

dr Łukasz Androsiuk

## Wyzwania i kierunki edukacji (nie tylko) medialnej kształtującej kompetencje przyszłości

Edukacja medialna to dziedzina, która wraz z rozwojem technologii cyfrowych nabiera coraz większego znaczenia. W dobie internetu, kiedy media stały się nie tylko narzędziem komunikacji, ale również kształtują nasze społeczne i kulturowe praktyki, pytanie o kluczowe kompetencje przyszłości staje się szczególnie istotne. Żyjemy w świecie, w którym algorytmy analizują nasze preferencje, dane są przetwarzane w czasie rzeczywistym, a decyzje podejmowane na podstawie wzorców wygenerowanych przez sztuczną inteligencję. W tym kontekście edukacja medialna nie tylko dostarcza wiedzy o działaniu tych mechanizmów, ale przede wszystkim uczy krytycznego podejścia, etycznego wykorzystania technologii oraz zrozumienia ich wpływu na codzienne życie. Jak powinniśmy kształcić młodych ludzi, aby byli przygotowani do życia w świecie, w którym algorytmy i dane odgrywają centralną rolę? Kluczowym zadaniem staje się rozwijanie kompetencji, które pozwolą im świadomie i odpowiedzialnie korzystać z nowych technologii, rozpoznawać zagrożenia oraz w pełni wykorzystywać ich potencjał. Odpowiedzią może być systematyczne wprowadzanie do programów nauczania treści związanych z analizą mediów, ochroną prywatności, a także podstawami programowania czy zasadami działania sztucznej inteligencji. Tylko w ten sposób przygotujemy przyszłe pokolenia na wyzwania dynamicznie zmieniającego się środowiska cyfrowego.

### Od internetu 1.0 do edukacji X.0 – ewolucja mediów

Historia internetu pokazuje, jak szybko zmieniają się jego funkcje i możliwości. W fazie 1.0 użytkownicy głównie konsumowali treści, przeglądając statyczne strony internetowe, które pełniły rolę cyfrowych bibliotek. Następnie, wraz z internetem 2.0, pojawiły się media społecznościowe, które umożliwiły interakcję, tworzenie i dzielenie się własnymi treściami. Platformy takie jak Facebook, YouTube czy Twitter nie tylko zrewolucjonizowały sposób komunikacji, ale również otworzyły przestrzeń do wymiany myśli i budowania społeczności. Jednakże pojawiły się także nowe wyzwania, takie jak ochrona prywatności użytkowników i przeciwdziałanie dezinformacji. Dziś, w erze 3/4/5.0? mamy do czynienia z zaawansowaną personalizacją treści, zarządzaną przez algorytmy. Internet nie tylko służy użytkownikom, ale coraz częściej to użytkownicy, generując dane, stają się częścią tego systemu. Al-

gorytmy uczą się naszych preferencji, analizują nasze działania i dostosowują treści do indywidualnych potrzeb. Personalizacja ta z jednej strony sprawia, że korzystanie z internetu staje się wygodniejsze, z drugiej jednak rodzi problemy takie jak „bańki informacyjne” czy manipulacje opiniami. Ten proces, choć daje ogromne możliwości, niesie również wyzwania.

Internet 3.0 pozwala na lepsze dostosowanie treści do naszych potrzeb, ale jednocześnie wprowadza zagrożenia związane z dezinformacją, manipulacją algorytmiczną czy naruszaniem prywatności. Przykładem tego są popularne platformy społecznościowe, które wpływają na nasze wybory konsumenckie, polityczne czy nawet codzienne decyzje. Na przykład rekomendacje oparte na algorytmach mogą kierować nasze preferencje w stronę określonych produktów lub poglądów, wzmacniając istniejące stereotypy i ograniczając dostęp do różnorodnych perspektyw. Zrozumienie tych mechanizmów i umiejętność krytycznej oceny prezentowanych treści staje się zatem kluczowym wyzwaniem; zarówno dla użytkowników, jak i dla edukatorów. Bez odpowiednich narzędzi analitycznych i świadomości medialnej użytkownicy mogą stać się biernymi odbiorcami treści, które w rzeczywistości są starannie zaplanowane przez systemy algorytmiczne, aby maksymalizować zaangażowanie i zyski.

### Edukacja (nie tylko) medialna jako klucz do zrozumienia współczesnego świata

W kontekście tych zmian edukacja medialna powinna być postrzegana jako nauka zarówno o mediach, jak i przez media. Kluczowe pytania, na które powinna odpowiadać, to:

1. Komu służą informacje, które udostępniamy?
2. Jak działają algorytmy personalizujące treści?
3. Jakie są konsekwencje nadmiaru informacji i dezinformacji?

Edukacja medialna powinna rozwijać krytyczne myślenie, umiejętność analizy źródeł oraz świadomość procesów stojących za cyfrową rzeczywistością. Dydaktyka w tym zakresie nie może ograniczać się do analizy treści. Powinna uczyć, jak użytkownicy mogą świadomie korzystać z mediów, by nie stać się ofiarami manipulacji. Na przykład w szkołach można organizować warsztaty dotyczące rozpoznawania fake newsów, analizy przekazów reklamowych czy mechanizmów działania platform streamingowych. Takie podejście

przygotowuje młodych ludzi do świadomego funkcjonowania w cyfrowym świecie.

### Kultura uczestnictwa a uczestnictwo w kulturze

Przeobrażenia w sposobie korzystania z mediów wpłynęły na redefinicję pojęcia uczestnictwa w kulturze. W erze internetu 2.0 mówiono o kulturze uczestnictwa, gdzie każdy mógł stać się twórcą. Jednak w praktyce okazało się, że kultura ta bywa hierarchiczna i elitarna. Liczba „polubień” czy „udostępnień” często kształtuje naszą percepcję wartości treści, co utrudnia budowanie autentycznych więzi społecznych. Dzisiejsze media pozwalają na aktywne uczestnictwo w kulturze, ale tylko ci, którzy posiadają odpowiednie kompetencje cyfrowe i kulturowe, w pełni wykorzystują ich potencjał. Dlatego edukacja medialna powinna kłaść nacisk na wyrównywanie szans w dostępie do wiedzy i umiejętności niezbędnych w cyfrowym świecie. Przykładem tego wyzwania są różnice w umiejętnościach korzystania z internetu między osobami z różnych środowisk społecznych. Edukacja powinna skupiać się na rozwijaniu umiejętności zarówno technicznych, jak i krytycznych, aby zniwelować te nierówności.

### Kompetencje przyszłości

W obliczu powyższych wyzwań szczególnie ważne staje się rozwijanie kompetencji, które pozwolą młodym ludziom skutecznie funkcjonować w złożonym środowisku medialnym. Należą do nich:

- **Krytyczne myślenie i analiza danych** – rozpoznawanie manipulacji i fałszywych informacji.
- **Znajomość zasad działania algorytmów** – świadomość, jak personalizowane są treści w sieci.
- **Ochrona prywatności** – umiejętność zarządzania swoimi danymi w sieci.
- **Kreatywność i umiejętność tworzenia treści** – rozwijanie własnego głosu w kulturze cyfrowej.
- **Współpraca w środowisku cyfrowym** – rozwijanie umiejętności pracy zespołowej w wirtualnym świecie.

Jak podkreśla Lech Witkowski, edukacja powinna uczyć, nie tylko „co robić z tekstem?”, ale przede wszystkim „co tekst robi z nami?”. Wystarczy zastąpić słowo „tekst” słowem „media”, aby zrozumieć, jak kluczowe jest świadome korzystanie z internetu. Przygotowanie młodzieży do funkcjonowania w środowisku 3.0 wymaga również wprowadzenia elementów edukacji programistycznej. Znajomość podstaw kodowania czy zasad działania sztucznej inteligencji może stać się kluczowym atutem na rynku pracy.

### Podsumowanie

Świat mediów zmienia się z niespotykaną dotąd prędkością, a kompetencje przyszłości to umiejętności pozwalające młodym ludziom na świadome uczestnictwo w kulturze cyfrowej. Edukacja medialna 3.0 staje się więc nie tylko wyzwaniem, ale i koniecznością, by

zapewnić przyszłym pokoleniom możliwość korzystania z zasobów internetu w sposób odpowiedzialny i twórczy. Tylko tak przygotowujemy ich na zmiany, które przyniesie przyszłość. Współczesne wyzwania wymagają również ścisłej współpracy między nauczycielami, rodzicami i ekspertami z różnych dziedzin. Jedynie wspólnymi siłami można stworzyć edukację, która będzie nie tylko odpowiadać na potrzeby młodych ludzi, ale także inspirować ich do dalszego rozwoju w dynamicznie zmieniającym się świecie.

### Bibliografia:

- Carroll, N. (2011). *Filozofia sztuki masowej* (M. Przylipiak, Tłum.). Gdańsk: Słowo/Obraz/Terytoria.
- Filiciak, M., Hofmokl, J., & Tarkowski, A. (2012). *Obiegi Kultury. Społeczna cyrkulacja treści*. Pobrano z <http://obiegiakultury.centrumcyfrowe.pl>
- Filiciak, M., & Tarkowski, A. (2015). *Dwa zero. Alfabet nowej kultury i inne teksty*. Warszawa: Słowo/Obraz Terytoria.
- Keen, A. (2007). *Kult Amatora – Jak Internet niszczy Kulturę* (M. Bernatowicz & K. Topolska-Ghariani, Tłum.). Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Ptaszek, G. (2019). *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Witkowski, L. (2007). *Między pedagogiką, filozofią i kulturą*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Badań Edukacyjnych.
- Witkowski, L. (2018). *Humanistyka stosowana. Wirtuozeria, Pasje, Inicjacje*. Kraków: Impuls.

### Netografia:

- (Filiciak, 2008), Kultura 2.0. Cyfrowy wymiar rzeczywistości. Pobrane z: <https://kultura20.blog.polityka.pl/2008/02/22/lev-manovich-i-medialne-zycie-codzienne/>
- Filiciak M., Tarkowski A., Kultura 3.0: Internet dla ludzi. (2019) [https://www.dwutygodnik.com/artukul/8210-kultura-30-internet-dla-ludzi.html?fbclid=IwAR3ZGocPvLjFqayEX0mshQ1c5\\_jYfFE4RM1heGbleVjIhJdggqGPJiJ9KTg](https://www.dwutygodnik.com/artukul/8210-kultura-30-internet-dla-ludzi.html?fbclid=IwAR3ZGocPvLjFqayEX0mshQ1c5_jYfFE4RM1heGbleVjIhJdggqGPJiJ9KTg) [dostęp: 28.11.2024]
- Kamiński G.L., Witkowski L., Jestem tu „zbuntowanym pesymistą”, bo nie ma tu żadnych gwarancji ani łatwych rozwiązań, ale bunt zawsze jest punktem wyjścia do zmiany. Rozmowa z prof. Lechem Witkowskim o jego książce „Humanistyka stosowana” (2019) <https://ksiazka.net.pl/rozmowa-z-prof-lechem-witkowskim-o-jego-ksiazce-humanistyka-stosowana> [dostęp: 28.11.2024]
- Woleński J., Co to jest logika? (2016) <https://www.youtube.com/watch?v=OdeWZr2HVDY> [dostęp: 28.11.2024]

### Łukasz Androsiuk

Doktor nauk humanistycznych, pracownik badawczo-dydaktyczny Instytutu Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Pomorskiego w Słupsku, a także nauczyciel filozofii oraz moderator warsztatów nowych technologii w I Prywatnym Liceum Ogólnokształcącym im. Zjednoczonej Europy w Słupsku. Członek Pracowni Badań i zastosowań AI w UP, członek Słupskiej Rady Edukacyjnej i Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Interesuje się kulturą medialną w jej wymiarze filozoficznym i pedagogicznym, gracz single-player’owy, miłośnik snookera, fan(atyk) twórczości Larsa von Triera. Autor książki „Day One Patch. Szkice z obszaru kultury gier komputerowych” (Wydawnictwo Naukowe Akademii Pomorskiej w Słupsku, Słupsk 2021).