbawiać możliwości ekspresji i zniechęcać do samodzielnego myślenia czy nawet wartościowania (Ślósarz 2008, 14).

Przytoczone słowa Anny Ślósarz to cenna wskazówka podkreślająca rangę odpowiedniego kształcenia i doskonalenia nauczycieli w zakresie rozwijania kompetencji medialnych.

Bibliografia

- Boeske Łukasz, 2017, *Aplikacje mobilne między regałami*, „Biuletyn EBIB”, nr 3.
- Cellary Wojciech, 2017, *Środowisko cyfrowe naturalnym środowiskiem człowieka XXI*, <https://www.youtube.com/watch?v=SiRIgITeZC8> (dostęp: 16.01. 2018).
- Janus-Sitarz Anna, 2008, *Nauczanie literatury w „czasie marnym”, czyli jak kształcić wrażliwość aksjologiczną wobec tekstu kultury*, w: Janus-Sitarz A. (red.) *Wartościowanie a edukacja polonistyczna*, Kraków, s. 92-116.
- Kasprzak Paweł, Kłakówna Zofia Agnieszka, Kołodziej Piotr, Regiewicz Adam, Waligóra Janusz, 2016, *Edukacja w czasach cyfrowej zarazy*, Toruń.

- Prensky Marc, 2001, *Digital Natives, Digital Immigrants*,
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (dostęp: 21.01.2018).
- Saint-Exupéry Antoine de, 2006, *Mały Książę*, Malicka M. (przeł.), Wrocław.
- Ślósarz Anna, 2008, *Media w służbie polonisty*, Kraków.
- Wieczorek-Tomaszewska Małgorzata, 2013, *Innowacyjne uczenie dla efektywnego uczenia się*, w: *Dydaktyka cyfrowa epoki smartfona. Analiza cyfrowych aspektów dydaktyki gimnazjum i szkoły średniej. Raport ekspercki*,
<http://www ldc.edu.pl/phocadownload/Dydaktyka-cyfrowa-epoki-smartfona.pdf>, s. 32-33 (dostęp: 21.01.2018).
- Żylińska Marzena, 2013, *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*, Toruń.

O Autorce:

Sabina Waleria Światała – doktor nauk humanistycznych; terapeutka EEG-Biofeedback; pracuje w Zakładzie Metodyki Nauczania Języka i Literatury Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego oraz w Gimnazjum nr 29 we Wrocławiu. Zainteresowania badawcze kieruje w stronę polskiej literatury kobiecej, twórczości baśniowej oraz metodyki nauczania języka polskiego. Zwolenniczka nowych technologii w edukacji.