Z LEKTURĄ DO INTERNETU - czyli jak (na)uczyć czytać e-generację?

Agnieszka Pawelec

Katolicki Uniwersytet Lubelski

Jana Pawła II

W tekście podjęto próbę prezentacji narzędzi internetowych, które mogą pomóc w popularyzowaniu czytelnictwa w gimnazjum. Celem artykułu jest przedstawienie, analiza oraz precyzyjny opis możliwości, jakie dają narzędzia internetowe w kształtowaniu kompetencji czytelniczych, a w szczególności jak te narzędzia wykorzystać do popularyzowania czytelnictwa lektur oraz innych tekstów kultury w gimnazjum. Jest to również próba odpowiedzi na pytanie o zasadność prowadzenia tych działań w sieci i poprzez sieć. Innym zadaniem jest wskazanie specyfiki polonistycznej edukacji w gimnazjalnym społeczeństwie sieciowym. Przedmiot zainteresowań zawężony jest do edukacji polonistycznej – ze szczególnym akcentem na kształtowanie kompetencji czytelniczych oraz promocję czytelnictwa w gimnazjum. Autorka próbuje odpowiedzieć na pytanie, jak motywować gimnazjalistów – uczniów w kulturze instant – do czytania książek w Internecie. Zadaniem współczesnych nauczycieli-polonistów jest efektywne wykorzystywanie narzędzi internetowych do popularyzacji książki i pokazywanie, że czytanie jest równie ciekawą formą spędzenia wolnego czasu jak „surfowanie” po sieci.

Agnieszka Pawelec

Pracownik naukowy Katedry Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim Jana Pawła II. Pracuje nad problemem naukowym promocji czytelnictwa w szkołach średnich poprzez narzędzia i technologie internetowe w kontekście nowej podstawy programowej.

Scientist in Department of Teaching of Literature and Polish Language, currently works over Ph.D. dissertation "Net manners of promotion of reading in high school in context of new program base".

Współczesny świat wymaga od ludzi nowych kompetencji, które pozwolą w pełni korzystać z możliwości szybko rozwijającego się społeczeństwa informacyjnego, które Tomasz Goban-Klas (1999) określił jako nową skomputeryzowaną cywilizację, w której zasadniczą rolę odgrywają nowe technologie poprzez, które dokonała się rewolucja informacyjna. Manuel Castells (2007) natomiast nazwał to społeczeństwo sieciowym, ponieważ dominującą rolę w jego rozwoju odgrywa sieć. W tej sieciowej rzeczywistości funkcjonują uczniowie, szkoła natomiast nie może stać do niej w opozycji, ponieważ będzie traktowana jak inny świat. Albert Camus powiedział kiedyś, że *szkoła przygotowuje dzieci do życia w świecie, który nie istnieje* (Kołodziejczyk W., Polak M., 2011). Słowa te są odbiciem wyzwania, jakie staje przed polską szkołą, przygotowania młodzieży do funkcjonowania w świecie, który istnieje obecnie, a może bardziej do tego, który będzie istniał, kiedy uczeń opuści mury szkoły.

POLONISTA WOBEC WSPÓŁCZESNOŚCI

Szkoła jest instytucją, na którą nałożony jest obowiązek kształtowania kompetencji niezbędnych dla ucznia. XXI wiek stawia inne niż w ubiegłym stuleciu wymagania. Potwierdzają to na przykład badania amerykańskich naukowców, którzy podjęli próbę stworzenia definicji kluczowych kompetencji młodzieży XXI wieku (Polak M., 2009 b). Dało to podstawę do formułowania wniosków jak prowadzić proces edukacyjny, aby kształcić kompetencje niezbędne do funkcjonowania w nowym informacyjnym społeczeństwie (Goban Klas T., 1999). Na mapie podstawowych kompetencji ucznia XXI wieku, znalazły m.in. takie obszary jak alfabetyzm informacyjny – umiejętność wyszukiwania, analizowania i zarządzania informacją, alfabetyzm medialny – umiejętność korzystania z mediów cyfrowych, sprawność posługiwania się narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnej (ICT) (Polak M., 2009 b).

Uczniowie wyposażeni w tego rodzaju kompetencje, określani są mianem *heavy user*¹ (korzystający z Internetu codziennie, po kilka godzin), ponieważ dorastali otoczeni nowymi technologiami, całe swoje dotychczasowe życie spędzili w otoczeniu cyfrowych urządzeń (Polak M., 2009). Jest to pokolenie, które Mark Prensky nazwał *digital natives* – cyfrowi tubylcy (2001), natomiast niektórzy nauczyciele, którym przyszło kształcić tych uczniów to według badacza „cyfrowi imigranci” (Tamże). Według Prensky’ego te dwa pokolenia stoją w bardzo silnej opozycji względem siebie, trudno im się ze sobą porozumieć [...] *nauczyciele – cyfrowi imigranci mówiący archaicznym językiem (ery przedcyfrowej) usiłują uczyć populację, która porozumiewa się zupełnie nowym językiem* [...] (Tamże). Ponadto charakteryzując pokolenie „cyfrowych tubylców” Prensky stwierdził, że mają problem ze skupieniem uwagi na dłuższym tekście pisanym, takim jak tradycyjna, papierowa książka, za to z powodzeniem czytają wszystkie teksty z ekranów komputera czy innych urządzeń mobilnych. Uczniowie ci preferują swobodny (hipermedialny i hipertekstowy) dostęp do źródeł informacji, nowe technologie traktują bardzo ufnie i świetnie funkcjonują w cyfrowym świecie. „Cyfrowi tubylcy” nastawieni są na szybki odbiór informacji, nie rozumieją na przykład, dlaczego na wyniki sprawdzianów czy egzaminów muszą czekać tydzień czy dwa, najlepiej gdyby odpowiedź dostawali SMS-em natychmiast (Tapscott D., 2010). Należy jednak stanowczo podkreślić, że Prensky swoje tezy formułował w 2001 roku, dziś wśród nauczycieli niewielu jest „cyfrowych imigrantów”, chociaż różnica w cyfrowych kompetencjach uczniów i nauczycieli jest zauważalna, na korzyść tych pierwszych.

Uczniowie XXI to generacja, którą Magdalena Szpunar określiła jako urodzonych „z myszką w ręku” (Szpunar M., 2008), ukształtowana całkowicie przez społeczeństwo informacyjne. Przez socjologów nazywana jest pokoleniem Y lub pokoleniem *Google*, funkcjonującym

¹ Według Polskich Badań Internetu dziecko w wieku 7-14 lat spędza przed komputerem kilka godzin dziennie średnio 49,5 godziny miesięcznie, 73% rodziców deklaruje, że ich trzyletnie dzieci używają komputera do przeglądania informacji, grania, rysowania z wykorzystaniem najprostszych programów typu Paint Zob. *Polskie Badania Internetu* [online].

ciągle *on*, to generacja, dla której świat wirtualny i realny stanowią jedno (Bendyk E., 2009). Taki uczeń jest podmiotem kształcenia dla współczesnego polonisty, dlatego edukacja polonistyczna stoi przed dużym wyzwaniem wobec trudnej współczesności (Sitarz-Janus A., 2010 a).

Jak zatem w dobie tak ogromnych zmian skutecznie uczyć języka ojczystego, gdzie kluczowym elementem tego procesu jest kontakt z dziełem literackim? Jak przywrócić przyjemność lekturze, pokazać „cyfrowym tubylcom”, że obcowanie z dziełem literackim to wspaniała przygoda? Niewątpliwie duża odpowiedzialność spoczywa na nauczycielach- polonistach, którzy budują proces kształcenia literackiego, uczyć – nie zmuszać, wydaje się dziś jednym z najważniejszych zadań (Sitarz-Janus A., 2009 a).

Najważniejszym przedmiotem refleksji w niniejszym artykule jest rozważenie problemu, z jakim borykają się dziś nauczyciele poloniści, jak zmotywować do czytania lektur nieczytających gimnazjalistów, jak kształcić kompetencje czytelnicze e-generacji funkcjonującej w kulturze instant (Godzic W., 2010). Wydaje się, że lektury potrzebują „odświeżenia”, muszą być atrakcyjne dla uczniów, których niełatwo jest zainteresować czymś co ma odpowiednik w Internecie w postaci streszczeń i krótkich opracowań, których czytanie zajmuje zaledwie chwilę. Badania czytelnictwa uczniów gimnazjum pokazują (Zasacka Z., 2008), że młodzi ludzie, zamiast do tekstu literackiego sięgają właśnie po ogólnodostępny streszczenia publikowane w Internecie².

JAK UCZYĆ „CZYTAĆ” E-GENERACJĘ?

Nieuchronne wydaje się zatem rozszerzenie tradycyjnych metod nowymi modelami kształcenia kompetencji czytelniczych oraz pro-

² Z najnowszych badań Instytutu Książki i Czytelnictwa wynika, że 7% nastolatków w wieku piętnastu lat przeczytało zaledwie jedną książkę w ciągu roku; 23% przeczytało dwie lub trzy książki, 22% – cztery lub pięć książek, czytelników aktywnych – czyli czytających dla przyjemności nie z przymusu jest 12% – przeczytanych więcej niż osiem książek. (Zasacka Z., 2008).

mowania czytelnictwa wśród uczniów gimnazjum, aby przywrócić im przyjemność z czytania książek, szczególnie lektur, w dobie kryzysu czytelnictwa (Sitarz- Janus A., 2010 b). W tych modelach mieszczą się zainteresowania uczniowskie, pasje, improwizacja, intuicja oraz rzeczywiste korzyści, jakie może dać pogłębiony kontakt z tekstem literackim, który można osiągnąć poprzez wykorzystanie narzędzi literaturoznawczych, takich jak dekonstrukcja, intertekstualizm czy hermeneutyka (Tamże). Jednak cyfrowe pokolenie potrzebuje innego niż w XX wieku podejścia, a polonista nowych metod, dzięki którym *rozbudzi i uszlachetni [potrzeby] (A.P.) czytelnicze, przygotuje [ucznia] (A.P.) do lektury podejmowanej z własnej potrzeby i ciekawości* (Sławiński J., 1991), wyposaży ucznia w jedno z niezbędnych kompetencji – kompetencje czytelnicze, czyli konkretne umiejętności takie jak: czytanie ze zrozumieniem, świadomy i krytyczny odbiór komunikatów pisanych, poszukiwanie i świadomy wybór lektury, korzystanie z różnego rodzaju bibliografii i źródeł informacji o książkach, świadome wykorzystywanie wiedzy czerpanej ze słowa drukowanego, systematyczne czytanie dla przyjemności, które jest formą spędzania wolnego czasu, krytyczny stosunek do czytanych treści, ocena walorów poznawczych, ideowych i artystycznych utworów literackich. Janus-Sitarz wskazuje na jeszcze inny, równie ważny aspekt czytania – wzbogacanie własnej osobowości poprzez odczytywanie sensów ukrytych dzieła literackiego (2009). Badaczka podkreśla, że czytanie to również jeden z najważniejszych czynników samokształcenia – świadomego i systematycznego pogłębiania i poszerzania wiedzy, zaspokajania zainteresowań poznawczych.

Takim innowacyjnym narzędziem w pracy z tekstem literackim, może być Internet, który rozwijając się w błyskawicznym tempie oferuje różnorodne i coraz nowocześniejsze narzędzia mogące służyć pogłębionej analizie tekstu literackiego oraz kształceniu kompetencji czytelniczych.

Nowoczesną sieć Web 2.0, w której użytkownik staje się jednym z generatorów treści, cechuje nowa dynamika i otwartość, a przede wszystkim to, że użytkownik odgrywa bardziej twórczą i aktywną rolę (Topol P., 2009). Polonista, mając do dyspozycji ogólnodostępny na-

rzędzia internetowe, zamiast z nimi walczyć i tracić czas na szukanie stron, z których uczniowie ściągają wypracowania, powinien pokazać uczniom, że te „narzędzia mogą być bardzo przydatną w nauce pomocą, aczkolwiek nie jedyną i nie niezastąpioną” (Strokowski W., 2010). Ważne przy tym jest także uczenie młodych ludzi krytycznego podejścia do treści umieszczanych w Internecie.

NARZĘDZIA INTERNETOWE W PRACY NAUCZYCIELA POLONISTY

Zasadne wydaje się zatem wykorzystanie narzędzi internetowych na lekcjach języka polskiego. Oto kilka propozycji.

Gry komputerowe

Ukryjcie tę wiadomość przed dziećmi: gry komputerowe nie oglupiają! Na odwrót: od grania szybko rośnie wskaźnik inteligencji IQ, o 15 punktów w skali pokolenia. To odkrycie naukowców z Cornell University potwierdza badania na całym świecie. Gry – uznawane przez wielu rodziców za utrapienie i czystą stratę czasu – uczą, rozwijają wyobraźnię i ciekawość, poszerzają horyzonty (Bendyk E., Krusiński. W., Ścibior M., 2002).

Amerykańscy naukowcy od lat prowadzą badania dotyczące wykorzystania gier komputerowych w edukacji, w ostatnim czasie Narodowa Fundacja Nauki Stanów Zjednoczonych przeznaczyła sumę 4,5 miliona dolarów na wspomniane badania. Dane uzyskiwane w ich wyniku pozwalają opracowywać najskuteczniejsze i najnowocześniejsze metody kształcenia. Jedną z amerykańskich badaczek Internetu jest Lindy Jackson, która przez kilka lat analizowała wpływ gier komputerowych na kreatywność dwunastolatków. Jej zdaniem gry oddziałują niezwykle pobudzająco na rozwój dzieci, wyzwalały w nich twórcze postawy (2012). *Trendy w dydaktykach innych krajów (zwłaszcza takich jak Wielka Brytania, Stany Zjednoczone, Japonia czy Korea Południowa)*

wskazują, że gry komputerowe będą coraz częściej i na coraz większą skalę wykorzystywane jako narzędzia pomocnicze w nauczaniu. Niektóre, jak ogólnodostępna w Internecie amerykańska edukacyjna gra *Dimension M*, już odniosły spektakularny sukces społeczny i szkolny (Polak M., 2012 c).

Zdaniem polskich socjologów, jak zauważa Stanisław Juszczak, *po epoce kina, telewizji i Internetu nadchodzi era gier komputerowych, które coraz bardziej przyciągają uwagę dzieci i młodzieży* (Juszczak S., 2010). Gry komputerowe, stanowią istotny element kultury współczesnej, a dzięki dostępności w Internecie stały się częścią życia dzieci i młodzieży, najaktywniejszą i najpopularniejszą formą spędzania wolnego czasu³ (Długosz J., Krusiński W., 2009). Warto w tym miejscu zauważyć, iż pierwsze gry komputerowe na rynku polskim powstały w oparciu o teksty literackie i miały charakter tekstowy. Były to „Puszka Pandory”, opracowana w 1986 roku oraz powstała w 1987 roku gra „Smok Wawelski”. Obie cieszyły się dość dużą popularnością.

Ponadto, oprócz niewątpliwiej wartości rozrywkowej, grę komputerową spośród innych narzędzi wyróżnia jej interaktywność, szybkość dostępu, efektowna grafika oraz co dość ważne dla ucznia gimnazjum przyjemność z jej użytkowania.

Ciekawym wyzwaniem dla młodych ludzi może być próba opracowania własnej gry. Uczeń, aby ją stworzyć, musi najpierw poznać tekst, na podstawie którego będzie oparta. Dzięki temu osiągnięty zostanie jeden z celów – zapoznanie z tekstem literackim. Konstruowanie gry komputerowej wymaga zaangażowania nie tylko ucznia, ale i nauczyciela, który będzie czuwał nad tak prowadzonym działaniem dydaktycznym. Poziom gry będzie zależał od technicznych możliwo-

³ Bardzo dużą popularnością cieszy się gra oparta na sadze Andrzeja Sapkowskiego *Wiedźmin* oraz inna oparta przygodach czarodzieja z Hogwartu – Harry’ego Pottera. Gra *Wiedźmin*, na produkcję której wydano ponad 20 mln zł (dla porównania – budżet filmu *Pan Tadeusz* wyniósł około 13 mln) osiągnęła na całym świecie rekordową sprzedaż. Miała ona premierę aż w ośmiu wersjach językowych (m.in. polskiej, angielskiej, niemieckiej, francuskiej, chińskiej). Początkowy nakład wyniósł 750 tys. egzemplarzy i bardzo szybko się wyczerpał (*Uniwersytet Dziecięcy*, [online]).

ści uczniów oraz od posiadanych kompetencji cyfrowych. Nawet jeżeli będzie bardzo prosta, na pewno jej konstruowanie przyniesie wiele satysfakcji zarówno uczniom, jak i nauczycielowi.

Pracę powinno się zacząć od przygotowania scenariusza – fabuły gry. Może on być oparty na przykład na treści „Krzyżaków” Henryka Sienkiewicza. Ta lektura jest bardzo nie lubiana przez uczniów gimnazjum, co pokazują badania nad czytelnictwem lektur (Zasacka Z., 2008). Uczniowie są niezwykle kreatywni i na pewno pomysł na grę będzie bardzo ciekawy, może to być na przykład scena bitwy pod Grunwaldem, wątek miłosny Zbyszka i Danuśki czy tragiczna historia Juranda⁴. Efektem pracy będzie zatem epicka opowieść o miłości ojca do córki, wielkim poświęceniu, walce o ojczyznę i honor, wszystko w formie tak bliskiej uczniowi gimnazjum – gry wirtualnej. Każdy poziom to kolejny wątek z opracowanego scenariusza, który należy bardzo dokładnie opisać z uwzględnieniem dialogów bohaterów powieści.

Następnie należy zdefiniować cele, jakie gra ma stawiać przed potencjalnym graczem oraz określić, jaki to będzie rodzaj gry⁵, a także wybrać oprogramowanie⁶, przy pomocy którego powstanie gra, oraz opracować techniczne założenia. Jest to stosunkowo żmudna faza tworzenia gry, jednak jest ona niezwykle ważna. Gra musi być atrakcyjna, aby nie znudziła zbyt szybko uczniów. Poza tym musi zachwycać, szokować, prowokować, ciekawić. Uczniowie grając mają wpływ na losy

⁴ Wnioski na podstawie badań własnych autorki referatu, których szczegółowe omówienie pojawi się w rozprawie doktorskiej dotyczącej sposobów promowania czytelnictwa w gimnazjum z wykorzystaniem narzędzi internetowych pod tytułem *Sieciowe narzędzie sposobem na promowanie czytelnictwa wśród gimnazjalistów*, planowana data publikacji rok 2014.

⁵ Efektem opisywanych działań jest stworzenie gry przygodowej w oparciu o tekst *Krzyżaków* H. Sienkiewicza, będzie to atrakcyjne dla ucznia, nie możemy zapomnieć o tym, iż nadrzędnym celem takich działań jest analiza i interpretacja tekstu lektury. Rodzajów gier komputerowych jest bardzo wiele, można wyróżnić gry problemowe: strategiczne i stymulatory, role – *playing games*, przygodowe sportowe, zręcznościowe, tekstowe, logiczne. Ważne będą tu sugestie uczniów, którzy preferują gry strategiczne, fabularne, logiczne, wymagające myślenia i wyobraźni.

⁶ Szkoła jako instytucja publiczna ma prawo zakupić licencjonowane oprogramowanie, które uczniowie mogą wykorzystywać zgodnie z prawem.

bohaterów, mogą poczuć się jak władcy mający kontrolę nad wirtualnym światem. Dlatego ważną rzeczą jest zaplanowanie z perspektywy jakich bohaterów powieści będzie realizowana gra. Atrakcyjne dla uczniów będzie wcielenie się w rolę walecznego Juranda, który poświęca wszystko dla swojej ukochanej córki. Wirtualna podróż w czasy średniowiecza i możliwość uczestniczenia w przedstawianych wydarzeniach będzie na pewno ogromną atrakcją dla graczy.

Kolejny etap pracy dotyczy części technicznej. Należy podzielić zadania w zespole klasowym pomiędzy grafików, muzyków, inżynierów dźwięku, programistów, projektantów poziomów. Trzeba ponadto wyznaczyć inne zadania niezbędne do zaplanowania wszystkich aspektów gry. Dzięki temu uczniowie poczują się jak prawdziwi eksperci, co na pewno zwiększy ich motywację do pracy. Taki autorski produkt uczniowie mogą umieścić w sieci, śledzić jej popularność wśród innych użytkowników.

Blog

Kolejnym narzędziem internetowym wspomagającym kształcenie kompetencji czytelniczych oraz dającym możliwość promowania czytelnictwa wśród gimnazjalistów jest blog czyli elektroniczny dziennik (ang. *web log* – dziennik sieciowy).

Jest to niezwykle pożyteczne narzędzie, zwłaszcza w połączeniu z technologiami RSS i podcastingu – nowoczesnymi usługami dystrybucji i publikacji treści w Internecie. Jedną z pierwotnych funkcji opisywanego narzędzia była autoprezentacja w sieci, wyrażenie własnego zdania, poglądów. Obecnie blogi często pełnią również funkcję multimedialnych platform przekazu, umożliwiając tworzenie np. własnej internetowej telewizji, w której kolejne audycje (publikowane jako podcasty⁷) są automatycznie dostarczane widzom. Rozwiązania takie wydają się być ciekawą perspektywą dla wszelkich projektów eduka-

⁷ Podcasty to pliki audio w formacie mp3. Nazwę spopularyzował dziennikarz – Ben Hammersley, który użył tego terminu po raz pierwszy w 2004 r. Termin wziął się z połączenia słów iPod (odtwarzacz muzyczny firmy Apple) oraz broadcast (z ang. transmisja, przekaz).

cyjnych, nawiązujących do twórczości artystycznej uczniów z użyciem mediów audiowizualnych (Jeleśniański M., 2008).

Blog jest dziś jednym z podstawowych narzędzi komunikacji, szczególnie wśród nastolatków. Traktowany jest jako internetowy pamiętnik, służy publikowaniu zapisków prywatnych jak i tych związanych ze szkołą. Jest to narzędzie ogólnodostępny, bezpłatne, którego użytkowanie nie wymaga specjalistycznej wiedzy. Jego założenie nie jest trudne. Trzeba pamiętać, że jest to dziedzina bardzo bliska współczesnemu nastolatkowi, strona techniczna nie stanowi zatem żadnego problemu.

Zaletą blogów jest to, że uczą świadomego kreowania własnego wizerunku i technik budowania popularności, a to z kolei przekłada się na rozpoznawalność w Internecie. Dzięki temu w łatwy sposób można tworzyć grupy tematyczne i dzielić się swoimi zainteresowaniami, wiedzą i pasjami z dydaktycznego punktu widzenia. Może to być dobra szkoła kształcenia umiejętności społecznych, tworzenia treści nie tylko wartościowych merytorycznie, ale także precyzyjnych i atrakcyjnych w formie.

Opisywane narzędzie jest obecnie wykorzystywane do pozalekcyjnej komunikacji z uczniami. Najczęściej zakładane i prowadzone przez nauczycieli języka polskiego lub kompetentnych administratorów służy eksponowaniu treści polonistycznych – jako uzupełnienie lekcji, poprzez umieszczanie dodatkowych materiałów, również przypomnieniu o pracach domowych czy nadchodzących sprawdzianach.

Podkreślić należy, że uczniowie bardzo lubią blogować, zajmuje im to sporo wolnego czasu, dlatego zastosowanie tego narzędzia w pracy z tekstem literackim pozwoli połączyć ten obszar aktywności uczniowskiej z kształceniem kompetencji czytelniczych, a tym samym zainteresować uczniów lekturą. Ze względu na wielofunkcyjność i wielozadaniowość blog może być ciekawą oraz innowacyjną metodą pracy z lekturą.

Można zaproponować uczniom stworzenie bloga lekturowego, którego administratorem może być cała klasa lub grupa uczniów. Może to być np. blog poświęcony dramатовi Williama Szekspira „Romeo i Julia”. W role szekspirowskich bohaterów może wcielić się dwoje

uczniów, którzy będą głównymi blogerami. Forma zależy od pomysłu uczniów – czy będą to pamiętniki Julii i Romea, czy drama – będziemy na bieżąco odtwarzać tragiczne losy szekspirowskich bohaterów. Ciekawym uzupełnieniem mogą być również konkursy klasowe czy szkolne dla innych uczniów dotyczące pomysłu na przedstawienie wątków z lektury umieszczanych na blogu. Interesującą formą będą dyskusje na temat lektury, tzw. *gorące debaty na blogu*, które na pewno zaangażują większość społeczności gimnazjalnej. W takie działania bez przymusu włączy się wielu uczniów gimnazjum, którym na pewno nie zabraknie twórczych pomysłów. Wyniki pracy swoich dzieci na blogu z zainteresowaniem będą śledzić rodzice. Nauczyciel poza nadzorowaniem tego, co uczniowie umieszczają na blogu (wszelkie aktywności uczniów na blogu oraz systematyczność pracy powinny być oceniane przez nauczyciela, będzie to też motywacja do pracy), powinien dokonywać ewaluacji swoich działań, oceniać ich efektywność i przydatność w konstruowaniu procesu dydaktycznego na lekcjach języka polskiego, tworzyć statystyki, sondaże, ankiety.

Portale społecznościowe

Innym narzędziem, które może być wykorzystywane przez nauczycieli polonistów do kształcenia kompetencji czytelniczych oraz promowania czytelnictwa wśród gimnazjalistów są portale społecznościowe⁸.

⁸ W ostatnim czasie portale społecznościowe notują coraz większą popularność. Zostało to dostrzeżone przez szereg instytucji działających na polu kultury, które widzą możliwość dotarcia do ogromnej liczby odbiorców. Interesujący pomysł zaproponowali organizatorzy projektu multimedialnego *Kumpel z przeszłości – 1944 LIVE* – akcji edukacyjnej mającej na celu przybliżenie młodym Polakom wydarzeń z okresu Powstania Warszawskiego. Stworzyli oni na Facebook’u profile dwóch osób – pary młodych ludzi, która przez 63 dni, niejako „na żywo”, relacjonowała przebieg walk. Wirtualnym powstańcom udało się zebrać ponad trzy tysiące osób, które poprzez pryzmat prywatnych losów dwójki młodych bojowników śledziły losy powstania. Swoją profil w serwisie ma również Muzeum Auschwitz, które pragnie w nowoczesny sposób pielęgnować pamięć historyczną o Holokauście, a także warszawska Galeria Zachęta, której grupa miłośników liczy sobie blisko 2,5 tysiąca osób (zob. *Powstanie warszawskie*, [online]; *Auschwitz*, [online]).

Współczesna młodzież uważa e-mail za archaiczny sposób komunikacji, ponieważ dorastała w epoce *MySpace*, *Twittera* czy *Facebooka*. Świat portali społecznościowych, które proponują możliwości błyskawicznego kontaktu, niezwykłą interaktywność i dynamikę, zmienił myślenie młodzieży o sposobach komunikowania się.

Badacze Internetu, zauważają, że od momentu powstania sprzyjał on tworzeniu więzi międzyludzkich. Stąd ogromna popularność portali społecznościowych oferujących różnorodne usługi internetowe pozwalające na łączenie się pojedynczych ludzi w grupy, społeczności (Alexander B., 2006). Cyberprzestrzeń jak twierdzi Barbara Jedlewska tworzy warunki dla rozwoju aktywności społeczno-kulturalnej w różnych jej przejawach (Jedlewska B., 2009).

Uczniowie gimnazjum często zapominają zajrzeć do zeszytu, aby przygotować się do kolejnej lekcji, ale faktu codziennego zaglądania do facebooka nie traktują w kategoriach uporczywego obowiązku, dlatego to narzędzie internetowe można wykorzystać do promowania czytelnictwa.

Ciekawą formą pracy z wykorzystaniem facebooka może być utworzenie ogólnodostępnego konta – *fan page* – publicznego profilu dla wybranego przez uczniów tekstu literackiego. Może to być swoistego rodzaju platforma marketingowa oraz efektywne narzędzie promocji książki. Strona *fan page* będzie codziennie widoczna dla wszystkich użytkowników korzystających z facebooka, jest to również przestrzeń otwarta dla innych użytkowników, którzy zostaną do niej zaproszeni. Na *fan page* uczniowie sami stają się propagatorami czytelnictwa. Taki profil można stworzyć dla kilku tekstów literackich. Każdy zespół uczniowski może sam wybrać książkę lub może być ona także zasugerowana przez nauczyciela. Zadaniem zespołów będzie tak prowadzić działania w sieci, aby zdobyć jak najwięcej fanów. Na każdej stronie uczniowie – administratorzy gromadzą swoich fanów (można nazwać ich przyjaciółmi), czyli tworzą profile osób, które obserwują to, co dzieje się na stronie, komunikują się z nimi, prowadzą dyskusje. Tak zorganizowane przedsięwzięcie może mieć formę konkursu na najciekawszą, najbardziej oryginalną oraz najaktywniejszą stronę *fan page*

dotyczącą wybranej lektury i na pewno zaangażuje wielu uczniów, którzy chętnie podejmą taką rywalizację.

Wykorzystując *facebooka* można pracować metodą projektu edukacyjnego, który może dotyczyć wybranego reportażu Ryszarda Kapuścińskiego na przykład *Hebanu*. Może to być wirtualna podróż po Czarnym Łądzie, fanklub autora lub zabawa w reporterów. Uczniowie wcielając się w role reporterów podróżujących po Afryce, widzianej oczyma mistrza reportażu, opracowują swoje autorskie reportaże, zamieszczają je na profilu wraz z ciekawymi materiałami, zdjęciami, multimediami czy filmikami. Pracę można rozpocząć od zebrania i opublikowania w oryginalnej formie informacji o autorze Ryszardzie Kapuścińskim, następnie zorganizować wirtualną podróż do Afryki z uwzględnieniem narratora, bohaterów, afrykańskiej kultury i tradycji, warunków życia. Wyznaczeni uczniowie mogą prowadzić dyskusje, analizować komentarze, konstruować zagadki, krzyżówki, rebusy. Dzięki takim działaniom nie tylko promowany będzie tekst literacki ale również ćwiczone umiejętności redagowanie krótkich i dłuższych form wypowiedzi tu – reportażu. Takie działania zaangażują wielu uczniów, których na pewno dodatkowo zachęci popularność w sieci, dzielenie się z szeroką publiką swoimi autorskimi pomysłami. Zamiast mówiącego nauczyciela i słuchających go w ciszy uczniów, powstaje środowisko, w którym uruchamiany jest potencjał twórczy uczniów. Przygoda z tekstem literackim na *facebooku* na pewno zachęci nawet tych najbardziej opornych na lekturę.

Wiki

Na zakończenie warto wspomnieć o Wiki-Projektach, które mogą być ciekawym rozwiązaniem w pracy z tekstem literackim. Wiki to domeny internetowe, które uczniowie mogą sami tworzyć.

Własną domenę wiki można założyć bezpłatnie na serwisach hostujących⁹, takich jak Wikia (Wikia, pl.wikia.com) czy Wiki-

⁹ Hosting - to usługa polegająca na udostępnianiu przez dostawców Internetu miejsca na swoich serwerach dla różnych usług np. serwisy www, konta pocztowe,

dot (Wikidot, pl.wikidot.com), które oferują również polską wersję językową. Warto dodać, że na serwisach Wikia Polska czy Wikidot największą popularnością cieszy się gra oparta na powieści fantasy Andrzeja Sapkowskiego *Wiedźmin* (*Wiedźmin*, [online]), natomiast odrębną domenę poświęcono *Władcy pierścieni* Johna Ronalda Tolkiena (*Władca Pierścieni*, [online]). Społeczność tej domeny jest podzielona na drużyny, tak jak w powieści, zaś podejmowane w grze działania odzwierciedlają fabułę tekstu. Każdy bohater powieści ma swojego *redaktora*, którego zadaniem jest opracowanie dokładnej biografii, przedstawienie perypetii życiowych oraz komentowanie wpisów odwiedzających konto gości. Wspomniana domena jest ogólnie dostępna, do której każdy może dołączyć każdy, kto ma ciekawy pomysł związany z omawianym tekstem. Ponadto jako osobny tag pojawiają się ciekawostki związane na przykład z popularnością książki czy życiem i twórczością autora.

Strona *Wiki* może być oryginalnym narzędziem do wykorzystania na lekcjach języka polskiego. Kreowanie takich stron jest bardzo proste, podobnie jak edytowanie. Umieszczenie zdjęć, plików audio czy wideo dla ucznia nie stanowi żadnego problemu. Prosta obsługa, łatwość wprowadzania zmian oraz możliwość wspólnej edycji treści przemawiają za wykorzystaniem tego typu rozwiązań jako technicznych środków wspierających działania nauczyciela-polonisty. Takie działania edukacyjne w cyberprzestrzeni mogą przynieść efekt w postaci np. rozbudowanych serwisów tematycznych do danej lektury oczywiście na odpowiednim poziomie merytorycznym. Taka forma prowadzenia zajęć lekcyjnych umożliwia oraz wspomaga integrację w grupie oraz ułatwia utrzymywanie stałego kontaktu pomiędzy nauczycielem – kreatorem nowej twórczości uczniowskiej a podmiotami tego procesu.

radia internetowe itp. Hosting serwisów www określany jest jako Web Hosting (zob. *Hosting*, [online]).

KONKLUZJA

Podsumowując, Internet oferuje atrakcyjne i różnorodne narzędzia, które mogą służyć kształceniu kompetencji czytelniczych pokolenia „urodzonych z myszką w rękę” (Szpunar M., 2008) i promowaniu czytelnictwa lektur w sieci. Jest to możliwe dzięki wielości funkcji jakie spełnia dziś Internet oraz jego dynamicznemu rozwojowi. Niewątpliwą zaletą wykorzystywania narzędzi internetowych jest to, że jest to obszar bardzo bliski uczniom gimnazjum, jest to ich codzienna rzeczywistość – innej nie znają.

Nauczyciel-polonista może być zatem swoistym animatorem edukacji polonistycznej w sieci, w której tkwi ogromny potencjał pomocny w walce z nieczytaniem lektur w gimnazjum. Zasadne jest przypuszczenie, że atrakcyjne propozycje przyciągną nawet tych najzagorzalszych przeciwników czytania, przy zaangażowaniu obu stron – nauczyciela i ucznia.

Narzędzia internetowe wykorzystywane do pracy z tekstem literackim nie mogą służyć tylko rozrywce, nadrzędnym celem jest kształcenie kompetencji czytelniczych oraz promowanie czytelnictwa lektur w sieci. Zaprojektowanie działań dydaktycznych z wykorzystaniem gry komputerowej, bloga, facebooka czy domeny Wiki po pierwsze i najważniejsze wymusi poznanie tekstu – przeczytanie go ze zrozumieniem, selekcję treści potrzebnych do umieszczenia w sieci, sięgnięcie do innych źródeł wiedzy, wzbogacenie i utrwalanie wiadomości wyniesionych z lektury poprzez wykorzystywanie audio-wizualnych środków przekazu. Ponadto lektura stanie się inspiracją własnej autorskiej twórczości uczniów. Czytanie lektury nie będzie przykrym obowiązkiem, ale przyjemnością. Promowane przy tym będą takie wartości jak własna aktywność twórcza uczniów i samo-realizacja. Warto przy tym pokazać uczniom, że nie trzeba powielać marnych schematów i rozwiązań z sieci, ale tworzyć własne autorskie projekty i udostępniać je innym. Dzięki temu sami uczniowie staną się propagatorami tekstu lektury w sieci.

BIBLIOGRAFIA

- Alexander B. (2011), *Web 2.0: A New Wave of Innovation for Teaching and Learning?*, *EDUCAUSE Review* nr 2 (41), [dostęp: 02.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume41/Web20ANewWaveofInnovationforTe/158042>>
- Auschwitz, [online], [dostęp: 02.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.facebook.com/auschwitzmemorial.pl>>
- Bendyk E. (2009), *Sieciaki*, [online], [dostęp: 01.02.2012]; dostępny w Internecie: <<http://www.polityka.pl/nauka/278207,1,sieciaki.read>>
- Bendyk E., Krusiński W., Ścibor M., (2002), *Gra w dwa światy*, [online], [dostęp: 11.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://archiwum.polityka.pl/art/graw-dwa-swiaty,376740.html>>
- Camus A. cyt. za: Kołodziejczyk W., Polak M., (2011), *Jak będzie zmieniać się edukacja? Wyzwania dla polskiej szkoły i ucznia*, [online], [dostęp: 15.03.2012], dostępny w Internecie: <http://www.instytutobywatelski.pl/wp-content/uploads/2011/11/edukacja_kolodziejczyk-polak_internet.pdf>
- Castells M. (2007), *Spółeczeństwo sieci*, przeł. Pawluś K., Marody M., Stawiński J., Szymański S., Warszawa, Wydawnictwo Naukowe PWN, ISBN 978-83-01-15148-5
- Długosz J., Krusiński W. (2009), *Wiedźmin od lat osiemnastu*, [online], [dostęp: 11.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://archiwum.polityka.pl/art/wiedźmin-od-lat-osiemnastu,359334.html>>
- (2012) *E-learning*, [online], [dostęp: 03.02.2012], dostępny w Internecie: <http://www.elearningonline.pl/wp-content/upload/konf_wroc-law07.pdf>
- Goban-Klas T. (1999), *Spółeczeństwo informacyjne. Szanse zagrożenia wyzwania*, [online], [dostęp: 22.01.2012], dostępny w Internecie: <http://informacyjnyfrowa.wsb.edu.pl/pdfs/SpoleczenstwoInformacyjne.pdf>

- Godzic W. (2010), *Kultura instant, kultura remiksu i znaczenie we współczesnej komunikacji*, [online], [dostęp: 26.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.youtube.com/watch?v=glZWima5Jyg>>
- Hosting, [w:] Wikipedia [online], [dostęp: 02.05.2012], dostępny w Internecie: <<http://pl.wikipedia.org/wiki/Hosting>>
- Jackson. L. (2012), *Information technology use and creativity: Findings from the Children and Technology Project*, [online], [dostęp: 21.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563211002147>>
- Jak zrobić grę komputerową? (2012), [online], [dostęp: 15.02.2012], dostępny w Internecie: <<http://warsztat.gd/articles.php?x=view&id=97>, <http://ellen-blog.blog.onet.pl/Jak-zrobic-gre-komputerowa-Kur,2,ID53288067>, <http://badania.net/jak-zrobic-gre-komputerowa/>, <http://www.gamedev.pl/>, <http://software.com.pl/jak-napisac-pierwsza-gre-komputerowa-czyli-najtrudniejszy-pierwszy-krok/>>
- Jeleśniański M. (2008), *Definicja i rodzaje blogów*, [online], [dostęp: 08.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://eredaktor.pl/teoria/definicja-i-rodzaje-blogow/>>
- Jedlewska B. (2009), *Misja i prestiż współczesnego animatora kultury*, [w:] Jedlewska B., Skrzypczak B. (red.), *Dom kultury w XXI wieku - wizje, niepokoje, rozwiązania*, Olsztyn, Wydane przez Centrum Edukacji i Inicjatyw Kulturalnych, s.18
- Juszczyk S. (2010), *Fascynacja młodzieży grami komputerowymi*, [online] [dostęp: 04.04.2012], dostępny w Internecie: <http://www.ktime.up.krakow.pl/ref2010/juszczyk.pdf>
- Kluszczyński R. W. (2001), *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Kraków, wydawnictwo Rabid, ISBN 83-88668-08-0
- Korzystanie z komputerów, Internetu i nowych narzędzi komunikacji i edukacja (2009), [online], [dostęp: 23.03.2012], dostępny w Internecie: <http://www.think.org.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=39&Itemid=78>
- McLuhan M. (2002), *Wybór pism*, Warszawa, Wydawnictwo Zysk i S-ka, ISBN 83-7150-692-9

- Podcasting – definicja* (2012), [online], [dostęp: 22.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://pl.wikipedia.org/wiki/Podcasting>>
- Polak M. (2012), *Mobilne urządzenia mają pozytywny wpływ na edukację*, [online], [dostęp: 21.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/mobilna-edukacja/1831-mobilne-urzadzenia-maja-pozytywny-wplyw-na-edukacje>>
- Polak M. (2009 a), *Nowe technologie w edukacji*, [online], [dostęp: 21.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.slideshare.net/edunews/nowe-technologie-w-edukacji>>
- Polak M. (2009 b), *Mapa społecznych umiejętności ucznia XXI wieku*, [online], [dostęp: 15.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.edunews.pl/system-edukacji/522>>
- Polak M. (2009 c), *Badania nad rolą gier w edukacji*, [online], [dostęp: 02.04.2012] dostępny w Internecie: <<http://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edukacyjne/882>>
- Polskie Badania Internetu*, [online], [dostęp: 22.12.2012], dostępny w Internecie: <<http://panel.pbi.org.pl/megapanel.php>>
- Powstanie warszawskie*, [online], [dostęp: 12.02.2012], dostępny w Internecie: <www.facebook.com/powstaniewarszawskie.pl>
- Prensky M. (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants*, [online], [dostęp: 30.09.2011], dostępny w Internecie: <<http://www.marc-prensky.com/writing/prenskypart1.pdf>>
- Przykłady blogów w edukacji* (2012), [online], [dostęp: 25.03.2012] dostępny w Internecie: <<https://sites.google.com/a/enauczanie.com/nowoczesne/media/blogi/przyklady-blogow-w-edukacji>>
- Sienkiewicz H. (1979), *Krzyżacy*, Warszawa, Wydawnictwo PIW
- Sitarz-Janus A. (2010 a), *Edukacja polonistyczna wobec trudnej współczesności*, Kraków, Universitas, ISBN 97883-242-1210-1
- Sitarz-Janus A. (2010 b), *Przyjemność i odpowiedzialność w lekturze*, Kraków, Universitas, ISBN 97883-242-0996-5
- Sławiński J. (1991), *Literatura w szkole: dziś i jutro*, [w:] *Teksty i teksty*, Warszawa, Wydawnictwo PEN, s. 6
- Strokowski W. (2010), *Internet i multimedia w pracy nauczyciela polonisty v2.0*, [w:] Sitarz-Janus A. (red.), *Edukacja polonistyczna*

wobec trudnej współczesności, Kraków, Wydawnictwo Universitas, s. 260-277

Sysło M. (2009), *E-learning w szkole*, [online], [dostęp: 21.03.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.slideshare.net/edunews/nowe-technologie-w-edukacji>>

Szpunar M (2008), *Urodzeni z myszką w ręku. Wczesna adaptacja do nowych mediów*, [online], [dostęp: 22.03.2012], dostępny w Internecie: <http://www.magdalenaszpunar.com/_publikacje/2009/szpunar.pdf>

Tapscott D. (2010), *Cyfrowa dorosłość, czyli jak pokolenie sieci zmienia świat*, Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, ISBN 978-83-61408-96-3

Topol P. (2009), *Rzeczywistość rozszerzona – nowa jakość w edukacji?*, [online], [dostęp: 10.03.2012, dostępny w Internecie: <<http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2009/topol.pdf>>

Uniwersytet Dziecięcy, [online], [dostęp: 10.04.2012], dostępny w Internecie: <<http://www.uniwersytet-dzieciecy.pl/files/document/ec732f7e6ae535a50e4e2ce2d32de3f01273738991.pdf>>

Wiedźmin, [online], [w:] *Wikia*, [dostęp: 10.02.2012], dostępny w Internecie: <http://wiedzmin.wikia.com/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna_Wikia, pl.wikia.com>

Wikidot, pl.wikidot.com

Władca Pierścieni, [online], [w:] *Wikia*, [dostęp: 10.02.2012], dostępny w Internecie: <http://pl.lotr.wikia.com/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna>

Zasacka Z. (2008), *Nastoletni czytelnicy*, Warszawa, Wydawnictwo Biblioteki Narodowej, ISBN 837-00-9696-4

FOR SCHOOL READING TO THE INTERNET – HOW TO LEARN TO “READ” E-GENERATION?

In the article author has tried to show internet tools, which may help in popularising reading in secondary school. The aim of the speech is to show, analyse and describe all features which internet tools have to offer in forming reader's competences, especially how it is possible to use these tools to popularise reading matters and other cultural texts in secondary schools. The article also responds to the question which considers using internet to take such actions. The aim of this report is to show the specific character of Polish language education in secondary school network society. The subject of interest is narrowed to Polish language education with special accent on forming reader's competences and promoting reading in secondary school among students who follow so-called instant culture. Modern Polish language teachers should effectively use internet tools to popularise books and explain that reading is even more interesting form of spending free time than surfing the web. In the internet world of secondary school students, who are focused on quick reception of information by using popular internet browsers, reading matters appear in the form of short cribs and answer-keys. Therefore the role of Polish language teachers is to use internet tools to popularize books, because reading may be as attractive thing to do in leisure time as browsing internet websites. Contemporary methodology of teaching Polish language has to be elastic and meet e-generation expectations remembering about its most important goals – forming key Polish language competencies written down in the language of requirements in the new core curriculum.