

Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>9</b>
<b>1</b>	
<b>Społeczne kompetencje medialno-informacyjne w kontekście bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni i świata wirtualnego</b>	<b>13</b>
<i>(Józef Bednarek)</i>	
Wstęp	13
1.1. Jakie są przesłanki największych przemian cywilizacyjnych?	14
1.2. Jakie są nowe przemiany w edukacji ustawicznej i w pracy zawodowej?	18
1.3. Dlaczego cyberprzestrzeń i świat wirtualny są niebezpieczne?	21
1.4. Jakie społeczne kompetencje komunikacyjno-medialne są szczególnie ważne?	28
Wnioski	35
Bibliografia	36
<b>2</b>	
<b>Gry wideo jako komplementarne narzędzie edukacji</b>	<b>38</b>
<i>(Dominika Urbańska-Galanciak)</i>	
Wstęp	38
2.1. Gry wideo - dobre i złe strony	39
2.2. Edukacyjne walory gier wideo	41
2.3. Czego uczą gry?	44
Wnioski	49
Bibliografia	49
<b>3 Technologie informacyjno-komunikacyjne wyzwaniem nie tylko dla młodego pokolenia</b>	<b>52</b>
<i>(Renata Tomaszewska-Lipiec)</i>	
Wstęp	52
3.1. Technologie informacyjno-komunikacyjne w perspektywie rozwoju kultury prefiguratywnej	53
3.2. Technologie informacyjno-komunikacyjne nie tylko szansą, ale i zagrożeniem	56
3.3. Kompetencje informatyczne warunkiem właściwego funkcjonowania we współczesnym świecie	63
Wnioski	66
Bibliografia	67

<b>4</b>		
	<b>Edukacyjne możliwości stosowania robotów humanoidalnych</b>	<b>69</b>
	<i>(Sebastian Koczy)</i>	
	Wstęp	69
	4.1. Ewolucja maszyn i urządzeń technologii informacyjnych	71
	4.2. Roboty jako najnowsza generacja technologii informacyjnych	74
	4.3. Relacje człowiek - robot a wizja przyszłości	79
	4.4. Wpływ robotyzacji na wspomaganie nauczania i uczenia się	81
	4.5. Koegzystencja człowieka i robota w przyszłości	83
	Wnioski	86
	Bibliografia	88
<b>5</b>		
	<b>Uczeń w cyfrowej szkole - szanse i zagrożenia</b>	<b>91</b>
	<i>(Waldemar Grądzki)</i>	
	Wstęp	91
	5.1. Określenie niezbędnego zakresu wiedzy i umiejętności nauczycieli, w tym kompetencji medialnych, do wprowadzenia elementów cyfrowej szkoły oraz tworzenia i wykorzystywania elektronicznych zasobów edukacyjnych	92
	5.2. Określenie szans i zagrożeń uczniów, jakie niesie powszechność wprowadzania obecnie elementów cyfrowej szkoły	97
	5.3. Przewidywane zmiany form i metod kształcenia w powszechnym systemie oświaty szkolnej i odchodzenie od systemu klasowo-lekcyjnego na rzecz indywidualizacji kształcenia uczniów w sieci	98
	Wnioski	107
	Bibliografia	108
<b>6</b>		
	<b>Edukacja i nowoczesne technologie w społeczeństwie wiedzy</b>	<b>110</b>
	<i>(Leszek Zakrzewski)</i>	
	Wstęp	110
	6.1. Komunikacja - Informacja - Wiedza	111
	6.2. Nauczyciel w społeczeństwie wiedzy	117
	6.3. Wykluczenie cyfrowe	120
	6.4. Certyfikacja a doskonalenie nauczycieli	123
	Wnioski	130
	Bibliografia	130
<b>7</b>		
	<b>Kompetencje społeczne młodzieży w kontekście wyzwań mediów cyfrowych</b>	<b>133</b>
	<i>(Weronika Kowalska)</i>	
	Wstęp	133

7.1. Kompetencje społeczne	134
7.2. Kształtowanie kompetencji społecznych	137
7.3. Internet - komunikacja w sieci	138
Wnioski	141
Bibliografia	141
<b>8</b>	
<b>Konstruktywizm pedagogiczny a technologie informacyjne w edukacji wczesnoszkolnej</b>	<b>143</b>
<i>(Nataliya Woźniak)</i>	
Wnioski	150
Bibliografia	150
<b>9</b>	
<b>Funkcjonowanie człowieka w cyberprzestrzeni - świat wirtualny w realiach <i>second life</i></b>	<b>151</b>
<i>(Przemysław Zapędowski)</i>	
Wstęp	151
9.1. Znaczenie Internetu w życiu współczesnych ludzi	152
9.2. Wirtualne światy	153
9.3. Reguły funkcjonowania w wirtualnych światach	155
9.4. Świat wirtualny a świat rzeczywisty	156
Wnioski	159
Bibliografia	159
<b>10</b>	
<b>„Media literacy” jako odpowiedź na zagrożenia związane ze światem mediów</b>	<b>161</b>
<i>(Marta Czerwiec)</i>	
Wstęp	161
10.1. Media a społeczeństwo	162
10.2. Niebezpieczne treści	163
10.3. Seks w mediach - jak o tym rozmawiać?	170
10.4. Przedszkolak jako świadomy widz	172
Wnioski	176
Bibliografia	177
<b>11</b>	
<b>Nowy wymiar piśmienności wizualnej generacji Digital Natives Wyzwania edukacyjne</b>	<b>180</b>
<i>(Krzysztof Lewandowski)</i>	
Wstęp	180
11.1. Neurodydaktyczne aspekty procesu uczenia się generacji <i>Digital Natives</i>	181
11.2. Ewolucja pojęcia piśmienności wizualnej	186

11.3. Diagnoza stanu umiejętności wizualnych generacji <i>Cyfrowych tubylców</i>	191
11.4. Rekomendacje dla edukacji wizualnej	194
11.5. Refleksje autora wynikające z doświadczeń zdobytych podczas wykonywania pracy nauczyciela na kursach komputerowych dla dorosłych	198
Wnioski	200
Bibliografia	202
<b>12</b>	
<b>Komunikacja społeczna w świecie realnym, w cyberprzestrzeni oraz w rzeczywistości wirtualnej</b>	<b>205</b>
<i>(Jacek Frentzel)</i>	
Wstęp	205
12.1. Kilka słów o społeczeństwie	206
12.2. Komunikacja jako styl, proces i wpływ	208
12.3. Komunikacja interpersonalna - liczy się nie tylko treść	212
Wnioski	214
Bibliografia	215
<b>Zakończenie</b>	<b>219</b>
<b>Nota biograficzna</b>	<b>221</b>

oprac. BPK