Bezpieczna e-szkoła

Wstęp
Agnieszka Jarmuł 3

I. REMIKS LITERACKI

Zremixuj się!
Agnieszka Grzegorczyk 5

Fashion Remix Week
Kinga Wróblewska 9

Edukacja jest remiksem
Kamil Śliwowski 12

II. BEZPIECZEŃSTWO W SIECI

Cybergra wiejska
Agnieszka Jarmuł 16

Królewna Śnieżka i 7 Antywirusów
Agnieszka Kutryn, Agnieszka Matysek 21

Młodzież w akcji, czyli wGRAj się w edukację medialną!
Monika Czapka 24

Football Fun
Elżbieta Szulc-Walecka 27

NO HATE – Nie hejtuj!
Katarzyna Humieniuk 32

Kreatywność i zaangażowanie
Anna Dąbrowska 36

Media. Współdziałanie. Oddolność. Przyszłość edukacji
Grzegorz D. Stunża 39

WSTĘP

Głównym zadaniem programu *Bezpieczna e-szkoła* jest aktywizacja młodych ludzi do podejmowania inicjatyw kulturalnych na rzecz ich lokalnej społeczności, poprzez podniesienie własnych kompetencji w zakresie świadomego, bezpiecznego, krytycznego i twórczego korzystania z medium, jakim jest internet.

Każda z grup uczniów biorących udział w kolejnych edycjach programu uczestniczy w dwóch warsztatach: zarządzania projektem oraz (do wyboru): bezpieczeństwa w sieci, remiksu literackiego, prawa w sieci lub krytycznego odbioru mediów elektronicznych. Zadaniem naszych warsztatowiczów jest realizacja własnego działania związanego z tematem zajęć. Na każdym etapie projektu uczniom towarzyszy przeszkolony koordynator lub koordynatorka.

W publikacji przedstawiamy tylko kilka projektów z kilkudziesięciu zrealizowanych do tej pory przez (bezpieczne e-)szkoły. Zebraliśmy je w dwóch rozdziałach: *Remiks literacki* i *Bezpieczeństwo w sieci*. Te przykładowe projekty są dowodem, że edukacja medialna może iść w parze z programem szkolnym, a działania realizowane przez młodych ludzi mogą stać na naprawdę wysokim poziomie.

Bezpieczna e-szkoła jest dowodem na otwartość szkół, dyrektorów, dyrektorek, nauczycieli i nauczycielek, z którymi współpracujemy: niejednokrotnie udział w programie wymagał zmian w planach lekcji, pracy z uczniami po godzinach.

Mam nadzieję, że zaprezentowane tutaj przykłady zachęcą inne szkoły do włączenia się w nasz program, a edukatorów i edukatorki do podejmowania działań szerzących edukację medialną.

Agnieszka Jarmuł

koordynatorka

I. REMIKS LITERACKI

ZREMIXUJ SIĘ!

Agnieszka Grzegorczyk

Zremixuj się! to projekt stworzony przez klasę Ic z III LO im. Unii Lubelskiej w Lublinie, który miał za zadanie promować remiksy literackie[1]. Grupa młodych aktywnych humanistów i humanistek XXI wieku, bo tym mianem można określić uczniów i uczennice klasy Ic, postanowiła zarazić innych swoją pasją do remiksu i zaprosić do tworzenia „nowego gatunku literatury". Utwory nie sprowadzały się do jednej tylko postaci dzięki temu, że w pracy wykorzystano różne techniki remiksowania.

1 Remiks to utwór, który powstaje z połączenia fragmentów innych tekstów (poetyckich, prozatorskich, dramatycznych), a także obrazów czy muzyki.

Inspiracje

Już pierwsze spotkanie z remiksem literackim, którym były warsztaty z Leszkiem Onakiem, sprawiło, że młodzi ludzie połknęli przysłowiowego bakcyla remiksowania. Wyrazem zaangażowania i poważnego podejścia do tematu był fan page *Zremixuj się!* stworzony na portalu społecznościowym Facebook.

Edukacja medialna

Realizując projekt, tworzyliśmy nasze teksty przy użyciu narzędzi Google, wykorzystywa-

liśmy nowe technologie do prezentacji remiksów, a także nawiązywaliśmy do różnorodnych form samego remiksu, co pozwoliło uczestnikom projektu na uczenie się w bardzo przyjemnej formie.

Nasze działania

Sukces i powodzenie projektu zależały w dużej mierze od podziału klasy na cztery grupy zadaniowe odpowiedzialne za: przygotowanie scenariusza, promocję, realizację założeń budżetowych oraz organizację poszczególnych wydarzeń i podsumowującego projekt finału. Ważną rolę pełniła wybrana spośród uczniów liderka grupy, która w sposób niezwykle sprawny zarządzała całym projektem. Każda osoba miała do wykonania zadanie, z którego była rozliczana. Jako dodatkowa platforma komunikacji powstała grupa na Facebooku, na której uczniowie na bieżąco omawiali kolejne pomysły.

Projekt rozpoczął się od stworzenia scenariusza i podziału zadań: część grupy przeprowadziła wywiady z mieszkańcami miasta, część przygotowała konkurs Maximus Remix. Spośród kilkunastu pomysłów na sposób pokazania gotowych remiksów wybrano dwutorową ścieżkę działania: prezentację dla osób z zewnątrz oraz dla koleżanek i kolegów z zaprzyjaźnionych klas.

Zwieńczeniem projektu był Wielki Finał, podczas którego klasa zaprezentowała różne rodzaje remiksów, podzieliła się swoimi wrażeniami z pracy przy projekcie oraz samego odbioru remiksów, a także zaproponowała publiczności zgromadzonej na spotkaniu w restauracji Hades-Szeroka na Starym Mieście w Lublinie zabawę we wspólne remiksowanie (z wykorzystaniem kartek, tekstów poetyckich, nożyczek i kleju). Publiczność stanowili zarówno zaproszeni uczniowie, jak i mieszkańcy Lublina.

Dla kogo? Jak?

Odbiorcami projektu *Zremixuj się!* byli zarówno licealiści – koledzy i koleżanki z III LO im. Unii Lubelskiej, jak i mieszkańcy i mieszkanki Lublina. Pierwsi wzięli udział w konkursie Maximus Remix, bawiąc się przy tym i ucząc remiksowania. Ich prace zostały umieszczone na fan page'u, a najlepsze nagrodzono podczas Wielkiego Finału. Mieszkańcy miasta natomiast uczestniczyli w tworzeniu remiksów, czytając wybrane wersety książek i udzielając wywiadów według wcześniej stworzonego scenariusza: „Ostatnie zdanie, jakie przeczytałem/przeczytałam to…". Z ich wypowiedzi powstał remiks w postaci filmu, który pokazano podczas Wielkiego Finału.

Informacje na temat działań klasy Ic zostały umieszczone na stronach lubelskich organizacji pozarządowych, stronie szkoły oraz na fan page'u projektu.

Kompetencje

Realizacja projektu *Zremixuj się!* w znaczący sposób przyczyniła się do podniesienia tzw. kompetencji miękkich w grupie. Mowa tutaj przede wszystkim o umiejętności pracy

w zespole, zarządzaniu czasem czy też zarządzaniu całym projektem. Bez wątpienia integracja klasy przy realizacji projektu wpłynęła na stopień zaangażowania w poszczególne działania projektowe, przełamywanie barier w kontaktach z innymi, a także umiejętność prezentacji treści na forum publicznym.

Wyzwania

Największym wyzwaniem był wybór pomysłu, który zostanie zrealizowany, we wstępnej fazie projektu pojawiło się bowiem ponad piętnaście koncepcji wydarzeń, które oddawałyby istotę remiksu literackiego.

Koordynatorka z Fundacji: Agnieszka Grzegorczyk
Koordynatorka (uczennica): Paulina Prokopiuk
Nauczycielka: Beata Nowak
III Liceum Ogólnokształcące im. Unii Lubelskiej w Lublinie
Plac Wolności 4
3lo.lublin.pl

BEZSENSU SKRYW

UŻYJMY ŻYWOTA

JAK KOGO WIEK ZAMROCZY

PRÓŻNOWAŁ NAS

Tworzy cudy codkich

Ch!

FASHION REMIX WEEK

Kinga Wróblewska

Siła talentów to myśl przewodnia projektu *Fashion Remix Week* w Gimnazjum nr 5 im. Władysława Łokietka w Lublinie, w klasie IIb. Chęć odkrycia czegoś nowego poprzez pokazanie swoich zdolności to strzał w dziesiątkę. Kreatywność uczniów była ogromna, więc nikogo nie zaskoczył huragan pomysłów, a ostateczna koncepcja oparta została na zremiksowaniu wierszy i namalowaniu ich na koszulkach, które później wywiesiliśmy na korytarzu szkoły.

Inspiracje

Pierwsza myśl, którą kierowali się uczestnicy i uczestniczki projektu, była to chęć zaprezentowania remiksów innym uczniom szkoły. Dodatkową przesłanką dla wybrania pomysłu stały się zdolności plastyczne dużej grupy dziewcząt i oczywiście chęć ogromnej części klasy do remiksowania wierszy. Gimnazjaliści wybierali poezję bardzo wyrazistą, co dało mocny akcent każdemu remiksowi.

Edukacja medialna

Udział w *Bezpiecznej e-szkole* i późniejsza realizacja projektu były małą rewolucją w głowach uczniów. Mogli dowiedzieć się, co jest legalne w internecie oraz kiedy łamią prawo, pobierając pliki z sieci. Tworzenie własnych tekstów poprzez łączenie, mieszanie i sklejanie utworów znanych poetów spodobało się uczniom. Z pewnością więc będą jeszcze kiedyś próbowali stworzyć coś nowego z czegoś „gotowego".

Opis projektu

Cały projekt stworzyła klasa IIb, która została podzielona na mniejsze grupy odpowiedzialne za poszczególne zadania, m.in. koordynowanie, zakupy, przygotowanie zremiksowanych wierszy, fotorelację, napisanie artykułu. Łatwo było zauważyć współpracę uczniów: mimo wyznaczonych zadań starali się pomagać sobie nawzajem, co tworzyło bardzo miłą i koleżeńską atmosferę podczas całego projektu. Zremiksowane wiersze zostały naniesione na koszulki, a następnie wywieszone na korytarzu szkolnym.

Dla kogo? Jak?

Projekt *Fashion Remix Week* skierowany był do uczniów i nauczycieli szkoły. Uczestnicy i uczestniczki chcieli pokazać, że istnieje możliwość łączenia ze sobą wierszy w sposób legalny i ciekawy. Szkoła zadbała o zaplecze medialne, opisując na bieżąco działania uczniów i uczennic na stronie internetowej placówki i w szkolnej gazetce. Dodatkowym miejscem rozpowszechniania efektów pracy projektowej stały się portale społecznościowe, gdzie gimnazjaliści i gimnazjalistki sami zamieszczali informacje o projekcie, swoje wiersze i zdjęcia pomalowanych koszulek.

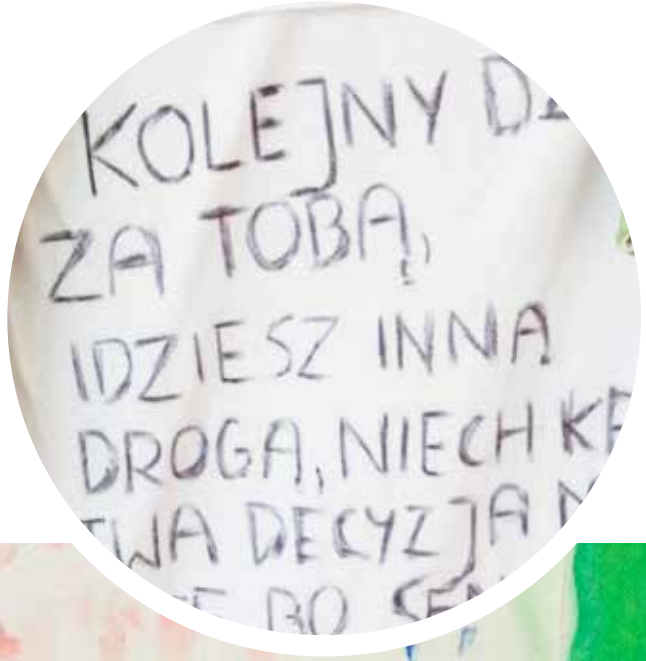
Kompetencje

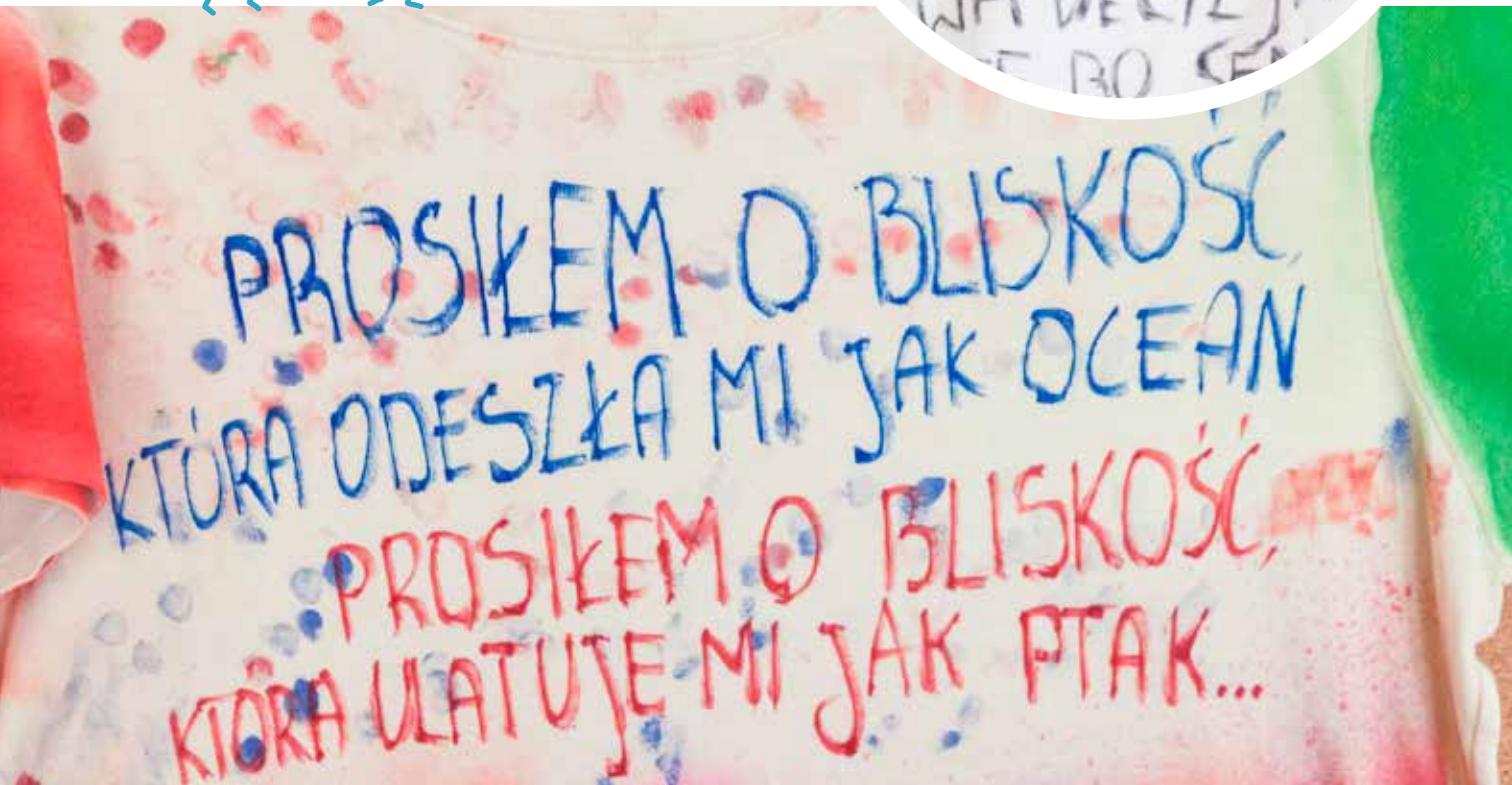
Projekt okazał się czymś wiążącym uczniów. Zostali zmobilizowani do współpracy, a także do odkrywania swoich nieznanych talentów – zdolności pisania/remiksowania wierszy. Dzięki dokładnemu podziałowi obowiązków i stworzeniu planu działania, każdy uczestnik mógł wykazać się dojrzałością i odpowiedzialnością za powierzone zadanie.

Wyzwania

Największym wyzwaniem stali się odbiorcy. Już na samym początku uczestnicy i uczestniczki projektu zastanawiali się, czy na pewno wszyscy zrozumieją ich działanie i zainteresują się nim. Okazało się, że nie taki diabeł straszny, jak go malują. Wiele uczniów i uczennic pytało: „Kto to zrobił?", „Jak to jest zrobione?" i „Po co to zrobiliście?". Dzięki takim pytaniom wątpliwości tak twórców, jak i odbiorców projektu zostały rozwiane, a praca nabrała sensu.

Koordynatorka z Fundacji: Kinga Wróblewska
Koordynatorki (uczennice): Julia Kiełczykowska i Justyna Żydek
Nauczycielki: Magdalena Boroń i Paulina Muzyczka
Gimnazjum nr 5 im. Króla Władysława Łokietka w Lublinie
ul. Smyczkowa 3
5gim.lublin.pl





EDUKACJA JEST REMIKSEM

Kamil Śliwowski

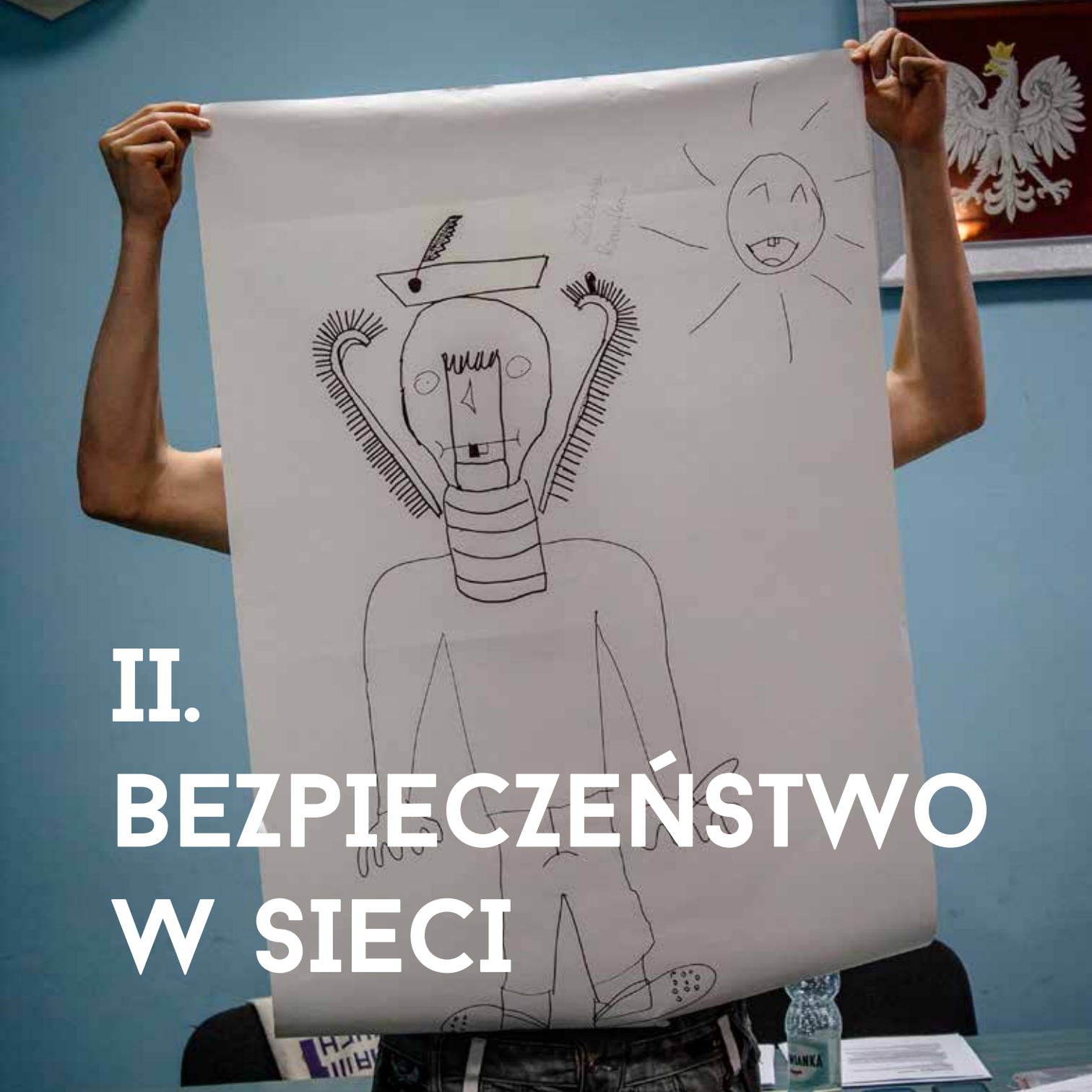
Edukacja jest remiksem, a przynajmniej powinna nim być. Nie uczymy się i nie odkrywamy zbyt często rzeczy nowych – wyłącznie powtarzając. Zwykle przerabiamy, doskonalimy, szukamy własnych interpretacji tego, co dookoła nas. Umiejętność remiksowania rzeczywistości (przekazów kultury, wiedzy i zwykłych codziennych informacji) jest nie tylko wyzwalająca, ale też niezwykle praktyczna, zwłaszcza w dobie społeczeństwa informacyjnego.

Podejmowanie w projektach edukacji medialnej tematu remiksu jest kluczowe dla rozwoju kompetencji medialnych (a często również cyfrowych). Pozornie naturalna i powszechna dziś czynność twórczej reinterpretacji nie jest wcale powszechna w edukacji szkolnej. Pod tym względem działania podjęte w szkołach przez animatorki i współpracowników Fundacji można uznać za bardzo skuteczne przełamanie tego ograniczenia. Warsztaty nie były dla młodzieży jedynie źródłem wiedzy o remiksie i, ewentualnie, przećwiczeniem w prosty sposób kompetencji z nim związanych. W przypadku projektu *Zremixuj się!* uczniowie i uczennice podjęli się prawdziwej interwencji, wychodząc poza granice szkoły i tego, jak na co dzień podchodzi się do literatury. Łącząc literaturę z wideo i odchodząc od szkolnych metod jej interpretacji (poszukiwania tego, co autor miał na myśli, łączenia motywów czy zapamiętywania cytatów), zamienili proste ćwiczenie literackie w przedsięwzięcie, podczas którego mogli uczyć się i dyskutować nie tylko o literaturze, ale również o środkach przekazu, wpływie technologii na naszą percepcję, roli osób, które sterują przekazem, reżyserują go i montują itp. Ten projekt świetnie pokazał, że remiks bardzo szybko i łatwo otwiera drzwi do nowej wiedzy i kompetencji.

Ważne w zrealizowanych projektach było również pokazanie tego, jak łatwo rozpocząć pracę z remiksem. Wymagając od wszystkich bycia twórczymi, stawiamy wysoko poprzeczkę i często uniemożliwmy włączenie się do wspólnej nauki i zabawy osobom mniej pewnym siebie czy nie dostrzegającym jeszcze u siebie odpowiedniego potencjału. Pod tym względem remiks jest narzędziem demokratyzującym uczniów i kształcącym nauczycieli – którzy mogą znaleźć w nim sposób pracy z różnymi grupami dzieci i młodzieży. Jeśli dodatkowo pozwoli się uczniom biorącym udział w takich eksperymentach przetwarzać i tworzyć rzeczy bliższe ich zainteresowaniom lub językowi (np. poprzez łączenie mediów) albo nadawać efektom pracy wymiar fizyczny (np. przez umieszczenie remiksu na

koszulce, którą można potem dumnie nosić), to nie sposób oczekiwać czegoś innego niż ogromnego zaangażowania.

Jedynym pytaniem pozostaje, jak z interwencji, podczas których w szkołach pozwala się na realizację podobnych projektów, przejść do ich włączania w program edukacyjny, tak by kompetencje w ten sposób zdobywane rozwijać i nadawać im jeszcze bardziej praktyczny wymiar.



II. BEZPIECZEŃSTWO W SIECI

CYBERGRA WIEJSKA

Agnieszka Jarmuł

Cybergra wiejska to działanie zrealizowane przez uczniów i uczennice z klasy IIa z Zespołu Szkół w Niemcach. Wybór formuły postawionego przed nami działania nie był trudny – szybko zdecydowaliśmy się na grę terenową. Pozostała tylko kwestia, jak połączyć zdobytą wiedzę o bezpiecznym korzystaniu z internetu z wybraną przez nas formą.

Inspiracje

W ZS w Niemcach realizowane były już dwie gry terenowe przy współpracy z 5Medium: *Wgraj się w ojczysty* i *Wgraj się w Miasto Poezji*. Wówczas uczniowie i uczennice klasy IIa chodzili jeszcze do szkoły podstawowej, teraz sami mogli się podjąć organizacji własnej zabawy.

Uczniowie i uczennice bardzo licznie zgłosili się do odgrywania ról w grze, dlatego musieliśmy zaplanować w niej wiele postaci. Szybko ustaliliśmy, że fabułę gry oprzemy na nagłym ataku zagrożeń internetowych (spamu, wirusa, robaka internetowego itp.) na szkołę, zaś zadaniem drużyn biorących udział w grze będzie ich pokonanie.

Edukacja medialna

Uczniowie z pomocą koordynatorki stworzyli karty gry swoich postaci (zagrożeń internetowych) składające się m.in. z ich charakterystyki i opisu stroju. Następnie każdy ułożył zagadkę związaną z danym zagrożeniem, np. aby pokonać spam, należało stworzyć edukacyjne memy z kotami, zaś żeby unieszkodliwić wirusa, trzeba było ułożyć trzy hasła dotyczące bezpiecznego korzystania z internetu. Opracowaliśmy również 15 zakładek edukacyjnych (tyle, ile było postaci). Każda składała się z opisu zagrożenia internetowego oraz porady, jak się przed nim zabezpieczyć. Do zrobienia zakładek wykorzystaliśmy zdjęcia wykonane podczas gry wiejskiej i wiadomości zdobyte podczas realizacji projektu. Zostały one wydrukowane w drukarni i rozdane uczestnikom projektu. Będą rozdawane również przy okazji kolejnej edycji gry.

Nasze działania

Finał gry poprzedzony był długimi przygotowaniami – wymyślaliśmy fabułę, następnie tworzyliśmy zagadki oraz stroje dla postaci. Wybór strojów poprzedzony był burzą mózgów – wspólnie zastanawialiśmy się, jak może wyglądać łańcuszek internetowy, spam afrykański czy program szpiegujący. Bawiliśmy się nazwami zagrożeń oraz ich pochodzeniem, np. trojan przebrał się w strój konia (nazwa „trojan" pochodzi od mitologicznego konia trojańskiego).

Najtrudniejszym zadaniem okazało się stworzenie zagadek, które związane byłyby z edukacją medialną. Ale z tym również sobie pora-

dziliśmy, wymieniając się pomysłami na naszej grupie na Facebooku. Zagadki były niekiedy standardowe, np. rozwiązanie rebusu z hasłem o bezpieczeństwie, niekiedy kreatywne, np. łowienie wędką w „morzu śmieci internetowych", a czasem wymagające niemałych zdolności, np. ułożenie i odśpiewanie piosenki o bezpiecznym korzystaniu z internetu.

Aby nie wprowadzać rywalizacji pomiędzy drużyny, każda z nich otrzymała identyczne nagrody – czekolady oraz dyplomy, zamówiliśmy również i wspólnie zjedliśmy pizzę.

Dla kogo? Jak?

Odbiorcami projektu byli uczniowie gimnazjum z klasy IIb, to oni wzięli udział w grze. Gra trwała dwie godziny lekcyjne, odbyła się na terenie wokół szkoły (z powodzeniem może być jednak przeprowadzona również w budynku, np. na korytarzach szkolnych). Gra jest tak skonstruowana, że po drobnych przeróbkach mogą w niej wziąć udział uczniowie i uczennice szkoły podstawowej, a także ponadgimnazjalnej. Kolejne edycje można kontynuować w innych szkołach, grupa zachowała zarówno zagadki, jak i stroje. Po udostępnieniu kart postaci, grę mogą również przeprowadzić uczniowie innych miast.

Kompetencje, efekty

W przyjemnej formie uczniom i uczennicom klas gimnazjalnych została przekazana wiedza na temat zagrożeń internetowych. Ponadto wcielanie się w postacie z gry wymagało od młodzieży zgłębienia wiedzy na temat uosobionych w ten sposób zagrożeń.

Wspólne tworzenie gry przyczyniło się do integracji klasy, zespołowego myślenia. Ważne było również to, że w organizację włączyli się wszyscy uczniowie i uczennice. Mimo że klasa liczyła 30 osób, a postaci było jedynie 15, dla każdego znalazło się zadanie, za które był odpowiedzialny (grupa techniczna, grupa od ciepłej herbaty, fotografowie, pomocnicy postaci itp.).

Wyzwania

Wyzwaniem była dla nas przede wszystkim pogoda. Nasza gra odbywała się w listopadzie, kilka dni przed finałem spadł śnieg. Uznaliśmy, że w razie deszczu lub śniegu grę przeniesiemy na salę gimnastyczną. Na szczęście mimo niskiej temperatury udało nam się przeprowadzić zabawę na zewnątrz. Stworzyliśmy również grupę od zadań specjalnych, która roznosiła uczestnikom gry ciepłą herbatę w termosie.

Koordynatorka z Fundacji: Agnieszka Jarmuł
Nauczycielka: Agnieszka Boguta
Gimnazjum nr 1, Zespół Szkół im. Ziemi Lubelskiej w Niemcach
ul. Szkolna 23
zsniemce.pl

PANDA
onon

KRÓLEWNA ŚNIEŻKA I 7 ANTYWIRUSÓW

Agnieszka Kutryn, Agnieszka Matysek

Przedstawienie *Królewna Śnieżka i 7 Antywirusów* to projekt zrealizowany przez uczniów Zespołu Szkół Energetycznych im. prof. Kazimierza Drewnowskiego w Lublinie. Mieliśmy za zadanie napisać zabawny i przystępny dla widzów scenariusz ukazujący zagrożenia, z którymi można się zetknąć, gdy nieostrożniekorzystamy z internetu.

Inspiracje

Gdy wpadliśmy na pomysł zrobienia przedstawienia, uznaliśmy że musi to być coś wyjątkowego, coś co przyciągnie uwagę odbiorcy i pozostanie w jego pamięci.

Bajki i baśnie kojarzą się głównie z dzieciństwem. My na czas projektu postanowiliśmy do niego wrócić. Zdecydowaliśmy się zmodyfikować jedną ze znanych baśni. Pomysłów nam nie brakowało. Chcieliśmy wykorzystać maksymalnie pokłady naszej kreatywności. Wybraliśmy *Królewnę Śnieżkę i siedmiu kra-*

snoludków i od razu wpadliśmy na pomysł, żeby zmienić tytuł baśni. Tak właśnie powstała *Królewna Śnieżka i 7 Antywirusów*.

Edukacja medialna

Na początku stworzyliśmy stronę internetową, na której umieszczaliśmy na bieżąco nasze postępy w pracy. Ponadto korzystaliśmy z bezpłatnych programów takich jak Gimp czy PhotoScape. To w nich przerabialiśmy zdjęcia potrzebne do naszego przedstawienia. Nagrywaliśmy również filmiki w plenerze i w szkole. Nasze przedstawienie *Królewna Śnieżka i 7 Antywirusów* zostało wzbogacone zdjęciami, muzyką oraz różnymi efektami dźwiękowymi. Na potrzeby inscenizacji stworzyliśmy także prezentację.

Nasze działania

Na samym początku napisaliśmy scenariusz. Później podzieliliśmy się zadaniami. Każdy był za coś odpowiedzialny. Niektórzy pracowali więcej przed komputerem, inni rozwijali swój talent aktorski. Były też osoby odpowiadające za obsługę techniczną. Nowe pomysły na ulepszenie naszego przedstawienia pojawiały się w trakcie prób.

Grupa składała się z dwóch koordynatorek, wolontariusza Marcina Drąga, na co dzień studenta, oraz uczniów Zespołu Szkół Energetycznych w wieku 17–18 lat. Nad poprawnym przebiegiem projektu w szkole czuwała nauczycielka – pani Bożena Jarmuł. W pracy wykorzystaliśmy następujące metody: burzę

mózgów i dyskusję. Nazwa naszej grupy na Facebooku – Bezpieczny Energetyk 2014 – została ustalona już na pierwszym spotkaniu. Grupa pozwalała na łatwy kontakt pomiędzy uczestnikami projektu, ustalanie terminów spotkań, przydzielanie nowych zadań, dyskusje służące udoskonaleniu naszych działań.

Dla kogo? Jak?

Na przedstawienie zaprosiliśmy uczniów ZSEn. Inscenizacja odbyła się w sali gimnastycznej w szkole. Wykorzystaliśmy w niej projektor, na którym wyświetlana była przygotowana specjalnie na przedstawienie prezentacja.

Kompetencje, efekty

Przed przedstawieniem odbył się wykład dotyczący bezpieczeństwa w sieci, który dostarczył dodatkowej wiedzy teoretycznej na ten temat. Same działania projektowe na pewno wzbogaciły uczniów o nowe doświadczenia. Praca nad projektem uświadomiła im, jak wiele niebezpieczeństw czeka na użytkowników internetu, jak można ich uniknąć, a w razie zagrożenia – w jaki sposób sobie z nim poradzić. Uczniowie udoskonalili swoje umiejętności w zakresie obróbki zdjęć oraz tworzenia filmów i prezentacji. Uczestnicy projektu, występując przed tak dużą publicznością, mogli przezwyciężyć tremę i wzmocnić pewność siebie. Warto także podkreślić, że wspólna praca sprzyjała integracji.

Wyzwania

Wyzwaniem było dla nas to, że w projekcie udział brały dwie klasy, które znały się jedynie z widzenia. Rozwiązaniem tego problemu były przeprowadzone przez koordynatorki zajęcia integracyjne, które pozwoliły uczniom spojrzeć na siebie w nowym świetle i były okazją do wspólnej zabawy.

Przedstawienie to ogromne przedsięwzięcie. Wymaga ono poświęcenia dużej ilości czasu, co stanowiło dla nas trudność, ponieważ nie jest łatwo pogodzić przygotowania z codziennymi obowiązkami wszystkich uczestników. Mimo tych przeciwności poradziliśmy sobie, idąc na kompromisy i ustalając spotkania o dogodnej porze.

Koordynatorki z Fundacji: Agnieszka Kutryn
i Agnieszka Matysek
Nauczycielka: Bożena Jarmuł
Zespół Szkół Energetycznych
im. prof. Kazimierza Drewnowskiego
w Lublinie
ul. Długa 6
zsen.lublin.pl

MŁODZIEŻ W AKCJI, CZYLI WGRAJ SIĘ W EDUKACJĘ MEDIALNĄ!

Monika Czapka

Gra miejska o niebezpieczeństwach kryjących się w sieci? Baśń pouczająca o dostępnych na naszym rynku antywirusach? Niemożliwe? Dla uczestników projektu *Bezpieczna e-szkoła* nie ma rzeczy niemożliwych! Uczniowie ZSEn w Lublinie i ZS w Niemcach swoje zaangażowanie i kreatywność ustawili na maksymalny poziom mocy, dzięki czemu stworzyli dwa ciekawe wydarzenia z zakresu edukacji medialnej!

Poziom 1: o Królewnie Śnieżce, 7 Antywirusach i Informatyku

Projekt *Królewna Śnieżka i 7 Antywirusów* to świetny przykład, jak można wykorzystać dostępne multimedia do uatrakcyjnienia przedstawienia teatralnego. Młodzież przygotowała prezentację multimedialną, nagrania dźwiękowe i filmowe, które stanowiły integralną część ich widowiska. Jeśli nie mieli możliwości pokazania jakiegoś wątku bezpośrednio na scenie, dopowiadali go kolejnymi slajdami prezentacji (np. Śnieżka na imprezie), dźwiękami (np. złowieszczy śmiech złej królowej) lub filmikami (np. dalsze losy królowej). Dobrze nam znaną baśń *O Królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach* zmodyfikowali w zabawny sposób: krasnoludki zastąpili programami antywirusowymi, a księcia – informatykiem. Jednocześnie nie zapomnieli o podstawowym celu, który przyświecał ich inicjatywie: edukacji na rzecz bezpieczeństwa młodzieży w internecie.

Umiejętności: bezpieczniejsze poruszanie się po internecie, tworzenie scenariuszy przedstawień, umiejętności aktorskie, posługiwanie się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, przekazywanie innym posiadanej wiedzy.

Poziom 2: cyberwiejska gra miejska

Projekt *Cybergra wiejska* to ciekawy przykład przeniesienia edukacji na temat internetowych zagrożeń w przestrzeń publiczną. Młodzież opracowała scenariusz gry miejskiej, w którym wirusy komputerowe, spam i inne niebezpieczeństwa opanowały ich szkołę. W walkę z zagrożeniami internetowymi zaangażowali swoich szkolnych kolegów i koleżanki. Podczas przygotowań posługiwali się nie tylko nowymi mediami (np. programami do edycji tekstu, stroną internetową), ale i tradycyjną gazetką szkolną. Dodatkową zaletą tej inicjatywy są zakładki edukacyjne, w których zaprezentowane zostały wybra-

ne zagrożenia internetowe i porady Cyber-Adama, w jaki sposób można się ich ustrzec. Zakładki te z powodzeniem mogą stanowić samodzielny materiał edukacyjny (można je np. dystrybuować w bibliotekach szkolnych). Jest to świetny przykład materiału przygotowanego przez młodzież dla młodzieży. Co ważne, Cyber-Adam to nastolatek, w związku z czym może być mu łatwiej trafić z poradami do swoich rówieśników niż niejednemu ekspertowi edukacji medialnej.

Umiejętności: bezpieczniejsze poruszanie się po w internecie, tworzenie scenariuszy gier miejskich, umiejętności aktorskie, posługiwanie się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, przekazywanie innym posiadanej wiedzy, tworzenie zakładek edukacyjnych.

Poziom 3: zrób to sam/sama

Zaprezentowane powyżej pomysły mają jedną bardzo ważną w mojej opinii cechę. Są uniwersalne. Możemy wziąć dowolny z nich i dostosować do potrzeb społeczności, w których będziemy je realizować. Podobnie jak uczniowie ZSEn w Lublinie możemy przerobić baśń o Królewnie Śnieżce albo zainspirowani ich działaniem sięgnąć do innej znanej historii i poprzez nią uczyć o jakimś, naszym zdaniem ważnym, aspekcie edukacji medialnej (np. o prywatności na portalach społecznościowych). Komplet zakładek edukacyjnych przygotowanych przez uczniów ZS w Niemcach możemy uzupełniać o nowe zagrożenia, a nawet nowego doradcę (może tym razem wypowie się Cyber-Ewa?). A może wpadniemy na własny pomysł, który będzie inspirował innych do działania?

Umiejętności: tak naprawdę od naszej pomysłowości, zaangażowania i wsparcia będzie zależało, jakie umiejętności zdobędzie młodzież przygotowująca swoje propozycje działań z zakresu edukacji medialnej i w jakim stopniu je opanuje. Pamiętajmy przy tym, że czasem warto łączyć różne style i gatunki, co chyba udowodnili nam pomysłodawcy *Królewny Śnieżki i 7 Antywirusów* i *Cybergry wiejskiej*.

FOOTBALL FUN

Elżbieta Szulc-Walecka

Football Fun to projekt zrealizowany przez uczniów klasy Ic Gimnazjum nr 1 im. ks. Stanisława Konarskiego w Lublinie. Po intensywnych warsztatach dotyczących bezpieczeństwa w internecie zadaniem młodzieży było przygotowanie własnego projektu z zakresu bezpiecznego poruszania się w sieci. Kreatywność klasy Ic była ogromna, jednakże szybko podjęła ona decyzję, że ostateczna koncepcja projektu ma zapewnić rozrywkę zarówno jej, jak i zaproszonym rówieśnikom oraz przybrać formę zabawy ruchowej.

Inspiracje

Pomysłów było mnóstwo – od gier planszowych i gier, w których uczniowie i uczennice mieli pełnić funkcje pionków, poprzez film, wystawę, mecz aż do gry miejskiej i pokazu mody. Od początku jednak klasa przejawiała chęć połączenia aktywności fizycznej z założeniami projektu, dlatego też ostatecznie zwyciężyła koncepcja zorganizowania meczu piłki nożnej na sąsiadującym ze szkołą orliku. Jak jednak połączyć mecz z bezpieczeństwem w internecie? Dla klasy Ic nie stanowiło to najmniejszego problemu, szybko

podjęła decyzję o własnoręcznym przygotowaniu na mecz koszulek z hasłami dotyczącymi bezpiecznego korzystania z tego medium. Dodatkowo na koszulkach pojawiały się symbole, które kojarzyły się uczniom z poruszaniem się w internecie, np. logo Facebooka, Twittera, Avasta czy Ask.fm. Na tym jednak nie kończyła się imponująca kreatywność uczniów i uczennic – zapraszając na mecz swoich rówieśników i rówieśniczki z innych klas, przygotowali komiks edukacyjny o bezpiecznym korzystaniu z internetu, który został zaprezentowany w budynku szkoły w formie wystawy. Zaproszeni dostali także niespodziankę w postaci ciasteczek nawiązujących do internetowych *cookies* z karteczką-przesłaniem, np.: „Nie hejtuj!". Bardzo ciekawym pomysłem klasy Ic był także dzień pod nazwą *Bezpieczeństwo w internecie*, podczas którego uczniowie i uczennice, propagując w szkole wiedzę niezbędną do poruszania się w świecie cyfrowym, przebrali się w przygotowane na mecz koszulki.

Edukacja medialna

Edukację medialną promowaliśmy wśród uczniów i uczennic zaangażowanych w realizację projektu oraz w innych klasach Gimnazjum nr 1. Dzień *Bezpieczeństwo w internecie* pozwolił porozmawiać uczniom różnych klas na temat zagrożeń czyhających w sieci oraz dostrzec, jakie ryzyko niesie niewłaściwe korzystanie z tego medium. Ponadto dzięki koszulkom z hasłami dotyczącymi bezpiecznych zachowań w internecie mogliśmy dzielić się wiedzą zdobytą na warsztatach.

Nasze działania

Należy zaznaczyć, że sukces projektu zależał od podziału zadań uwzględniającego preferencje i zainteresowania uczniów i uczennic. W ramach projektu pracowaliśmy w grupach odpowiedzialnych za wykonanie konkretnych działań, m.in. realizację planu wydatków (grupa finansowa), opracowanie podkładu muzycznego (grupa oprawy artystycznej), przygotowanie komiksów edukacyjnych (grupa plastyczna) czy wykonanie koszulek na mecz (grupa projektowa). Każdy uczeń i uczennica otrzymali zadanie, z którego później byli rozliczani. Pomagał w tym stworzony wcześniej harmonogram. Projekt rozpoczął się od zakupu potrzebnych materiałów, a kolejna jego faza to cykl spotkań służących przygotowaniu komiksów edukacyjnych, haseł o bezpieczeństwie w internecie wraz z ich wersją graficzną na koszulkach czy zaprojektowanie zaproszeń dla innych klas – gości zasiadających na widowni podczas rozgrywek. Zwieńczeniem projektu był Wielki Finał, czyli długo wyczekiwany mecz, który odbył się na boisku w pobliżu szkoły oraz dzień *Bezpieczeństwo w internecie*. Gimnazjaliści i gimnazjalistki bardzo dobrze poradzili sobie z powierzonymi im zadaniami. Podczas realizacji projektu można było zaobserwować ich współpracę, gdy mimo wyznaczo-

nych zadań pomagali sobie nawzajem, co tworzyło miłą i koleżeńską atmosferę.

Dla kogo? Jak?

Działania projektu *Football Fun* skierowane były do uczniów i uczennic Gimnazjum nr 1. Głównymi metodami wykorzystanymi w projekcie były dyskusja oraz praca w grupie, ale pojawiły się również takie elementy jak warsztaty (z zarządzania projektem) i praca indywidualna. Do komunikacji między uczniami wykorzystana została zamknięta grupa na Facebooku, gdzie umieszczaliśmy swoje pomysły, ważne terminy, podział obowiązków czy zasady dotyczące bezpieczeństwa w internecie.

Kompetencje, efekty

Realizacja projektu *Football Fun* pozwoliła uczniom i uczennicom na rozwój tzw. kompetencji miękkich, czyli umiejętności pracy w grupie, planowania, zarządzania czasem, komunikowania się, wzajemnego motywowania oraz koordynowania działań. Bez cienia wątpliwości mogę powiedzieć, że integracja klasy podczas realizacji poszczególnych faz projektu, m.in. przygotowywania zasad bezpiecznego korzystania z internetu, projektowania koszulek czy samej gry w piłkę, przyczyniła się do przełamania barier w kontaktach z innymi, szerokiej dyskusji wśród uczniów i uczennic na temat korzystania z medium jakim jest internet oraz nauki łączenia przyjemności z pożytecznym – czyli zdobywaniem wiedzy. Ten projekt niewątpliwie jest doskonałym przykładem, jak łączyć pasję, rozrywkę z uczeniem się w przyjazny dla młodych ludzi sposób.

Wyzwania

Największe wyzwanie, ze względu na specyfikę grupy wiekowej, w której realizowany był projekt – czyli uczniów gimnazjum, w niektórych przypadkach stanowiło porozumienie się z młodzieżą i egzekwowanie obowiązków. Pomimo iż cała klasa zgodnie wykazywała chęć uczestnictwa w projekcie, nie wszyscy chcieli wykonywać powierzone im zadania. Na szczęście znalazły się osoby, których zaangażowanie pozwoliło w pełni zrealizować projekt oraz takie, które wykazywały się dużą chęcią pomocy i dopingowały osoby mniej zaangażowane, aby podjęły próbę realizacji zadań, za które były odpowiedzialne. Problem rozwiązano zatem dzięki wzajemnej motywacji.

Koordynatorka z Fundacji: Elżbieta Szulc-Wałecka
Nauczyciel: Marta Goździowska-Łubkowska
Gimnazjum nr 1 im. ks. Stanisława Konarskiego
w Lubinie
ul. Władysława Kunickiego 116
g1.lublin.eu

NIE
HEJTUJ

NO HATE – NIE HEJTUJ!

Katarzyna Humieniuk

NO HATE – Nie hejtuj! to akcja happeningowa zorganizowana przez uczniów i uczennice klasy IIc Gimnazjum nr 19 im. Józefa Czechowicza w Lublinie. Podczas warsztatów z bezpieczeństwa w sieci okazało się, że zjawisko cyberprzemocy i hejtingu jest problemem, z którym uczniowie spotykają się niemal codziennie.

Hejtowanie/hejting (ang. *hate* – nienawidzić) to zjawisko, które polega na traktowaniu z nienawiścią wszystkiego, co znajduje się w internecie. Uczniowie dostrzegli ten problem zwłaszcza na portalu Ask.fm, gdzie znajduje się pełno obraźliwych i wulgarnych anonimowych wpisów. Stąd też naturalnie pojawił się pomysł, aby we własnym projekcie skupić się na promocji bezpiecznego korzystania z internetu i walce z hejtowaniem.

Inspiracje

Warsztaty z zarządzania przyniosły wiele ciekawych pomysłów na realizację działania (warto wspomnieć tu chociażby o skeczu

kabaretowym, lipdubie[1] czy zaplanowaniu własnej odsłony facebookowej akcji *Ice Bucket Challenge*[2]).

W związku z tym, że projekt miał podkreślać profil klasy IIc to klasa dwujęzyczna (z językiem hiszpańskim) o profilu artystycznym oraz dotrzeć do odbiorców spoza szkoły, ostateczny wybór padł na akcję w formie happeningu, która umożliwiła połączenie promocji bezpiecznego korzystania z sieci, walki z hejtowaniem z wyjściem w przestrzeń miejską.

Edukacja medialna

Edukacja medialna promowana była wśród uczestników i uczestniczek projektu, uczniów i uczennic gimnazjum nr 19 oraz mieszkańców Lublina. Nawiązując do międzynarodowej kampanii NOH8 oraz działań polskiej koalicji Bez Nienawiści, uczniowie stworzyli projekt naklejki, w którym wykorzystali: kolumnę – element odsyłający do godła szkoły, jabłko – owoc, który w był rozdawany przechodniom podczas happeningu, oraz motto – „No hate!".

Wykorzystanie naklejki jako elementu promującego akcję wiązało się z chęcią codziennego przypominania o właściwym zachowa-

1 Lipdub – wideoklip, w którym wystepujące osoby poruszają wargami do melodii z playbacku.

2 *Ice Bucket Challenge* czasami nazywany *ALS Ice Bukket* to internetowa akcja (viral) popularna w mediach społecznościowych w lipcu i sierpniu 2014. W ramach akcji osoby nominowane, czyli wskazywane przez innych internautów, wylewały sobie na głowę lodowatą wodę i wpłacały środki na fundacje zajmujące się stwardnieniem zanikowym bocznym (ALS).

niu w internecie. Naklejka „No hate!" powinna zostać przyklejona na urządzenie służące do korzystania z internetu: laptop, telefon czy tablet.

Ważnym elementem akcji były także stworzone przez uczniów hasła zachęcające do bezpiecznego i świadomego korzystania z internetu („Don't share passwords with others!", „Instala el antivirus!" czy „Nie udostępniaj haseł innym!"). Hasła znalazły się na kopertach rozdawanych przechodniom, na transparencie i na tabliczkach niesionych przez uczniów.

Nasze działania

Realizację działań umożliwiło stworzenie harmonogramu pracy i wyznaczenie sekcji projektowych. Spośród 25-osobowej klasy zostały wyłonione osoby odpowiedzialne za wyszukiwanie informacji w internecie, przygotowanie haseł, zaprojektowanie naklejek, zakupy, wykonanie kopert oraz za dokumentację fotograficzną. Nad wykonaniem zadań i przestrzeganiem terminów czuwała trójka klasowych koordynatorów. Choć bardzo ważne były dla nas spotkania na żywo, to jednak kontakty za pomocą Facebooka i mejla stały się podstawową formą komunikacji. Dzięki temu w szybki sposób mogliśmy przekazywać sobie informacje i na bieżąco ustalać szczegóły dalszego działania.

Projekt *No HATE – Nie hejtuj!* miał za zadanie zwrócić uwagę na problem hejtingu w internecie. Uczniowie przygotowali koperty, w których znajdowała się naklejka i hasło nawiązujące do bezpieczeństwa w sieci. Następnie razem z jabłkami rozdali je około 200 osobom podczas akcji happeningowej.

Dla kogo? Jak?

Działania skierowane były do mieszkańców Lublina, akcja została przeprowadzona na trasie: Stare Miasto – Park Saski, czyli najbardziej popularnym i zatłoczonym trakcie w Lublinie. Młodzież rozdawała jabłka i naklejki osobom w każdym wieku: od małych dzieci i rówieśników po dorosłych i osoby starsze.

Kompetencje, efekty

Projekt zwiększył wiedzę uczniów i uczennic na temat bezpieczeństwa w sieci i sposobów radzenia sobie z hejtowaniem. Klasa napisała artykuł do szkolnej gazetki „Gimpress" dotyczący bezpiecznego korzystania z portali społecznościowych.

Zaplanowanie i przygotowanie własnego działania wpłynęło na wzrost kompetencji miękkich, takich jak: komunikacja, praca w grupie, sprawne zarządzanie czasem i wywiązywanie się z powierzonych obowiązków. Uczniowie i uczennice, przeprowadzając akcję happeningową, dodatkowo mieli okazję wzmocnić pewność siebie i nabyć umiejętność przełamywania barier w kontaktach z innymi.

Wyzwania

Największym wyzwaniem okazał się sprawiedliwy podział obowiązków. Początkowo

cześć osób nie wykazywała chęci włączenia się w projekt, wiec osoby bardziej aktywne otrzymały więcej zadań.

Chęć do działania wykazywana przez najaktywniejszą część klasy była siłą napędową, która pomogła nam pokonać trudności związane z początkową nieufnością i obojętnością mieszkańców Lublina wobec prowadzonej przez nas akcji. Determinacja do działania i pozytywne nastawienie uczniów i uczennic przyniosły wymierne efekty w postaci gratulacji i aktywnego poparcia przechodniów dla słuszności akcji *NO HATE – Nie hejtuj!*

Koordynatorka z Fundacji: Katarzyna Humieniuk
Koordynatorzy (uczniowie): Marcin Banaszek, Zofia Kukawska, Klaudia Mazur
Nauczycielki: Ewa Grodecka, Małgorzata Górnik
Gimnazjum nr 19 im. Józefa Czechowicza w Lublinie
ul. Szkolna 6
gim19.lublin.pl

KREATYWNOŚĆ I ZAANGAŻOWANIE

Anna Dąbrowska

W obydwu projektach stawiano nacisk przede wszystkim na kreatywność i zaangażowanie, a także na oryginalność wykonania i połączenie tego wszystkiego z zainteresowaniami uczniów. Bezpieczeństwo w sieci to bardzo szeroki i niezwykle ważny, szczególnie w obecnych czasach temat, który powinien być powszechnie poruszany, przede wszystkim wśród młodych ludzi.

Rozwijane kompetencje miękkie, takie jak m.in. współpraca w grupie, skuteczna komunikacja czy zarządzanie czasem, dotyczyły nie tylko poziomu realizacji projektów, ale także owej tematyki. Są to bowiem elementy istotne również z punktu widzenia bezpiecznego korzystania z sieci.

Zgodnie z metodą projektów zarówno obszar zainteresowań, jak i sam sposób realizacji danego zadania są tak samo cenne i potrzebne w procesie nauczania – uczenia się. Szczególnie widoczne stało się to podczas projektowania i tworzenia koszulek na potrzeby projektu *Football Fun*, gdzie uczniowie nie tylko koncentrowali się na tematyce swojego pomysłu, ale także, przy okazji, przyswajali wiedzę dotyczącą korzystania z internetu zgodnie z prawem.

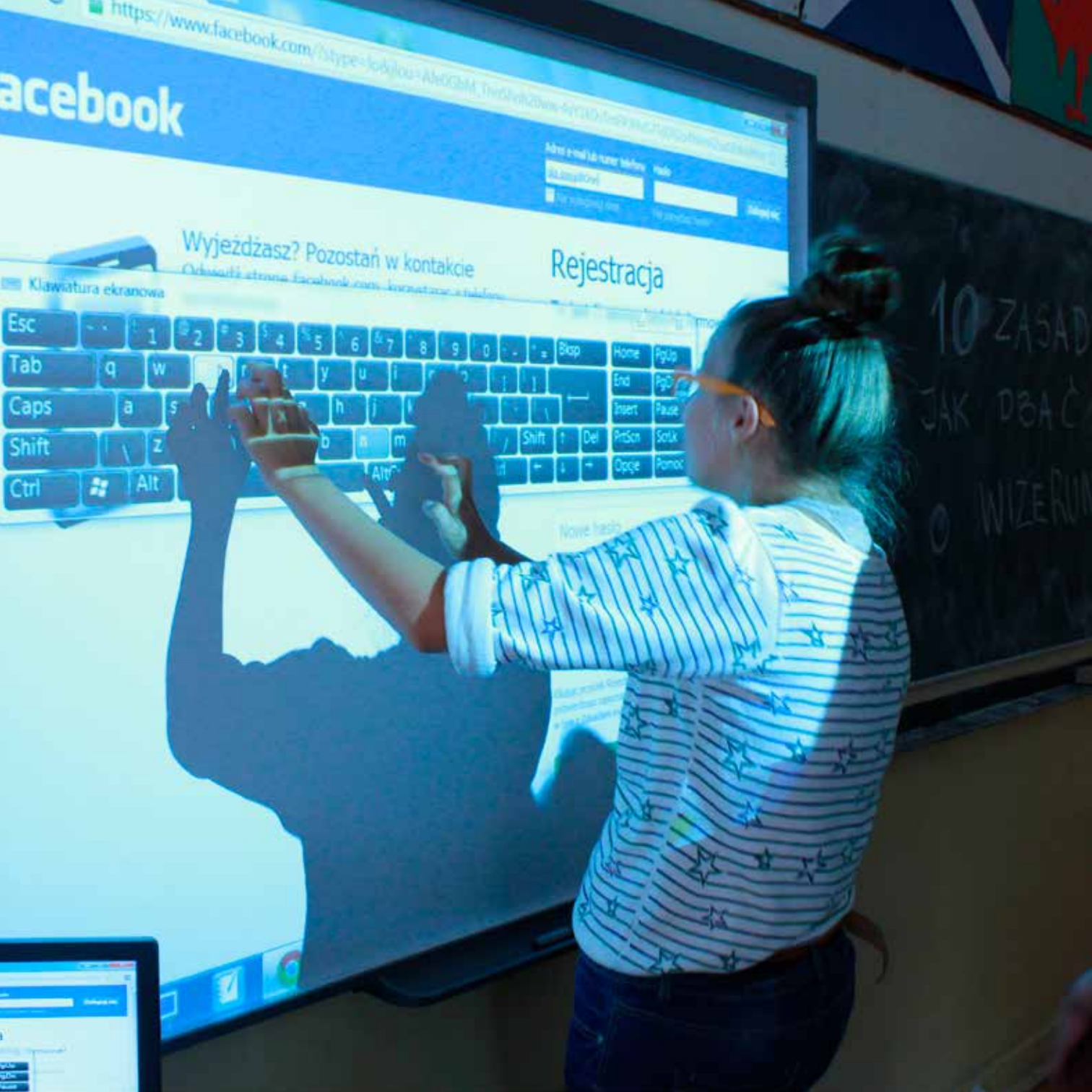
Kolejną kwestią jest łączenie działań animacyjnych z edukacją medialną, co niewątpliwie okazało się niezwykle efektywne i skuteczne w obydwu projektach. Zarówno happening *No HATE – Nie hejtuj!*, jak i mecz futbolowy *Football Fun* to oryginalne pomysły na wyjście poza tradycyjne ramy pracy szkolnej. Jest to nie tylko atrakcyjne dla wykonawców oraz odbiorców owych działań, ale również ważne ze względu na konieczność zaangażowania się i aktywnego uczestniczenia obydwu stron. Poprzez dobrą zabawę młodzi ludzie przekazują sobie i innym bardzo istotną wiedzę na temat bezpieczeństwa w sieci, a przy okazji uczą się wielu innych rzeczy, takich jak odpowiedzialność czy motywowanie reszty zespołu do działania. Klasa IIc z Gimnazjum nr 19 odniosła się ponadto w projekcie do swojego profilu i dlatego przygotowała hasła w trzech językach (polskim, angielskim i hiszpańskim), co po pierwsze zwiększyło liczbę potencjalnych odbiorców happeningu, a po drugie nawiązywało bezpośrednio do zagranicznych akcji tego typu.

Obydwa projekty nauczyły organizatorów przede wszystkim, jak wiele pracy trzeba włożyć w realizację tego typu przedsięwzięć oraz jak trudno jest momentami pracować w grupie, gdzie każdy ma nieco inne podejście i założenia co do wspólnej pracy. W klasie Ic Gimnazjum nr 1 bardzo szczegółowo przygotowano harmonogram działań i rozdzielono poszczególne zadania, z których każdy był następnie rozliczany, co dodatkowo moty-

wowało do działania i przekładało się na realne postępy w pracy.

Ponadto projekty te pozwoliły ich uczestnikom i uczestniczkom wzbogacić również własną wiedzę i umiejętności z zakresu kompetencji medialnych (np. poprzez wykorzystywanie Facebooka czy mejla do wzajemnej komunikacji). Odbiorcy zaś mieli okazję uczestniczyć w oryginalnych działaniach dających im m.in. możliwość poznania i lepszego zrozumienia różnych aspektów korzystania z sieci.

Obydwa projekty angażowały społeczność lokalną i stwarzały wspaniałą okazję do wzajemnego dialogu, a także nabywania nowych kompetencji, nie tylko z zakresu bezpieczeństwa w sieci.


https://www.facebook.com/
acebook
Wyjeżdżasz? Pozostań w kontakcie
Rejestracja
Klawiatura ekranowa
Esc
Tab
Caps
Shift
Ctrl
Alt
10 ZASAD
JAK DBAĆ
WIZERUN

MEDIA. WSPÓŁDZIAŁANIE. ODDOLNOŚĆ. PRZYSZŁOŚĆ EDUKACJI

Grzegorz D. Stunża

Niekończące się wyzwanie

Edukacja medialna jeszcze kilka lat temu była realizowana głównie przez instytucje, które często nie wymieniały się doświadczeniami. Szukanie po omacku właściwych rozwiązań nigdy nie jest najlepszym pomysłem, ale w rzeczywistości, w której podstawa programowa kształcenia ogólnego nakłada na wszystkich nauczycieli odpowiedzialność w zakresie edukacji medialnej[1], próbowanie i nauka na błędach mogą być bardzo istotne. Podstawa programowa zawiera elementy edukacji medialnej, które są co prawda rozproszone, ale przy odpowiednim wsparciu dla nauczycieli i nauczycielek różnych przedmiotów możliwe byłoby skuteczne prowadzenie kształcenia do mediów, z mediami i poprzez media, i rozwijanie kompetencji medialnych młodych osób. Tak się jednak nie dzieje, a nauczyciele, edukatorzy i animatorzy – skazani na samodzielną eksplorację, testowanie narzędzi, sposobów komunikacji i metod – znajdują się w trudnej sytuacji. Nie tylko nie dostają bazy wiedzy i szkoleń z umiejętności niezbędnych do prowadzenia edukacji medialnej, ale również nie wskazuje się im możliwości współpracy w tym zakresie z rodzicami, władzami samorządowymi, organizacjami pozarządowymi i instytucjami kultury. Jeszcze gorzej jest, jeśli chodzi o możliwość współpracy z samymi uczniami i uczennicami – w tej materii szkoła wciąż funkcjonuje w pewnym sensie jako skansen pokazujący (i stosujący) narzędzia i metody edukacyjne, które były może adekwatne w systemach kształcących do nudnej, powtarzalnej pracy lub potrzebujących karnych, posłusznych żołnierzy (przykłady działań opisane w niniejszej publikacji pokazują na szczęście pozytywne przykłady i zaangażowane grono nauczycielskie).

Stare metody edukacyjne nijak się mają do świata opartego na zapośredniczonej, hipertekstowej i hipermedialnej komunikacji, w którym wiedza, umiejętności i postawy związane z korzystaniem z mediów są niezwykle istotne. Media pozwalają także na korzystanie z kultury, ponieważ dzisiaj funkcjonują one jako platforma umożliwiająca komunikację, działania twórcze, kontakty z ludźmi i wszelkie aktywności edukacyjne. Brak aktualnych metod w edukacji nie jest spowo-

1 Zob. dokumenty na temat podstawy programowej zamieszczone na stronie Ministerstwa Edukacji Narodowej, http://www.men.gov.pl/index.php/dla-rodzicow/podstawa-programowa/739-odstawa-programowa [dostęp: 20.11.2014].

dowany przez nauczycieli i nauczycielki, ale najczęściej przez systemowe rozwiązania i niechęć władz szkolnych do wprowadzania nowości. Trzeba wziąć bowiem pod uwagę, że sam nowoczesny sprzęt nie rozwiąże edukacyjnych problemów. Tablica multimedialna i podobne narzędzia, podtrzymujące w gruncie rzeczy centralną i górującą nad uczniami rolę nauczyciela-dowódcy lub brygadzisty z fabryki i piramidalną strukturę władzy w instytucjach edukacyjnych, nie są w stanie tego zmienić. Potrzeba kreatywności i energii nauczycieli i nauczycielek, którzy oddolnie wprowadzać będą nowatorskie rozwiązania (co już się dzieje) i – wywierając presję na decydentów – przez szeroką współpracę między sobą i z innymi podmiotami zaangażowanymi w życie dzisiejszych instytucji edukacyjnych domagać się będą wprowadzania zmian.

Co można zrobić, żeby wspomniane grupy związane ze szkołą mogły nie tylko ze sobą współpracować – korzystając z najnowszych technologii komunikowania – ale również rozwijać nawzajem swoje kompetencje i działać na rzecz realizacji wspólnych celów? Inicjatywy podejmowane przez Fundację „5Medium" pokazują, że lokalne działania prowadzone przez pozornie niewielkie organizacje, które angażują do współpracy różne grupy ludzi, mogą mieć ogromny potencjał i wskazywać drogę innym, którzy chcieliby podejmować oddolnie – lub w ramach szerszych frontów – działania z zakresu rozwijania kompetencji cyfrowych.

Wskazówki dla nauczycieli i edukatorów

Konieczność współdziałania różnych podmiotów w celu prowadzenia edukacji medialnej to pięknie brzmiący pomysł. Jak go jednak zrealizować w praktyce? Czy możliwe jest przekonanie różnych grup, które mają odmienne czasami interesy – a przykład nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic może być wzorcowym przykładem takich napięć – do wspólnej pracy? Wydaje się to jak najbardziej możliwe. Niezbędne jest jednak odejście od typowej szkolnej logiki, zakładającej stawianie na jednostkę – ucznia – jako podstawę rozliczania wszelkich działań. Podobnie trzeba na moment zapomnieć o wiodącej roli nauczyciela i jego instytucjonalnym autorytecie, starając się na nowo przemyśleć funkcjonowanie szkoły i innych instytucji oraz miejsc i przestrzeni edukacyjnych, przejmując mechanizmy funkcjonowania sieci informacyjnej i wdrażając je do pracy edukacyjnych placówek. A w taki sposób realizowane były opisywane w niniejszej publikacji projekty 5Medium.

Poniżej podaję kilka wskazówek, które mogą być istotne w rozwijaniu cyfrowych kompetencji (w szkole lub w ramach współpracy ze szkołą).

Projekt jako platforma działania

Edukacji medialnej nie da się naprawdę skutecznie uczyć, stosując stare metody. Tablica i kreda mogą wciąż być wsparciem, ale uczenie się mediów wymaga ich używania. Stawianie tylko na wykład, nawet wzbogacony o elementy multimedialne, to przeżytek. Uczniowie i uczennice muszą podejmować wyzwania, które pozwolą im wspólnie się uczyć, dążyć do celu, wymieniać informacjami i wzajemnie dokształcać.

Kompetencje medialne – kompetencje podstawowe

Edukacja medialna jako obszar edukacji, który w dużej mierze jest wyjęty spod szkolnego oceniania (nie jest bowiem oddzielnym przedmiotem nauczania), może być traktowany jako podstawa innych działań edukacyjnych. Zwłaszcza że jest obszarem, który łączy ze sobą większość szkolnych przedmiotów.

Nowoczesne narzędzia współpracy

Nie wystarczy tablica multimedialna i szukanie w sieci. W pracy projektowej niezbędne jest wskazanie uczniom, jak i z jakich narzędzi mogą korzystać, wspólnie pracując. Zapomnijmy o wysyłaniu sobie plików – narzędzia do kolektywnego tworzenia map myśli, tekstów i prezentacji, w powiązaniu z archiwizacją danych w chmurze, to konieczność, jeśli chodzi o swobodne i twórcze wykorzystanie mediów do działań edukacyjnych. Nie oznacza to jednak rozwijania świadomości korzystania z nowych technologii i wiedzy o potencjalnych niebezpieczeństwach.

Współpraca różnych podmiotów

W pracy edukacyjnej warto korzystać z możliwości, jakie generują obecnie różne ośrodki

edukacyjne. Fundacje, stowarzyszenia i instytucje kultury często są pionierami działań w zakresie edukacji medialnej i awangardą wdrażania nowości. Można u nich znaleźć nowe i profesjonalnie przygotowane materiały edukacyjne, które starają się wychodzić poza proste i sprawdzone rozwiązania i testować nowości, kreatywnie z nich korzystając. Przykładem są oczywiście nie tylko działania Fundacji „5Medium", ale również Instytutu Kultury Miejskiej, Fundacji Nowoczesna Polska, Fundacji Orange, Fundacji Panoptykon i wielu innych organizacji.

Współpraca nauczycieli i nauczycielek różnych przedmiotów

Edukacja medialna i informacyjna rozbita jest na wiele przedmiotów. Dobrym pomysłem byłoby nawiązanie współpracy między nauczycielami i nauczycielkami, którzy w programach realizowanych przez siebie przedmiotów najwięcej mają treści związanych z mediami i opracowanie lokalnych strategii działania. Warto zastanowić się, jak połączyć krytyczną edukację o mediach z języka polskiego z twórczymi poszukiwaniami na plastyce i przygotowaniem w zakresie korzystania z narzędzi medialnych, jakie daje informatyka.

Popkultura – platforma komunikacji

Młodzi zawsze korzystają z własnego języka, pełnego odniesień do tego, co dla nich jest w danym momencie życia ważne. Media kreują rzeczywistość młodych ludzi, dlatego znajomość najnowszych trendów i tekstów kultury, rozmowy z nimi na ten temat, to jedna z najistotniejszych kwestii w kontakcie z młodymi i budowaniu możliwości współpracy. Ich codzienne doświadczenia, jeśli zostaną uznane przez nauczycieli i nauczycielki za pełnoprawne z książkowymi opisami, mogą być źródłem fascynujących dyskusji i kreatywnych działań wyzwalających energię młodych.

Edukacja przyszłości – wymiana i współpraca *vs* samolubność i samodzielność

Nie potrzebujemy dzisiaj, by wszyscy uczący się potrafili wykonywać nudne czynności w biurze czy przy taśmie produkcyjnej, a do uczenia takich umiejętności przydawała się dawniej szkoła. Rzeczywistość oparta na zapośredniczonej komunikacji stawia przed nami nowe wyzwania. Karność, zupełna samodzielność i brak krytycznego myślenia u jednostek to przeżytek, który należy zastąpić umiejętnością współpracy w poszukiwaniu informacji, formułowaniu stanowisk i wspólnym działaniu. A to rodzi całą masę wyzwań dla wszystkich zainteresowanych nowoczesną edukacją.

Przyszłość jest teraz

Projekty realizowane w ramach działań Fundacji „5Medium" łączy jedna, kluczowa dla myślenia o edukacji przyszłości cecha. Jest to współpraca. Działanie nastawionych samokształceniowo grup projektowych oparte na wspólnym wysiłku i zaangażowaniu, które

w trakcie zespołowych poszukiwań ma generować materiały dla rówieśników niezaangażowanych w projekty fundacyjne, pokazuje, że zasada „zrób to sam" jest niezwykle ważna. Warto postawić na uczniów i uczennice, nawet jeśli początkowo wydaje się, że nie są oni w stanie razem pracować, a co dopiero dzielić się efektami i uczyć innych. Nie bez znaczenia jest również zaangażowanie osób koordynujących – wspierających uczniów, udzielających dobrych rad i czuwających nad przebiegiem akcji.

Przyszłość jest teraz. Jeśli chcemy, by młodzi ludzie wchodzili w dorosłość wyposażeni w cyfrowe kompetencje, dzięki którym będą mogli aktywnie korzystać z kultury, w której żyją, funkcjonować nie tylko jako bierni odbiorcy, ale jako jej współtwórcy oraz uczyć się, bo świat nie stoi w miejscu, musimy podejmować lokalne działania nastawione na rozwijanie wiedzy, umiejętności i postaw związanych z korzystaniem z mediów. Serwisy społecznościowe, sieciowa rozrywka, popkultura, którą karmią się dzisiejsi młodzi ludzie, mają wartość, zwłaszcza przy angażowaniu ich w działania. Odwoływanie się do codzienności młodych, kodów kulturowych, którymi operują, jest bardzo ważne i pozwala nawiązać z nimi dobry kontakt. Trzeba jednak pamiętać, że Facebook i inne serwisy angażujące młodzież w społeczne działania, pomimo pozornego wyzwalania ogromnej energii i zachęcania do interakcji, mogą działać jak telewizor z dostępem do

setek programów telewizji kablowej. Zapping – skakanie z kanału na kanał – z boku również wygląda jak aktywność, gdy tak naprawdę jest tylko znudzonym przeskakiwaniem z jednego źródła nieistotnych informacji do innego. Pozorów aktywności w sieci również można znaleźć wiele. Naszym zadaniem jest skłonić uczennice i uczniów, by ich działania były prawdziwe, by mogli powiedzieć o sobie w przyszłości, że naprawdę aktywnie żyli, a ich zaangażowanie i współpraca pozwalały zmieniać świat, w którym funkcjonowali. Jeśli to się nam choć trochę uda, skorzystamy na tym wszyscy.

Redakcja: Agnieszka Jarmuł,
Grzegorz D. Stunża

Korekta: Anna Kiszka

Skład i oprawa graficzna: Flora Nastaj

Fotografie: Marcin Butryn, Monika Czapka,
Agnieszka Jarmuł

Wydanie I, Lublin 2014

Wydawca:

FUNDACJA
PIĄTE MEDIUM

www.5medium.org

Teksty zawarte w publikacji udostępnione są na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa – na tych samych warunkach 3.0 Polska

Tekst licencji dostępny jest na stronie:
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/

Publikacja przygotowana w ramach projektu
Bezpieczna e-szkoła 2014

W publikacji w przypadku słów takich jak „uczeń" i „nauczyciel" chętnie używamy rodzaju żeńskiego obok męskiego, chcąc podkreślić, że językowe przywiązanie tylko do męskich form nie ma w dzisiejszej rzeczywistości żadnego uzasadnienia (zwłaszcza w edukacji, w której kobiety/dziewczęta często są bardziej aktywne od mężczyzn/chłopców).

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego