

Wśród ekranów i interfejsów

WIEDZA W PIGUŁCE

We współczesnym świecie na każdym kroku natykamy się na ekrany. Wpatrujemy się w nie w autobusach, centrach handlowych i na ulicy. Korzystamy z nich, gdy sięgamy po smartfony, tablety czy laptopy. Towarzyszą nam w załatwianiu codziennych spraw i w rozrywce. Trudno wyobrazić nam sobie świat bez ekranów, a przecież ich gwałtowne rozpowszechnienie dokonało się w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat.

Pojęcie ekranu liczy sobie zaledwie nieco ponad sto lat — powstało wraz z kinem. Właśnie to medium, wraz z trochę młodszą telewizją, zaważyło na poważnej zmianie w naszej kulturze. Przez wieki u jej podstaw leżały racjonalne myślenie i abstrakcyjne idee. Ekran sprawił, że współcześnie kulturę raczej się przeżywa, niż się z nią obcuje. W kontakcie z przekazem audiowizualnym najważniejsze jest zmysłowe doświadczanie. Świat przedstawiony w książce rekonstruujemy myślą, na podstawie znaczeń słów — zaś za pośrednictwem ekranu zanurzamy się w fikcyjnej rzeczywistości bezpośrednio, za pomocą wzroku i słuchu.

Zwrot ku audiowizualności zauważyć można również w ewolucji komputerów. Jeszcze w latach osiemdziesiątych ich obsługa wymagała znajomości sztucznego języka operacyjnego, a na ekranie pojawiał się wyłącznie tekst. Przełomowym wynalazkiem była myszka — dzięki niej w korzystaniu z komputera zniknęła bariera komend tekstowych. Stworzenie pulpitu i obrazkowych reprezentacji programów komputerowych — ikon — jeszcze bardziej zbliżyło maszynę do zmysłowo doświadczanego świata.

Te przemiany dotyczyły interfejsu komputera, czyli zestawu narzędzi pozwalających na obsługę programów. Interfejs umożliwia komunikację z maszyną i pośredniczy w niej. Współcześni informatycy dążą do tego, aby stał się on niezauważalny — aby nasz kontakt z komputerem przypominał spotkanie z człowiekiem. Głosowe wydawanie komend urządzeniom czy ekrany dotykowe to rozwiązania, za którymi stoi chęć ukrycia interfejsu i zwiększenia intuicyjności w obsłudze.

Świat ekranu coraz silniej spaja się z rzeczywistością. Wszyscy stajemy się coraz bardziej uzależnieni od informacji — napędzane przez media pragnienie „bycia na bieżąco” sprawia, że nieustannie wpatrujemy się w interpretację świata wyświetlaną na ekranach. Być może jednak warto czasem zrezygnować ze sztucznej rzeczywistości ekranu w poszukiwaniu tego, co autentyczne?

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Ekran towarzyszą nam na każdym kroku: dostarczają wiadomości, wskazują właściwą drogę, pozwalają kontaktować się z innymi. Popularność ekranów sprawia, że otrzymujemy coraz więcej informacji. Część z nich na pewno ułatwia życie, wiele potęguje jednak szum informacyjny. Czy rzeczywiście musimy wiedzieć, gdzie znajdują się obecnie znajomi, kto z nich lubi „demotywatory” lub jaka temperatura panuje w lodówce?

Cele operacyjne

Uczestniczki i uczestnicy zajęć:

- rozumieją, że za sprawą zachodzących zmian technologicznych żyjemy w epoce tzw. „szumu informacyjnego”;

- dostrzegają relację pomiędzy zmianami technologicznymi a sposobem, w jaki komunikujemy się z urządzeniami;
- wiedzą, że zmiany technologiczne mają wpływ na sposób, w jaki komunikujemy się z innymi osobami;
- pamiętają, że nowoczesne technologie komunikacyjne to tylko narzędzia, które powinniśmy świadomie podporządkować własnym potrzebom i oczekiwaniom.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 10 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: **materiał pomocniczy**
„Wśród ekranów i interfejsów”

Podziel uczestniczki i uczestników zajęć na 5 grup. Każdy z zespołów poproś o rozwiązanie przydzielonego zadania.

2.

Czas: 25 min
Forma: dyskusja

Poproś poszczególne zespoły o zaprezentowanie wyników pracy. Zachęć pozostałe grupy do wygłaszania komentarzy i opinii.

Jako pytania pomocnicze rozważ:

1. w odniesieniu do grupy A

- Która z form oglądania filmu będzie sprzyjała docenieniu możliwie wielu aspektów artystycznych?
- Która z form będzie sprzyjała koncentracji na obcowaniu z filmem?
- Która z form będzie sprzyjała wspólnemu oglądaniu wraz ze znajomymi?
- Co tracimy, a co zyskujemy, oglądając film za pomocą danego medium?

w odniesieniu do grupy B

2.
 - Który ze sposobów korzystania z komputera będzie najbardziej intuicyjny?
 - Który ze sposobów korzystania z komputera będzie wymagał specjalistycznej wiedzy?
 - Która z form obsługi sprzyja pracy, a która rozrywce?
 - Jak, prawdopodobnie, będzie wyglądał system operacyjny komputera, którym możemy sterować wyłącznie za pomocą klawiatury?

3. w odniesieniu do grupy C

- Na jakie aspekty komunikacji będziemy zwracać uwagę, odbywając rozmowę we wskazany sposób?
- Czy każda z form sprawia, że równie łatwo będzie nam przekazać informację osobistą — bardzo smutną lub bardzo radosną?
- Która z form jest najwygodniejsza?

- Która z form pozwala zminimalizować prawdopodobieństwo nieporozumień?
- Skąd mogą wynikać nieporozumienia w komunikacji w przypadku poszczególnych form kontaktu?

w odniesieniu do grupy D

4.
 - Która z form obcowania z lekturą jest najbardziej wygodna?
 - Który sposób czytania najbardziej sprzyja skupieniu i koncentracji?
 - Która z form obcowania z książką jest najbardziej odpowiednia, jeśli przygotowujemy się z niej do sprawdzianu?

5. w odniesieniu do grupy E

- Który ze sposobów notowania jest najszybszy?
- Który ze sposobów notowania jest najbardziej praktyczny?
- Który ze sposobów notowania jest najwygodniejszy?
- Który ze sposobów notowania okazuje się najbardziej pomocny w czasie nauki materiału do sprawdzianu?

pytania adresowane do wszystkich zespołów

6.
 - Za każdym razem mamy przecież do czynienia z tym samym filmem, książką, osobą lub komputerem, więc co zmienia się w omówionych sytuacjach?
 - Czy nowe technologie zawsze okazują się lepsze od wcześniejszych rozwiązań? Na czym mogą polegać ich wady?

Zwróć uwagę uczestniczek i uczestników zajęć, że w każdej z omówionych sytuacji obcujemy z tym samym dziełem (film, książka), komputerem lub osobą. Tym, co ulega zmianie, jest interfejs, czyli wszystko to, co pośredniczy między nami a utworem, maszyną lub drugą osobą. Jego zmiana może mieć daleko idące konsekwencje. Może na przykład sprawić, że to, co wcześniej było trudne lub niemożliwe, staje się proste lub odwrotnie — staje się trudniejsze. Dobrym przykładem będzie e-book: dzięki przenośnym urządzeniom z łatwością zabierzemy ze sobą na wycieczkę całą bibliotekę książek, kłopotem okaże się jednak zaznaczanie interesujących nas fragmentów, a robienie notatek na marginesie będzie niemożliwe. Podobnie w przypadku ekranów dotykowych w tabletach zdecydowanie łatwiej będziemy mogli przeglądać zawartość internetu, lecz tworzenie własnych treści będzie nastroczało trudności.

3.

Czas: 10 min
Forma: dyskusja

Poproś uczestniczki i uczestników zajęć, aby wymienili możliwie wiele okoliczności, w których obcują z ekranami. Zachęć różne osoby do wymienienia wszystkich sytuacji w formie opowieści o swoim codziennym życiu, od rana do wieczora.

Jako pytania pomocnicze rozważ:

- Jakiego typu informacje pozyskujemy dzięki otaczającym nas ekranom?
- Czy wszystkie te informacje są nam rzeczywiście potrzebne?
- Z czego wynika tendencja do coraz to powszechniejszego posługiwania się ekranami w różnych przestrzeniach naszego życia?
- W jakich okolicznościach osoby uczestniczące w zajęciach doświadczyły poczucia przesyty informacji, które otrzymują z otaczających je ekranów?

- Lektura książki lub gazety sprzyja koncentracji i samodzielnej ocenie poznawanych informacji. Czy w podobny sposób odbieramy przekazy za pomocą ekranów? Jakiego nawyku wyrabia pozyskiwanie informacji wyłącznie z ekranów (telewizora, komputera, smartfona)?
- Jeśli ekrany nie ograniczają liczby informacji, które mogą zostać na nich zaprezentowane, jak ma to miejsce w przypadku papierowych gazet czy książek, to dlaczego większość artykułów w portalach internetowych jest coraz krótsza lub zastępowana krótkimi filmami video?

Zwróć uwagę uczestniczek i uczestników zajęć, że od czasu, kiedy ekrany wtargnęły w nasze życie za sprawą rozwoju telewizji w latach 50. i 60., stale zdobywają nowe „terytoria”. Rozwój komputerów, telefonów, nawigacji satelitarnych i tabletów sprawił, że ekrany towarzyszą nam na każdym kroku. Powszechność ekranów sprawia również, że zmienił się sposób, w jaki obcujemy nie tylko z komputerami i urządzeniami codziennego użytku, ale również książkami, filmami, muzyką oraz innymi ludźmi. Warto pamiętać, że dotykowe, coraz większe i ładniejsze ekrany nie sprawiają, że pralka, lodówka, laptop lub telefon okazały się bardziej pomocne w życiu. To tylko od nas zależy, w jaki sposób wykorzystamy nowe technologie i co będziemy potrafili dzięki nim osiągnąć.

Podsumowując zajęcia, zwróć szczególną uwagę uczestniczek i uczestników, że coraz bardziej intuicyjne interfejsy otaczających nas urządzeń sprawiają, że niejako przestajemy je zauważać. Dawniej, gdy komputer zajmował pokątną część biurka, częściej siadaliśmy do niego w konkretnym celu, aby coś napisać lub czegoś się dowiedzieć. Dziś nasze tablety i smartfony możemy zabrać ze sobą wszędzie — czy jednak rzeczywiście zawsze musimy mieć je „pod ręką”?

Podkreśl, że Twoim celem nie jest wartościowanie zachodzących zmian, a jedynie zachęcenie do refleksji, zastanowienia się nad tym, czy stosowane przez nas technologie są nam rzeczywiście potrzebne. Być może nie zawsze warto ulegać pokusie nowości, za to warto znaleźć czas również na to, by obcować z tradycyjnie wydaną książką, znajomymi w kawiarni lub filmem w kinie.

Ewaluacja

Czy uczestniczki i uczestnicy po przeprowadzeniu zajęć:

- dostrzegają konsekwencje zmiany interfejsu dla sposobu, w jaki obcujemy z innymi lub poznajemy nowe informacje?
- rozumieją, że funkcjonują w epoce „szumu informacyjnego” i potrafią przeciwdziałać jego negatywnym konsekwencjom?
- wiedzą, że rosnąca intuicyjność i ergonomiczność technologii służących komunikowaniu się z innymi nie oznacza, że rozwiązania te są czymś więcej niż tylko narzędziami, które powinniśmy stosować zależnie od potrzeb i okoliczności? (→ Rozważ realizację lekcji „[Medialny savoir-vivre](#)”.)
- potrafią dostrzec negatywne aspekty masowego upowszechnienia się ekranów w życiu codziennym i wiedzą, w jaki sposób można im przeciwdziałać?

Opcje dodatkowe

Zajęcia mogą zostać rozbudowane w punkcie 3. Podziel uczestniczki i uczestników zajęć na 5 grup. Każdy z zespołów poprosz o przygotowanie katalogu porad dla młodych osób, które uzależniły się od internetu. W jaki sposób można przekonać je do „odłączenia się” od sieci? Po upływie około 10 minut poprosz kolejne zespoły o zaprezentowanie wyników pracy.

MATERIAŁY

materiał pomocniczy „[Wśród ekranów i interfejsów](#)”

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Uzupełnij luki w poniższym tekście:

- szumu
- efektywnie
- informacji
- intuicyjna
- tekstu
- myszki
- komunikujemy
- interfejs
- komend
- obsługę
- dotykowego

Rozwój komputerów to nie tylko kwestia wzrostu ich mocy obliczeniowej lub postępująca miniaturyzacja. Równie istotnym przemianom podlega sam sposób, w jaki _____ [rozwiązanie: komunikujemy] się z komputerem. Na _____ [rozwiązanie: interfejs] składa się zarówno sposób, w jaki wprowadzamy dane do komputera, jak i postać, w jakiej otrzymujemy z niego informacje.

Interfejs komputerów uległ daleko idącym zmianom na przestrzeni ostatnich dekad. Jeszcze w latach 80. dane można było wprowadzać wyłącznie za pomocą klawiatury. Dlatego komputery komunikowały się z użytkownikiem jedynie za pomocą _____ [rozwiązanie: tekstu], a każde polecenie musieliśmy wprowadzać za pomocą specjalistycznych _____ [rozwiązanie: komend]. Znaczną zmianę wprowadziło wynalezienie _____ [rozwiązanie: myszki], która umożliwiła powstanie dobrze znanych ikon i okienek, co nie tylko poprawiło walory estetyczne, ale również uczyniło _____ [rozwiązanie: obsługę] komputerów bardziej intuicyjną. Pod koniec lat 90. obsługa komputera nie wymagała już przecież specjalistycznej wiedzy ani umiejętności.

Masowe rozpowszechnienie się ekranu _____ [rozwiązanie: dotykowego] po raz kolejny rewolucjonizuje sposób, w jaki kontaktujemy się z naszymi komputerami i urządzeniami mobilnymi. Ich obsługa staje się jeszcze bardziej _____ [rozwiązanie: intuicyjna]. Technologia ma jednak pewne ograniczenia. Ekran dotykowy sprzyja przeglądaniu zawartości internetu, jednak nie zawsze można pisać na nim równie _____ [rozwiązanie: efektywnie], jak za pomocą tradycyjnej klawiatury.

Powszechność ekranów sprawia, że każdego dnia otrzymujemy coraz więcej _____ [rozwiązanie: informacji]. Dotyczy to zarówno interesującej wiedzy i wiadomości o tym, co dzieje się na świecie, jak i informacji o naszych znajomych lub reklam. Nadmiar wiadomości, które otrzymujemy, określany jest mianem tzw. „_____ [rozwiązanie: szumu] informacyjnego”. Jedną z konsekwencji tego zjawiska jest konieczność wyrobienia sobie umiejętności wyodrębniania tych wiadomości, które rzeczywiście nas interesują, ze strumienia informacji niekoniecznie istotnych czy przydatnych.

SŁOWNICZEK

- **interfejs:** część systemu operacyjnego odpowiedzialna za komunikowanie się z użytkownikiem. Interakcja ta może odbywać się za pomocą tekstu i klawiatury, grafiki i kursora lub ruchów palca na ekranie – przetwarzane są sygnały użytkownika i maszyny.

CZYTELNIA

- Celiński Piotr, **Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu**, Fundacja na Rzecz Nauki Polskiej, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2010.
- Stasiowski Maciej, **Kultura 2.0 — Czarny ekran w dziczy luster**, [online], Dwutygodnik — Narodowy Instytut Audiowizualny [dostęp 26.03.2013], Dostępny w Internecie: <http://www.dwutygodnik.com/artukul/1578-kultura-20-czarny-ekran-w-dziczy-luster.html>.

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Michał Wysocki, konsultacja merytoryczna: Piotr Drzewiecki. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez [Fundację Nowoczesna Polska](#).

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](#).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/wsrod-ekranow-i-interfejsow/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Stowarzyszenia Autorów ZAIKS, Trust for Civil Society in Central and Eastern Europe, Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, IV poziom edukacyjny

Treści nauczania

Środki masowego przekazu. (zakres rozszerzony)

Informatyka, IV poziom edukacyjny

Cele kształcenia

I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania.

objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości.

rozwiązuje problemy korzystając z różnych systemów operacyjnych.

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych.