

MONIKA KACZMAREK-ŚLIWIŃSKA

Politechnika Koszalińska

MOŻLIWOŚCI EDUKACYJNE INSTRUMENTÓW NOWYCH MEDIÓW NA PRZYKŁADZIE LIP DUB'A

ABSTRACT. Kaczmarek-Śliwińska Monika, *Możliwości edukacyjne instrumentów nowych mediów na przykładzie lip dub'a* [Educational Advantages of New Media – Lip Dub]. *Studia Edukacyjne* nr 23, 2012, Poznań 2012, pp. 249-265. Adam Mickiewicz University Press. ISBN 978-83-232-2520-1. ISSN 1233-6688

New technologies are inevitable in our life. Despite earlier worries concerning the negative impact of ICT on social bonds, it has turned out that they can be positively used to create values and synergy effects. This raises the question concerning the role of a modern school in an ICT era. Is it still in the traditional media era or does it try to create and maintain social relations with young people? The role of school in the ICT era may influence all the actors involved – teachers, students and their parents. This seems to be a challenge for the paradigm of media education. From this perspective the article presents the potential educational value of one of new media instruments – a lip dub.

Key words: new media, lip dub, adolescents, project

Wprowadzenie

Nowe technologie stały się już nieodłączną częścią naszego życia. Mimo początkowych obaw, że zniszczą więzi społeczne i spowodują falę agresji, okazało się, że możliwe jest ich wykorzystanie w celach pozytywnych, tworzenia wartości i efektów synergicznych. Stanisław Juszczyk zauważa, że

zmiany technologiczne nie determinują zmian w życiu społecznym – to raczej technologia dostosowuje się do struktur i konwencji społecznych. Dlatego, miast alienować, (...) sieć raczej stymuluje aktywność komunikacyjną – internauci czytają, dyskutują i włączają się do aktywności społecznych częściej, niż ludzie niekorzystający z sieci¹.

Warto więc zadać pytania: gdzie w tej nowej przestrzeni jest szkoła? czy pozostała w świecie starych mediów, czy stara się nadać, aby utrzy-

¹ S. Juszczyk, *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej*, <http://www.up.krakow.pl/kttime/symp2011/referaty2011/juszczyk.pdf>, [dostęp: 21.11.2012].

mać relacje z młodymi ludźmi? jakie są możliwości wykorzystania nowych mediów w procesie edukacji? czy warto z nich korzystać?

Ted Tapscott rozważając te kwestie, wskazał, iż młodzi ludzie

wymuszają wprowadzenie zmian w systemie nauczania i przekształcenie metod pedagogicznych skoncentrowanych na nauczycielu i opartych na wydawaniu poleceń w model, który w centrum uwagi stawia ucznia i opiera się na współpracy².

Oznaczałoby to znaczącą zmianę dla wszystkich zainteresowanych, dla ucznia – partnerskie traktowanie, dla nauczyciela – odejście od roli mentora przekazującego wiedzę do mentora-partnera wskazującego możliwości i pomagającego poszukiwać odpowiedzi, zaś dla wszystkich stron (uczniowie, nauczyciele, dyrekcja, rodzice i in.) – komunikowanie się i współpracę opartą na dialogu.

W związku z powyższym zasadne staje się rozważenie możliwości wykorzystania nowych mediów w edukacji w paradygmacie pedagogiki medialnej, jako zajmującej się „całokształtem spraw związanych z oddziaływaniem mediów w procesach wychowawczych, dydaktycznych i opiekuńczych”³. Co istotne, zasadne są działania zaproponowane przez Kazimierza Wentę, a polegające na potrzebie „prowadzenia badań nad kształtowaniem całej osobowości człowieka, czyli zarówno sfery intelektualno-sprawnościowej, jak i emocjonalno-motywacyjnej”⁴. Dlatego, zastanawiając się nad możliwością wykorzystania jednego z instrumentów funkcjonujących w nowych mediach – lip dub’a, wskazywane będą obszary dotyczące możliwości kształcenia, ale także wychowania, zarówno w zakresie edukacji formalnej, jak i nieformalnej czy akcydentalnej.

Środowisko nowych mediów a aktywność ich użytkowników

Mówiąc o aktywności użytkowników w tak zwanych nowych mediach, należy odnieść się do tego pojęcia. Termin *nowe media* pojawił się już w latach 60. XX wieku i przez kolejne pokolenia definiowany jest poprzez system cech przypisywanych systemowi medialnemu. W związku z tym, że zmienia się technologia i rozwija technika, poza cechami zmienia się także instrumentarium owego systemu. W literaturze tematu za pierw-

² D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010, s. 52.

³ K. Wenta, *Manipulacja we wzorcu osobowym obywatela*, [w:] *Pedagogika medialna*, red. B. Siemieniecki, Warszawa 2008, s. 153.

⁴ Tamże.

sze nowe media uważane było kino⁵, później drukarki czy magnetowidy⁶, obecnie zaś przez nowe media rozumie się Internet i telefonię komórkową. Z punktu widzenia omawianego tematu, istotne będzie, iż w przestrzeni nowych mediów realne stało się pojawienie obszaru określanego jako media społeczne (*social media*), związane z możliwością większej aktywności użytkowników.

Według Connie M. White, „social media są formą komunikacji elektronicznej realizowaną w przestrzeni społeczności tworzących się w celu dzielenia informacjami, ideami, wiadomościami osobistymi i inną treścią”⁷, a Lon Safko i David K. Brake podkreślają znaczącą rolę komunikowania opartego na dialogu: „social media odnoszą się do aktywności, praktyk i zachowań społeczności, które spotykają się online, aby wymieniać informacjami, wiedzą i opiniami za pomocą mediów umożliwiających dialog”⁸.

W praktyce oznacza to, iż użytkownicy nowych mediów mają możliwość uzupełnienia swojej dotychczasowej roli – roli odbiorcy mediów – o rolę nadawcy, często związaną z faktem bycia tak zwanym kreatorem treści. Badania realizowane na grupach młodych ludzi, ale także na populacjach obejmujących szeroki zakres wieku, pokazują, iż możliwość tworzenia zasobów sieci często pozostaje w sferze jedynie potencjału. Badania Forrester Research, Inc. (dot. II kwartału 2010 r.), przeprowadzone w 13 krajach, pozwoliły na wyodrębnienie siedmiu typów internautów, których profil związany jest ze stopniem aktywności i kreacji treści w Internecie. Grupa określona jako Kreatorzy, czyli pisząca blogi, tworząca swoje strony internetowe, tworząca w nim treści audio i wideo itp., stanowiła 23% użytkowników Internetu.

Analizując grupę młodych ludzi jako potencjalnych kreatorów treści internetowych, nie sposób pominąć fakty związane z ich uczestnictwem w przestrzeni online. Okazuje się, że z Internetu korzysta aż 93% osób w wieku 16-24 lat⁹, a pierwszy kontakt z komputerem zaczyna się bardzo wcześnie, nawet już w wieku 3 lat. Według deklaracji rodziców, aż poło-

⁵ L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s. 121-123.

⁶ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006; J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbullying*, Kraków 2012, s. 16.

⁷ C.M. White, *Social Media, Crisis Communication, and Emergency Management. Leveraging Web 2.0 Technologies*, Boca Raton – London – New York 2012, s. 9.

⁸ L. Safko i D.K. Brake za media umożliwiające dialog uznali aplikacje internetowe, które pozwalają na tworzenie i łatwą transmisję treści w formie tekstów, obrazów, plików wideo i audio – za: L. Safko, D.K. Brake, *The social media bible: tactics, tools and strategies for business success*, New Jersey 2009, s. 6.

⁹ D. Batorski, *Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych*, [w:] *Diagnoza społeczna 2011. Warunki i jakość życia Polaków. Raport*, red. J. Czapiński, T. Panek, Warszawa 2011, s. 307.

wa pięciolatek korzysta z komputera¹⁰, co może wskazywać, iż staje się on naturalną przestrzenią medialną. Taki stan rzeczy może być związany z tym, że obecne kilkulatki wychowywane są przez pokolenie, które dorastało w otoczeniu komputerów, często także podłączonych do Internetu. Ku takiej tezie skłania się także kanadyjski pedagog David Truss, który stwierdza:

Dla rodziców technologia jest dodatkiem, użytecznym gadżetem, który w pewnym momencie pojawił się w życiu. Dla naszych dzieci jest to naturalne środowisko, w którym wyrosły. Tak samo jak dla ryby woda, tak dla naszych dzieci technologia jest niewidzialna¹¹,

a Stanisław Bortnowski opisując znaczenie Sieci dla młodych ludzi, pisze: „sieć to krwioobieg młodych”¹². Anna Słysz i Beata Arcimowicz korzystanie przez dzieci i młodzież z Internetu postrzegają w kontekście możliwości wystąpienia czynników inicjujących zmiany dotyczące przede wszystkim relacji jednostki z otoczeniem. Określają je jako¹³: uczenie się umiejętności społecznych, interpersonalne uczenie się, dostarczanie doświadczeń korektywnych, naśladowanie, poczucie podobieństwa, spójność grupy, poszerzanie świadomości (wzgląd poznawczy), dostarczenie wiedzy i informacji, odreagowanie emocjonalne, wzbudzanie nadziei.

W kontekście szkoły i obecności w niej nowych mediów Zbigniew Osiński zauważa, iż:

jednym z ważniejszych wyzwań dla edukacji staje się fakt, iż współcześnie uczniowie nie wyobrażają sobie życia bez Internetu. (...) W związku z tym szkoła, która nie wspiera działalności dydaktyczno-wychowawczej na zasobach i usługach internetowych, staje się w oczach młodych ludzi prymitywnym skansenem, niemającym niczego ciekawego do zaoferowania¹⁴.

Wyniki zawarte w *Diagnozie społecznej 2011* pokazały także, iż częstość posiadania komputerów i Internet jest znacznie wyższa w gospodarstwach, w których są dzieci, a sytuacja nieposiadania w domu komputera dotyczy jedynie kilku procent dzieci¹⁵.

W grupie amerykańskiej młodzieży do lat 18. odsetek osób aktywnych w przestrzeni nowych mediów oscyluje około 40%¹⁶, a co interesujące –

¹⁰ Tamże, s. 324.

¹¹ P. Stasiak, *Jak wychowywać dzieci (w sieci)*, „Polityka” nr 22 z 2012, s. 90-91.

¹² S. Bortnowski, *Czy naprawdę nowa metodyka?* Kwartalnik Edukacyjny, 2011, nr 66, s. 53.

¹³ Szerzej: A. Słysz, B. Arcimowicz, *Przyjaciele w internecie*, Gdańsk 2009, s. 60-67.

¹⁴ Z. Osiński, *Nowe wyzwania edukacyjne – nowe metody kształcenia w edukacji humanistycznej*, Kwartalnik Edukacyjny, 2011, nr 66, s. 5-6.

¹⁵ D. Batorski, *Korzystanie z technologii*, s. 324.

¹⁶ A. Lenhart, M. Madden, A. Macgill, *Teens and Social Media*, Pew Internet and American Life Project [online], <http://www.pewinternet.org>, [dostęp: 2009.10.15].

aktywność online koreluje z aktywnością offline¹⁷. Przywołane badania pokazały, iż kreatorzy treści online chętniej niż pozostali młodzi ludzie uczestniczą w zajęciach o charakterze pozalekcyjnym (42% młodych ludzi w stosunku do 26%). Kreatorzy online także chętniej niż pozostali wybierają aktywności typu szkolne koła teatralne i językowe, jak również szkolne programy sportowe¹⁸, co może wskazywać, iż przestrzeń online jest dla nich jedną z form wyrażania swojej aktywności, a nie ucieczką w świat określany czasami jako „bez zasad i norm”.

Polscy gimnazjaliści, podobnie jak ich amerykańscy koledzy, także wykazują znaczną aktywność w sferze kreacji treści internetowych. Badania przeprowadzone w ramach programu ECIP¹⁹ (Daphne III) na grupie polskich adolescentów pokazały dodatkowo, iż kreacja odpowiednich treści związana jest z płcią internautów – dziewczęta znacznie częściej zaangażowane są w tworzenie treści związanych z autoprezentacją, chłopcy natomiast wybierają aktywności związane z wyższymi kompetencjami w zakresie technologii informatycznych²⁰.

Tabela 1

Gimnazjaliści jako kreatorzy treści w Internecie

	Stany Zjednoczone (%)	Polska (%)	
		dziewczęta	chłopcy
1	2	3	4
Dzielenie się z innymi użytkownikami Sieci swoją twórczością, np. zdjęciami, rysunkami, filmami, wierszami, opowiadaniem itp.	51,0	56,8	45,9

¹⁷ Aktywność online jest zbieżna z aktywnością także w innych grupach wiekowych, co może wskazywać na ogólną tendencję. *Diagnoza społeczna 2011* pokazała, iż osoby korzystające z Internetu prowadzą równocześnie aktywniejsze życie społeczne i kulturalne, częściej angażują się na rzecz społeczności lokalnej, czy zrzeszają w stowarzyszeniach niż osoby pozostające poza obszarem sieci – za: D. Batorski, *Korzystanie z technologii*, s. 320-322. Por. także wyniki badań Di Maggio i in. oraz Barry'ego Wellamna – za: B. Siemieniecki, *Media w wymiarze społecznym i indywidualnym*, [w:] *Pedagogika medialna*, red. B. Siemieniecki, Warszawa 2008, s. 57.

¹⁸ A. Lenhart, M. Madden, A. Macgill, *Teens and Social Media*.

¹⁹ ECIP (European Cyberbullying Intervention Project) „Cyberbullying in adolescence: investigation and intervention in six European Countries”.

²⁰ J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] *Cyberbullying. Zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*, red. J. Pyżalski, Łódź 2012, s. 30-31.

1	2	3	4
Stworzenie bloga i dokonanie tam wpisu	36,6	46,5	27,6
Tworzenie nowych dzieł poprzez modyfikowanie/montowanie materiału znalezione w Sieci (np. zdjęć, muzyki)	30,2	24,4	35,7
Stworzenie lub uaktualnianie strony internetowej/bloga dla szkoły, przyjaciela, organizacji lub grupy, do której się należy	26,0	21,3	30,7
Prowadzenie strony internetowej	22,6	15,4	29,7

Źródło: opracowanie własne na podstawie A. Lenhart, M. Madden, A. Macgill, *Teens and Social Media*, Pew Internet and American Life Project [online], <http://www.pewinternet.org>, [dostęp: 2009.10.15] oraz J. Pyżalski, *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] *Cyberbullying. Zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*, red. J. Pyżalski, Łódź 2012, s. 30.

Lip dub jako nowa forma aktywności

Lip dub (zapisywany także jako lipdub, to skrót od *lip dubbing*, który pochodzi od dwóch terminów filmowych: *lip synchronization* – dopasowywanie dźwięku do ruchu warg oraz *dubbing* – podkładanie ścieżki dźwiękowej z lokalną wersją językową, ale także polepszanie jakości filmu lub nagrania audio poprzez dogrywanie w studiu dialogów do już udźwiękowanego materiału) jest plikiem wideo, w którym występujące osoby poruszają wargami, imitując śpiew do piosenki z playbacku. Szukając źródła etymologii sformułowania lip dub, trafiamy na informacje, iż osobą, która może być uznana za twórcę tego sformułowania jest Jakob Lodwick. Jako jeden z założycieli serwisu Vimeo (działa od 2004 roku²¹), służącego udostępnianiu i oglądaniu filmów tworzonych przez internautów, właśnie tam po raz pierwszy (grudzień 2006 r.) sformułowanie *lip dubbing* zostało użyte w opisie wideo, przedstawiającym J. Lodwicka spacerującego miastem i śpiewającego jedną z piosenek. Wówczas w komentarzu do wideo napisał:

Spacerowałem słuchając piosenki ze słuchawek i nagrałem siebie śpiewającego tę piosenkę. Po dotarciu do domu, odtworzyłem nagranie w iMovie i dodałem plik MP3 właściwej piosenki, synchronizując go z moim wideo. Czy jest na to nazwa? Jeśli nie, sugeruję „lip dubbing” i dalej: Następnym razem spróbuję zsynchronizować moje kroki z rytmem²².

²¹ <http://vimeo.com/about>, [dostęp: 2012.10.05].

²² Wideo utworzone przez J. Lodwicka pochodzi z 14.12.2006. Znajduje się pod adresem: J. Lodwick, *Lip Dubbing: Endless Dream*, <http://vimeo.com/123498>, [dostęp: 2012.11.10].

Lip dub jest na tyle nowym zjawiskiem w świecie nowych mediów, że nie doczekał się jeszcze analiz *stricte* naukowych, stąd próby analizy opierają się na obserwacjach własnych oraz kwerendzie dostępnych źródeł, w tym często o charakterze nienaukowym. Cele, jakie mogą być realizowane poprzez lip dub są szerokie – zaczynając od autoprezentacji własnej osoby, przez kreowanie wizerunku organizacji (coraz częściej także szeroko rozumianej szkoły), aż po realizację projektów społecznych angażujących nawet po kilka tysięcy osób²³.

Podstawowym założeniem lip dub'a jest to, aby prowadzenie kamery odbywało się w jednym ujęciu, czyli bez cięć. Wbrew pozorom, jest to bardzo trudne w realizacji, gdyż – mimo że przeważnie czas trwania nagrania sięga kilku minut – przy znacznej liczbie osób występujących w nagraniu oraz scenariuszu zakładającym przemieszczanie się w określonej przestrzeni, może sprawiać trudność. Stąd, liczne uwagi internautów odnośnie znacznej liczby prób, a później powtórek w trakcie nagrania.

Tom Johnson określa cechy dobrego lip dub'a jako: spontaniczność, autentyczność, współuczestnictwo i zabawę²⁴, a Jakob Lodwick i Arthur Kanas, przekazując praktyczne wskazówki, zwracają uwagę na²⁵:

- potrzebę dobrego zarządzania zespołem biorącym udział w tworzeniu wideo;
- odrzucenie obaw związanych z brakiem doświadczenia w realizacji filmów, a przeniesienie emocji na produkt finalny;
- fakt, iż wykorzystanie nawet mniej skomplikowanego i zaawansowanego sprzętu technicznego może przynieść dobre efekty w realizacji filmu;
- uchwycenie spontaniczności.

Pierwsze lip dub'y, które pojawiły się w serwisach dystrybucji takich treści wideo, jak np. YouTube czy Vimeo, stanowiły przeważnie próbę naśladowania lub parodii znanych gwiazd estrady, często też prezentowały życie korporacji, firm, instytucji. Można było obserwować więc przejście od amatorskiego wykorzystania tej formy przekazu internetowego w kierunku profesjonalnego kreowania wizerunku.

Analizując lip dub'y umieszczone w Internecie, uwagę zwraca ich obszerna tematyka. Można odnieść wrażenie, że stanowią odwzorowanie przestrzeni społecznej offline – począwszy od amatorskich prób „bycia” artystą, przez wydarzenia z życia rodzinnego (np. lip dub'y ze ślubu) czy

²³ Szerzej o projektach społecznych realizowanych poprzez lip dub pod adresem http://en.wikipedia.org/wiki/Lip_dub, [dostęp: 2012.10.19].

²⁴ T. Johnson, *Lip Dub Video Clip Captures Essence of the Web – Spontaneity, Authenticity, Participation, Fun*, <http://idratherbewriting.com/2007/06/05/lip-dub-video-analysis/>, [dostęp: 2007.06.05].

²⁵ D. Zak, *Office Drones, Lip-Sync Your Heart Out* (2007.11.11), <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/11/08/AR2007110802060.html>, [dostęp: 2011.08.23].

zawodowego (video promujące firmę realizowane przez działy promocji lub public relations organizacji, a także filmy tworzone przez pracowników bez wiedzy komórek odpowiedzialnych za kreowanie wizerunku, czy wręcz w celu dyskredytacji firmy), aż po w pełni profesjonalne realizacje, np. w ramach promocji miast, regionów, czy wydarzeń. Szczególną uwagę przyciągają lip dub'y odznaczające się wysokim stopniem kreacji, np. poprzez tematykę lub sposób realizacji.

Metoda projektu w realizacji lip dub'a szkolnego

Zastanawiając się nad możliwością wykorzystania²⁶ lip dub'a jako jednej z form aktywności internetowej w wychowaniu i nauczaniu adolescentów, warto zwrócić uwagę na wnioski zawarte w cytowanej wcześniej *Diagnozie społecznej 2011*. D. Batorski wskazuje, iż

Obecnie polska szkoła bardzo słabo wykorzystuje fakt tak powszechnego posiadania komputerów i internetu przez uczniów. Warto pamiętać, że dzieci poświęcają znacznie więcej czasu na korzystanie z komputerów i internetu w domu niż w szkole. Dlatego też niezmiernie istotne jest, aby szkoła promowała mądre wykorzystanie domowego sprzętu. (...) Niezbędne jest natomiast zdefiniowanie roli komputerów i internetu w procesie edukacji i zmiana programów nauczania. W szczególności nacisk nie powinien być kładziony na naukę kompetencji informatycznych, które dzieci i tak opanowują dość wcześnie same, ale przede wszystkim na naukę kompetencji informacyjnych – tj. pracy z informacją, wyszukiwania, oceny wiarygodności, weryfikacji źródeł, przetwarzania i krytycznej analizy informacji itp.²⁷

Podobne uwagi znajdujemy u Macieja Tanasia²⁸, który wskazuje argumenty za wykorzystaniem komputerów w nauczaniu, w postaci wzrostu efektów kształcenia oraz angażowaniu sfery emocjonalno-wolicjonalnej. Witold Kołodziejczyk konkluduje:

nie można z jednej strony funkcjonować w świecie internetowych transmisji, wiedzy dostarczanej na żądanie oraz cyfrowych technologii i jednocześnie (...) spędzać wiele godzin w szkole, która postrzegana jest jako miejsce najbardziej odległe od sieci. Właśnie teraz nastał czas i nadarza się okazja, by to zmienić i doprowadzić do punktu krytycznego, który uruchomi lawinę autentycznych działań na rzecz rozwoju nowoczesnej edukacji (...)²⁹.

²⁶ Obserwując zasoby Internetu, można zauważyć, iż wiele szkół realizuje już lip dub'y, jednakże wydaje się, iż są one traktowane jedynie jako forma promocji szkoły, bez koncepcji na wykorzystanie w procesie edukacji.

²⁷ D. Batorski, *Korzystanie z technologii*, s. 325.

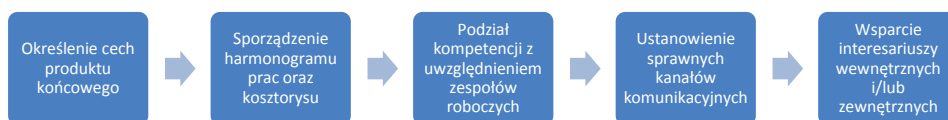
²⁸ M. Tanaś, *Media w katalogu środków dydaktycznych*, [w:] *Pedagogika medialna*, Warszawa 2008, s. 164.

²⁹ S. Dylak, S. Ubermanowicz, P. Chmiel, *Działanie zmienia mózg, poszukiwania w Internecie także...*, <http://www.up.krakow.pl/ctime/ref2009/dylak.pdf>, [dostęp: 2012.11.21].

W związku z powyższym, należy zastanowić się, czy można i warto, a jeżeli tak, to w jaki sposób, wykorzystać lip dub'a jako element edukacji i wychowania szkolnego. Bo chociaż pojawił się on już w 2006 roku, to pierwszy związany z obszarem szkolnictwa powstał dopiero dwa lata później³⁰. Stało się to wówczas, kiedy sześciu studentów Wydziału Mediów Cyfrowych Hochschule Furtwangen w Niemczech wyprodukowało pierwszy uniwersytecki lip dub³¹, który w ciągu czterech lat obecności w serwisie YouTube doczekał się niemal 301 tysięcy odsłon.

Proces tworzenia lip dub'a może stanowić jedną z metod aktywizujących, co może sprzyjać motywacji do pozyskiwania nowych wiadomości, pogłębianiu zdobytej już wiedzy czy pracy nad jej trwałością. Bardzo istotne jest zaangażowanie na poziomie emocjonalnym, intelektualnym, werbalnym i sensomotorycznym.

Realizacja lip dub'a może odbywać się tzw. metodą projektów, gdzie projekt definiowany jest jako „ograniczone czasowo przedsięwzięcie podjęte w celu wytworzenia unikalnego produktu, usługi lub rezultatu”³². Jarosław Milewski wskazuje na pięć cech zarządzania projektem³³ (ryc. 1), które aktualne mogą być także w przypadku projektu tworzenia lip dub'a: (1) określenie produktu końcowego, (2) zaplanowanie prac, (3) podział kompetencji, (4) ustanowienie sprawnych kanałów komunikacyjnych oraz (5) wsparcie istotnych grup otoczenia.



Ryc. 1. Kluczowe cechy zarządzania projektem

Źródło: opracowanie własne na podstawie: J. Milewski, *Projekty w szkole*, [w:] *Szkola w dobie internetu*, red. A. Nowak, K. Winkowska-Nowak, L. Rycielska, Warszawa 2009, s. 112-116

W przypadku zarządzania projektem tworzenia lip dub'a, pierwsza cecha – określenie efektów – będzie związana z ustaleniem jego tematyki (analizując lip dub'y dostępne w Internecie, można zauważyć, że tematyka

³⁰ <http://universitylipdub.com/project/>, [dostęp: 2012.10.18].

³¹ Lip dub można obejrzeć pod adresem <http://www.youtube.com/watch?v=tVRrjxtm9Pk> (opublikowany na YouTube 2008.07.02), [dostęp: 2012.10.18].

³² J. Milewski, *Projekty w szkole*, [w:] *Szkola w dobie internetu*, red. A. Nowak, K. Winkowska-Nowak, L. Rycielska, Warszawa 2009, s. 112.

³³ Tamże, s. 112-116.

części z nich dotyczy np. życia codziennego szkoły, co nie wymaga szczególnych przygotowań w etapie drugim. Istnieją jednak lip dub'y odnoszące się np. do historii (np. Peru czasu Inków) lub tematyki specjalistycznej (jak np. elektrownie jądrowe) i wówczas sam proces opracowania tematu może wymagać kolejnego projektu), celów, które powinien realizować, czasu trwania, piosenki, która będzie stanowić podkład, zespołu realizującego, określenia aktorów, statystów itp. Każdy z wymienionych aspektów jest istotny, gdyż pozwala na precyzyjne określenie produktu finalnego i możliwość wyznaczenia precyzyjnych kroków w kolejnych etapach.

Druga cecha zarządzania projektem – zaplanowanie prac – będzie polegała na sporządzeniu harmonogramu prac. Istotne jest wyznaczenie etapów cząstkowych, wraz z określeniem terminów, które będą motywatorem do systematycznej pracy. Pozwoli to na kontrolę prac i naukę wywiązywania się z obowiązków. W praktyce sporządzenie harmonogramu prac oraz wyznaczenie zadań cząstkowych może dotyczyć wyznaczenia zadań i terminów dla: wyboru piosenki lip dub'a (wybór może nastąpić np. poprzez organizację konkursu na tytułową piosenkę, co już powoduje wyznaczenie dalszych szczegółowych etapów w ramach jednego zadania), sporządzenia scenariusza, wyboru miejsc, gdzie będzie nagrywany lip dub, przygotowania charakteryzacji, strojów itp. Druga cecha związana jest także w określeniem budżetu, który wydatkowany zostanie podczas realizacji nagrania. Z pewnością, w przypadku zarządzania projektem szkolnym budżet sporządzany będzie w maksymalnie uproszczonej formie, ale pozwoli uczniom na nabycie podstawowej wiedzy w dziedzinie kalkulacji projektu. Z kwestiami budżetowania projektu łączy się także kontrola budżetu, co na etapie przygotowywania strojów lub budowania scenografii może umożliwić nabycie umiejętności wyszukiwania korzystniejszych rozwiązań. Zarządzając projektem, warto także zainteresować młodych ludzi kwestią wsparcia, opartego na materialnym sponsoringu (środki finansowe, które przekazane zostaną szkole) lub rzeczowy (np. udostępnienie miejsc, materiałów, infrastruktury itp.). Można także rozważyć uzupełnienie budżetu, opierając się na wymianie barterowej, zrealizowanej siłami uczniów (np. wypożyczenie strojów z teatru w zamian za jesienne uprzątnięcie terenu wokół niego).

Trzecia cecha – podział kompetencji – może sprzyjać rozwijaniu umiejętności pracy grupowej, z drugiej zaś strony – pozwala na ukazanie indywidualnych cech członków zespołu, jak również identyfikację osób o cechach liderów i możliwości sprawdzenia ich predyspozycji jako kierowników zespołów. Podział kompetencji wymaga od nauczyciela dobrej znajomości uczniów, ponieważ zespoły powinny być tak dobrane, aby gwarantowały wykonanie zadań cząstkowych. W przypadku zarządzania projektem kre-

acji lip dub'a, praca zespołowa jest niezmiernie ważna, jako że na etapie jego nagrywania, mimo możliwości pokazania indywidualnych cech członków zespołu, ma szansę zaistnienia w przypadku idealnego zgrania zespołu. Tak więc, podział kompetencji będzie w tym przypadku dotyczyć dwóch sfer: koncepcji, gdzie istotna będzie odpowiedzialność za pracę zespołów koordynujących zadania związane ze sferą organizacji przedsięwzięciem oraz warstwy artystycznej, w której istotna będzie idealna współpraca poszczególnych członków w ramach zespołu, jak i poszczególnych zespołów aktorów pomiędzy sobą.

Dlatego, istotna i pomocna może być między innymi kolejna cecha zarządzania projektami – sprawna komunikacja pomiędzy uczestnikami projektu. Dotyczyć ona będzie zarówno komunikowania się członków zespołów pomiędzy sobą, jak również pomiędzy zespołami oraz w relacji zespół/zespoły – nauczyciel. W dobie nowych mediów, z pewnością, część procesu komunikowania się będzie przebiegać kanałami online (telefon komórkowy, mailing, czaty, serwisy społecznościowe itp.), jednakże warto wyodrębnić (na etapie tworzenia harmonogramu prac) także kanały offline, służące np. raportowaniu o postępach prac, prezentacji dotychczas wykonanych zadań itp. Warto także zauważyć, iż w procesie zarządzania projektem proces komunikowania się może i najczęściej przybiera dwie formy – komunikowanie formalne ustalone na etapie tworzenia harmonogramu zadań projektowych (np. określenie dni tygodnia i godzin konsultacji dotyczących projektu) oraz komunikowanie nieformalne, które przeważnie formułuje się podczas realizacji zadań projektowych (np. stworzenie tzw. grupy w przestrzeni serwisu społecznościowego i komunikowanie się członków zespołu poprzez grupę w sytuacjach, gdy jest realizowane zadanie, powstaje konflikt czy sytuacja problemowa). Skuteczne podczas zarządzania projektem okazuje się także ustalenie sposobów komunikowania się zespołów w sytuacjach awaryjnych. Warto uwzględnić formę informowania o problemie i potrzebie komunikacji, system przekazywania informacji, zostawiania powiadomień, ale również udzielania odpowiedzi.

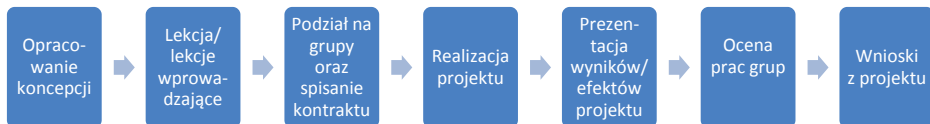
Ostatnią cechą wskazaną w zarządzaniu projektem jest wsparcie interesariuszy, co w praktyce może znacznie wpływać na powodzenie projektu. J. Milewski określa ich jako dowolną stronę zainteresowaną wynikami projektu zarówno w sensie pozytywnym (sprzymierzeńcy), jak negatywnym (wrogowie)³⁴. Traktując interesariuszy jako grupy otoczenia realizowanego projektu, warto jednak postrzegać ich także z innej perspektywy – kontaktów z zespołami realizującymi projekt. Rozumiana wówczas szeroko grupa interesariuszy pojmowana jest jako otoczenie wewnętrzne (w praktyce oznacza pozostawanie w formalnych relacjach nadzoru, kon-

³⁴ Tamże, s. 116.

troli, współdziałania, np. relacja dyrekcja szkoły – grupa projektowa, czy relacje pomiędzy zespołami grupy projektowej) oraz otoczenie zewnętrzne (w praktyce oznacza pozostawanie w relacjach nieformalnych wynikających z zainteresowania realizowanym projektem, np. relacja media lokalne – grupa projektowa czy struktury promocji lokalnych władz – grupa projektowa). W przypadku realizacji projektu tworzenia lip dub’a wsparcie interesariuszy może być przydatne na etapie pozyskiwania sponsorów rzeczowych, merytorycznych, czy uzyskiwania pomocy niezbędnej do realizacji celów założonych w projekcie.

Etapy realizacji projektu szkolnego lip dub’a

Zastanawiając się nad etapami realizacji projektu szkolnego lip dub’a, należy uwzględnić cele określone w projekcie, co bezpośrednio związane będzie z liczbą koordynowanych zadań oraz liczbą uczestników projektów. Jeżeli celem głównym jest stworzenie nagrania, które będzie realizować działania szkoły (np. stanowić część strategii promocyjnej lub strategii komunikowania się czy public relations), to sam projekt staje się dużym przedsięwzięciem. Inną skalę przyjmie projekt, gdy jego cele zostaną określone jako lip dub klasy.



Ryc. 2. Fazy zarządzania projektem edukacyjnym

Źródło: opracowanie własne na podstawie: J. Milewski, *Projekty w szkole*, s. 116-119

Próbując wyodrębnić fazy projektu³⁵ (ryc. 2) dotyczące tworzenia lip dub’a, proces edukacyjny w poszczególnych etapach może polegać na następujących działaniach:

1. Opracowanie koncepcji:

- a) określenie ram projektu – projekt klasowy czy szkolny?;
- b) tematyki projektu – np. życie bieżące szkoły, społeczności, lip dub związany z wydarzeniem (jubileusz szkoły, organizowany konkurs itp.), odniesienie do historii;

³⁵ Tamże, s. 116-119.

c) wybór muzyki stanowiącej osnowę lip dub'a – jedną z form wyboru piosenki może być rozpisanie konkursu wśród uczniów na najlepszą piosenkę, a następnie wybór poprzez głosowanie;

d) związek z programem nauczania – czy projekt ma charakter interdyscyplinarny, co w praktyce oznacza współpracę i edukację w zakresie kilku przedmiotów. Jako zalety można wskazać ujmowanie problemu z wielu różnych perspektyw (np. lip dub o tematyce „Peru czasów Inków” może być omawiany ze względu na historię, geografie, kulturę, język, sztukę itp.). Wadą może okazać się umiejętność współpracy zarówno uczniów z poszczególnymi nauczycielami, jak i samych nauczycieli;

e) określenie ram czasowych – realizacja nagrania w praktyce może oznaczać jeden dzień zdjęciowy, ale czynności związane z przygotowaniem (wskazane w p. 1d, jak również przygotowanie scenografii, strojów itp.) mogą trwać nawet semestr;

f) uzyskanie zgody władz szkoły na realizację przedsięwzięcia;

g) konsultacje w ramach grona pedagogicznego;

h) konsultacje w ramach rady rodziców.

2. Lekcja/lekcje wprowadzające:

a) zapoznanie uczniów z koncepcją zarządzania projektem z uwzględnieniem ewentualnych sugestii uczniów odnośnie koncepcji;

b) przedstawienie koncepcji pracy z określeniem sposobów komunikowania się uczestników projektów pomiędzy sobą, jak i z otoczeniem wewnętrznym oraz zewnętrznym szkoły, zasad kontroli częściowych, zasad oceny oraz oczekiwanych efektów;

c) określenie źródeł informacji dotyczących tematyki projektu oraz sposób ich pozyskania (może to stanowić ograniczenie i problem w realizacji projektów w przypadku konieczności uzyskania zezwoleń na udostępnienie danych – np. archiwa itp.).

3. Podział na grupy oraz spisanie kontraktu:

a) kwestię tę można pozostawić uczniom, jednak należy obserwować, czy nie zachodzą sytuacje wykluczania osób;

b) spisanie kontraktu polegające na pisemnym potwierdzeniu założeń przyjętych w koncepcji wraz z odpowiedzialnością i kompetencjami poszczególnych zespołów, ze sposobem raportowania (kontroli częściowej) i komunikowania, zasad oceny i założonych efektów projektu.

4. Realizacja projektu:

a) samodzielna realizacja prac ujętych w harmonogramie przez grupy projektu (np. przygotowywanie scenografii, strojów, koncepcji charakteryzacji, zbieranie i weryfikacja danych, konstruowanie scenariusza);

b) spotkania w ramach przeglądów wykonanych działań – kontrola częściowa;

c) w przypadku lip dub'a konieczne mogą okazać się wielokrotne próby w celu zapewnienia maksymalnej synchronizacji zadań, ale trudnością może okazać się zebranie wszystkich grup jednocześnie, stąd rolą nauczyciela będzie także udzielanie rad praktycznych związanych z organizacją pracy poszczególnych grup.

5. Prezentacja wyników (efektów projektu):

a) w zależności od przygotowanej koncepcji – projekt szkolny czy klasowy – prezentacja efektów powinna odbyć się na takim forum. W przypadku lip dub'a wypełniającego także cele promocyjne szkoły, prezentacja powinna odbyć w miejscach i na forach stanowiących elementy komunikowania się szkoły i kreowania swojego wizerunku – np. uroczystości szkolne, rady pedagogiczne, ale także zebrania rodziców, czy udział lip dub'a w konkursach projektów. Zaniedbaniem byłoby pominięcie przestrzeni online – warto zadbać o umieszczenie lip dub'a na stronie internetowej szkoły, na jej profilu w serwisie społecznościowym, kanale internetowym służącym do prezentacji plików wideo i innych.

6. Ocena prac grup:

a) w przypadku projektu typu lip dub'a, gdzie harmonogram zadań jest obszerny, warto wykonywać kontrole cząstkowe, które przełożone zostaną na ocenę końcową. Szczególnie istotna jest (w przypadku lip dub'a) ocena poszczególnych grup roboczych, gdyż w znacznej mierze będą to grupy realizujące całkowicie odmienne zadania, trudne do porównania pomiędzy sobą – np. grupa dokonująca zbierania i weryfikacji danych, grupa wykonująca elementy scenografii, czy grupa montująca nagranie.

7. Wnioski z projektu:

a) wnioski dotyczące zarządzania projektem – czy właściwie dokonano wyboru tematu, muzyki, harmonogramu działań, sposobów kontroli, komunikowania się, pozyskiwania sponsorów itp. Wnioski warto spisać, a następnie przełożyć na wytyczne w postaci „porad”, pomocnych w kolejnych projektach tych samych grup uczniów, czy kolejnych zespołów;

b) wnioski dotyczące efektów edukacyjnych (czy wystąpił efekt synergii) do omówienia w grupach: uczniów, dyrekcji szkoły i rady pedagogicznej, rodziców.

Podsumowanie

Lip dub realizowany bywa już przez polskie szkoły wszystkich szczebli, dlatego warto wykorzystać go nie tylko jako element rozrywki czy promocji placówki, ale także do kształtowania kompetencji, które mogą okazać się przydatne w życiu zawodowym uczniów. Z. Osiński podejmując kryty-

kę współczesnej szkoły, wskazuje na pozytywne aspekty działań edukacyjnych opartych na wykorzystaniu Internetu oraz pracy grupowej. Píše on:

praca grupowa ułatwia kształtowanie kompetencji miękkich. Bowiem w szkolnych realiach kształtowanie tych niezwykle przydatnych kompetencji możliwe jest głównie wtedy, gdy prowadzący zajęcia stosują metody mieszczące się w nurcie uczenia się przez doświadczenie oraz pracę grupową w trakcie realizacji projektów. Zajęcia powinny dostarczać okazji do poznania istoty kompetencji miękkich, do przećwiczenia ich w praktyce oraz zapoznania się z informacją zwrotną na temat uzyskiwanych postępów. (...) W dobie Internetu nauczyciel – nadawca realizujących nauczanie jednokierunkowe (...), pasywne (...) i nudne (...) stracił rację bytu³⁶.

Autor ten wskazuje na ogromną wagę umiejętności korzystania – gromadzenia i przetwarzania – informacji z Internetu, w połączeniu z kreatywnością, umiejętnością łączenia faktów i współdziałania w grupie, które mogą okazać się kluczowe na rynku pracy. W sytuacji tzw. rynku pracodawcy, kiedy więcej jest chętnych do pracy niż ofert zatrudnienia, a kandydaci odznaczają się podobnym wykształceniem zawodowym, kompetencje miękkie i praca w grupie mogą zwiększać szanse zatrudnienia. Umiejętność pracy w grupie, samokontrola, realizacja działań, sztuka kompromisu, rozwijanie kreatywności, integracja grupy szkolnej, przyjmowanie odpowiedzialności, a z drugiej strony przyswajanie wiedzy w warunkach innych niż tradycyjna sala szkolna, jak również przyswajanie wiedzy spoza programu kształcenia, to tylko kilka zalet, które można wskazać jako efekt realizacji zadania z zakresu nowych mediów poprzez metodę projektu. Odnosząc się do ewentualnych wad lub porażek, warto zauważyć, iż niepowodzenia w realizacji projektów także niosą ze sobą wartość dla młodych ludzi – fakt przyjęcia porażki, umiejętność wyciągania wniosków i stawania się lepszym w życiu zawodowym mogą okazać się przydatnym kapitałem.

Zagrożeniem i ograniczeniem realizacji projektów w przestrzeni nowych mediów mogą okazać się formalne wymogi szkolne. Jak zauważa Tomasz Szkudlarek, praca grupowa znana jest polskiej szkole od dawna, ale skutecznie wypierana przez metody edukacyjne nastawione na rywalizację jednostek. Píše on:

W tym sensie uczniowie pomagający sobie wzajemnie zachowują się nielogicznie i wbrew własnemu interesowi. Dlatego zapewne uczniowie bardziej ambitni, o silniejszej motywacji osiągnięć, będą wchodzić w działania kooperacyjne rzadziej; pozostali porzucą je zapewne na późniejszych etapach kształcenia³⁷.

³⁶ Z. Osiński, *Nowe wyzwania edukacyjne – nowe metody kształcenia w edukacji humanistycznej*, Kwartalnik Edukacyjny, 2011, nr 66, s. 11-12.

³⁷ T. Szkudlarek, *Szkoła wobec nowych mediów*, [w:] *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, red. M. Filiciak, M. Danielewicz, M. Halawa, P. Mazurek, A. Nowotny, Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS, Warszawa 2010, s. 127.

Warto także zwrócić uwagę na rolę nauczyciela w warunkach nowych mediów, która zmienia się, a wizja kształcenia zakłada permanentną zmianę i

zapotrzebowanie na nauczycieli, którzy potrafią się przystosować, by ich nauczanie zawsze było na wysokim poziomie i by ich role mogły się zmieniać tak, żeby móc przyczyniać się do niezbędnego w XXI wieku ciągłego doskonalenia³⁸.

Tak więc, realizacja projektów edukacyjnych w środowisku nowych mediów może okazać drogą rozwoju zarówno uczniów, jak i ich nauczycieli.

BIBLIOGRAFIA

- Batorski D., *Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych*, [w:] *Diagnoza społeczna 2011. Warunki i jakość życia Polaków. Raport*, red. J. Czapiński, T. Panek, Rada Monitoringu Społecznego, Warszawa 2011.
- Bortnowski S., *Czy naprawdę nowa metodyka?* Kwartalnik Edukacyjny, 2011, nr 66.
- Day C., *Od teorii do praktyki. Rozwój zawodowy nauczyciela*, tłum. Joanna Michalak, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008.
- Dylak S., Ubermanowicz S., Chmiel P., *Działanie zmienia mózg, poszukiwania w Internecie także...*, <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2009/dylak.pdf>, [dostęp: 2012.11.21].
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Johnson T., *Lip Dub Video Clip Captures Essence of the Web — Spontaneity, Authenticity, Participation, Fun*, <http://idratherbewriting.com/2007/06/05/lip-dub-video-analysis/>, [dostęp: 2007.06.05].
- Juszczyk S., *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej*, <http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2011/referaty2011/juszczyk.pdf>, [dostęp: 2012.11.21].
- Lenhart, M. Madden, A. Macgill, *Teens and Social Media*, Pew Internet and American Life Project [online], <http://www.pewinternet.org>, [dostęp: 2009.10.15].
- Manovich L., *Język nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Milewski J., *Projekty w szkole*, [w:] *Szkola w dobie internetu*, red. A. Nowak, K. Winkowska-Nowak, L. Rycielska, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Osiński Z., *Nowe wyzwania edukacyjne – nowe metody kształcenia w edukacji humanistycznej*, Kwartalnik Edukacyjny, 2011, nr 66.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cyberbullying*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2012.
- Pyżalski J., *Gimnazjaliści online: dobre i złe wiadomości z polskiej części wyników European Cyberbullying Intervention Project*, [w:] *Cyberbullying. Zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*, red. J. Pyżalski, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Łodzi, Łódź 2012.
- Safko L., Brake D.K., *The Social media bible: tactics, tools, and strategies for business success*, John Wiley and Sons Inc., Hoboken, New Jersey 2009.

³⁸ C. Day, *Od teorii do praktyki. Rozwój zawodowy nauczyciela*, tłum. Joanna Michalak, Gdańsk 2008, s. 277.

- Siemieniecki B., *Media w wymiarze społecznym i indywidualnym*, [w:] *Pedagogika medialna*, red. B. Siemieniecki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Słysz A., Arcimowicz B., *Przyjaciele w internecie*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2009.
- Stasiak P., *Jak wychowywać dzieci (w sieci)*, „Polityka” nr 22 z 2012.
- Szkudlarek T., *Szkoła wobec nowych mediów*, [w:] *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, red. M. Filiciak, M. Danielewicz, M. Halawa, P. Mazurek, A. Nowotny, Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS, Warszawa 2010.
- Tanaś M., *Media w katalogu środków dydaktycznych*, [w:] *Pedagogika medialna*, red. B. Siemieniecki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Wenta K., *Manipulacja we wzorcu osobowym obywatela*, [w:] *Pedagogika medialna*, red. B. Siemieniecki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- White C.M., *Social Media, Crisis Communication, and Emergency Management. Leveraging Web 2.0 Technologies*, CRC Press Taylor and Francis Group, Boca Raton – London – New York 2012.
- Zak D., *Office Drones, Lip-Sync Your Heart Out* (2011.11.11), <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/11/08/AR2007110802060.html>, [dostęp: 2011.08.23].
- http://en.wikipedia.org/wiki/Lip_dub, [dostęp: 2012.10.19].
- <http://universitylipdub.com/project/>, [dostęp: 2012.10.18].
- <http://vimeo.com/about>, [dostęp: 2012.10.05].
- <http://www.youtube.com/watch?v=tVRrjxtm9Pk> (opublikowany na YouTube 2008.07.02), [dostęp: 2012.10.18].

