

MŁODY HOMO LUDENS POTRZEBUJE CYBERPRZEWODNIKA

MAŁGORZATA GASIK jest specjalistą ds. informacji i promocji w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku, koordynatorem projektów edukacyjnych, w tym „Brak sieci – piąty jeździec Apokalipsy”.



MŁODY HOMO LUDENS POTRZEBUJE CYBERPRZEWODNIKA

MAŁGORZATA GASIK

Świat cyfrowy może być zarazem fascynującym imperium rozrywki i edukacji, jak i siedliskiem zagrożeń. Co zrobić, aby młody użytkownik czerpał korzyści z wirtualnej rzeczywistości i jak ochronić go przed niebezpieczeństwem, nie wylogowując z cyberprzestrzeni? Między innymi na te pytania można było znaleźć odpowiedź podczas szkoleń organizowanych w projekcie „Brak sieci – piąty jeździec Apokalipsy?”, realizowanym przez Mazowieckie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku.

BRAK SIECI – PIĄTY JEŹDZIEC APOKALIPSY?

W dobie wszechobecnych smartfonów oraz imponujących pod względem graficznym i strategicznym gier komputerowych trudno zachować dystans i równowagę w korzystaniu z nich, zwłaszcza dzieciom i młodzieży. Jako rodzice i nauczyciele codziennie obserwujemy, jak „przyklepieni” do ekranów młodzi ludzie zatracają się w wirtualnej rzeczywistości i nie są w stanie nawet wyobrazić sobie świata bez dostępu do sieci. Niestety, my – dorośli – często wcale nie jesteśmy lepsi... Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że świecąc złym przykładem, wyznaczamy ścieżkę zguby dla naszych małych obserwatorów. Autorski projekt „Brak sieci – piąty jeździec Apokalipsy?”,

realizowany w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Płocku, to próba podjęcia walki ze zjawiskiem, „chwycenia byka za rogi” i pokazania, że istnieje także dobra strona Internetu. Celem projektu było zapoznanie uczestników z korzyściami i zagrożeniami związanymi z nowoczesnymi technologiami, przedstawienie skutecznych metod przeciwdziałania uzależnieniom oraz pomoc nauczycielom i rodzicom w prowadzeniu z dziećmi rozmowy o niebezpieczeństwach związanych z siecią internetową. Koordynatorkami projektu były Anna Krusiewicz i Hanna Drzewiecka-Krawczyk, nauczycielki konsultantki płockiego wydziału MSCDN. Do udziału zgłosiły się trzyosobowe zespoły nauczycieli ze szkół podstawowych z Płocka, Starych Proboszczewic, Czermna, Gostynina, Bulkowa i Podgórze.

MAŁGORZATA GASIK

W grze jest jak
w życiu – każdy
jest inny i inaczej
reaguje na wyzwania.
„Killersi” nie biorą
jeńców, społecznicy
lubią współpracę,
odkrywcy podążają
nowymi ścieżkami, a dla
zdobywców liczą się
tylko osiągnięcia.

GRUNT TO BALANS

Pierwsze szkolenie w projekcie, zatytułowane „Kim jestem? Graczem?”, dotyczyło gier, aplikacji oraz źródeł szkodliwych i korzystnych pod względem edukacyjnym i wychowawczym programów dla dzieci i młodzieży. Marcin Siekański – miłośnik świata gier, nauczyciel historii i wiedzy o społeczeństwie oraz członek międzynarodowej grupy zrzeszającej nauczycieli w dziedzinie ICT w edukacji oraz GBL (*game based learning*), w pierwszej części spotkania wyjaśniał tajniki cyfrowego świata, poruszał tematy tabu, tłumaczył, czym jest zjawisko immersji technologicznej, przestrzegał przed pedofilią w świecie gier online oraz podawał przykłady stereotypów i sztucznie wygenerowanych zagrożeń, takich jak „niebieski wieloryb”. Drugą część poświęcił dobrej stronie cyfrowego świata, pełnego fascynujących i rozwijających gier edukacyjnych, które poprawiają koncentrację, rozwijają zainteresowania, empatię, refleks i intelekt.



Szkolenie „Gry planszowe w edukacji”

MŁODY HOMO LUDENS POTRZEBUJE CYBERPRZEWODNIKA



Szkolenie „Nauczyciel cyberdoradca”

Prowadzący podkreślał wielokrotnie, że to, w jaki sposób i z jakim skutkiem dziecko będzie uczestniczyło w świecie wirtualnym, zależy od nas, dorosłych. Najważniejszym zadaniem dla rodziców i nauczycieli jest przestrzeganie zasad, tj. dostosowanie gier lub portali społecznościowych do wieku dziecka.

CZY TO JEST ZAUROCZENIE, CZY JUŻ UZALEŻNIENIE?

Kolejne szkolenie, „Wiem czy nie wiem”, poprowadziła Jagoda Siekańska, psycholog i terapeuta dzieci, młodzieży i osób dorosłych, która od lat pracuje z osobami z dysfunkcjami układu nerwowego przejawiającymi zaburzenia w funkcjonowaniu poznawczym, emocjonalnym, społecznym i zawodowym. W swojej praktyce diagnostyczno-terapeutycznej z neuropsychologicznymi deficytami

wykorzystuje innowacyjne metody i nowoczesne narzędzia wspierające procesy uczenia się i rehabilitację. Podczas szkolenia w Płocku przedstawiła charakterystykę uzależnień, czynniki zwiększające ryzyko wystąpienia fonoholizmu i siecioholizmu u dzieci i młodzieży oraz metody przeciwdziałania.

RODZICE „KALORYFERY” NAJLEPIEJ WYCHOWUJĄ CYFROWE DZIECI

Rodzice powinni być dla dzieci jak kaloryfery – ciepłe i jednocześnie twarde, bo tylko tacy będą w stanie zbudować dobrą relację z dzieckiem i skutecznie przekonać je, że np. nadmierne korzystanie z sieci jest niebezpieczne – przekonywał podczas trzeciego spotkania Paweł Łaszkiwicz, specjalista ds. pomocy psychologiczno-pedagogicznej w MSCDN Wydział w Warszawie, który na co dzień

MAŁGORZATA GASIK

DOBRA PRAKTYKA

pracuje warsztatowo zarówno z młodzieżą, jak i z dorosłymi.

Uczestnicy – nauczyciele szkół podstawowych i II klas gimnazjów – zastanawiali się, jakie są z perspektywy ucznia plusy i minusy korzystania z cyfrowych mediów i smartfonów. Dowiedzieli się również, w jaki sposób rozmawiać z rodzicami o fonoholizmie i cyberprzestrzeni w kontekście budowania relacji z dziećmi.

Podsumowując spotkanie, prowadzący stwierdził, że w nierównej walce z atrakcjami wirtualnego świata warto pamiętać o specyficznej prędkości dźwięku – mówimy coś do dziecka, gdy jest małe, a sens dociera do niego, gdy jest przed trzydziestką...

JAK DUŻO JEST WŚRÓD NAS „KILLERÓW”?

W grze jest jak w życiu – każdy jest inny i inaczej reaguje na wyzwania. „Killersi” nie biorą jeńców, społecznicy lubią współpracę, odkrywcy podążają nowymi ścieżkami, a dla zdobywców liczą się tylko osiągnięcia. Między innymi tego nauczyli się uczestnicy kolejnego szkolenia „Gry planszowe w edukacji”, które poprowadziła Anna Krusiewicz, koordynatorka projektu. Krótka część teoretyczna, między innymi na temat mechaniki gier, typów graczy oraz umiejętności, jakie rozwijają gry planszowe, poprzedziła tę, którą uczestnicy szkolenia lubią najbardziej – grę w planszówki!

Każda z zaprezentowanych podczas szkolenia gier spełniła swoją rolę edukacyjną: wspierała elementarne procesy poznawcze, między innymi uwagi, percepcji i pamięci oraz usprawniała bardziej złożone zdolności poznawcze, takie jak podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów czy myślenie. Warto wypróbować je podczas zajęć z uczniami – korzyści zadowolą wszystkich.

PIĄTY JEŹDZIEC APOKALIPSY NADCIĄGA – FINAŁ PROJEKTU

Podczas konferencji podsumowującej wystąpił Piotr Deputowski, który przez wiele lat współpracował z Fundacją Dzieci Niczyje w zakresie realizacji programu Dziecko w Sieci. Opierając się na własnych badaniach i kilkudziesięcioletnim doświadczeniu opowiadał m.in. o cyberprzemocy, sekstingu i pornografii dziecięcej.

Tuż po nim wystąpiła Aleksandra Banach, nauczycielka konsultantka ds. artystycznych z naszego wydziału, która oprowadziła uczestników po świecie ikonek, zachęcając tym samym do wykorzystania myślografii w wychowaniu.

Trzecim prelegentem był znów Marcin Siekański, który przekonywał, że Internet ma swoją jasną stronę, grunt to znaleźć równowagę i wiedzieć, jak się w nim poruszać.

Podczas spotkania mogliśmy również zobaczyć, jak fantastyczne pomysły na realizację projektu mieli nauczyciele ze Szkoły Podstawowej w Starych Proboszczewicach oraz w Podgórzu. Doskonale odnalazł się w tej sytuacji Adrian Bąbała, uczeń z Podgórza, który z charyzmą i wielkim wdziękiem opowiedział o działaniach w swojej szkole!

Reasumując, jak wynika z rocznych doświadczeń, o ile rodzice najbardziej boją się, że ich dziecko uzależni się od Internetu, pozna w sieci kogoś niebezpiecznego, o tyle samo dziecko najbardziej boi się... braku Internetu! Czyli wszystko wskazuje na to, że organizatorzy mieli rację – brak sieci to zdecydowanie piąty jeździec Apokalipsy... ●