

Dr Elżbieta Gajek

Komputerowe wspomaganie uczenia się i nauczania języków obcych

Komputerowe wspomaganie uczenia się i nauczania staje się faktem. Coraz częściej pojawiają się głosy, iż należy zaprzestać koncentrowania uwagi na technice, traktując ją jako naturalne środowisko edukacyjne, w którym materiały są dostępne w wersji cyfrowej, a komunikacja odbywa się za pośrednictwem technologii informacyjnych i telekomunikacyjnych (TIK). Jednak warunkiem koniecznym pracy nad językiem z wykorzystaniem TIK jest dostęp do infrastruktury i materiałów cyfrowych.

W tym miejscu warto zauważyć, że obecnie wszystkie media są cyfrowe, od gazet, poprzez telewizję i Internet, aż do ulicznych ekranów. W około 51% polskich rodzin uczniowie mają dostęp do komputerów z Internetem, wielu uczniów dysponuje telefonami komórkowymi, nie mówiąc o innych urządzeniach do odbierania dźwięku lub obrazu, takich jak: odtwarzacze mp3, iPody, i-Phony oraz wychodzące z użycia walkmany i odtwarzacze CD.

Natomiast infrastruktura komputerowa polskiej szkoły jest dość uboga, to tylko ok. 5-6 komputerów na 100 uczniów (w porównaniu z Danią – ponad 26 i Wielką Brytanią – ponad 19 komputerów na 100 uczniów). Ponadto komputery umieszczone są w pracowniach szkolnych, w których zwykle odbywają się lekcje informatyki. Pomimo tego polscy nauczyciele języków są w zdecydowanej większości kompetentnymi użytkownikami TIK, przekonani do potencjału techniki we wspomaganiu uczenia się i nauczania języków obcych. W niniejszym artykule skoncentruję się na organizacji pracy z TIK oraz wspomaganiu uczenia się języków z wykorzystaniem możliwości techniki w pracy z tekstami pisanymi, dźwiękowymi i audiowizualnymi¹.

1. Zasady stosowania TIK w uczeniu się i nauczaniu języków

Poniżej zostaną opisane zasady, które określają podstawy teoretyczne, praktyczne i prawne stosowania TIK w edukacji językowej.

Pierwsza zasada wynika ze współczesnych teorii edukacyjnych. Konstruktivism poznawczy Piageta i społeczny Wygotskiego oraz wywodzący się od nich konstrukcjonizm Seymoura Paperta wskazują na tworzenie wiedzy subiektywnej w pracy zespołowej uczniów. Badania Sugata Mitra prowadzone na szeroką skalę w Indiach i w Wielkiej Brytanii wykazują, że w grupie uczniowie potrafią nauczyć się posługiwania komputerem bez żadnych instrukcji i szybciej i staranniej uczą się języków obcych, pracując w grupie z komputerem. Natomiast efektywność pracy indywidualnej z komputerem nie jest wyższa od efektywności pracy tradycyjnej. Uczeń pozostawiony sam sobie z zadaniem, które jest dla niego trudne, zniechęci się albo do języka, albo do komputera. Także nauczyciel nie jest w stanie pomóc wszystkim uczniom w klasie w rozwiązywaniu indywidualnych problemów.

Druga zasada wynika z metodyki nauczania języka. Podejście komunikacyjne, rozwinięte w nauczanie poprzez treść, nauczanie przez zadania i nauczanie we współpracy z innymi określa przekonania dydaktyków, lingwistów i nauczycieli, które są podłożem działań praktycznych. Dzięki TIK idea, która jest podstawą tego obowiązującego od ponad 30 lat sposobu nauki przez działanie w komunikacji z innymi może być w pełni zrealizowana. Uczniowie mogą uczyć się, współpracując z rówieśnikami w innych krajach, rozwijając jednocześnie kompetencje językowe, kulturowe, międzykulturowe i techniczne.

¹ Przez tekst przestajemy rozumieć tylko to, co napisane [przypr.red.]

Trzecia zasada – prawno-administracyjna – jest określona w podstawach programowych obowiązujących w polskim systemie oświaty. Wskazuje ona na obowiązek wykorzystywania technologii informacyjnych i komunikacyjnych w nauczaniu języków.

Czwarta zasada ma charakter praktyczny. Komputer na lekcji języka jest narzędziem uniwersalnym; może być wykorzystany na każdym jej etapie i właściwie do wszystkich stosowanych wcześniej zadań i ćwiczeń. Po pierwsze, można robić to, co dotychczas było robione bez komputera. Po drugie, można robić to samo, tylko lepiej, szybciej i efektywniej oraz, po trzecie, można robić to, czego nie można było robić bez techniki². Nauczyciel korzystający z TIK powinien skupić się na wartościach edukacyjnych – na tym, czego zupełnie nie było można robić bez techniki. W dwóch pierwszych przypadkach ma wybór – może, a często nawet powinien – uczyć bez komputera.

Piąta zasada ma charakter racjonalny. Komputer nie musi być wykorzystywany na lekcji językowej przez cały czas. Technika wszystko zmienia, jednak wcześniejsze formy działań człowieka pozostają, choć sens ich stosowania i znaczenie ulegają zmianie. Do chwili obecnej spotkanie osobiste ludzi, jak we wspólnocie plemiennej, jest przecież skutecznym sposobem przekazywania wiedzy i doświadczenia, znakomicie wspieranym przez pismo i druk oraz technologie informacyjne i komunikacyjne.

2. TIK w klasie językowej – organizacja i planowanie

Nauczyciel języka obcego rozwiązuje wiele problemów organizacyjnych niezwiązanych z językiem, takich jak dostęp uczniów do komputerów lub używanie jednego komputera z projektorem, bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem – stan kabli, wentylację. Ponadto wybiera oprogramowanie. Planując lekcję, nauczyciel między innymi przewiduje czas na uruchomienie komputerów, pracę z tekstem cyfrowym i zapisanie wyników. Powinien zatem kompetentnie posługiwać się techniką cyfrową, bo w takim samym stopniu trudno wyobrazić sobie nauczyciela czytania, który sam nie umie czytać, jak nauczyciela stosującego TIK, który nie zna podstaw obsługi komputera. Istotne znaczenie mają kompetencje uczniów – trzeba uwzględnić ich wiek, zainteresowania oraz to, czy mają komputery w domach. Nawet przedszkolaki mogą i powinny używać komputerów do nauki

przez zabawę pod wspierającym nadzorem opiekuna. W tym wieku kształtuje się obraz świata, który bardzo trudno zmienić później.

Współczesna kultura jest kulturą multimedialną. Okazuje się, że przetwarzanie znaczenia informacji zawartej w obrazie jest wprawdzie inne niż przetwarzanie słowa, ale nie znaczy, że gorsze lub uboższe. Technika cyfrowa wzbogaca materiały językowe o przyjazne w odbiorze teksty dźwiękowe i audiowizualne. Przyspiesza kształcenie kompetencji rozumienia tekstu słuchanego oraz mówienia. Tekst audiowizualny pozwala na odbiór komunikatów niewerbalnych i pogłębia wiedzę o kulturze.

Podczas planowania ćwiczeń z komputerem można pozwolić sobie na łączenie różnych materiałów. Tekst może być wydrukowany, a ćwiczenia do niego będą podane na ekranie, lub odwrotnie. Nagranie odtwarzane z komputera może dotyczyć obrazka lub serii obrazków drukowanych. Ćwiczenia językowe mogą być zbudowane w oparciu o zeskanowane rysunki lub fotografie prac plastycznych wykonanych przez dzieci. Komputer może być wykorzystany do ćwiczeń z dźwiękiem typu karaoke. W każdym przypadku technika cyfrowa ma służyć ludziom i odpowiadać na ich potrzeby, wspierać uczenie się i nauczanie. Nie może być celem samym w sobie.

Z powodów finansowych i pedagogicznych bardzo trudno jest zorganizować pracę indywidualną uczniów, każdego przy osobnym stanowisku komputerowym. Infrastruktura komputerowa edukacji polskiej nie jest wystarczająca, a wielu szkół nie stać także na zakup licencji legalnego oprogramowania. Ponadto utrzymanie sprzętu i jego systematyczna modernizacja wymaga ogromnych nakładów. Indywidualna praca z komputerami nie jest również wskazana ze względów pedagogicznych. Coraz częściej w pracowni językowej pojawia się komputer z projektorem. Zestaw ten zastępuje wiele wcześniej używanych urządzeń, takich jak magnetofon, magnetowid, odtwarzacz CD, oraz materiałów, takich jak plakaty, słowniki, kasety magnetofonowe. Do komputera z projektorem dodawana jest czasami tablica interaktywna, która służy do prezentacji materiałów tekstowych, graficznych i audiowizualnych.

Kierowanie pracą uczniów może odbywać się skutecznie, nawet jeśli w klasie nie ma komputera, a wiadomo, że uczniowie mają dostęp do sprzętu w domu lub w bibliotece. Pod kierunkiem nauczyciela planują pracę, którą wykonują samodzielnie z użyciem komputera, a jej wyniki omawiają w klasie na kolejnej lekcji.

² Parker-Roerden L. *Net Lessons: Web Based Projects for Your Classroom*. Sebastopol CA: Songline Studios, Inc. and O'Reilly&Associates, Inc. 1997.

Coraz większą popularnością cieszą się platformy edukacyjne, na przykład *Moodle*, które są miejscem przechowywania i przekazywania materiałów do nauki oraz środowiskiem komunikacji pomiędzy nauczycielem i uczniem.

3. Dwie ważne metody pracy nad językiem w środowisku TIK

Większość metod i technik pracy nad językiem, które stosuje się z tekstem drukowanym, kasetą magnetofonową lub płytą CD oraz telewizorem może być stosowana w pracy z wykorzystaniem komputera. Jednak warto wskazać dwie metody, w których TIK ma znaczenie szczególne.

3.1. Projekty internetowe

Technika umożliwia uczenie się poprzez działanie, poprzez komunikację z uczniami z zagranicy. Wówczas język docelowy jest jedynym środkiem komunikacji. Uczestnictwo w projekcie międzynarodowym sprzyja rozwijaniu różnorodnych kompetencji: językowych, technicznych, międzykulturowych, różnokulturowych i przedmiotowych³. Nauczycieli języków najbardziej interesują projekty, których treścią jest szeroko pojęta kultura, gdyż uczenie języka zawsze łączy się z poznawaniem kultury jego użytkowników. Projekty w językach obcych obejmujące zagadnienia z dziedziny matematyki, nauk przyrodniczych wymagają albo dobrej znajomości tych dziedzin, albo współpracy z nauczycielem innego przedmiotu. Projekt, w którym uczniowie pracują nad treściami przedmiotowymi w językach obcych za pośrednictwem techniki może być dla wielu znacznie bardziej interesujący niż praca nad strukturami języka, gdyż stwarza okazję do dzielenia się z rówieśnikami w innym kraju własnymi pasjami i fascynacjami. Trudno bowiem wynegocjować interesujący projekt międzynarodowy, w którym uczniowie ćwiczyliby stosowanie struktury gramatycznej, np. mowy zależnej.

Podczas pracy w projekcie międzynarodowym realizowane są dwa zsynchronizowane ze sobą projekty. W jednym uczestniczy nauczyciel ze swoimi uczniami – spotyka się z nimi co tydzień, a w drugim – za pośrednictwem techniki – wszyscy spotykają się z nauczycielem i uczniami z zagranicy. Zaletą projektu międzynarodowego jest możliwość autentycznej komunikacji z partnerami. Uczniowie dostrzegają znaczenie bogatej leksyki i precyzji wyrażającej się w prawidłowym uży-

waniu gramatyki. Partnerów do współpracy i wsparcie organizacyjne można znaleźć, na przykład, na stronach programów *eTwinning* i *global-gateway*. Uczniowie szybko zauważają, że po drugiej stronie internetowego łącza są ludzie tacy sami jak oni, i chętnie porozumiewają się dla przyjemności, a nie tylko w celu wykonania zadań projektowych. Kontakty z rówieśnikami za pośrednictwem techniki wpływają pozytywnie nie tylko na rozwój kompetencji językowych, ale także międzykulturowych⁴.

Projekt międzynarodowy jest znakomitym środowiskiem do ćwiczenia interakcji i mediacji w piśmie, mowie oraz przekazie audiowizualnym. Uczniowie stale negocjują znaczenia słów i treści kulturowych z partnerami, rozmawiają w języku ojczystym z kolegami i rodziną na temat projektu, czyli rozwijają umiejętności mediacji międzyjęzykowych. W wielu projektach używane są dwa lub trzy języki, uczniowie ćwiczą więc mediację pomiędzy kilkoma językami nierodzinnymi. Zdarza się, że uczniowie przedstawiają projekt i jego wyniki w językach obcych i ojczystym podczas bardziej formalnych spotkań, jak np. święto szkoły, wizyta zagranicznych gości. Wówczas rozwijają sprawności mediacyjne między gatunkami wypowiedzi. Podczas opisywania projektu do gazetki szkolnej lub na stronę internetową ćwiczą mediację między gatunkami w piśmie.

W projekcie uczniowie posługują się oprogramowaniem do edycji tekstu, dźwięku, filmów, pocztą elektroniczną, programami czatowymi. Często wykorzystują platformy edukacyjne, np. *Moodle*, *Illias*, *Dokeos*, *Sakai* i programy audiokonferencyjne, np. *Skype*, i wideokonferencyjne, np. *zoho*, *ooVoo*, *dimdim*, *megameeting* oraz także *Skype*.

3.2. Przeszukiwanie sieci – webQuesty

Ważną sprawnością w języku obcym jest umiejętność znajdowania informacji w Internecie w celu rozwiązania problemu. Interesującym sposobem kształcenia tej sprawności jest webquest, czyli metoda korzystania z sieci dla celów edukacyjnych opracowana przez Berniego Dodge'a. Uczniowie otrzymują kartę pracy, która składa się z czterech do sześciu podstawowych części: wprowadzenie, zadanie, proces, ewaluacja (czasami dodaje się źródła i wnioski). Najważniejszy jest wybór tematu interesującego uczniów, atrakcyjne uzasadnienie jego wykonania oraz rozłożenie działań na etapy, których realizacja z jednej strony umożliwi osiągnięcie celów,

³ Gajek E. *Europejska Współpraca Szkół eTwinning*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2005, 2006, 2007.

⁴ O'Dowd R. *Telecollaboration and the Development of Intercultural Communicative Competence*, Langenscheidt-Longman, München 2006.

a z drugiej strony pozwoli uczniom samodzielnie wybrać treści i metody pracy. Zapis wyników w postaci plików edytora tekstu, programu prezentacyjnego, strony internetowej jest świadectwem kształcenia sprawności technicznych. Podsumowanie oraz ocena zarówno wyników, jak i wkładu pracy swojego i współpracowników pozwala na ewaluację własnych mocnych i słabych stron oraz ustalenie kierunków rozwoju. Oprogramowanie sieciowe do pobrania ze strony webquest.org ułatwia nauczycielowi tworzenie webquestu w języku angielskim.

4. Praca z tekstem cyfrowym

Na początek trzeba stwierdzić, że obecnie każdy tekst, niezależnie od formy jego prezentacji, jest tekstem cyfrowym, gdyż dzięki technice możliwe jest łączenie tekstu pisanego różnym rodzajem czcionek o różnej wielkości z obrazami i wykresami. Tekst nabiera charakteru multimodalnego, czyli różne sposoby przekazu informacji współlistnieją w nim obok siebie. Z jednej strony przykładem tekstu multimodalnego może być strona z podręcznika do nauki języka zawierająca ilustracje, komiksy, ćwiczenia, teksty na marginesach. Z drugiej strony przykładem jest także ekran telewizora, coraz bardziej podzielony, gdzie w jednej części jest narracja komentatora, w drugiej – obraz z miejsca wydarzeń, a u dołu mogą pojawić się paski z tekstem statycznym lub przesuwającym się. Wszystkie informacje werbalne – mówione i pisane – mogą być przekazywane w jednym lub wielu językach. Podobnie powierzchnia ekranu komputera jest podzielona na obszary, które w różny sposób służą transferowi informacji. Aby odebrać taki przekaz, wykorzystuje się więcej niż jeden zmysł.

4.1. Tekst cyfrowy pisany

Nauczyciele przyzwyczajeni do korzystania z tekstów drukowanych szybko zastosowali teksty z Internetu w edukacji językowej. Wszystkie ćwiczenia stosowane w pracy z materiałami drukowanymi i cyfrowymi są takie same. Z tekstów literackich pobranych z literackich baz danych korzystamy tak samo jak z literatury drukowanej w książce. Należy tylko unikać czytania długich tekstów z ekranu – powinny być one wydrukowane. Czytanie z ekranu stosuje się w celu wyboru i szybkiej ewaluacji przydatności tekstu⁵. Bogaty wybór tekstów w Internecie pozwala na lepsze dopasowanie treści do potrzeb i zainteresowań uczniów.

Wraz z rozwojem techniki zmieniają się potrzeby uczniów. Powstają nowe gatunki tekstów elektronicznych prezentowanych cyfrowo⁶, a nawet teksty drukowane w podręcznikach nabierają charakteru multimodalnego. Warto więc przygotować uczniów do pisania tych tekstów zarówno w języku ojczystym, jak i obcym, gdyż w przyszłości będą pisać wyłącznie teksty elektroniczne – od listy zakupów do wielowymiarowej poezji z odnośnikami hipertekstowymi. Proste i przyjazne edytory pozwalają na tworzenie tekstów, które w coraz większym stopniu nabierają cech multimodalnych i audiowizualnych, np. w postaci plików programów MS Office czy Star Office lub stron internetowych. Uczniowie prowadzą blogi, piszą listy elektroniczne, uczestniczą w dyskusjach na forach internetowych.

Technika ułatwia pisanie zespołowe, i dziś większość tzw. tekstów biznesowych, np. raporty i sprawozdania, jest pisanych wspólnie przez grupę odpowiedzialnych za to pracowników. Przykładowe ćwiczenie polega na tym, że uczeń pisze fragment tekstu na swoim stanowisku komputerowym, następnie uczniowie zamieniają się miejscami zgodnie z ruchem wskazówek zegara i każdy pisze kolejny fragment itd. Po zakończeniu pisania uczniowie wracają na swoje miejsca, czytają tekst stworzony przez kilka osób i redagują go. Dobrym programem do uczenia pisania zespołowego jest wiki, który pozwala każdej zalogowanej osobie na ingerencję w cały tekst. Najbardziej znanym przykładem tekstu współtworzonego przez użytkowników jest wielojęzyczna wikipedia.

Wspólne pisanie tekstu ma także miejsce w sytuacji, gdy jedna osoba obsługuje komputer, a pozostałe, obserwując powstający tekst na dużym ekranie jednocześnie dyskutują nad jego treścią, uzgadniają sformułowania i dyktują kolejne wersje. Jest to bardzo wygodna i często już stosowana metoda pracy zespołowej, np. nad tekstami oficjalnymi, które wyrażają stanowisko większej grupy.

Oprogramowanie do edycji tekstu, edytory, programy prezentacyjne, edytory stron internetowych są dobrze znane większości użytkowników. Ponadto pracy z tekstem pisany służy narzędzia Web 2.0: wiki, np. *PeanutButterWiki*, *SeedWiki*, *JotsWiki*, *WikiSpaces*, *Wikia*; edytory internetowe, np. *Writeboard*, *Synchoredit*, *iNetWord*, *AjaxWrite*, *Google-Docs*, *ZohoWriter*; blogi, np. *Eclublogs*, *Wordpress.org*; internetowe tablice do wspólnego użytkowania, np. *Virtual Board*, *Dabbleboard*, *Twiddla*.

⁵ Gitsaki C., Taylor R.P. *Internet English: www-Based Communication Activities*, Oxford University Press, Oxford 2000.

⁶ Grzenia J. *Komunikacja językowa w Internecie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.

4.2. Tekst cyfrowy obrazowy

TIK ułatwia wyszukiwanie i wyświetlanie obrazów, daje możliwość omówienia arcydzieł mistrzów z dowolnych muzeów na świecie i wykorzystania przy tym wszystkich znanych ćwiczeń językowych. Powszechna dostępność aparatów fotograficznych pozwala na dodanie efektów wizualnych do tekstów w programach MS Office lub Star Office, umożliwia też szybkie i łatwe tworzenie komiksów lub fotoesejów, czyli opowieści obrazkowych do pracy nad językiem.

W Internecie dostępne są edytory obrazu, np. *FotoStory*, *Picasa*, *InfranView*, *flickrCC Image Editor* z wielojęzycznymi interfejsami.

4.3. Tekst cyfrowy dźwiękowy

Zasoby Internetu obejmują różnorodne nagrania dźwiękowe: dialogi, opowieści, piosenki obudowane ćwiczeniami językowymi, transmisje radia cyfrowego. Nagrania dźwiękowe są albo transmitowane w czasie rzeczywistym (w celu wielokrotnego ich odtworzenia trzeba je nagrać), albo są zapisane w plikach, które można pobrać do pamięci własnego komputera. W literackich bazach danych coraz więcej tekstów jest udźwiękowionych, można je czytać i słuchać albo tylko słuchać. Wzrasta też popularność audio-booków i podkastów. Dodawanie narracji do zdjęcia lub krótkiego filmu dobrze służy ćwiczeniu sprawności mówienia

Szczególną uwagę należy zwrócić na nagrania służące nauce gramatyki, która ćwiczona jest głównie przez pisanie i czytanie. Poprawność gramatyczna w mowie jest przecież równie ważna jak w piśmie. Trzeba także zauważyć, że gramatyka języka pisanego różni się do gramatyki języka mówionego, obie powinny więc być uczone za pomocą medium, w którym naturalnie występują.

Przydatne oprogramowanie to przede wszystkim edytory dźwięku, np. *audacity*, programy do rejestrowania dźwięku z komputera *SoundCapture*, ponadto strony z podkastami, np. *podcasting*, *podomatic*. Dodawanie głosu awatarom, np. w programie VOKI, jest dobrym ćwiczeniem w mówieniu, podobnie jak uczestnictwo w blogu dźwiękowym, np. *VoiceThread*.

4.4. Tekst cyfrowy audiowizualny

Technologie informacyjne i komunikacyjne pozwalają na szerokie stosowanie tekstu audiowizualnego w uczeniu się i nauczaniu języków. Pracę

z takim tekstem można podzielić na etapy: tylko słuchanie lub tylko oglądanie albo odbiór całości. Tekst audiowizualny stosowany jako materiał do ćwiczenia językowego nie powinien być dłuższy niż 1-5 minut, głównie ze względu na czas intensywnej koncentracji uwagi człowieka, który wynosi około 2-3 minut. Wszystkie strategie aktywnego czytania, np. wyszukiwanie konkretnej informacji, ogólnej orientacji w treści itp. mogą być wykorzystywane do pracy z tekstem audiowizualnym. W tym sensie można mówić bardziej o czytaniu niż oglądaniu. Ważna jest więc stymulacja aktywności ucznia podczas pracy. Tekst audiowizualny zawiera więcej informacji w kontekście wypowiedzi o kulturze, w której ona powstała. Uczniowie poznają komunikaty niewerbalne, które towarzyszą słowu. W ćwiczeniach konsolidujących i podsumowujących można zaproponować odgrywanie scenek, w których uczniowie naśladują nie tylko brzmienie języka, ale mimikę i gesty bohaterów.

Popularne aparaty fotograficzne i telefony komórkowe pozwalają na łatwe nagrywanie filmów. Czas odtwarzania filmu edukacyjnego wynosi ok. 1-2 minuty, nie powinien on przekraczać 5 minut. W pracach uczniów nie wolno akceptować treści szkodliwych wychowawczo, choć może szokujących, czyli wspomagających zapamiętywanie, np. obraz obciętego palca w celu ilustracji użycia czasu *present perfect* w języku angielskim⁷.

Przykładowe oprogramowanie do edycji tekstów audiowizualnych to: *Windows Movie Maker*, *Windows DVD Maker*, *PowerPoint Producer*, programy do pobrania z sieci. W programie *Camtasia* tworzy się film z zapisem treści.

Warta polecenia jest technika *Pecha Kucha* (wym. peczaczka. peczakucza, pechakucha). Jest to prezentacja składająca się z 20 slajdów, z których każdy pokazywany jest przez 20 sek. Stworzenie tekstu wymaga dyscypliny, może on być przygotowany z nagraniem narracją lub bez. *Pecha Kucha* jest znakomitym sposobem na ograniczenie gadulstwa podczas przedstawiania wyników pracy, np. w projekcie. Dodatkowo konwencja *Pecha Kucha* wymaga, aby tekst był zaskakujący, interesujący i mądrze rozrywkowy.

Podczas pracy z tekstem audiowizualnym kształtuje się kompetencja rozumienia oraz tworzenia znaczeń w przekazie obrazowym, czyli alfabetyzm wizualny (*visual literacy*), który stanowi podstawę prawidłowego odbioru tekstów mediów masowych.

⁷ Konferencja IATEFL, Łódź 2008. Autorka świadomie nie podaje dokładnych współrzędnych wystąpienia konferencyjnego, podczas którego obcięty palec był pokazany, korzystając z zasady, że idee nie podlegają prawu autorskiemu.

5. Sprawności językowe i kognitywne wynikające ze stosowania techniki cyfrowej

Naturalne sprawności językowe człowieka to słuchanie i mówienie. Technika pisma wprowadziła, a druk upowszechnił dwie sprawności językowe, czyli czytanie i pisanie. Podobnie technika cyfrowa wprowadza nowe sprawności kognitywne i językowe. Większość z nich nie jest prawdopodobnie jeszcze znana. Poniżej zostaną wymienione tylko niektóre ze sprawności językowych wynikających ze stosowania techniki⁸. Są to:

- formułowanie pytań do wyszukiwarek,
- wybór wyszukiwarki, tekstowej lub graficznej,
- rozumienie słowa w krótkim kontekście, czyli 3-5 słów z jego prawej i lewej strony, podczas korzystania z korpusu językowego,
- kategoryzowanie znaczeń i struktur językowych podczas korzystania z programu konkordancyjnego,
- pisanie tekstu nieliniowego,
- pisanie tekstu audiowizualnego zawierającego słowa, dźwięki i obraz⁹,
- wspólne pisanie tekstu, np. wiki.

6. Ewaluacja pracy z TIK nad językiem

Po zakończeniu pracy wspomaganej komputerowo należy odpowiedzieć sobie na pytanie: Czy zadanie to było wykonalne bez użycia techniki? Prawidłową odpowiedzią jest: NIE, zadanie nie było możliwe do wykonania bez techniki. Jeśli odpowiedź brzmi TAK, należy zastanowić się nad uzasadnieniem dokonanego wyboru. Jeśli stosowanie techniki jest postrzegane przez uczniów jako atrakcyjne, motywuje do pracy, sprawia przyjemność, to należy z niej korzystać. Jeśli uczniowie nie akceptują techniki na lekcji językowej, należy ustalić przyczyny.

7. Trudności w stosowaniu techniki w edukacji

Nauczyciele języków w większości posługują się TIK kompetentnie, a jednak badania Eurobarometer 224 wskazują, że tylko 21% Polaków jest zainteresowanych techniką i osiągnięciami nauki oraz chce je stosować w swoim życiu. Ponad 31% Polaków deklaruje niechęć do stosowania w życiu techniki i osiągnięć naukowych, może więc stawiać opór wobec techniki i nie być gotowych do jej używania w codziennym życiu. Jak powiedziano wcześniej,

technika może być stosowana na każdym etapie uczenia się i nauczania języków, nie powinna być jednak wprowadzana bezkrytycznie. Jeśli zamierzonych efektów edukacyjnych nie można osiągnąć w inny sposób, jest niezbędna. Jeśli ma zastępować stosowane wcześniej metody pracy, nauczyciel dokonuje wyboru. Może to dla niego oznaczać potrzebę zmiany celów edukacyjnych i stosowanych metod. Obecnie nikt nie przyzna się, że jest przeciwnikiem używania TIK w pracy nad językiem. Jednak wielu zrobi dużo, aby uniknąć niedogodności wynikających z wprowadzania zmiany do swojego codziennego warsztatu pracy.

Na postawę nauczyciela wpływają działania władz edukacyjnych. W polskiej szkole oczekuje się, że nauczyciel sam zakupi sprzęt i oprogramowanie potrzebne do wykonywania zawodu, których cena przewyższa często wielokrotnie jego miesięczną pensję. Stosowanie narzędzi cyfrowych, szczególnie podczas korzystania z platform edukacyjnych, wydłuża czas pracy nauczyciela. Oczekuje się także od niego, iż będzie samodzielnie przygotowywał cyfrowe materiały dydaktyczne.

Brak profesjonalnego wsparcia technicznego, zarówno dla nauczycieli, jak i dla uczniów, jest w polskiej szkole istotnym czynnikiem blokującym wprowadzanie techniki do edukacji. Utrzymanie sprawności szkolnego zaplecza technicznego powinno należeć do obowiązków pracowników technicznych, którzy nie są nauczycielami, zaś nauczyciel każdego przedmiotu powinien być specjalistą od pedagogicznego wykorzystywania sprzętu i oprogramowania do nauczania swojego przedmiotu. Nauczyciel informatyki jest jednocześnie opiekunem pracowni i to on głównie prowadzi w niej lekcje. Nie ma możliwości jednoczesnego udzielania pomocy innym nauczycielom, tym bardziej że potrzeby nauczycieli języków dotyczące sprzętu i oprogramowania są zupełnie inne niż nauczycieli matematyki czy przedmiotów przyrodniczych. Nie należy się więc dziwić, że nauczyciel informatyki jest bardziej strażnikiem pracowni niż stimulatorem wprowadzania TIK do edukacji.

Nawet istniejąca infrastruktura jest marnotrawiona, bowiem szkoła korzysta z niej tylko przez 6-8 godzin na dobę. Pracownie są zwykle zamknięte w godzinach popołudniowych. Sprzęt starzeje się bardzo szybko, niezależnie od tego, czy jest używany, czy nie, więc po lekcjach powinien być intensywnie wykorzystywany, na przykład w edukacji dorosłych i na uniwersytetach trzeciego wieku – w celu przeciwdziałania analfabetyzmowi cyfrowemu.

⁸ Gajek E., Rusiecki J. *Digital culture implications for learning and teaching languages* [w:] Wysocka M. [red.] *On language structure, acquisition and teaching*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009, s. 305-317.

⁹ Na początku rozwoju pisma umiejętności pisania i głośnego czytania były uczone osobno, ponieważ uważano, że jeden człowiek nie jest w stanie opanować obu.

8. Zamiast podsumowania – prognozy na przyszłość

Przyszłością używania techniki cyfrowej jest normalizacja¹⁰, czyli sytuacja, w której jest ona używana tak naturalnie, że ludzie przestają o niej myśleć. Dążenie do tego stanu wymaga jednak systematycznego podnoszenia kompetencji technicznej nauczycieli i uczniów, nadążania za rozwojem sprzętu i oprogramowania, czyli ciągłego uczenia się. Wysoka sprawność korzystania z urządzeń i programów pozwala na pełną koncentrację na wartościach językowych, społecznych i pedagogicznych oraz na przygotowaniu ucznia do samodzielnej pracy.

W języku polskim na określenie użytkownika sieci używa się słowa „internauta”. Jest to internacjonalizm (ang. *Internaut*, franc. *Internaute*, hiszp. *Internauta*). Pojęcie to łączy się z kosmonautą, astronautą poruszającymi się w rozległych przestrzeniach. Globalna sieć jest tym dziwniejsza, że jest to przestrzeń „inter” – „pomiędzy”. Tymczasem istnieje również mało znany termin angielski *ergodist*¹¹, pochodzący od greckich *ergon* – praca i *hodos* – ścieżka, który określa potrójną relację pomiędzy osobą wybierającą ścieżki hipertekstowe lub pomijającą je, czyli aktywnym czytelnikiem hipertekstu, samym hipertekstem oraz jego twórcą. W przyszłości lepiej byłoby, aby w klasie było więcej ergodystów niż internautów, żeby uczeń poruszał się raczej po hipertekstowych ścieżkach, czyli był ergodystą, niż internautą włóczącym się w nieokreślonej przestrzeni Internetu.

Z myślą o przyszłości należy też rozpocząć proces demaskulinizacji TIK. Stereotypowo kompetencje komputerowe są postrzegane jako męskie – dotyczą głównie programowania i wysokiej specjalizacji w grach komputerowych. Natomiast powszechny stereotyp kobiecości nie zawiera kompetencji technicznych, wskazuje nawet, że wysokie umiejętności komputerowe są sprzeczne z kobiecością. Kobiety zwykle nie doceniają swoich sprawności w zakresie TIK – mają tendencję do ich umniejszania i, co najgorsze, przekazują tę postawę dziewczynkom, hamując ich motywację do rozwoju kompetencji technicznych. Oświata jest sfeminizowana, dlatego szczególnie przed nauczycielkami języków stoi zadanie, które można określić jako misję społeczną, czyli pokazanie, że TIK służy kobietom głównie do komunikacji międzyludzkiej, do nauki języków, do poznawania, dokumentowania i przekazywania wartości, do kształtowania kompetencji międzykulturowych. Są to sposoby użycia te-

chniki nie mniej znaczące niż męskie gry, gadzety sprzętowe i programowe – przydatne i przyjemne, ale niestanowiące jedynych możliwości wykorzystania TIK. Jak widać, także na lekcjach języków można skutecznie przeciwdziałać wykluczeniu cyfrowemu kobiet i dziewcząt.

Nauczyciel jest nieustannie poddawany działaniu sił skierowanych w dwu przeciwnych kierunkach: albo ku tradycji, albo ku nowoczesności. Celem edukacji jest przygotowanie uczniów do życia w przyszłości. Bez techniki szkoła stanie się miejscem blokowania możliwości rozwojowych ucznia. Już dziś zbyt mała liczba komputerów powoduje, że przypomina ona bardziej muzeum niż miejsce kształcenia człowieka, który będzie sprawnie poruszał się w środowisku, które nadejdzie.

Bibliografia i webgrafia

1. Bax S. *CALL – past, present and future. System* vol. 31: 13-28. Issue 1, 2003.
2. Gajek E. *Europejską Współpracą Szkół eTwinning*, Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2005, 2006, 2007.
3. Gajek E. *Lekcja z wykorzystaniem technologii informacyjnej* [w:] Komorowska H. [red.] *Skuteczna nauka języków obcych*, CODN, Warszawa 2009.
4. Gajek E., Rusiecki J. *Digital culture implications for learning and teaching languages* [w:] Wysocka M. [red.] *On language structure, acquisition and teaching*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009.
5. Gitsaki C., Taylor R.P. *Internet English: www-Based Communication Activities*, Oxford University Press, Oxford 2000.
6. Grzenia J. *Komunikacja językowa w Internecie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
7. O'Dowd R. *Telecollaboration and the Development of Intercultural Communicative Competence*, Langenscheidt-Longman, München 2006.
8. Parker-Roerden L. *Net Lessons: Web Based Projects for Your Classroom*. Sebastopol CA: Songline Studios, Inc. and O'Reilly & Associates, Inc. 1997.
<http://smok.ils.uw.edu.pl/moodle90/course/view.php?id=6>
<http://www.e-learning.org.pl/publikacje/publikacje-etwinning>
<http://www.ils.uw.edu.pl/~egajek/>
<http://www.webquest.org>
<http://www.globalgateway.org>

Autorka jest adiunktem w Instytucie Lingwistyki Stosowanej na Uniwersytecie Warszawskim. Kieruje także Pracownią Nowych Mediów w Lingwistyce Stosowanej. Specjalizuje się w komputerowym wspomaganie nauczania języków obcych

¹⁰ Bax S. *CALL – past, present and future. System* vol. 31: 13-28. Issue 1, 2003.

¹¹ Od *ergodic* – który ma związek z hipotezą ergodyczną w termodynamice.