

Media w edukacji – szanse i zagrożenia

Jeden obraz mówi więcej niż tysiąc słów. Powiedzenie to bardzo często próbuje się przypisać epoce multimediiów w formie motta. Pomimo tego komunikacja poprzez obraz nie zastąpiła jednak komunikacji poprzez mowę.

Multimedia posiadają dualną naturę. Mogą okazać się jednym z najpotężniejszych środków nauczania, a jednocześnie przodują także w dziedzinie rozrywki. Przyczyna tego jest dwojaka. Po pierwsze multimedia łączą wiele różnych środków przekazu, które się wzajemnie przenikają: tekst, obrazy, animację, narrację, wideo i muzykę. Po drugie multimedia są interaktywne: użytkownik nie jest pasywnym odbiorcą informacji, lecz może samodzielnie określać tempo oraz kierunek zdobywania wiadomości.

Programy edukacyjne w różny sposób wspomagają tradycyjne nauczanie, ale także umożliwiają samodzielne organizowanie nauczania – uczenia się.

Jako **zalety** stosowania edukacyjnych pakietów multimedialnych wymienia się najczęściej:

- dopasowanie metody nauczania – uczenia się do konkretnych możliwości intelektualnych, upodobań i przyzwyczajeń osoby uczącej się,
- spowodowanie, że proces uczenia się staje się bardziej atrakcyjny, a przekazywane treści są łatwiej zapamiętywane,
- wydłużenie czasu koncentracji uczącego się w porównaniu z konwencjonalnym nauczaniem grupowym,
- zwiększenie zdolności postrzegania,
- znaczący wzrost trwałości efektów nauczania (przez oddziaływanie obrazu).

Obszary, w których stosowanie technik multimedialnych wydaje się być najbardziej uzasadnione i do tej pory sprawdziło się najlepiej, to:

- modelowanie i symulacje komputerowe różnych procesów, np. fotosyntezy, reakcji jądrowej, wybuchu wulkanu, tworzenia się ozonu, ale także zjawisk historycznych,
- np. migracji ludności, rozwoju przemysłu, rozprzestrzeniania się religii; badanie, które parametry i w jakim stopniu miały wpływ na dynamikę i przebieg tych zjawisk; symulacyjne gry decyzyjne,
- ukazanie funkcjonowania różnych układów i systemów, np.: układu krwionośnego, silnika, procesora, rynku towarowego,
- symulacja procesów zbyt wolnych lub szybkich, drogich, niebezpiecznych, aby można je było obserwować w rzeczywistości,
- łącznie różnych, uzupełniających się mediów, wszędzie tam, gdzie to jest niezbędne, np. w nauczaniu języków obcych,
- specjalizowane bazy (historyczne, geograficzne, przyrodnicze) umożliwiające szybki dostęp do różnorodnych informacji, dostarczające danych np. o epokach historycznych, ważnych wydarzeniach, jakie miały miejsce podczas ich trwania, postaciach, wynalazkach, sztuce, życiu ludzi, itp.
- programy umożliwiające ilustrację omawianych tematów, zawierające zbiory zdjęć, rysunków, grafik prezentujące np. architekturę dzieła sztuki, stroje, bardziej i mniej dokładne mapy, itp.
- programy umożliwiające badanie, porównywanie, co działo się w różnych miejscach (państwa, kontynentu, świata) w tym samym czasie,
- multimedialne encyklopedie (tekst, obraz, dźwięk), obszerne i wygodne źródła informacji, dostarczające różnorodnych danych o epokach, ludziach, ich aktywności, odkryciach, osiągnięciach,
- programy nauczająco – ćwiczeniowe, pomagające w usystematyzowaniu i zapamiętywaniu wiadomości,

- programy testujące, umożliwiające sprawdzenie stopnia przyswojenia i rozumienia wiedzy przez ucznia.

Przy ogromnym rozwoju narzędzi informatycznych należy sobie również uświadamiać pewne zjawiska negatywne związane z używaniem komputera w myśl przysłowia: „Każda przesada jest szkodliwa”.

Występuje kilka rodzajów zagrożeń w powszechnym dostępie do komputerów i do Internetu:

- **fizyczne** – wzrok, postawa,
- **psychiczne** – uzależnienie, wirtualna rzeczywistość oderwana od życia,
- **moralne** – łatwy dostęp (niekontrolowany) do informacji (np. instrukcja budowy bomby, pornografia),
- **społeczne** – zachowania nieetyczne, anonimowość, brak hamulców,
- **intelektualne** - a) bezkrytyczne zaufanie do możliwości maszyny
b) „szok informacyjny”

Rolą nauczyciela jest uświadamianie rodzicom zagrożeń na jakie narażone są ich dzieci. Nauczyciele wspólnie z rodzicami powinni dbać, aby dzieci i młodzież zainteresować grami rozwijającymi osobowość młodego człowieka, aby miały dostęp do encyklopedii i programów edukacyjnych, aby nie były pozostawione same sobie.

Multimedia wywierają silny wpływ na nasze życie. Bez wątpienia technologia multimedialna ma duże szanse, by odegrać rewolucyjną rolę zwłaszcza w nauczaniu.

Referat napisany na podstawie: Praca zbiorowa. *Media a edukacja* Poznań 1998

Opracowała: **Grażyna Pietroń**

