

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?

ZADANIA SPRAWDZAJĄCE

Zadanie 1.

Uzupełnij luki w poniższym tekście:

- komend
- komunikujemy
- myszki
- intuicyjna
- tekstu

- dotykowego
- obsługę
- szumu
- informacji
- interfejs
- efektywnie

Rozwój komputerów to nie tylko kwestia wzrostu ich mocy obliczeniowej lub postępująca miniaturyzacja. Równie istotnym przemianom podlega sam sposób, w jaki _____ się z komputerem. Na _____ 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 _____, a każde polecenie musieliśmy wprowadzać za pomocą specjalistycznych _____. Znaczną zmianę wprowadziło wynalezienie _____, która umożliwiła powstanie dobrze znanych ikon i okienek, co nie tylko poprawiło walory estetyczne, ale również uczyniło _____ komputerów bardziej intuicyjną. Pod koniec lat 90. obsługa komputera nie wymagała już przecież specjalistycznej wiedzy ani umiejętności.

Masowe rozpowszechnienie się ekranu _____ po raz kolejny rewolucjonizuje sposób, w jaki kontaktujemy się z naszymi komputerami i urządzeniami mobilnymi. Ich obsługa staje się jeszcze bardziej _____. Technologia ma jednak pewne ograniczenia. Ekrany dotykowe sprzyjają przeglądaniu zawartości internetu, jednak nie zawsze można pisać na nich równie _____, jak za pomocą tradycyjnej klawiatury.

Powszechność ekranów sprawia, że każdego dnia otrzymujemy coraz więcej _____. 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. „_____ 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.

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](https://creativecommons.org/licenses/by/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.