

Jerzy Kopański

## Kompetencje nauczyciela a cyberbezpieczeństwo ucznia

Najnowsza technologia komputerowa stała się obecna we współczesnej szkole i jest przyczyną znacznych zmian w teorii i praktyce. Rozwój cywilizacyjny stawia coraz to nowe wyzwania edukacyjne, a sprawność właściwego wykorzystania komputerów stała się umiejętnością kluczową, potrzebną każdemu uczniowi i pracownikowi. Uczniowie efektywnie, ale bezpiecznie, muszą korzystać z dobrodziejstw komputera. Dlatego od nauczyciela oczekuje się pełnego przygotowania zawodowego, z szerokim zakresem wiedzy, umiejętności i cech osobistych, aby mógł on właściwie zajmować się swoimi uczniami. Kształcenie, wychowanie i opieka jest wpisana w podstawowe zadania szkoły, a nauczyciel jako profesjonalista musi być twórczy, kreatywny, pełny inicjatywy i otwartości. Ponadto musi być odpowiedzialny, gdyż jego praca ma wielkie znaczenie dla kształtowania młodego człowieka. Od stopnia przygotowania nauczyciela do zawodu, od jego kompetencji, autorytetu i postawy zależą efekty, jakie będzie osiągał uczeń.

Nauczyciele muszą skutecznie komunikować się z uczniami oraz uczyć ich komunikacji w uczeniu się. Dlatego powinni umieć biegle odbierać, przetwarzać i wartościować informacje, a następnie umiejętności te kształtować u swoich uczniów. Są to cechy społeczeństwa informacyjnego, do którego nowoczesna szkoła powinna przygotowywać swoich absolwentów. Ministerstwo Edukacji Narodowej, zauważając te potrzeby, określa kierunki zmian reformy oświaty i stwarza warunki formalno-prawne do realizacji nowych zadań szkoły. W takiej sytuacji nauczyciele muszą doskonalić swoje umiejętności w taki sposób, aby podążać za postępem i nowymi zjawiskami szkolnymi.

Rozwój multimediów i technik komputerowych staje się dla edukacji olbrzymią szansą. Komputery

są nie tylko jednym z nieodzownych składników środowiska wychowawczego, szeroko rozumianej edukacji i kultury, ale również pracy i współczesnych form spędzania czasu wolnego.

Przemiany dotyczące multimediów są niezwykle intensywne i tworzą coraz większe możliwości ich wykorzystania. We wszystkich dziedzinach życia wyznaczają one skalę, zasięg i tempo nowych potrzeb, szans, wyzwań, ale zarazem negatywnych skutków zastosowania, wkraczających w każdą sferę ludzkiego życia. Najnowsze media cyfrowe, takie jak komputer, Internet czy telefon komórkowy oferują wiele nowych funkcji i zadań, co sprawia, iż są wyjątkowo atrakcyjne dla wszystkich, zwłaszcza dla dzieci i młodzieży<sup>1</sup>. Komputer daje coraz większe możliwości i udogodnienia komunikowania się poprzez Internet, a jakość przesyłanego dźwięku i obrazu jest coraz lepsza. Porozumiewanie się przez Internet staje się tańsze lub w ogóle bezpłatne, bez względu na odległość. Można szybko połączyć się i rozmawiać z każdą osobą w dowolnym miejscu na ziemi, wymieniać poglądy, łatwo docierać do wiedzy i uczyć się. Niestety komunikacja internetowa oprócz wielu niezastąpionych korzyści niesie ze sobą bardzo poważne i różnorodne zagrożenia. Prowadzi do zmian w psychice człowieka i staje się źródłem jego zniewolenia oraz porażek.

Możemy zaobserwować intensywny rozwój różnorodnych zagrożeń, których charakter przyjmuje znamiona przestępczości zwanej cyberprzestępczością (*cybercrime*). Sprzyja temu specyfika Internetu i innych urządzeń. W dobie rozwoju nowych mediów ewolucji ulegają również tradycyjne formy różnorodnych zachowań, także patologicznych, sprzecznych z przyjmowanymi normami moralnymi<sup>2</sup>. Zagrożenia komputerowe dzieci stają się powszechne, gdyż dla nich komputer z dostępem do Internetu stał się bardzo popularny. Korzystają

<sup>1</sup> Bednarek J., Andrzejewska A. [red.] *Cyberswiat możliwości i zagrożenia*, Warszawa 2009, s. 1.

<sup>2</sup> Op. cit. s. 12-13.

z tych technologii bez zahamowań i ograniczeń, a obecność w cyberprzestrzeni odbierana jest przez nie w sposób naturalny. W opinii Janusza Gajdy zagrożenia wynikające z obcowania dzieci z mediami można ująć trojako:

- a) prezentowanie przez media rzeczywistości w krzywym zwierciadle poprzez kreowanie fałszywej rzeczywistości, wyolbrzymianie obrazu patologii społecznych, nadmierne eksponowanie scen przemocy przy jednoczesnym braku analizy sytuacji i przekonywających przykładów zapobiegania zjawiskom negatywnym,
- b) upowszechnienie i utrwalanie konsumpcyjnego stylu życia w wyniku prymatu w treściach wartości materialnych, zawężenie pojęcia sukcesu do sfery zamożności i rozrywki,
- c) pogłębienie procesu dezкультuryzacji jako wynik globalizacji odbioru treści i obniżenia poziomu artystycznego poprzez dominację standardów kultury popularnej<sup>3</sup>.

Oddziaływanie mediów, w tym komputerów i Internetu na psychikę dzieci jest bardzo silne. Na podstawie wyników badań naukowych, dostępnej literatury oraz własnych obserwacji i doświadczeń można stwierdzić, że najczęściej występujące zagrożenia komputerowe uczniów to: infoholizm, przemoc i agresja gier komputerowych, cyberprzemoc, wykorzystywanie seksualne dzieci (prezentowanie dzieciom materiałów pornograficznych, pornografia dziecięca, uwodzenie dzieci za pośrednictwem, Internetu, prostytutka dziecięca, wirtualny seks).

- Infoholizm (uzależnienie) – wg Philipa Zimbardo<sup>4</sup> nałóg (*addiction*) – formalnie oznacza uzależnienie fizyczne, ale też i psychiczne, które jest na tyle poważne, że dane zachowanie staje się przymusowe i jednostka nie ma nad nim wystarczającej dowolnej kontroli. Marek Dziewiecki<sup>5</sup> uważa uzależnienia za najbardziej radykalne i bolesne formy degradacji człowieka, które powodują utratę wolności i prawdy, kryzys wiary, nadziei i miłości, kryzys więzi i wartości. Przez uzależnienie od komputera rozumiemy wewnętrzny przymus korzystania z komputera i jego różnorodnych możliwości, m.in. komunikowania się za pomocą komunikatorów, bycia na forum lub czacie, grania w gry *online* lub na CD. Skutki uzależnienia od komputera mogą przybierać różną formę, głównie: zatracenie poczucia czasu,

niemożliwość kontrolowania potrzeby korzystania z komputera, drażliwość, pobudzenie psychoruchowe, lęki, depresja i ucieczka od życia rzeczywistego. Ponadto z uzależnienia wynika samotność, zaburzenia osobowości, zaniedbywanie nauki i pracy, rezygnacja ze spotkań i odkładanie w czasie rzeczy ważnych oraz pojawienie się konfliktów rodzinnych. Następuje znaczne osłabienie koncentracji i formy fizycznej z uwagi na zawroty i bóle głowy, przemęczenie oczu, wymuszoną nieruchomą pozycję ciała, oddziaływanie pola elektromagnetycznego i małe stężenie jonów ujemnych w powietrzu.

- Przemoc i agresja gier komputerowych – dzieci najchętniej wykorzystują komputer do zabawy, a gry komputerowe dają szansę w niezwykle atrakcyjny sposób przenosić się w trójwymiarowy świat wirtualny. Jest to forma rozrywki i relaksu charakteryzująca się wysokim stopniem skomplikowania z elementami napięcia emocjonalnego. Najnowsze możliwości technologiczne grafiki komputerowej oraz efektów dźwiękowych sprawiają, że gracz pobudzany jest bodźcami, które zachęcają do ciągłego grania. Dlatego może on spędzić, grając, dużo czasu i tracić nawet poczucie rzeczywistości. W wielu grach akcja przesycona jest brutalnością i okrucieństwem a treścią są sceny przemocy, agresji, bójek, walk, strzelania, morderstw i gwałtów, w których grający wciela się w rolę jednego (nierzadko negatywnego bohatera) lub grupę bohaterów i porusza się w świecie fantazji. Takie gry nie pozostają bez wpływu na psychikę, zwłaszcza dzieci, gdyż są one niedojrzałe, delikatne, wrażliwe oraz mało odporne i podatne na wpływy zewnętrzne. Według J. Izdebskiej<sup>6</sup> ujemne skutki nieprawidłowych relacji dziecko – gry komputerowe to: ograniczenie kontaktów społecznych, uzależnienie (nałóg), zachowania agresywne, znieczulenie, trudności w postrzeganiu rzeczywistości realnej, wulgaryzmy, bierność intelektualna (rozleniwienie), obniżenie wrażliwości emocjonalnej, obniżenie aktywności fizycznej (wady postawy), stany lękowe i nadpobudliwość. Ponadto występują tu wady wzroku, schorzenia układu nerwowego oraz zmęczenie i znużenie. Stosowana przemoc w grach jest nagradzana i w taki sposób kształtowany jest niebezpieczny nawyk eliminowania przeciwnika. Wielogodzinne przebywanie przed komputerem naraza na promieniowanie z ekrana

<sup>3</sup> Gajda J. *Rosnąca rola mass mediów – zagrożenia i szanse w edukacji* [w:] Strykowski w. [red.] *Media a edukacja*, Poznań, s. 98-99.

<sup>4</sup> Zimbardo P.G. *Psychologia i życie*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1998.

<sup>5</sup> Dziewiecki M. *Nowoczesna profilaktyka uzależnień*, Wydawnictwo „Jedność”, Kielce 2001.

<sup>6</sup> Bednarek J. *Media w nauczaniu*, MIKOM, Warszawa 2002, s. 172-174.

nu i prowadzi do rezygnacji z przebywania oraz ruchu na świeżym powietrzu. Długie wyizolowanie znaczenie osłabia więzi rodzinne i prowadzi do zaniedbywania obowiązków szkolnych i domowych.

- Cyberprzemoc – (*cyberbullying*) jest to prześladowanie, zastraszanie, nękanie i wyśmiewanie innych osób za pomocą technologii informacyjnych i komunikacyjnych, takich jak: SMS i MMS, e-mail, witryny internetowe, fora dyskusyjne, blogi, komunikatory, czaty. Z cyberprzemocą mamy do czynienia wówczas, gdy spełnione są następujące warunki: agresja nie jest skierowana jednorazowo tylko trwa dłuższy czas, sprawcy są silniejsi od ofiar i muszą mieć intencję zrobienia komuś krzywdy. W zależności od tego, w jaki sposób przejawia się agresja wobec drugiej osoby, możemy wyróżnić następujące rodzaje cyberprzemocy:
  - mobing elektroniczny rówieśników, np. umieszczanie w Internecie fotografii w celu ośmieszenia,
  - wyśmiewanie i obrażanie nauczycieli,
  - oszukiwanie, podszywanie się pod inną osobę,
  - wyzywanie celebrytów (np. aktorów, polityków, sportowców),
  - znęcanie się nad osobą, z którą było się kiedyś w bliskich relacjach (np. chłopak – dziewczyna) i wysyłanie niemiłych e-maili, SMS-ów,
  - szantaż oraz groźba pobicia lub śmierci (przestępstwo),
  - żart skierowany do osób znajomych, aby sprawdzić ich reakcje,
  - głosowanie na „najbrzydszą” lub „najgłupszą osobę w szkole” na stronie internetowej.

W zależności od tego, do kogo skierowana jest agresja, możemy wyróżnić jej typy:

- agresja skierowana do osoby z tej samej grupy społecznej (rówieśnicy),
- agresja skierowana do pokrzywdzonego z dysfunkcjami lub zaburzeniami funkcjonowania (np. alkoholik, bezdomny, upośledzony umysłowo),
- agresja wobec celebrytów (np. artyści, prezenterzy TV, politycy, sportowcy),
- agresja wobec idei/grupy (np. grupy religijne, fani drużyny sportowej, ekolodzy),
- agresja „losowa”.

Według badań prowadzonych przez J. Pyżalskiego najczęściej występujące zachowania agresywne z wykorzystaniem komputera to: obrażanie innych podczas gier *online* (15,7%),

komentowanie na forum w celu ośmieszenia, obrażania, zastraszania (10,8%), wyzywanie na czacie (10,6%), komentowanie profili (8,4%), wysyłanie wiadomości przez komunikator (8%), wysyłanie wiadomości przez SMS (5,6%), celowe wykluczenie lub niedopuszczenie do grona znajomych innych osób, aby im dokuczyć (5,3%).

- Wykorzystywanie seksualne dzieci – pedofilia (gr. *pais* – chłopiec, *philia* – miłość, przyjaźń) jest anomalią psychoseksualną osoby dorosłej, która czuje pociąg seksualny do dzieci. Zgodnie z polskim prawem pedofilia to seksualne wykorzystywanie dzieci poniżej 15 roku życia. W Internecie krąży 12 mln zdjęć dzieci wykorzystywanych seksualnie oraz 500 tys. krótkich filmów, w których zaangażowanych jest 2 mln nieletnich (zazwyczaj za pomocą programu TOR). Kraje, w których krzywdzi się najwięcej dzieci, to Brazylia, Tajlandia, Filipiny, Wietnam, Indonezja. Natomiast państwa „eksportujące” pedofilów to przede wszystkim Niemcy i Włochy. Zważywszy skalę problemu, należy postawić tezę, że pedofilia jest cichym holokaustem XXI w. Wykorzystywanie seksualne dzieci w Internecie przybiera różne formy:
  - prezentowanie dzieciom materiałów pornograficznych – z raportu badań prowadzonych przez Ł. Wojtasik<sup>7</sup> „Dziecko krzywdzone” z 2003 roku wynika, że 80% dzieci korzystających w Polsce z Internetu mimowolnie spotyka się z materiałami pornograficznymi; nachalna promocja serwisów pornograficznych niejednokrotnie świadomie obejmuje nieletnich, prezentowanie treści pornograficznych, publicznie, w sposób narzucający ich odbiór osobie, która sobie tego nie życzy, jest przestępstwem,
  - pornografia dziecięca (produkcja, posiadanie, dystrybucja) – pornografia dziecięca dystrybuowana za pośrednictwem Internetu przybiera formę tekstu, grafiki lub filmów; bulwersujące są obrazy przedstawiające dzieci w seksualnych sytuacjach. Produkcja i obrót pornografią dziecięcą to olbrzymi, globalny proceder przestępczy; źródłem materiałów pornograficznych w Internecie jest zorganizowany przemysł pornograficzny, ale też wiele zdjęć amatorskich wykonywanych jest przez sprawców wykorzystywania seksualnego dzieci. Czasem (niestety coraz częściej) dzieci same są dostawcami zdjęć o charakterze pornograficznym,

<sup>7</sup> Wojtasik Ł. *Pedofilia i pornografia w Internecie – zagrożenia dla dzieci. Raport z badań „Dziecko krzywdzone”*, 2003, s. 5.

- uwodzenie dzieci za pośrednictwem Internetu – osoby zainteresowane wykorzystaniem seksualnym dzieci nawiązują kontakt za pośrednictwem wszelkiego rodzaju czatów i komunikatorów (np. Gadu-Gadu czy Skype). Anonimowi dorośli rozmówcy podający się często za rówieśnika swojej ofiary, wykorzystując naiwność dziecka, zdobywają cenne informacje o nim, zaprzyjaźniają się z nim i dążą do spotkania. Zanim dojdzie do spotkania w rzeczywistym świecie dorosły wiele razy przesyła dziecku materiały pornograficzne i doprowadza do tego, że dziecko przesyła mu swoje zdjęcia. Jeśli dojdzie do spotkania, dziecko zazwyczaj zostaje wykorzystane seksualnie,
- prostytutka dziecięca – Internet i telefony komórkowe stwarzają szerokie możliwości dla rozwoju zjawiska prostitucji dziecięcej, która występuje w dwóch formach: 1) dzieci manipulowane są przez dorosłych i na ich polecenie świadczą usługi seksualne osobom poszukującym nietletnich partnerów; 2) dzieci same kontaktują się z osobami poszukującymi usług seksualnych. Należy jednak z naciskiem podkreślić, że inicjatywa ze strony dziecka nie zwalnia dorosłego sprawcy od odpowiedzialności,
- wirtualny seks – dziecko zaangażowane jest w rozmowy o charakterze seksualnym, które nie prowadzą do spotkania, lecz do zaspokojenia seksualnego sprawcy. Rozmowy *online* dotyczące tematyki seksualnej, szczególnie te wulgarne i agresywne, mają bardzo szkodliwy wpływ na rozwój dzieci. Mogą powodować lęk oraz wywoływać stres. Ł. Wojtasik<sup>8</sup> podaje, że 58% dzieci wciąganych jest mimowolnie w rozmowy o charakterze seksualnym.

W rodzinach obserwuje się wyraźne osłabienie kontaktów między rodzicami i dziećmi, brak wzajemnego zaufania, malejąca spójność emocjonalną, rozluźnienie więzi wspólnotowych. Zauważa się postępującą izolację rodziny od innych grup społecznych, pesymizm życia społecznego. Dzieci odczuwają bardzo silne zagrożenia poczucia bezpieczeństwa i oparcia w rodzinie, zamykają się w sobie i unikają kontaktów z rówieśnikami i dorosłymi lub buntują się wobec zaistniałej sytuacji, zachowując się agresywnie wobec innych i nieracjonalnie wobec siebie. Przeżywają niepokój o przyszłość, lęk, przekonanie o własnej bezsilności lub uciekają do świata wirtualnego<sup>9</sup>.

Zagrożenia komputerowe wywierają olbrzymi wpływ na dzieci, które będąc w okresie największego rozwoju fizycznego i psychicznego, w szczególny sposób chłoną wszelkie informacje do nich docierające. Nie potrafią sobie radzić z tymi problemami, które ich przerastają, i nie wiedzą, jak je rozwiązywać. Często zaślepieni zwykłą ciekawością dają się manipulować, popadają w kłopoty i nie potrafią z nich wybrnąć. Nie wiedzą, jak reagować na zachowania, jakich wcześniej nie doświadczyli, nie wiedzą, że ktoś może im pomóc, ale i nie wiedzą, gdzie szukać tej pomocy. Często nieświadomi są tych zagrożeń i nie znają skutków zachowań ryzykownych. Nie chcą rezygnować z tego, co daje im cyberświat, dlatego przenoszą się w świat lepszy, ciekawszy, łatwiejszy, doświadczają odczuć, których nie mają w świecie rzeczywistym. Cyberprzestrzeń staje się ucieczką przed życiem w trudnej, szarej rzeczywistości, a komputer staje się narzędziem do wymiany nie tylko informacji, ale również uczuć i znaczeń.

Cyberprzestrzeń, podobnie jak świat rzeczywisty, pełna jest pułapek. Każda dziedzina życia społecznego wykorzystująca komunikację przez media jest narażona na niebezpieczeństwo, a szczególnie edukacja. Nauczyciele w swojej pracy muszą skutecznie komunikować się z uczniami, dlatego używają wielu środków dydaktycznych, które pośredniczą i wspomagają proces dydaktyczny. Środki te odpowiednio dobrane znacznie poprawiają skuteczność pracy i zwiększają siłę oddziaływania, wykorzystując wielozmysłowy przepływ treści nauczania. Urządzenia te konstruowane z wykorzystaniem najnowszych osiągnięć technologicznych (m.in. komputer) nazwane są środkami medialnymi, a stan gotowości nauczyciela do ich wykorzystania w procesie dydaktycznym możemy nazwać kompetencjami medialnymi. Od tych kompetencji w znacznym stopniu zależy właściwa komunikacja nauczyciela z uczniami i całym środowiskiem szkolnym.

Słowo „kompetencja” posiada wiele różnych definicji i jest używane w różnym znaczeniu. Pochodzi z łac. *competentia* – odpowiedniość, zgodność<sup>10</sup>, a „Słownik języka polskiego” PWN pod red. M. Szymczaka podaje, że jest to zakres *uprawnień, pełnomocnictw, zakres działania jakiejś instytucji lub spraw podlegających określonemu organowi itp.; zakres czyjejś wiedzy, umiejętności lub odpowiedzial-*

<sup>8</sup> Op. cit. s. 4.

<sup>9</sup> Andrzejewska A. *Świat wirtualny kreator rzeczywistości* [w:] Bednarek J., Andrzejewska A. [red.] *Cyberświat możliwości i zagrożenia*, Warszawa 2009, s. 164-165.

<sup>10</sup> Kopaliński W. *Słownik wyrazów obcych*, 1983.



ności<sup>11</sup>. Zgodnie z tym kompetentny nauczyciel to osoba posiadająca uprawnienia do nauczania innych w szkołach i placówkach publicznych.

Natomiast w zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady z 23 kwietnia 2008 roku w sprawie ustanowienia europejskich ram kwalifikacji dla uczenia się przez całe życie *kompetencje oznaczają udowodnioną zdolność stosowania wiedzy, umiejętności i zdolności osobistych, społecznych lub metodologicznych ukazywaną w pracy lub w nauce oraz w karierze zawodowej i osobistej; w europejskich ramach kwalifikacji, kompetencje określane są w kategoriach odpowiedzialności i autonomii*<sup>12</sup>.

Parlament Europejski, określając kompetencje, posługuje się słowem „wiedza”, czyli *efekt przyswajania informacji poprzez uczenie się. Wiedza jest zbiorem faktów, zasad, teorii i praktyk powiązanych z dziedziną pracy lub nauki. W kontekście europejskich ram kwalifikacji wiedzę opisuje się jako teoretyczną lub faktograficzną*<sup>13</sup>. Natomiast umiejętności oznaczają *zdolność do stosowania wiedzy i korzystania z know-how w celu wykonywania zadań i rozwiązywania problemów. W kontekście europejskich ram kwalifikacji umiejętność określa się jako kognitywne (obejmujące myślenie logiczne, intuicyjne i kreatywne) oraz praktyczne (obejmujące sprawność i korzystanie z metod, materiałów, narzędzi i instrumentów)*<sup>14</sup>.

Często termin „kompetencje” używany jest zamiennie z terminem „kwalifikacje” lub pojęcia te są mylone ze sobą, dlatego Stefan M. Kwiatkowski wyjaśnia relację między kwalifikacjami a kompetencjami. *Kwalifikacje to przygotowanie do pracy w swoim zawodzie. Odwołując się do pojęcia standardu kwalifikacji zawodowych, możemy zdefiniować kwalifikacje jako zbiór umiejętności, wiedzy i cech psychofizycznych. Kompetencje natomiast to kwalifikacje i jeszcze dodatkowo odpowiednie uprawnienia, pełnomocnictwa i wiążący się z nimi zakres odpowiedzialności. Zgodnie z tymi ustaleniami uczniowie zdobywają kwalifikacje w szkolnym lub pozaszkolnym systemie kształcenia zawodowego. Droga do kompetencji wiedzie przez praktykę zawodową i doświadczenie potwierdzone właściwymi dokumentami*<sup>15</sup>.

Kompetencje nauczycieli w zakresie przeciwdziałania zagrożeniom komputerowym uczniów stanowią wybrany obszar kompetencji medialnych nauczycieli i dotyczą profilaktyki, wychowania i opieki. Mając na uwadze przedstawione wcześniej definicje kompetencji, można stwierdzić, że kompetencje nauczyciela w przeciwdziałaniu zagrożeniom komputerowym uczniów obejmują:

- wiedzę nauczyciela o zagrożeniach komputerowych uczniów,
- umiejętności nauczyciela w zakresie przeciwdziałania zagrożeniom komputerowym uczniów,
- zdolności i cechy osobowe nauczyciela pomagające w przeciwdziałaniu zagrożeniom komputerowym uczniów,
- doświadczenie nauczyciela w przeciwdziałaniu zagrożeniom komputerowym uczniów (rys.1).

W kontekście tych definicji rola nauczyciela (pomimo wielu już poczynionych zmian reformy oświaty) musi ulec dalszym modyfikacjom. Nauczyciel kompetentny, wyposażony w odpowiednie metody, środki i narzędzia pracy oraz posiadający dużą niezależność i swobodę działań, ale jednocześnie obarczony pełną odpowiedzialnością, powinien być mistrzem w swojej dziedzinie. To mistrzostwo zależne jest od stopnia aktualizowania i uzupełniania swoich kompetencji. Nauczyciel powinien posiadać zasoby wiedzy i zdolność do dzielenia się nią oraz poszukiwania jej i selekcjonowania, a ponadto umieć działać profilaktycznie, wychowawczo i opiekuńczo. Niestety system kształcenia i warunki pracy nauczyciela są mało sprzyjające do realizacji tak trudnych zadań edukacyjnych. Reforma oświaty wprowadziła przed laty do treści nauczania nową dziedzinę – edukacja czytelnicza i medialna. Realizacja tych treści w formie ścieżki edukacyjnej była pomysłem mało udanym. Po ostatnich zmianach w podstawie programowej odchodzi się od realizacji ścieżek edukacyjnych, a treści edukacji medialnej mają być realizowane przez wszystkich nauczycieli na wszystkich przedmiotach nauczania. Brak jest kształcenia systemowego, programów nauczania, podręczników oraz nowoczesnego sprzętu wraz oprogramowaniem. W szkołach brakuje specjalistów, a specjalistyczna

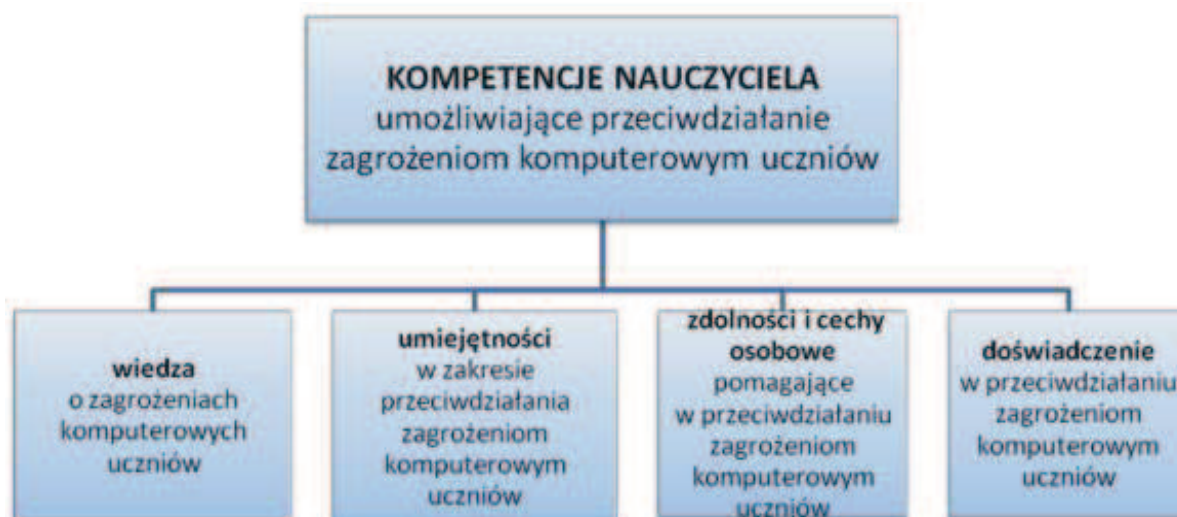
<sup>11</sup> Szymczak M. [red.] Słownik języka polskiego, t. 1, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1995, s. 916.

<sup>12</sup> Treść broszury Komisji Europejskiej – *Europejskie Ramy Kwalifikacji dla uczenia się przez całe życie (ERK)*, Urząd Oficjalnych Publikacji Wspólnot Europejskich, Luksemburg 2008, s. 11.

<sup>13</sup> Op. cit. s. 11.

<sup>14</sup> Ibidem.

<sup>15</sup> Kwiatkowski S.M., Woźniak I. [red.] *Krajowe Standardy Kwalifikacji Zawodowych – Kontekst Europejski*, Warszawa 2004, s. 16.



Rys. 1. Model kompetencji nauczyciela w zakresie przeciwdziałania zagrożeniom komputerowym uczniów

oferta ośrodków doskonalenia nauczycieli jest niewystarczająca. Nauczyciele pracujący w takich warunkach i próbujący rozwiązywać problemy uczniów narażonych na zagrożenia komputerowe nierzadko nie wiedzą, jak radzić sobie z tymi problemami. Dlatego ich przygotowanie do wykonywania zawodu oraz doskonalenie zawodowe musi ulec zmianom i musi uwzględniać zachodzące zmiany w sposobach wykorzystania mediów.

Kształtowanie kompetencji nauczycieli odnośnie do zjawisk dotyczących zagrożeń komputerowych staje się jednym z najważniejszych celów współczesnej edukacji. Kompetencje te pozwolą na świadome i skuteczne prowadzenie działań edukacyjnych oraz zapewnią jakościowy rozwój współczesnej szkoły. Nie można wymagać od nauczycieli skutecznego działania, nie określając zakresu ich pracy i nie przygotowując ich do takiej pracy. Nie można w takiej sytuacji obarczać ich odpowiedzialnością. Dlatego istnieje uzasadniona

potrzeba skonstruowania modelu kompetencji nauczyciela w zakresie przeciwdziałania zagrożeniom komputerowym uczniów. Stanie się to podstawą do budowania nowego systemu kształcenia i doskonalenia nauczycieli. Ponadto konieczne jest podjęcie starań o opracowania i wdrożenia w szkołach programów nauczania i podręczników dotyczących edukacji medialnej tak, aby można było ją prowadzić na każdym etapie edukacji. Nauczyciele będą mogli wspierać również działania wychowawcze rodziców, którzy w wielu przypadkach są bezradni wobec negatywnych wpływów mediów elektronicznych. Wszystkim nam zależy, aby młode pokolenia wychowywane były w warunkach bezpiecznych, a media mogły służyć im we wzrastaniu, dojrzewaniu i rozwoju.

Autor jest nauczycielem konsultantem w Mazowieckim Samorządowym Centrum Doskonalenia Nauczycieli Wydział w Siedlcach