



CECYLIA LANGIER

Cyberdziecko – nowe wyzwanie współczesnej edukacji wczesnoszkolnej

Cyber Child – A New Challenge of Modern Early School Education

Doktor, Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie, Instytut Edukacji Przedszkolnej i Szkolnej, Polska

Streszczenie

Współczesne czasy cechuje ogromny postęp technologiczny, szczególnie w zakresie urządzeń komunikacyjnych, tzw. komunikatorów. Szybki rozwój technologii cyfrowej dokonał wielu przeobrażeń w życiu prywatnym i zawodowym całego społeczeństwa. Wpłynął także na zmiany w obszarze życia rodzinnego, dokonując rewolucyjnych zmian w sposobie budowania relacji rodzinnych i sposobach sprawowania opieki rodzicielskiej. Multimedia stały się ważnym narzędziem wychowania i edukacji najmłodszego pokolenia. Dzieci te dla podkreślenia roli technologii w ich życiu nazywa się cyberdziećmi. Pokolenie to zdecydowanie różni się pod względem rozwoju od swoich rówieśników sprzed kilkunastu lat. Coraz częściej w publikacjach naukowych opisywane są zmiany, jakie zachodzą w funkcjonowaniu mózgu pod wpływem nadmiernego korzystania z wysokich technologii. Zmiany te przekładają się na możliwości percepcyjne, zdolności do rozumowania, odczuwania i przewidywania. Powoduje to konieczność dokonania zmian w procedurach edukacyjnych tak, aby dostosować je do potrzeb i możliwości nowego pokolenia cyfrowych tubylców.

W artykule dokonano próby charakterystyki pokolenia cyberdzieci. Wskazano główne problemy współczesnej edukacji wynikające ze zmian rozwojowych współczesnych dzieci oraz wskazano drogi i możliwości przeobrażeń edukacyjnych. Podkreślono konieczność przeobrażeń współczesnej szkoły, aby stała się nowoczesnym i przyjaznym miejscem nabywania przez młode pokolenie kompetencji kluczowych, niezbędnych do życia we współczesnym świecie.

Słowa kluczowe: cyberdziecko, edukacja wczesnoszkolna, wysokie technologie, kompetencje kluczowe

Abstract

The modern times are characterized by significant technological progress, in particular within the scope of communication devices, so-called communicators. The rapid development of digital technology has caused many transformations in private and professional life of the whole society. It has also influenced changes in the field of work and family life, through revolutionary changes in the way of building family relations and possible parenthood options. Multimedia are now an important tool of upbringing and education of young generation. Therefore, the children are called “cyber children” to underline the role of technology in their life. This generation differs signifi-

cantly from their peers from several years ago. Scientific publications more and more often describe changes that take place in functioning of the brain under the influence of excessive use of high technologies. These changes translate into perceptive capabilities and the ability to comprehend, feel and predict. It makes it necessary to implement changes in educational procedures in order to adapt them to needs and possibilities of the new generation of "digital natives".

This article attempts to characterize the generation of cyber children. It indicates main problems of contemporary education, which result from developmental changes of children. It also presents ways and possibilities of educational transformations. It underlines that today's school system requires transformations, so that the school can become a modern and friendly place for young generation to acquire key competencies, which are necessary to live in today's world.

Keywords: cyber child, early school education, high technologies, key competencies

Wstęp

Koniec XX i początek XXI w. to okres gwałtownego rozwoju technologii cyfrowej, stanowiącej podstawę codziennego funkcjonowania społeczeństwa opartego na wiedzy. Wzrost znaczenia informacji spowodował gwałtowny rozwój technologii ułatwiających i przyspieszających jej wymianę, czyli tzw. komunikatorów. Stopniowo urządzenia te znacznie poszerzyły swoje funkcje, stając się za pomocą internetu nie tylko sposobem komunikowania i zdobywania informacji z różnych obszarów wiedzy, ale także narzędziami dostarczającymi rozrywkę, miejscem budowania relacji społecznych i kształtowania wizerunku. Powstały i rozwinęły się portale społecznościowe, strony internetowe, blogi, sklepy internetowe i inne usługi. Efektem tych przemian jest nowy rodzaj kultury związanej ze światem multimedialnym, komputerów i internetu. Ta nowo powstała przestrzeń wymiany wiedzy i informacji, zawierania znajomości i wymiany poglądów, będąca wytworem sieci narzędzi teleinformatycznych, nazwana została cyberprzestrzenią. W tej przestrzeni przebywają nie tylko dorośli, ale też dzieci.

Współczesne społeczeństwo funkcjonuje w cyfrowym świecie, uzależnione od nowoczesnych urządzeń ułatwiających i usprawniających wykonywanie codziennych czynności. W naturalny sposób uczestniczą w nim także dzieci, które dzięki dorosłym wchodzą w cyfrowy świat, traktując go jak część normalnej przestrzeni, w której żyją i funkcjonują. W ten sposób cyberprzestrzeń staje się środowiskiem wychowawczym dziecka, oddziałującym na jego rozwój i kształtowanie się osobowości. Jednocześnie nowoczesne technologie i urządzenia multimedialne stają się jednymi z pierwszych i podstawowych narzędzi, które współczesne dziecko poznaje już w początkowych latach swojego życia. Dostrzegając zarówno negatywne, jak i pozytywne strony tego zjawiska, należy zastanowić się nad rolą i miejscem urządzeń multimedialnych we współczesnej edukacji małego dziecka.

Cyfrowi tubylcy, dzieci sieci, cyberdzieci

W celu podkreślenia pewnych charakterystycznych cech współczesnego młodego pokolenia korzystającego sprawnie i nieustannie z urządzeń multime-

dialnych pojawiło się wiele specyficznych określeń charakteryzujących rodzaj ich związku z nowoczesną technologią. Najpopularniejsze i powszechnie używane określenie to cyfrowi tubylcy, czyli ludzie, którzy urodzili się w epoce powszechności internetu, przez co stanowi on dla nich naturalne środowisko, w którym nieustannie przebywają. Ich rzeczywistość wyraźnie różni się od świata cyfrowych imigrantów – pokolenia, które przyszło na świat w epoce przedinternetowej, kiedy wiedzę zdobywało się głównie dzięki lekturze książek poprzez analizę, interpretację i zapamiętywanie zawartej w nich wiedzy. Cyfrowi tubylcy to młodzi ludzie przebywający nieustannie w wirtualnej rzeczywistości, stale online. To ciągle zanurzenie w medialnym środowisku wytwarza u młodego człowieka silną więź łączącą go z nierzeczywistym, interaktywnym i sieciowym światem stworzonym przez nowoczesne środki masowego przekazu. W efekcie nie są już tylko wyszukiwaczami i odbiorcami wirtualnych informacji, ale twórcami nowych treści dokonującymi zmian w zastanej rzeczywistości (Morbiter, 2017, s. 72).

O ile pojęcie cyfrowych tubylców odnosi się do kryterium urodzenia i związanego z tym miejsca i roli multimedialnych w życiu (pokolenie C), to określenie „dzieci sieci” czy „pokolenie kopiuj-wklej” wskazuje na miejsce sieci internetowej w życiu młodych ludzi, którzy od urodzenia w tej przestrzeni funkcjonują i uważają ją za otoczenie zupełnie naturalne (Morbiter, 2012).

Z kolei termin „cyberdziecko” jest stosunkowo nowym pojęciem, zawężonym do określonej grupy wiekowej, głównie dzieci w wieku przedszkolnym i młodszym wieku szkolnym, ale również (coraz częściej) niemowląt, które bardzo wcześnie zapoznawane są z nowoczesnymi urządzeniami komunikacji sieciowej. Dla małych dzieci multimedia stają się zabawkami, które dzięki zainstalowanym w nich aplikacjom umożliwiają dostęp do interaktywnych gier, zabaw, bajek i innych atrakcji, wywołujących silne emocje i wrażenia. Dla nich świat realny i wirtualny stanowi jedność, a to, czego nie można znaleźć w internecie, nie istnieje. Cyberdzieci zatem to pokolenie funkcjonujące od urodzenia w wirtualnym środowisku cyberprzestrzeni, traktujące ją jako stałą i nierozłączną przestrzeń życiową, w której uczą się, bawią oraz budują relacje społeczne. W ten sposób stają się ważnym środowiskiem wychowawczym oddziałującym na rozwój wielu sfer osobowości dziecka (Róziwicz, 2011).

Podsumowując, można stwierdzić, że cyberdzieci, cyfrowi tubylcy czy sieciaki to określenia młodych ludzi sprawnie posługujących się urządzeniami multimedialnymi, wychowywanych w wirtualnej kulturze obrazu, dla których podstawowym źródłem wiedzy jest wyszukiwarka Google. Pokolenie to funkcjonuje niejako w dwóch światach jednocześnie, zacierając granice pomiędzy światem realnym a wirtualnym. Dowodzi tego opublikowany przez Czerskiego w 2012 r. *Manifest Dzieci Sieci*, w którym autor podkreśla związki młodego pokolenia ze światem internetu. Możemy przeczytać w nim: „**My żyjemy w sieci**. Dorastali-

śmy z siecią. To nas odróżnia, to czyni nieoczywistą z waszej perspektywy, ale istotną różnicę: my nie surfujemy, a sieć nie jest dla nas miejscem czy wirtualną przestrzenią. Sieć nie jest dla nas czymś zewnętrznym wobec rzeczywistości, ale jej elementem. My nie korzystamy z sieci, my w niej i z nią żyjemy (...). Wychowani w sieci myślimy trochę inaczej. Umiejętność znajdowania informacji jest dla nas czymś równie podstawowym jak dla was umiejętność odnalezienia w obcym mieście dworca albo poczty” (Czerski, 2012). Słowa te dowodzą, jak ważną przestrzeń życiową stanowi dla młodego pokolenia cyberprzestrzeń utożsamiana przez nich z naturalnym środowiskiem codziennego funkcjonowania.

Tym, co wyraźnie odróżnia pokolenie cyfrowych imigrantów od cyfrowych tubylców, są oprócz stosunku do nowoczesnej technologii informacyjnej różnice w budowie neuronalnej mózgu. U starszego pokolenia, czytającego od najmłodszych lat dużo książek i zdobywającego wiedzę poprzez procesy analizy, syntezy i zapamiętywania, dominuje myślenie linearne. Z kolei młodych ludzi, bodźcowanych od najmłodszych lat szybko zmieniającymi się obrazami, cechuje myślenie hipertekstowe, mocno emocjonalne i coraz mniej racjonalne. Ponadto nadmierne ich wykorzystywanie przez dzieci w procesie poznawania zmysłów, zwłaszcza wzroku, hamuje rozwój wyobraźni, gdyż opiera się głównie na percepcji treści. W konsekwencji młode pokolenie myśli obrazami, jest nadmiernie emocjonalne i ma problemy z koncentracją i długotrwałą pamięcią. Ponadto częste korzystanie z urządzeń multimedialnych ogranicza kontakty interpersonalne z rodzicami, rówieśnikami, niekorzystnie wpływając na rozwój kompetencji komunikacyjnych. Zdaniem Cieszyńskiej rozwijający się u dzieci mózg zaczyna się koncentrować na nowych umiejętnościach technologicznych, przez co coraz bardziej odsuwa się od podstawowych umiejętności społecznych, takich jak odczytywanie wyrazu twarzy rozmówców, wychwytywanie kontekstu emocjonalnego z obserwacji gestów i zachowania oraz rozumienia sytuacji wypowiedzi. W opinii autorki „znacząco krótszy czas rozmów z rodzicami, zaburzony język postaci medialnych i bohaterów dziecięcych filmów skutkuje trudnościami nie tylko w nabywaniu systemu fonetyczno-fonologicznego i syntaktycznego (gramatyki języka), ale także poważnymi problemami z percepcją słuchową języka pisanego. Przedszkolaki mają poważne problemy z odbiorem informacji zawartych w odczytywanych im tekstach” (Cieszyńska, 2016). Należy przy tym podkreślić, że nadmierne korzystanie przez najmłodszych z urządzeń medialnych powoduje wiele niekorzystnych zmian nie tylko w sferze poznawczej i emocjonalnej, ale także fizycznej (ruchowej) oraz społecznej. Współczesne dzieci i młodzież mają ograniczoną sprawność ruchową w obrębie motoryki małej i dużej, słabo radzą sobie w sytuacjach trudnych oraz nie potrafią budować właściwych relacji społecznych.

Można zatem stwierdzić, że cyberdzieci cechuje brak kompetencji, jakie powinny posiadać w wyniku prawidłowego, wielostronnego stymulowania roz-

woju osobowości w procesie wychowania. Braki te mogą spowodować poważne utrudnienie we właściwym budowaniu relacji społecznych i umiejętności funkcjonowaniu w społeczeństwie. Stanowią także istotną barierę komunikacyjną w budowaniu prawidłowych relacji międzypokoleniowych. Dlatego we współczesnym, nowoczesnym kształceniu należy jak najwcześniej włączyć program edukacyjny dostosowany do odmiennych możliwości i potrzeb młodego pokolenia, a zarazem przygotowujący do właściwego i bezpiecznego wykorzystywania nowoczesnych komunikatorów.

Współczesna edukacji wczesnoszkolna

Przemiany we współczesnym świecie spowodowały wzrost społecznych oczekiwań wobec szkoły i edukacji. Jest to uzasadnione faktem, że procedury dydaktyczne skuteczne w pracy z dziećmi epoki przedinternetowej nie mogą przynosić zamierzonych efektów w przypadku dzieci sieci. Można nawet stwierdzić, że szkoła pracująca według klasycznego systemu klasowo-lekcyjnego jest placówką przestarzałą, a nawet archaiczną. Dlatego zapewne pod wpływem nieustającej krytyki podlega częstym zmianom. Pojawiają się coraz to nowsze i nowocześniejsze propozycje rozwiązań, programy naprawy i reformy szkoły. Toczy się ciągły spór o sposoby podniesienia efektywności kształcenia w zgodzie z potrzebami i możliwościami dzieci oraz wymaganiami stawianymi przez zmiany we współczesnym świecie. Nadrzędnym celem edukacji jest bowiem przygotowanie dzieci i młodzieży do panujących w danym społeczeństwie ideałów i celów wychowawczych (Okoń, 2007, s. 93). Z tak przyjętego ogólnego celu wynikają zadania dla poszczególnych etapów edukacyjnych. Na etapie szkolnictwa podstawowego podkreśla się konieczność troski o integralny rozwój biologiczny, poznawczy, emocjonalny i moralny ucznia, uwzględniając przy tym jego zdolności, możliwości poznawcze oraz potrzeby (MEN, 2017).

Współczesna edukacja wczesnoszkolna ukierunkowana jest na wspieranie wielostronnego rozwoju ucznia poprzez pobudzenie jego twórczej aktywności w procesie zdobywania wiedzy i umiejętności. Jej celem jest umożliwienie dziecku samodzielnego odkrywania własnych możliwości, sensu działania oraz gromadzenie osobistych doświadczeń umożliwiających poznanie i zrozumienie otaczającej rzeczywistości. Do podstawowych zadań początkowego etapu edukacyjnego należy wyposażenie dziecka w podstawowe kompetencje umożliwiające mu dalszy samodzielny rozwój. Oprócz nauki czytania, pisania, stanowiących podstawę kształtowania kompetencji komunikacyjnych, ważne jest ukształtowanie szeregu innych kompetencji kluczowych, warunkujących w przyszłości prawidłowe funkcjonowanie w nowoczesnym społeczeństwie opartym na wiedzy.

Doceniając rolę nowoczesnych technologii w życiu dziecka oraz dostrzegając zalety i zagrożenia tego zjawiska w podstawach programowych dla pierwszego etapu kształcenia, podkreśla się rangę edukacji informatycznej. Zadaniem

szkoły jest kształtowanie umiejętności posługiwania się różnymi programami komputerowymi, wykorzystywania ich do celów edukacyjnych i osobistych, umiejętności projektowania własnych obrazów i treści oraz przygotowanie do właściwego i bezpiecznego korzystania z sieci (MEN, 2017).

Przygotowując program edukacyjny dla współczesnych dzieci w młodszym wieku szkolnym, należy uwzględnić zmiany w budowie neuronalnej ich mózgu oraz specyficzny sposób przetwarzania informacji. Powinno się zatem wykorzystywać takie środki, które umożliwiają im poznanie i zrozumienie otaczającej rzeczywistości zgodnie z ich predyspozycjami i możliwościami poznawczymi. Wykorzystywanie w procesie kształcenia znanych dzieciom urządzeń multimedialnych może okazać się wartościowe nie tylko w aspekcie poznawczym, ale także w obszarze umiejętności właściwego wyszukiwania, oceniania i wykorzystywania dostępnych informacji. Ponadto mamy okazję do wprowadzania wychowanków w świat kultury i bezpieczeństwa komunikacji medialnej.

Na potrzebę wykorzystania wysokich technologii w procesie kształcenia zwrócił uwagę amerykański badacz Prensky. Jego zdaniem współczesna szkoła powinna dostosować środowisko edukacyjne adekwatnie do potrzeb rozwojowych ucznia poprzez aktywizowanie odpowiednich struktur mózgowych. Idealnym sposobem może okazać się zastosowanie e-learningu oraz grywalizacji. „Grywalizacja [gamifikacja, gryfikacja, ang. *gamification*] to zastosowanie elementów mechaniki i dynamiki gier w sferach niezwiązanych bezpośrednio ze światem gier. Ludzie chętnie grają w gry, mimo, że nie zdobywają materialnych nagród; wykonują coraz trudniejsze zadania, osiągają coraz lepsze wyniki i dzielą się nimi ze znajomymi; gry bazują na złożonych mechanizmach angażowania graczy” (Sieniawska, 2018). Uczestniczenie w grze dostarcza szeregu emocji, wrażeń, pobudza ośrodek nagrody, dlatego też zdobywanie w ten sposób nowej wiedzy i umiejętności staje się przyjemnością.

Wykorzystanie gier i zabaw w edukacji wczesnoszkolnej nie jest nowym pomysłem. W pracy z małymi dziećmi stosuje się obecnie wiele metod należących do grup problemowych i waloryzacyjnych (ekspresyjnych i impresyjnych), gdyż potrzeby zabawy, tworzenia, działania i przeżycia należą do najważniejszych i szczególnie respektowanych przez współczesnych nauczycieli. Jednak wielu z nich nie włącza do swej pracy z dziećmi urządzeń multimedialnych.

Obecnie dostępne są na rynku edukacyjnym specjalnie przygotowane dla dzieci multibooki, tablice interaktywne, programy, gry i zabawy dydaktyczne, które mogą stanowić nie tylko urozmaicenie zajęć, ale istotny, kluczowy ich element. Pojawiły się też specjalne strony internetowe oferujące programy i zabawy dla dzieci, materiały (filmy animowane) dotyczące bezpieczeństwa w sieci oraz informacje, scenariusze i pomoc dla nauczycieli oraz rodziców¹. Ważne jest

¹ Przykładami takich stron mogą być: <https://edukacjamedialna.edu.pl/>; <https://sieciaki.pl/>; <http://www.dzieckowsieci.pl/>.

jednak, aby zajęcia z wykorzystaniem multimediów nie zdominowały pracy dydaktycznej, a stanowiły tylko jedną z wielu form pracy z dziećmi w ciągu dnia. W trosce o harmonijny rozwój należy bowiem dostarczać uczniom szeregu różnorodnych bodźców stymulujących wszystkie ich sfery rozwojowe. Jak zauważył Morbitzer (2017, s. 78), „we współczesnej edukacji coraz większego znaczenia nabierają kompetencje miękkie, takie jak umiejętność współpracy, racjonalne gospodarowanie własnym czasem, komunikatywność, kreatywność, empatia i (...) umiejętność uczenia się”. Tego rodzaju umiejętności rozwijać można poprzez częste włączanie do procesu edukacyjnego różnorodnych metod aktywizujących, pobudzających twórcze myślenie, działanie zachęcające do współpracy z innymi oraz wykorzystujących wcześniejsze doświadczenia uczniów do aktywnego odkrywania nowej wiedzy.

Rola nowoczesnego nauczyciela

W procesie edukacyjnym istotną rolę odgrywa nauczyciel, od którego przygotowania merytorycznego i umiejętności komunikacyjnych zależy właściwy przebieg oraz końcowy efekt tego procesu. W pracy z cyfrowymi tubylcami szczególnie ważne są jego umiejętności organizacyjne, zdolności kreatywne oraz kompetencje informatyczne. Współczesny nauczyciel rzadko może być autorytetem czy przewodnikiem w świecie najnowszych technologii informatycznych, gdyż często jego uczniowie biegle się posługują urządzeniami najnowszej generacji. Nowoczesne systemy informatyczne i przemysł komunikacyjny rozwijają się w ogromnym tempie, zasypując rynek coraz to nowszymi, wzbogaconymi technologicznie gadżetami. Pojawiają się lepsze, bardziej funkcjonalne urządzenia hybrydowe zastępujące kilka innych. Trudno jest więc określić konkretny wzór czy model urządzenia, jakim można się posługiwać. Dlatego dla nauczyciela nie powinna stać się priorytetem dobra orientacja w nowinkach technicznych, tylko znajomość cyberprzestrzeni jako środowiska edukacyjnego.

Współczesnym wyzwaniem i zadaniem nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej jest budowanie afordancji, czyli tworzenie sposobności oddziaływania na ucznia zgodnie z jego zdolnościami percepcyjnymi, umiejętnościami i doświadczeniem. Znając dobrze potrzeby i możliwości ucznia, możemy wspierać wielostronnie jego rozwój, wykorzystując różnorodne narzędzia i przestrzeń edukacyjną. Aby to środowisku okazało się przyjazne dziecku i wspierało jego rozwój, podstawowe działania nauczyciela powinny mieć charakter diagnostyczny w celu określenia jego predyspozycji, potrzeb, uzdolnień. Umożliwi to właściwy dobór materiału edukacyjnego, stanowiącego ważny składnik procesu kształcenia (Dotov, Nie, Wit, 2012).

Biorąc pod uwagę preferencje współczesnych dzieci, należy projektowane zajęcia wkomponować umiejętnie w dobrze im znaną cyberprzestrzeń. Opracowując koncepcję zajęć, trzeba zaplanować takie metody, które uwzględniają

nowe sposoby przetwarzania, a jednocześnie wspierają uwagę, koncentrację, ćwiczą cierpliwość i logiczne myślenie. Przykładem takich metod jest webquest, czyli rodzaj metody projektu, w której uczniowie rozwiązują zadanie dzięki instrukcji zamieszczonej w internecie. Podczas wykonywania pracy mogą korzystać z rozmaitych innych źródeł informacji, w tym także tradycyjnych, tj. książki, czasopisma, słowniki oraz wykonywać różnego rodzaju działania twórcze. Praca kończy się prezentacją wykonanego zadania. Dodatkowym walorem tej metody jest fakt, że może być wykonywana w różnej wielkości grupach, w zależności od wykonywanego polecenia. Najważniejsza jest jednak podstawowa zasada: cel określa nauczyciel, a uczniowie starają się go samodzielnie rozwiązać przy jego wsparciu (Sieniawska, 2018).

Cyberprzestrzeń można wykorzystywać także w innych formach pracy wychowawczej z dziećmi. Utworzenie klasowej strony internetowej (odpowiednika dawnego albumu klasowego), bloga czy wspólnego konta na Facebooku, Instagramie czy Naszej Klasie da możliwość rozwijania umiejętności programowania, publikowania treści, poznawania zasad i reguł obowiązujących w przestrzeni publicznej, stworzy okazję do praktycznego stosowania zasad bezpiecznego poruszania się i komunikowania w wirtualnej przestrzeni. Jednocześnie doskonalić można kompetencje językowe, techniczne czy artystyczne. Taka forma pracy wydaje się najbliższa potrzebom uczniów, którzy najczęściej wykorzystują urządzenia multimedialne w celach zabawowych (gry) lub do obecności na portalach społecznościowych. Należy jednak pamiętać, że środowisko szkolne powinno wspierać różne formy aktywności dzieci, nie tylko intelektualną. W trosce o harmonijny rozwój istotne jest szczególnie w klasach młodszych pobudzanie sfery emocjonalnej, fizycznej, społecznej i moralnej. Włączając w proces edukacyjny urządzenia multimedialne, należy pamiętać, że są one nie tylko doskonałym źródłem informacji i nośnikiem wartości, ale też przy nadmiernym stosowaniu stają się poważnym zagrożeniem dla prawidłowego rozwoju uczniów.

Współczesny nauczyciel, pracujący z cyberdziećmi staje przed trudnym wyzwaniem i trudnymi decyzjami dotyczącymi sposobu organizacji zajęć, zastosowania strategii edukacyjnych czy wykorzystania środków dydaktycznych. Odwołując się w pracy edukacyjnej do potrzeb, zainteresowań i możliwości dzieci oraz wykorzystując narzędzia, którymi najczęściej posługują się w codziennym życiu, stwarzamy przyjazne środowisko rozwoju i uczenia się. Budujemy przestrzeń, w której „wspólnie z uczniem kroczyliśmy ścieżką ku prawdzie, dobru i pięknu” (Morbitzer, 2014, s. 143).

Podsumowanie

Współczesne dzieci znacznie się różnią od swoich rówieśników sprzed kilkunastu lat. Dlatego przed nauczycielem edukacji wczesnoszkolnej pojawiają się dwa zasadnicze problemy: jak pracować z cyberdzieckiem, aby prawidłowo

wspierać jego rozwój, i jakie metody, techniki i narzędzia stosować, aby edukacja była dla niego korzystna i atrakcyjna. Wprowadzenie urządzeń multimedialnych w proces aktywnego zdobywania wiedzy przez uczniów w klasach początkowych nie jest sprawą łatwą. Zdając sobie sprawę z ogromnego zagrożenia, jakie stanowi dla dzieci nadmierne ich wykorzystywanie, nauczyciel musi wykazać się dużą wiedzą o swoich wychowankach, a przy tym niebywałą ostrożnością w doborze materiałów. Aby dokonać wyboru właściwych materiałów eksponujących określone treści, trzeba bowiem wykazać się niemałą wiedzą z tej dziedziny. Wykorzystanie gotowych scenariuszy i materiałów lekcyjnych zamieszczonych na portalach edukacyjnych również wymaga dużego nakładu pracy.

Podsumowując, można stwierdzić, że dostosowanie procesu edukacyjnego do potrzeb i oczekiwań najmłodszego, zdigitalizowanego pokolenia nie jest sprawą łatwą. Wymaga dużego zaangażowania pedagogów oraz dobrej znajomości potrzeb, możliwości i zainteresowań wychowanków. Odmienność funkcjonowania cyberdzieci w rzeczywistości szkolnej może stanowić dla wielu nauczycieli duży problem, jednak przede wszystkim jest ogromnym wyzwaniem dla współczesnej, nowoczesnej edukacji wczesnoszkolnej.

Literatura

- Cieszyńska, J. (2018). *Zagrożenie dysleksją. Zaburzenia linearnego przetwarzania informacji*. Pobrane z: <https://www.centrummetodykrakowskiej.pl/96.pobierz,jagoda-cieszynska-zagrozenie.pdf> (12.05.2018).
- Czerski, P. (2012). *Do Analogowych. Kim są dzieci sieci?* Pobrane z: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/nauka/1524947,1,kim-sa-dzieci-sieci.read> (12.05.2018).
- Dotov, D.G., Nie, L., de Wit, M.M. (2012). *Zrozumieć afordancje: przegląd badań nad główną tezą Jamesa J. Gibsona*. Pobrane z: <http://avant.edu.pl/wpcontent/uploads/DDLNMW-Zrozumieć-afordancje.pdf> (12.05.2018).
- MEN (2017). *Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej*. Dz.U. poz. 356, załącznik nr 2.
- Morbitzer, J. (2012). *Dzieci sieci – inne mózgi, nowe koncepcje edukacyjne*. Pobrane z: <https://www.edunews.pl/badania-i-debaty/badania/2038-dzieci-sieci-i> (13.05.2018).
- Morbitzer, J. (2014). Nowa kultura uczenia się – ku lepszej edukacji w cyfrowym świecie. W: K. Denek, A. Kaminska, P. Oleśniewicz (red.), *Edukacja jutra. Od tradycji do nowoczesności. Aksjologia w edukacji jutra* (s. 137–147). Sosnowiec: Wyższa Szkoła Humanitas..
- Morbitzer, J. (2017). Współczesny uczeń jako homo mediens – edukacyjne implikacje. *Pedagogika. Zeszyty Naukowe wyższej Szkoły Humanitas*, 14, 71–81.
- Okoń, W. (2007). *Nowy słownik pedagogiczny*. Warszawa: Żak.
- Róziwicz, G. (2011). Dzieci sieci – specyfika pokolenia. Propozycje modyfikacji pracy dostosowane do potrzeb edukacyjnych dziecka w szkole XXI wieku. *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*, 1. Pobrane z: docplayer.pl/12845421-Dzieci-sieci-specyfika-pokolenia-propozycje-modyfikacji-me (12.05.2018).
- Sieniawska, K. (2018). *Kim są cyfrowi tubylcy i jak z nimi pracować, czyli jak połączyć współczesnego ucznia z tradycyjną szkołą*. Pobrane z: <http://szkolamedialna.pl/kim-sa-cyfrowi-tubylcy-i-jak-z-nimi-pracowac-czyli-jak-polaczyc-wspolczesnego-ucznia-z-tradycyjna-szkola> (12.05.2018).