

Ernest Nowak

Twierdza tradycji, czyli gry komputerowe w szkole i potrzeba zmiany

Dużo mówi się teraz o wprowadzeniu zakazu używania smartfonów w szkole¹. Zakaz ten ma uzdrowić polską szkołę i sprawić, że dzieci, które mają dziś ogromny problem z koncentracją, staną się uważnymi i odpowiedzialnymi słuchaczami, zdolnymi wysiedzieć w szkolnych ławkach kilka godzin i niczym sprawni studenci samodzielnie notować w swoich kajetach prawdy objawione przez swoich preceptorów. Zasadnie sytuację tę sprowadzam do gorzkiej ironii – jak zwykle bowiem źródła problemu szuka się nie tam, gdzie rzeczywiście leży, ale tam, gdzie najłatwiej je dostrzec². Jeśli ktoś myśli, że odgórnie wprowadzony zakaz do wszystkich szkół w Polsce pomoże w procesie uczenia się i nauczania dzieci to jest, oczywiście, w błędzie. Szkoły są różne i uczniowie w naszym kraju są różni, więc mają różne potrzeby, a kolejne dyrektywy Ministerstwa nie naprawią sytuacji.

Cyfrowy warsztat pracy nauczyciela i jego niedostatki

Nauczyciele również powinni przy tej okazji zrobić rachunek sumienia i poprawić swoje technologiczne (i techniczne) warsztaty nauczycielskie. Hasło „powrotu do normalności”, rzucane przez wielu ludzi po pandemii, były niezwykle wygodne i chwytne, bo przecież edukacja w czasach *lockdownu* nie była „normalna”, a studenci i uczniowie narobili sobie tylko „zaległości”. Nie można uczyć się w domu, np. korzystając z podcastów czy ebooków – nawet przedmiotów czysto teoretycznych i całkowicie abstrakcyjnych – jak np. histo-

¹ N. Szostka, *Zakaz korzystania z telefonów w szkołach. Czy znikną z plecaków?*, tvn24.pl, <https://tvn24.pl/technologie/zakaz-korzystania-z-telefonow-w-szkolach-czy-znikna-z-plecakow-st8528454>, [dostęp: 29.06.2025].

² Kanał: GRUPA DGP INFOR, *Krzysztof M. Maj: dzieci uzależnione od smartfonów? lenistwo rodziców*, 1:00-3:00, <https://www.youtube.com/watch?v=wQW6jurtT1g>, [dostęp: 29.06.2025].

ria. Potrzebna jest do tego sala, jeden jedyny podręcznik i notatka podyktowana przez nauczyciela. Dlaczego mamy tak duży problem z samodzielnym dążeniem dzieci do uczenia się właśnie za pomocą cyfrowych narzędzi? Co złego jest w uczeniu się w domu przy ciekawej rundzie ulubionej gry strategicznej, dzięki której właśnie poznajemy historię starożytnego Rzymu i całego świata Śródziemnomorskiego?³

Świat zmienia się każdego dnia i nie można wciąż jak mantrę głosić potrzeby powrotu do tego co było⁴. Dobrze iść z duchem czasu i korzystać z nowych metod i środków dydaktycznych, jakie oferuje nam aparatura technologiczna. Dlaczego wielu nauczycieli wciąż uczy, korzystając wyłącznie z jednego podręcznika?⁵ Dlaczego nie zachęcają do samodzielnej lektury i poszukiwania? Dlaczego preferują wyłącznie metody wykładowe, które są – nie oszukując się – po prostu nudne?⁶ Może warto wyjść z ławki, zza szkolnego biurka i np. pograć z uczniami w coś, co naprawdę ich ciekawi?⁷ Taka lekcja ma dużo sensu i może być o wiele ciekawsza i przede wszystkim zapamiętana przez uczniów niż kolejne zajęcia z klasycznymi punktami i przepisywaniem tekstu z tablicy do zeszytu⁸.

³ To np. *Total War: Rome II*: Creative Assembly 2013.

⁴ E. Rojt, *Wszystko się musi zmienić... Zdanie z „Lamparta” Tomasiego di Lampedusy*, *kompromitacje.blogspot.com*, <https://kompromitacje.blogspot.com/2018/07/wszystko-sie-musi-zmienic.html>, [dostęp: 29.06.2025]. Hasło powrotu do tego, co stare i dobre, jest stare jak świat. Cały czas jako młody nauczyciel je słyszę. „Kiedyś to były czasy, a teraz to już nie ma”. Rodzice często odwołują się do tego schematu i zrzucają na karb „czasów” brak zainteresowań uczniów lub ich problemy z nauczaniem. Nie tędy droga.

⁵ Z. A. Kłakówna, *Jakoś i jakość. Subiektywna kronika wypadków przy reformowaniu szkoły (1989-2013)*, Kraków 2014, s. 57. Autorka w kontekście podręczników zaznacza, że: „[...] Trzeba się jednak upewnić, że nie trwamy przy czymś tylko z powodu siły przyzwyczajenia. Trzeba się oderwać od ustalonej wizji swego przedmiotu, spojrzeć kompleksowo na swoją szkołę i postawić zasadnicze pytanie o to, co naprawdę daje ona swoim uczniom – ludziom, którzy przepędzają z nami czas największej chłonności swego umysłu, czas, gdy możliwości ich rozwoju są ogromne w różnych obszarach – i ze świadomością, że czas ten bezpowrotnie mija, a możliwości się zamykają... zamykają!”. Dlatego właśnie dobrze pracować z młodymi umysłami na wielu różnych materiałach i nie ograniczać się tylko do jednego z nich, skoro do wyboru współcześnie mamy naprawdę bardzo wiele nie tylko podręczników, ale i stron internetowych, książek czy innych jeszcze źródeł, choćby właśnie gier komputerowych.

⁶ Por. I. Kazimierczyk, *Nuda szkolna i jej oblicze*, [w:] *Raporty z badań pedagogicznych*, pod red. K. Heland-Kurzak, K. Pardej, K. Szostakowskiej, Warszawa 2022, s. 99-106.

⁷ Por. K. Kotuła, *Gry cyfrowe a nauczanie języków obcych – próba podsumowania dwudziestu lat badań i nowe perspektywy*, „Applied Linguistics Papers” 2023, nr 27/3, s. 22-23.

⁸ Por. E. Nowak, (2024). *Projekt cyfrowy jako sposób na lekturę w szkole podstawowej*, „Dydaktyka Polonistyczna” 2024, nr 19(10), s. 87-88.

Dobrze byłoby też skończyć z absurdalnym podejściem nauczycieli do gier komputerowych. Trudno w to uwierzyć, ale wielu nauczycieli zupełnie serio podnosi postulat jakoby gry komputerowe wywoływały u uczniów agresję i skazywały młodych graczy na ścieżkę przestępczą⁹. Gry jako zjawisko bulwersują nauczycieli, ale problemu nie stanowią lektury pełne przemocy, zbrodni oraz przesłania, które sprowadzić można do hasła „po trupach do celu” – jak np. w *Hobbicie* Tolkiena czy *Balladynie* Słowackiego. Takie gry oczywiście szkodzą, ale tradycyjna lektura z tematyką agresji nie stanowi już żadnego problemu. Zamiast polecić młodzieży dobre gry komputerowe, które mogą ich czegoś nauczyć, łatwiej jest w całości je krytykować. Z przykrością należy stwierdzić, że nauczyciele nie posługują się językiem gier komputerowych, ponieważ go nie znają:

Gry są dziś w sposób niewątpliwy olbrzymem. Nadal jednak pozostają w cieniu, często opatrywane etykietką „niższej kultury masowej”. [...] Mogą i powinny pobudzać do refleksji, gdyż już wkrótce nieznaną formę języka, jakim przemawiają do nas gry, stanie się jedną z form analfabetyzmu [sic! – komentarz E. N.]¹⁰.

Obce jest im pojęcie edukacji immersyjnej, czyli takiej, do której dochodzi w trakcie np. grania – uczymy się w czasie wolnym, sami z siebie – i to też jest nauka. Jej wartość jest taka sama jak ta – w szkolnej ławce. Z zakresu historii prawie wszystkiego co umiem, nauczyłem się sam – dzięki ebookom, podcastom, artykułom umieszczonym w PDF-ach w sieci czy filmom edukacyjnym. Na studiach przecież nauka wygląda już znacznie inaczej i profesorowie nie są przekąźnikami wiedzy, a raczej tylko przewodnikami po jej bogatym świecie. Nie chodzi przecież o to, żeby prowadzący zajęcia dał uczniom jedną jedyną prawdę, a raczej o to, by dać narzędzia¹¹. Jak bardzo ważniejsza jest wiedza

⁹ P. Sroczyński, *Katecheta wobec gier komputerowych*, „Perspectiva. Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2006, nr 1, s. 152-156. Autor wskazuje, że 95% gier zawiera treści agresywne. Problem polega jednak na tym, że w innych tekstach kultury poziom agresji też jest wysoki. Niepokój metodologiczny budzi także dokładne określenie procentu gier, które zawierają przemoc. Czy obliczony tu procent dotyczyć ma wszystkich gier dostępnych na rynku? Wydaje się, że nie.

¹⁰ A. Pitrus, *Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audiowizualnej*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* pod red. A. Pitrusa, Kraków 2012, s. IX. Nie bez powodu Pitrus nazywa gry „awangardą” – rzeczywiście, w dużej mierze to one wytoczyły nowe sposoby rozumienia kultury i przyczyniły się do końca sztucznego różnicowania i dzielenia kultury na niską czy wysoką. Z dzisiejszej perspektywy podział ten nie ma żadnego znaczenia, ponieważ większość dobrze zrobionych i wykonanych gier może być dziełem sztuki (w sensie estetycznym jak i duchowym).

¹¹ Por. K. Pluta, *TIK w edukacji wczesnoszkolnej, czyli rola i możliwości wykorzystania wybranych narzędzi cyfrowych w uczeniu się dzieci klas młodszych*, „Kwartalnik Edukacyjny” 2021, nr 1-2(104-105), s. 37-39.

o tym, gdzie szukać informacji, z czego korzystać i jak to robić od tej jednostkowej, raptem tylko przyczynkowej?

Każdy z nas powinien zastanowić się nad naszymi lekcjami i ich charakterem. Moim postulatem jest przede wszystkim to, abyśmy nie bali się iść do przodu, z duchem czasu i nie zamykali w twierdzy jaką jest tradycja¹². To, że ktoś inny tak robi, nie znaczy przecież, że i my musimy tak robić. Zachęcam do doskonalenia warsztatu metodycznego i próbowania edukacji immersyjnej – samodzielnie i razem z uczniami. To wspaniała przygoda kierować rzymskimi legionami, zwiedzać norские ruiny, spotykać rycerzy bez głowy czy ratować upadające królestwa¹³. Na to wszystko powinno być też miejsce w szkole. No właśnie. Dlaczego więc go nie ma?

Twierdza uprzedzeń, czyli dlaczego gier nie może być w szkole

W polskiej rzeczywistości szkolnej obowiązuje jedna, odgórnie ustalona i narzucona wszystkim nauczycielom i uczniom lista lektur¹⁴. Idea ta budzi (słuszny) niepokój wielu ludzi, gdyż rzeczywistość wiara w istnienie jakiegoś jednolitego i spójnego kanonu jest nierealistyczna, tak jak nierealistyczne jest „obiektywne” nauczanie historii. Uparcie jednak ciągle podnosi się te postulaty i ciągle próbuje je realizować. Oczywiście rzeczą jest, że obiektywizm na lekcjach nie istnieje, co uwidacznia się już choćby w samym doborze lektur czy postaci

¹² Doskonale przedstawia to sytuacja z jednego z dowcipów, który tu przytoczę: Mamo, dlaczego ucinasz górę i dół mięsa na pieczeń? – zapytała raz córka. Bo tak robiła babcia – odparła mama. Babciu, czemu tak robiłaś? – drąży dalej dziewczę. Bo tak nauczyła mnie moja mama. A prababcia, zapytana o powód obcinania mięsa na pieczeń, przypomniała sobie: A, bo miałam taką małą brytfannę, Smsznieba.pl: *Mamo, dlaczego ucinasz górę i dół mięsa na pieczeń? – zapytała raz córka*, <https://www.smsznieba.pl/aplikacja-mobilna-sms-z-nieba/dowcip-odksiedza/item/4318-mamo-dlaczego-ucinasz-gore-i-dol-miesa-na-pieczen-zapytala-raz-corka>, [dostęp: 29.06.2025]. Powtarzanie tych samych schematów i rutyn nie ma większego sensu, jeśli jest oderwane od refleksji, a to w edukacji jedna z najważniejszych rzeczy.

¹³ Zob. szerzej: E. Nowak, *Aksjologia świata przedstawionego w grze Skyrim*, [w:] *Człowiek a historia. Ludzie i wydarzenia*, pod red. B. Cecoty, P. Jasińskiego, A. Sędereckiej, Piotrków Trybunalski 2022, t. VIII, s. 234-237. W artykule niniejszym przedstawiam korzyści grania z perspektywy pedagogiki.

¹⁴ Por. W. Woch, *Język polski w szkole bez kanonu*, „Dydaktyka Polonistyczna” 2024, nr 10(19), s. 48-49. Autorka pisze, że „Tekst literacki nie spełnia tych zadań, kiedy staje się zamkniętym w kanonie punktem, koniecznym do zrealizowania podczas lekcji języka polskiego”. Są to słowa oddające istotę błędnego podejścia do lektur, ponieważ taki „jednostkowy punkt” z historii literatury niczego uczniowi o kulturze w (minionej) epoce nie powie, ponieważ uczeń nie będzie miał go do czego odnieść. A już na pewno nie odniesienie go do współczesności, której na lekcjach w szkole praktycznie nie ma.

historycznych, o których mamy mówić. To kolejny zarzut, który wypadaloby podnieść przeciwko fasadowości w polskiej szkole. Tak jak i konstrukcji tej listy lektur.

Postulatem jest przede wszystkim to, abyśmy nie bali się iść do przodu, z duchem czasu i nie zamykali w twierdzy jaką jest tradycja. To, że ktoś inny tak robi, nie znaczy przecież, że i my musimy tak robić. Zachęcam do doskonalenia warsztatu metodycznego i próbowania edukacji immersyjnej – samodzielnie i razem z uczniami. To wspaniała przygoda kierować rzymskimi legionami, zwiedzać norские ruiny, spotykać rycerzy bez głowy czy ratować upadające królestwa. Na to wszystko powinno być też miejsce w szkole.

Smutne i przerażające jest to, że znajduje się na niej wyłącznie literatura i to jeszcze tradycyjnie dzielona na epikę, lirykę i dramat. Brakuje tu gier komputerowych, komiksów, książek obrazkowych, innych dzieł sztuki, np. plastycznych, a także książek narracyjnych, w których czytelnik dokonuje wyboru (tzw. książki-gry paragrafowe). Nie ma tych wszystkich składników, które razem tworzą obraz kultury współczesnej. Nie ma, bo i po co? Współczesność w polskiej szkole jest szeroko pomijana, praktycznie nieobecna¹⁵. Próba ratowania tej sytuacji było – słuszne w mniemaniu autora – wprowadzenie nowego przedmiotu szkolnego, czyli historii i terażniejszości. Niestety, przedmiot został zlikwidowany i od nowego roku szkolnego nie będzie już obecny w szkole¹⁶.

¹⁵ S. Bortnowski, *Konteksty dzieła literackiego. Inspiracje metodyczne dla nauczycieli szkół średnich*, Warszawa 1991, s. 20 i 238-239.

¹⁶ Kanał: Wydawnictwo Biały Kruk, *Dlaczego HiT został zbanowany? Prof. Roszkowski ujawnia*, www.youtube.com/shorts/NAdfsy6YJhA?embeds_referring_uri=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2Fsearch%3Fclient%3Dopera%26q%3Droszkowski%2Bhit%26sourceid%3Dopera%26ie%3DUTF-8%26oe%3DUTF-8&source_ve_path=MjM4NTE, [dostęp: 29.06.2025]. Emanacją tego, jak wygląda debata nad stanem edukacji o współczesności, stała się sprawa podręcznika autorstwa Wojciecha Roszkowskiego. Poziom hejtu, jaki dotknął podręcznik, był niesłychanie duży, a ostatecznie i tak był on raczej traktowany jako pomoc, a nie podstawa w nauczaniu. W większości szkół nawet go nie używano. Z drugiej strony, rzeczywiście ma on bardziej charakter eseistyczny, a więc mocno subiektywny. Po raz kolejny podniosę jednak tę kwestię: w naukach humanistycznych nic nie jest „czysto” obiektywne, bo nawet dobór treści nauczania stanowi sam w sobie swego rodzaju narrację. Zob. szerzej: M. Pędziwiatr, *Dewelopedia. Rodzaje narracji w grach komputerowych*, ukw.edu.pl, <https://>

Obowiazywał tylko dwa lata, a to za krótko, by odwrócić niekorzystny trend w edukacji. Uczniowie więcej wiedzą i pamiętają z epoki starożytnej czy średnio-wieczna niż z epoki, w której obecnie żyją [sic!]. Dobitnym tego świadectwem jest to, że na liście lektur nie znajduje się żadna gra komputerowa, tak jakby kompletnie nie miały one żadnego znaczenia, a uczniowie preferowali wyłącznie literaturę. Niestety, lista narzucana jest przez ministerialnych urzędników, a nie przez nauczycieli praktyków, którzy mogliby zupełnie inaczej skonstruować swoje lekcje języka polskiego czy historii.

Poloniści na ogół są źle nastawieni do gier komputerowych, sami nie grają i nie znają rynku gier wideo. W związku z tym nie rozmawiają o nich z uczniami, którzy z kolei znają je znacznie lepiej niż lektury, poznawane przez nich najczęściej w formie brykowych streszczeń lub krótkich omówień na YouTube. Problem nieczytania lektur to jeszcze inne niepokojące zjawisko, o którym też wiele można powiedzieć. Próba poprawy tego stanu rzeczy mogłaby być aktualizacja listy lektur i niesprowadzanie jej wyłącznie do kursu z historii literatury.

Krzysztof Koc zwraca uwagę, że współczesność jest „niechciana” na lekcjach polskiego¹⁷. Łatwiej jest bowiem nauczycielom mówić np. o romantyzmie, o którym mówią od kilku czy kilkudziesięciu nawet lat, niż poruszać złożoną i na ogół mocno kontrowersyjną tematykę współczesności. Z drugiej strony, wielu uczniów ma swoje osobiste zainteresowania, co pięknie można by było wykorzystać, zwłaszcza na lekcjach języka polskiego. Warto przypomnieć, że „język polski” pojawia się też w przestrzeni cyfrowej, również w grach komputerowych, które posiadają własną strukturę, narrację, układ dialogów i tekstów, książki, które można czytać w grze czy opisy przedmiotów i miejsc. Uczniowie, mimo iż sporo grają, zapytani o próbę charakterystyki gier komputerowych mieliby z tym zadaniem nie lada problem, ponieważ w wielu przypadkach usłyszeliby takie pytanie po raz pierwszy w życiu. W szkole nie omawia się tych tematów i w żadnych wypadku gry nie są „olbrzymem”, nawiązując do wcześniej przywołanej książki pod redakcją Andrzeja Pitrusa. W polskiej szkole gry pozostają za teatralną kurtyną – więcej miejsca jest w niej na teatr, a nawet na operę niż na gry komputerowe czy inne zjawiska współczesności, jak choćby komiksy.

www.ukw.edu.pl/jednostka/knt-gamedec/archiwum/74111/dewelopedia-rodzaje-narracji-w-grach, [dostęp: 30.06.2025] oraz kanał: K. M. Maj, *Obiektywizm nie istnieje*, Dla każdego coś przykrego #57, Youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=KeLOmAvr5tU>, 00:00-01:35, [dostęp: 30.06.2025].

¹⁷ K. Koc, *Współczesność „źle obecna” w szkole podstawowej, czyli o kryzysie edukacji humanistycznej*, „Studia ad Didacticam Litterarum Polonarum et Linguage Polonae Partinentia” 2019, nr 285, s. 125. Eadem, *Edukacja polonistyczna w czasach zarazy*, „Paidia i Literatura” 2020, nr 2, s. 15.

Warto zaznaczyć, że nauczyciele języka polskiego nie mieliby też w kwestii współczesności zbyt wiele do powiedzenia. Wielu z nich nie gra w gry, nie czyta komiksów (ani innych książek – sic!), nie chodzi do muzeów ani nawet do kina, co nie czyni z nich zbyt interesujących rozmówców. Wielu nauczycieli, niestety, powtarza to, czego nauczyło się na studiach polonistycznych 20 czy 30 lat temu, bez żadnej aktualizacji swojej wiedzy. A humanistyka zmienia się każdego dnia i dobrze docierać do nowych propozycji interpretacji, narracji czy założeń metodologicznych (i metodycznych). Niestety, w tej kwestii nauczyciele też na ogół pozostają tradycyjni – dominuje u nich założenie kultury postfiguratywnej, w której to wyłącznie starsi uczą młodszych, a sami nie mogą nauczyć się niczego ciekawego od nich. To absurdalne założenie, które nie pomaga ani nauczycielom, ani uczniom, a polską szkołę zamienia w skansen, w którym czas się zatrzymał¹⁸.

Nie bez powodu często nasz system edukacyjny porównywany jest do XIX-wiecznej pruskiej szkoły, której celem była indoktrynacja „szkolonego” obywatela i przekonanie go, że słusznie będzie później służył państwu w wojsku. Z punktu widzenia współczesności model ten kompletnie się nie sprawdza, ponieważ nauczyciel od chwili powstania Internetu przestał być jedynym źródłem wiedzy. Wielu nauczycieli o tym zapomina, dalej prowadząc nauczanie encyklopedystyczne, polegające na tym, aby przekazać jak największą ilość informacji, a potem odpytać z tego młodzież¹⁹. Zapomina się o tym, że istnieje wyszukiwarka internetowa, która w ułamek sekundy przyniesie nam

¹⁸ M. Pasterski, A.M. Gąsior, *13 błędów polskiego systemu edukacyjnego*, michalpasterski.pl, <https://michalpasterski.pl/2014/04/13-bledow-polskiego-systemu-edukacji/>, [dostęp: 29.06.2025]. Autorzy wskazują, że: „Dzieci bardzo szybko się uczą, że ich głównym celem jest zdobywanie dobrych ocen, a nie uczenie się i poznawanie świata. Rywalizują ze swoimi rówieśnikami i na podstawie ocen porównują się do nich. Ci, którzy dostają gorsze oceny, czują się gorsi od innych, co bardzo negatywnie wpływa na ich poczucie własnej wartości i motywację”. Taki system szybko zabija ciekawość świata i wywołuje u dzieci niechęć do przyjmowania wiedzy szkolnej. O ile w IV klasie dzieci są jeszcze bardzo ciekawe świata i jego złożonej struktury, o tyle w VIII klasie wielu z nich bazuje na słynnej zasadzie „zakuć – zdać – zapomnieć”. W takiej szkole nie może być miejsca dla nauki dla samego siebie lub twórczego i pięknego odkrywania świata.

¹⁹ S. Bortnowski, *Konteksty dzieła literackiego...*, s. 23-24. Autor pisze następująco: „Jak pracować z nowym programem na lekcjach? Pogodzić się z tym, że nie wyczerpiemy tematu. Zatem nie historia filozofii, ale kilka wybranych nazwisk, fragmentów dzieł bądź cytatów, bardzo mało terminów. Nie historia sztuki, ale kilka reprodukcji malarskich wybranego twórcy. Nie historia muzyki, ale kilka nagrań utworów muzycznych, nie historia odkryć naukowych w humanistyce i bilans interpretacyjny utworu, lecz kilka wybranych, bardzo krótkich sądów o pisarzu, o jego dziele” (s. 23). Istota dobrego nauczania tkwi zatem w prostocie i doborze, a nie szczegółowym analizowaniu wszystkiego, co podaje podręcznik.

odpowieź na niemalże każde pytanie. Nauczyciel czy ekspert w starciu ze sztuczną inteligencją w końcu polegnie, ponieważ jako ludzie nie jesteśmy w stanie generować i przechowywać nieskończenie wiele informacji, tym bardziej szczegółów, a sztuczna inteligencja tak właśnie robi. Nie chodzi więc wyłącznie o naukę informacji i szczegółów, a raczej o jej sedno, czyli naukę umiejętności, sposobów szukania informacji i przede wszystkim ich właściwego i celowego wykorzystania.

Cyfrowa aksjologia, czyli dlaczego warto coś zmienić

Dlaczego w ogóle warto zajmować się tym tematem? Diagnoza, która wylania się z tego artykułu jest dość mocno krytyczna dla szkoły. Słusznie, ponieważ polska szkoła nie przystaje do współczesności i wcześniej czy później zmiany będą musiały się i tu wydarzyć. Dopóki jednak większość nauczycieli godzi się na taką szkołę i nie chce zmian, dopóty one nie nastąpią same. Wiara w kolejną, wielką odgórną reformę, która uzdrowi wszystkie problemy szkoły jest fantazmatem niemożliwym do spełnienia. Szkoła, jeśli w ogóle może się zmienić, to tylko oddolnie, samorządowo. Jednak warunkiem *sine qua non* jest zaakceptowanie współczesności i chęć dialogu z nią, a nie zamknięcie się w twierdzy zwanej historią literatury i uczenie o niej dokładnie tak, jak jeszcze w minionym ustroju. Demokratyzacja społeczeństwa, rozwój mass mediów i powstanie całkowicie nowego typu kultury cyfrowej na tyle zrewolucjonizowały nasze życie, że również i szkoła powinna się zmienić. A jednak z jakichś przyczyn nie chce tego zrobić. Szkoła „zapęłiła się” w rutynie i z sobie tylko wiadomych przyczyn nie chce przestać jej uparcie bronić. Stanisław Bortnowski zadaje słuszne pytanie:

Czy będzie inaczej? Wątpię, gdyż bezwład metodyczny jest silniejszy od dobrej woli polonistycznej, stąd przestępstwa przeciwko kształceniu mowy uczniowskiej mają cechy przestępstw ustawicznych. Z tego powodu proszę o przedrukowanie tego felietonu w 2025 roku. Będzie na pewno aktualny!²⁰

Gdyby te słowa odnieść do całej szkoły, również byłyby one aktualne. Bortnowski wspomina o języku polskim i o problemach z jego nauczaniem. Trzydzieści lat później słowa te są w pełni zgodne z rzeczywistością, a można nawet powiedzieć, że problemów jest znacznie więcej niż tylko te, o których wspomina autor. To zaledwie niewielki ich wycinek, który jednak pokazuje

²⁰ S. Bortnowski, *Półśłówka, półzdania...*, [w:] *Kompetencje szkolnego polonisty. Szkice i artykuły z metodyki z lat 1994-1996* pod red. B. Chrzastowskiej, Warszawa 1997, s. 205.

ważną dla nauczycieli rzecz, czyli powinność, jaką jest doskonalenie metodyki pracy. Również tej cyfrowej, do której stale się tu odnoszę.

A dlaczego jest to tak ważne? Zaakceptowanie współczesności, włączenie gier do podstawy programowej i dialog z nowymi zjawiskami w popkulturze mogłyby przynieść poprawę funkcjonowania całej szkolnej społeczności. Przede wszystkim bowiem idzie o to, aby uczeń umiał żyć w czasie i przestrzeni, która go otacza – a więc – o zgrozo! – współczesności właśnie. Nie może być tak, że jest ona omawiana „jeśli zdążymy” albo „wcale”. Doszliśmy już do tak absurdałnej sytuacji, w której historię starożytnego Egiptu omawia się z uczniami kilka razy w ich cyklu nauczania, zaś historii współczesnej często na lekcjach w szkole średniej w ogóle nie ma. Komu taka sytuacja ma służyć?

Oby szkoła nie była taka, jak pisze Mikołaj Marcela:

Bierne siedzenie w ławce i słuchanie nauczyciela, bezwolne wykonywanie ciężkiej i często pozbawionej sensu pracy, brak regulacji czasu pracy i nauki, co skutkuje wielogodzinnym odrabianiem zadań przez uczniów w domu. Ponadto niemożność wypowiedzenia relacji nauczyciel – uczeń przez drugiego. Wielu krytyków (także ja) dostrzegało od zawsze w filmach o zombie przede wszystkim makabryczną metaforę relacji pracodawca – pracownik, która w skrajnej formie przyjmuje postać relacji pan – niewolnik. Być może jednak z dzisiejszej perspektywy należałoby na nią spojrzeć jako na zainspirowaną władzą sprawowaną przez nauczyciela nad uczniem? [podkreślenie – E. N.]²¹.

Trzeba zaangażowania i otwartej postawy przede wszystkim jej pracowników. Mityczna idea powrotu do „starych, lepszych czasów” nie może być jedyną słuszną i uprawianą przez pedagogów w praktyce zawodowej. Przeciwnie zdanie ma Aleksander Nalaskowski, który właśnie w tym dostrzega rozwiązanie naszych problemów edukacyjnych:

[...] Powrót do tego, „co już było”, może okazać się istotnym działaniem nowatorskim. Odtworzenie zaniechanych tendencji może być w celach i skutkach niezwykle płodne. Przyjmując odpowiednie proporcje porównania, wystarczy wspomnieć, jak wielkim odkryciem była u początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku kuchnia polska, „polskie jadlo” czy „chłopska gastronomia”. Do łask wrócił smalec, pierogi i żur. A przecież żaden z tych specjałów nie był sam w sobie nowy. Ale jako pewna tendencja była to reakcja na pojawiające się gęsto restauracje chińskie, hinduskie czy włoskie²².

Interesujące w tym kontekście jest przywołanie przykładów z gastronomii. W mojej jednak ocenie nie da się ich przenieść ani porównać z edukacją, która potrzebuje pilnych i głębokich zmian. Takich, które służyłyby całej wspólnocie składającej się ze wszystkich pracowników szkoły, dzieci i ich rodziców. Nie

²¹ M. Marcela, *Selekcje. Jak szkoła niszczy ludzi, społeczeństwa i świat*, Kraków 2021, s. 38 [ebook]

²² A. Nalaskowski, *Szkoły jednopłciowe – powrót do intymności kształcenia*, „Pedagogika Christiana” 2013, nr 1(31), s. 176.

może być ona traktowana jako „więzienie” czy też „przechowalnia dzieci” ani tym bardziej jako jej pruski model z wszystkowiedzącym nauczycielem prowadzącym jednostajnym głosem monolog. To już dawno się zdezaktualizowało i potrzebujemy nowych metod pracy, nowych środków dydaktycznych i nowego stylu bycia nauczycieli, którzy mogą – i powinni – uczyć się również od swoich uczniów. Dzieci naprawdę dużo wiedzą i często potrafią nas swoją wiedzą zadziwić i szczerze zainteresować. Czemu tego nie wykorzystać i nie zrobić ze szkoły „fajnego” miejsca z ludzką twarzą nauczyciela, w którym przebywanie będzie dla dzieci otwartą i angażującą przygodą?²³

Ernest Nowak ukończył studia licencjackie z historii, specjalność nauczycielska; jest również magistrem filologii polskiej. Pracuje jako nauczyciel historii oraz języka polskiego w szkole specjalnej (Szkoła Specjalna Podstawowa „Akademia Życia”). Jest groznawcą, antropologiem i aksjologiem kultury popularnej, członkiem Polskiego Towarzystwa Gier Komputerowych i Polskiego Towarzystwa Pedagogicznego. Interesuje się wybranymi elementami arteterapii w pracy z dzieckiem, kreatywnymi metodami pracy na historii oraz twórczością profesora Andrzeja Nowaka.

²³ D. Sterna, *Nauczyciel towarzyszem ucznia w uczeniu się*, edunews.pl, <https://www.edunews.pl/system-edukacji/nauczyciele/4864-nauczyciel-towarzyszem-ucznia-w-uczeniu-sie>, [dostęp: 30.06.2025].