

## **FUNKCJA TECHNOLOGII CYFROWYCH W FORMOWANIU KOMPETENCJI POROZUMIEWANIA SIE W JEZYKACH OBCYCH**

### **Function of Digital Technologies in the formation of communication competence in foreign languages**

*Zawsze próbuję robić to, czego nie potrafię –  
w ten sposób się uczę.*  
**Pablo Picasso**

#### **Abstract**

The article describes the place of new digital technologies in teaching foreign languages. The role of the teacher in computer-aided education, the new media in the theories of constructivism and cognitivism is considered. The implementation of the technologies in the Higher Humanistic School in Szczecin is shown.

**Key words:** digital technologies, communication competence, computer-aided education.

#### **Wstęp**

W społeczeństwie wiedzy edukacja stanowi jeden z głównych motorów postępu społeczno-gospodarczego, gdyż jej nadrzędnym zadaniem jest przygotowanie młodego człowieka do uczestnictwa w twórczym kształtowaniu ciągle zmieniającej się rzeczywistości. Narastający proces globalizacji pociąga za sobą zmiany w sposobie kształcenia i przygotowania młodego pokolenia do prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie. W procesie stałych przeobrażeń, do których przygotować powinna się przede wszystkim szkoła oraz rozbudowany system edukacji [15, s. 13] niezbędne jest kreowanie absolwentów, którzy będą wyposażeni w niezbędne kompetencje kluczowe pozwalające im na samodzielne zdobywanie wiedzy, a przede wszystkim twórcze funkcjonowanie w nieznannej rzeczywistości. Dlatego na-

leży postawić przed edukacją między innymi następujące pytania: czy zastane modele nauczania są efektywne? Czy szkoła spełnia swą rolę przydzieloną jej przez społeczeństwo? [14, s. 303]. Żyjemy w epoce mediów, ich rozwój oraz globalny zasięg stwarzają nieznane dotąd możliwości we wszystkich dziedzinach edukacji. Poprzez stosowanie mediów w edukacji obcojęzycznej można znacznie poszerzyć możliwości skutecznego nauczania i uczenia się, gdyż w procesie opanowywania kompetencji komunikowania się w językach obcych są one ze sobą nierozzerwalnie połączone. Istnieje szereg dokumentów dla krajów członkowskich Unii Europejskiej, które stanowią wykładnię dla edukacji. Jednym z dokumentów jest *Europejski System Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages)*, który stwarza wspólną wykładnię merytoryczną i wspiera szkoły językowe, centra egzaminacyjne, autorów podręczników językowych, autorów podstaw programowych oraz kadrę nauczycielską i samych uczących się, aby ich wysiłki w tej dziedzinie zostały umocnione i skoordynowane. System ten umożliwia obustronne poznanie kwalifikacji językowych i stwarza wspólny obszar odniesień kompetencji językowej [4].

### **Nauczyciel w komputerowo wspomagannej edukacji**

Zdaniem J.S. Brunera (1965), ważnym dla efektywnego i optymalnego kształcenia jest zwiększenie naturalnego zainteresowania uczącego materiałem nauczania, a najlepszym sposobem, aby to zainteresowanie jakimś przedmiotem wytworzyć, jest uczynić go godnym poznania. [1, s. 72-85]. Współczesny świat jest światem połączenia multimediiów i technologii, co wpływa na styl życia każdego człowieka [11; 15, s. 107]. Stąd wyzwaniem dla nauczycieli stało się dostosowanie właściwych metod oraz wykorzystanie mediów jako środków dydaktycznych.

Współczesne podejście do kształcenia przyjmuje poznawczą koncepcję człowieka i kładzie nacisk na budowanie wiedzy przez uczącego się, czyli subiektywne tworzenie wiedzy, zamiast jej przyjmowania. By sprostać zadaniom edukacyjnym, nauczyciele poszukują najlepszych

metod rozwiązywania problemów, mając do dyspozycji szeroki wachlarz środków, narzędzi i metod informacyjnych. W tej sytuacji nauczyciel staje się przede wszystkim specjalistą w zakresie doboru pomocy naukowych i metod uczenia się oraz konsultantem w obrębie wiedzy naukowej i praktycznej [9, s. 98-99]. Wskazane jest wykorzystanie przez nauczycieli technik multimedialnych, a w tym programów komputerowych oraz Internetu. Przy zastosowaniu technologii informacyjnych uczący się z biernego odbiorcy wiedzy staje się aktywnym i twórczym uczestnikiem rozwiązywania problemów edukacyjnych. Staje się to możliwe, ponieważ użycie technologii wymusza samodzielność uczącego się. Nauczyciel ma możliwość wywołania zainteresowania nie tylko materiałem nauczania, lecz także sposobem pracy nad wykonaniem zadania. Tak więc, chcąc efektywnie kształcić uczniów/studentów, należy postawić przed nimi atrakcyjne i przydatne życiowo, z ich punktu widzenia, cele, wzmacniać siłę woli młodych ludzi oraz wywołać w nich pozytywny stosunek i zaciekawienie treściami kształcenia oraz stosowanymi metodami i środkami dydaktycznymi. Proces nauczania/uczenia się języków obcych może stać się fascynującym przeżyciem, w wyniku którego nie tylko poznajemy języki obce, ale również uczymy się stosować nowoczesne technologie.

### **Miejsce nowych mediów w teoriach kognitywizmu i konstruktywizmu**

Obecnie podkreśla się potrzebę promowania edukacji stosującej modele nauczania-uczenia się opartej na teoriach kognitywizmu i konstruktywizmu. Obydwa modele starają się konstruować środowisko nauczania-uczenia się oraz stosować strategie dydaktyczne, sprzyjające przetwarzaniu informacji. Dodatkowym atutem stosowania tychże strategii edukacyjnych jest zachęcanie uczących się do aktywnego interpretowania otaczającego ich świata, a także konstruowania wiedzy i przekonań opartych poprzez włączenie krytycznego myślenia i niezależnego wnioskowania. Kognitywistyczna koncepcja procesu uczenia się opiera się na założeniu, że człowiek może wykonywać działania twórcze

dzięki wrodzonym kompetencjom swego umysłu. Edukacja inspirowana teorią kognitywistyczną wychodzi od podmiotu działań pedagogicznych, jakim jest człowiek, a w centrum jej zainteresowań jest wiedza na temat ludzkiego mózgu oraz posiadanej świadomości. Wiedza ta powiązana jest z pracą z komputerem, podczas której wytwarzane są różne umiejętności intelektualne [3]. Praca z komputerem sprzyja tworzeniu się w umyśle ludzkim wirtualnej rzeczywistości. Świat ten jest zachwycający wizualnie oraz pobudza ludzką wyobraźnię. Receptory wzroku i słuchu kodują informacje docierające do najgłębszych pokładów naszego mózgu. Praca z komputerem ma zatem istotne znaczenie w procesie przetwarzania informacji. Wśród głównych argumentów przemawiających za oparciem się na teorii kognitywistycznej wymienić należy następujące:

- Teoria edukacji medialnej oparta na założeniach kognitywistycznych pozwala na lepsze przygotowanie procedur edukacyjnych, które można rozpatrywać od poziomu pojedynczej informacji aż po system komunikowania [13].

- Dysponowanie wiedzą o procesach przetwarzania informacji w mózgu pozwala na tworzenie reguł postępowania nauczycieli gwarantujących osiągnięcie celów edukacji z udziałem mediów.

Teoria kognitywistyczna tworzy zatem podstawę teoretyczną edukacji funkcjonującej w warunkach powszechnego wykorzystania technologii informacyjnej.

Punktem wyjścia teorii rozwoju poznawczego Piageta, jest spojrzenie na człowieka jako na istotę, która stara się aktywnie zrozumieć otaczający ją świat, na tej samej zasadzie, co każdy organizm adaptuje się do warunków otoczenia [2, s. 39]. Piaget pokazuje, że znaczenie jest konstruowane wtedy, gdy człowiek wykorzystuje wielotorową interakcję z otaczającym światem: fizycznym, społecznym i kulturowym. W praktyce edukacyjnej oznacza to położenie nacisku na ćwiczenie umiejętności często wykorzystywanych przy okazji wprowadzania w działania wieloznaczeniowe, takie jak np. redagowanie gazetki klasowej czy szkolnej [5, s. 70]. Nauczyciel wykorzystujący narzędzia technologiczne tworzy środowisko uczenia się, które pomaga poszerzyć

konceptualną i eksperymentalną bazę uczącego się. Teoria rozwoju poznawczego Jeana Piageta ma swoje odzwierciedlenie w procesie komputerowego wspomaganie kształtowania umiejętności kluczowych, takich jak:

- oprogramowanie prezentacji multimedialnej,
- opracowanie własnego bloga,
- opracowanie strony internetowej.

Nieco inne spojrzenie na kompetencje poznawcze prezentuje Lew Wygotski, według którego kompetencje kształtują się i rozwijają jedynie w toku interakcji społecznych. Zgodnie ze społecznym i kognitywnym modelem uczenia się, interakcje z otaczającą kulturą i czynnikami społecznymi przyczyniają się do intelektualnego rozwoju dziecka [5, s. 70]. Kultura ma wpływ na to, w jaki sposób myślimy, zapamiętujemy, dokonujemy kategoryzacji oraz czytamy.

Komputerowe wspomaganie procesu kształtowania umiejętności kluczowych wśród uczniów opiera się również na kognitywnym modelu społecznego kontekstu uczenia się Lwa Wygotskiego. Dzieje się tak, gdyż proces kształtowania umiejętności kluczowych, podczas którego wykorzystywany jest komputer z dostępem do Internetu zakłada kształtowanie tychże w grupie, a więc w toku interakcji społecznych, również tych realizowanych przez Sieć. Ponadto, kształtowanie umiejętności kluczowych odbywa się poprzez praktyczną działalność w charakterystycznym dla danej grupy uczących się kręgu kulturowym. Ważne jest, że odpowiedzialność za wykonanie zadania ponoszą uczący się.

Wraz ze wzrostem wykorzystania technologii informacyjnej rośnie popularność ujęć konstruktywistycznych w technologii kształcenia, której otwarte i zamknięte środowiska wspierają indywidualne działania uczących się i dostarczają narzędzi do realizacji doświadczeń, a stąd do tworzenia własnych konstruktów edukacyjnych [6, s. 110].

J.S. Bruner postuluje aktywizowanie w praktyce pedagogicznej mechanizmów podtrzymujących spontaniczną chęć do nauki, takich jak ciekawość, dążenie do uzyskania kompetencji, pragnienie doświadczenia wybranego wzoru oraz głębokie poczucie zaangażowania w ramach społecznej wzajemności. Bruner uważa, że teoria uczenia się powinna uwzględniać cztery główne aspekty:

- 1) predyspozycje do uczenia się,
- 2) drogi, w trakcie których „rdzeń” wiedzy powinien być tak skonstruowany, aby mógł być w najprostszy sposób pojmowany przez uczącego się,
- 3) najbardziej efektywne sekwencje, w trakcie których będzie prezentowany materiał,
- 4) natura i dochodzenie do nagrody i kary.

Zaproponowane przez J.S. Brunera podstawowe zasady uczenia się mają swoje odzwierciedlenie podczas procesu komputerowego wspomaganie formowania umiejętności kluczowych. Spiralna struktura treści zawartych w programie nauczania oraz kształtowania umiejętności kluczowych, oparta jest na wcześniejszym doświadczeniu uczącego się, sprzyjając powstawaniu chęci do dalszego kształcenia. Uczenie się w tym ujęciu jest procesem opartym na selekcjonowaniu i przetwarzaniu informacji wykorzystanych podczas realizacji zadania. Doskonałym zadaniem może być opracowanie prezentacji multimedialnej.

### **Wspomaganie zajęć językowych za pomocą platformy e-learningowej**

Jednym z podstawowych zadań nauczycieli języków obcych jest wywoływanie i wzmacnianie motywacji wewnętrznej i zewnętrznej u uczących się. Efekt taki można uzyskać między innymi za pomocą zestawu narzędzi i metod wywodzących się z e-learningu. W e-learningu kontakt uczącego z uczącym się jest możliwy za pomocą Internetu i odbywa się w trybie synchronicznym (w czasie rzeczywistym, jednoczesna obecność studenta i wykładowcy w sieci) lub asynchronicznym (uczący się sam wybiera czas nauki, nie ma przy tym bezpośredniego kontaktu z nauczycielem). Tryb asynchroniczny jest szczególnie przydatny w uczeniu się języków obcych, gdyż wspomaga tradycyjne zajęcia. Taką formę kształcenia nazywamy blended learning.

Kształcenie hybrydowe łączy w sobie zalety tradycyjnych zajęć opartych o kontakt z nauczycielem z zaletami e-learningu, do których należą między innymi:

- uczący się otrzymuje dostęp do treści merytorycznych w dowolnym czasie i miejscu (warunkiem jest dostęp do Internetu);

- nauczyciel (najczęściej autor treści) ma możliwość aktualizowania i rozbudowywania tych treści oraz dostosowywania ich do potrzeb uczących się;
- aktywność studenta na platformie e-learning jest monitorowana – prowadzący zajęcia wie, czy konkretna osoba ucząca się przygotowała się do zajęć i z jakim skutkiem – ocena za test powiązany z nowo poznanym materiałem;
- poczta elektroniczna usprawnia komunikację między prowadzącym zajęcia a uczącymi się;
- narzędzia dyskusyjne, takie jak forum dyskusyjne lub czat umożliwiają generowanie dodatkowej aktywności intelektualnej uczących się;
- prosty w obsłudze zestaw narzędzi służy zarówno do tworzenia treści dydaktycznych jak i do zarządzania procesem szkoleniowym, umożliwia nauczycielom, nawet z niewielkim przygotowaniem informatycznym, tworzenie materiałów edukacyjnych oraz ewaluację pracy i osiągnięć uczących się.

### **Blended learning w Wyższej Szkole Humanistycznej w Szczecinie**

Od bieżącego roku akademickiego studenci Wyższej Szkoły studiów pierwszego stopnia uczestniczący w tradycyjnych zajęciach językowych dodatkowo wykorzystują platformę e-learning. Do dyspozycji studentów oddane są dwa równoległe kursy języka angielskiego oraz niemieckiego na czterech poziomach zaawansowania: A1, A2, B1 oraz B2 wg *Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego*. Struktura kursu internetowego zgodna jest ze strukturą przedmiotu lektorat z języka obcego. Materiał podzielony jest na cztery semestry, a każdego semestru na sześć rozdziałów. Tematy poszczególnych rozdziałów stanowią uzupełnienie tematów zajęć prowadzonych przez lektorów.

Materiał każdego rozdziału podzielony jest na cztery części:

- rozumienie dwóch tekstów czytanych,
- rozumienie dwóch tekstów pisanych,
- trening słownictwa zawartego w danym rozdziale
- ćwiczenia gramatyczne podporządkowane treści danego rozdziału.

Dodatkowym atutem tego kursu jest możliwość wysłuchania każdego tekstu przez rodzimego użytkownika danego języka, co pozwala uczącym się na aktywny trening wymowy. Dla prowadzącego zajęcia generowany jest raport o tym, czy i przez jaki czas student korzystał z materiałów powiązanych z danymi zajęciami oraz z jakim wynikiem i za którym podejściem rozwiązał poprawnie zadania testowe do poszczególnych części lekcji.

Wdrożenie technologii zdalnego nauczania do kształcenia obcojęzycznego studentów WSH TWP posiada widoczne znaczenie motywacyjne. Lektorzy zauważają wyższy stopień zainteresowania tematami realizowanymi w warunkach zajęć tradycyjnych oraz lepsze przygotowanie do zajęć. Już na tym etapie widoczne jest również pewne ożywienie w zakresie kontaktowania się studentów z prowadzącymi zajęcia. Na uwagę zasługuje również fakt, że uczenie się z wykorzystaniem tej metody rozwija kompetencje informatyczne, które są niezbędne z punktu widzenia przyszłych potrzeb zawodowych oraz samokształceniowych.

## **Zakończenie**

Upowszechnianie się technologii cyfrowej wywiera ogromny wpływ na proces nauczania i uczenia się. Bardzo ważnym zadaniem dla nauczycieli, jest umiejętne wkomponowanie komputera jako narzędzia i metody w treści kształcenia, które uczący się powinien opanować. Kompleksowe wykorzystanie komputera w procesie kształcenia wymaga nowych założeń organizacyjnych. Dużego znaczenia nabierają czynności związane z projektowaniem zajęć [10]. Programy prezentacyjne wymagają wiedzy informatycznej oraz wiedzy z zakresu dydaktyki. Fascynacja komputerami związana jest ściśle z zachodzącymi w kulturze przewartościami, spowodowanymi zmierzchem dominacji kultury słowa na rzecz kultury obrazu. Multimedialne programy edukacyjne uruchamiają wiele torów przepływu informacji w postaci: obrazów, słowa mówionego i drukowanego, muzyki - po to, aby pobudzić uczącego się do spostrzegania, myślenia i działania.



Technologia informacyjna daje szansę na wdrożenie strategii multimedialnego i konstruktywistycznego kształcenia z wykorzystaniem metod aktywizujących i motywujących uczących się.

## Literatura

1. Bruner J.S., *Proces kształcenia*, PWN, Warszawa 1965.
2. Bryant P.E. red., A. M. Dolman, *Psychologia rozwojowa*, Zysk i S-ka, Poznań 1997.
3. Huk T., *Komputerowe wspomaganie procesu kształtowania umiejętności kluczowych uczniów szkół podstawowych*, Katowice 2007.
4. *Języki obce. Podstawa programowa z komentarzami*. Tom 3. Kapitał Ludzki, MEN, UE EFS, 2008.
5. Juszczyk S., *Edukacja na odległość. Kodyfikacja pojęć reguł i procesów*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2002.
6. Juszczyk S., Janczyk J., Morańska D., Musioł M., *Dydaktyka Informatyki i Technologii Informacyjnej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2003.
7. *Kompetencje kluczowe. Realizacja koncepcji na poziomie szkolnictwa obowiązkowego*, Dyrekcja Generalna ds. Edukacji i Kultury Eurydice, Bruksela: Europejskie Biuro Eurydice, 2002.
8. [www.eurydice.org/pl/files/kkomp\\_pl.pdf](http://www.eurydice.org/pl/files/kkomp_pl.pdf) [2008.11.15]
9. Kozielska M., *Komputerowe wspomaganie edukacji*, Wyższa Szkoła Humanistyczna Towarzystwa Wiedzy Powszechnej w Szczecinie, Szczecin 2003.
10. Kunkel M, Czekan D, *Wpływ technologii informatycznych na pedagogikę*, [www.mikro.univ.szczecin.pl](http://www.mikro.univ.szczecin.pl), [21.12.2010].
11. Perzycka E., *Pedagogiczne implikacje poznania i rozpoznanie sieciowego wizerunku „kultu amatora”*[w:] *Edukacja informacyjna. Neomedia w społeczeństwie wiedzy*, Szczecin 2009.
12. Plewka Cz., Taraszkiewicz M., *Uczymy się uczyć*, Towarzystwo Wiedzy Powszechnej, Szczecin 2010.
13. Siemieniecki B., *kognitywistyka a media, obszary cywilizacyjnych zagrożeń i możliwości*, [www.ped.uni.torun](http://www.ped.uni.torun) [08.05.2007].
14. Skibińska M., *Rola nowoczesnych technologii w kształtowaniu kompetencji kluczowych uczniów* [w:] *Edukacja*

*informacyjna. Neomedia w społeczeństwie wiedzy*, Szczecin 2009.

15. Wenta K, *Neomedia w chaosie budowania społeczeństwa wiedzy* [w:] *Edukacja informacyjna. Neomedia w społeczeństwie wiedzy*, Szczecin 2009.

**Рецензент:** Ангеловский А.А., канд. пед. наук, зам. директора ЛЦ ЮУрГУ, Россия.