

## Wirtualna społeczność w e-edukacji<sup>1</sup>

*Niniejszy referat poświęcony jest tworzeniu, rozwijaniu, współpracy i umacnianiu więzi w społecznościach wirtualnych, dla których głównym wspólnym celem jest zdobycie wiedzy i poszerzenie swoich kwalifikacji przy korzystaniu z udogodnień jakie oferuje e-edukacja. Przedstawia definicję społeczności oraz społeczności wirtualnej, opisuje wnioski z prac S. Juszczyka na temat wspólnot online oraz badań przeprowadzonych przez R.E. Brown dotyczących procesów tworzenia się społeczności wirtualnych oraz przybliża rolę nauczyciela w zacieśnianiu się więzi grupowych.*

Proces formowania się grupy w czasie wspólnej edukacji w trybie e-learning jest zjawiskiem niezwykle specyficznym. Abstrakcyjność pracy z komputerem, brak kontaktu bezpośredniego, możliwość „podkoloryzowania” faktów, uczestnictwo w tym samym kursie/szkoleniu/studiach z osobami nieznanymi - wszystko to sprawia, że wirtualne więzi społeczne tak bardzo interesują badaczy.

Rozważania na temat społeczności wirtualnej warto rozpocząć od wyjaśnienia definicji społeczności. *Wikipedia Wolna Encyklopedia* proponuje następującą definicję:

**Spółeczność** - to *połączony ze sobą więziami zbiór należący do danego środowiska społecznego lub zawodowego, zbiorowość osób związanych ze sobą na przykład wspólnym terenem zamieszkania (społeczność lokalna), sposobem wzajemnej komunikacji (społeczność użytkowników Internetu) lub wyznawanymi wartościami (społeczność chrześcijańska)*<sup>2</sup>.

Natomiast **społeczność internetowa** - to *zbiorowość ludzi, w której interakcje odbywają się za pośrednictwem internetu*<sup>3</sup>.

Niniejszy referat ma na celu przybliżyć pewne cechy charakterystyczne, którymi charakteryzuje się społeczność wirtualna. Można zatem porównać społeczność online ze

---

<sup>1</sup> Referat nie ma na celu wyjaśniania różnic pomiędzy e-edukacją, e-learningiem, edukacją zdalną a edukacją niestacjonarną. Skupia się na psychologicznych aspektach nauki online, dlatego też powyższe wyrażenia, ze względów stylistycznych, używane są zamiennie.

<sup>2</sup> <http://pl.wikipedia.org>

<sup>3</sup> Tamże.

społecznością tradycyjną, obecną w każdej szkole, na kursie, szkoleniu i innych formach doskonalenia i poszerzania swojej wiedzy, aby zestawienie to było punktem wyjścia do dalszych rozważań.

### **Tradycyjna społeczność ucząca się a społeczność wirtualna**

Klasa, czy w tym wypadku grupa, społeczność, wspólnota ucząca się, zdaniem W. Doyle'a<sup>4</sup> powinna charakteryzować się sześcioma cechami, które nadają jej postać systemu społecznego. Można zatem przeanalizować te same cechy dla społeczności tradycyjnej i wirtualnej:

**Tabela 1. Porównanie tradycyjnej wirtualnej społeczności według cech proponowanych przez W. Doyle'a**

<b>Cecha:</b>	<b>Tradycyjna społeczność ucząca się</b>	<b>Wirtualna społeczność w e-edukacji</b>
<b>Wielowymiarowość</b>	Klasa, sala, aula to zatłoczone pomieszczenie, z pewną liczbą ludzi o zróżnicowanych opiniach, gustach, upodobaniach, zdolnościach, umiejętnościach i doświadczeniach, którzy współuczestniczą w procesie edukacyjnym. Proces edukacyjny to połączenie wielu czynników.	Grupa wirtualna to zbiorowość osób o takich samych cechach jak społeczność tradycyjna. Ich różnorodność, przynajmniej na początku pozostaje „ukryta” za ekranem monitora, a ujawniana jest ta część, którą dana osoba zdecyduje się „odkryć” przed innymi.
<b>Jednoczesność</b>	Wiele czynności występuje w tym samym czasie. Nauczyciel, poświęcając uwagę jednemu uczniowi, musi jednocześnie nadzorować pracę pozostałych słuchaczy, kontrolować czas oraz minimalizować powstające konflikty. W czasie dyskusji, prowadzący może obserwować pozostałych uczniów, sprawdzać, czy rozumieją i nadążają za tokiem rozmowy, uszczegóławiać problem oraz aktywizować osoby biernie.	Jednoczesność jest taka sama, jak w przypadku grup tradycyjnych, a przebywanie przy komputerze w różnorodnych warunkach (dom, praca, kafejka internetowa) sprawia, że czynników zakłócających proces edukacyjny może być znacznie więcej niż w przypadku klasy stacjonarnej. Trudniej jest nauczycielowi zaktywizować biernych słuchaczy, trudniej ich bowiem zidentyfikować.

<sup>4</sup> W. Doyle, *Classroom tasks and student's abilities*, [w:] P.L. Petersen, H.J. Walberg, *Research on teaching: Concepts, findings and implications*, McCutchan, Berkeley 1979, s. 394 – 395.

<b>Gwałtowność</b>	Zdarzenia przebiegają często bardzo szybko. Codziennie mają miejsce setki interakcji, w czasie których przekazywanych jest mnóstwo informacji, a nauczyciel przekazuje wiedzę, kształtuje umiejętności i zachowania, sprawdza postępy i rezultaty wykonanych wcześniej zadań, ocenia, chwali lub gani. Mało jest miejsca na chwilę refleksji, zastanowienia się.	Zadania i polecenia są bardziej poukładane, mają swój określony czas przeznaczony na wykonanie, czas jest również na dokładną ocenę. Nauczycielowi trudniej ogarnąć grupowe procesy edukacyjne, łatwiej natomiast o przemyślenia i refleksje dotyczące danych zadań
<b>Nieprzewidywalność</b>	Zdarzenia zachodzące w czasie trwania zajęć często przybierają nieoczekiwany kierunek. Coś lub ktoś przerywa lub sprawia, że ustalony tok zostaje zachwiany. Trudno jest przewidzieć, co zdarzy się dziś, w określonej grupie.	Szczególnie w zadaniach i spotkaniach „w sieci” słuchacze są bardziej zmotywowani i sami pilnują ustalonego porządku. Jednak sytuacje w realu mogą skutecznie odwracać uwagę. Nad słowem pisany często dana osoba zastanowi się przed wysłaniem zapisu na forum publiczne, łatwiej zatem o przemyślane rozwiązania. Jednakże czasem mamy do czynienia z sytuacjami trudnymi do przewidzenia.
<b>Jawność</b>	Klasa, sala, aula jest miejscem publicznym, a uczestnikami i świadkami zdarzeń są uczniowie i nauczyciel.	Tylko mała część zdarzeń jest ujawniana, przeważnie są to zadania grupowe i odpowiedzi obowiązkowe (w czasie czatu i na forach). Odkrywa się tyle, ile się zechce. Można również „naginać” rzeczywistość do swoich osobistych zamierzeń.
<b>Przeszłość</b>	Uczestnicy spotykają się wielokrotnie w ciągu roku szkolnego, akademickiego. Pewne zdarzenia, zachowania, sytuacje z początku spotkań, mogą rzutować na ukształtowanie się pewnych norm, zwyczajów i kanonów akceptowanych (albo i nie) przez członków grupy. Nowi członkowie pojawiający się w trakcie nauki, są przyjmowani i postrzegani poprzez pryzmat tego, co już się wydarzyło.	Słowo zapisane ma jeszcze większy wpływ na przeszłość niż słowo wypowiedziane, które bywa ulotne. Zachowania, szczególnie w czasie zajęć wspólnych dla całej grupy, rzutują na przyszłość. Nowi członkowie, poprzez zapisy i analizę przeszłych zdarzeń i zadań, mogą od razu wstępnie poznać grupę i wyciągnąć pewne wnioski.

Źródło: opracowanie własne na podstawie W. Doyle, dz. cyt., s. 394-395

Jak wynika z powyższego zestawienia, pomimo różnic między grupą tradycyjną a grupą online, część cech jest uniwersalna, co więcej niektóre zalety uwidaczniają się silniej w przypadku e-edukacji.

### **E-społeczność ucząca się w badaniach R.E. Brown i S. Juszczyka**

Bardzo interesujące badania jakościowe dotyczące społeczności wirtualnej przeprowadzone zostały między innymi przez R.E. Brown<sup>5</sup>. Wykorzystała ona między innymi długoczasową obserwację w miejscu badania, przegląd zachowań studentów, triangulację danych z wielu źródeł oraz bogaty, jakościowy opis procesu uczenia się członków wspólnoty wirtualnej.

Badania empiryczne miały kilka zamierzeń. Pierwszym z nich było zdefiniowanie terminu „wspólnota”. Uczestnicy klasy wirtualnej definiowali ten termin na dwa sposoby: pierwszy z nich opierał się na określeniu tego, co łączy grupę: wspólne doświadczenia, wartości, cele i wizje. Wielu uczestników uważało, iż *esencją wspólnoty*<sup>6</sup> są wspólne problemy. Drugi sposób interpretacji łączył się z procesem edukacyjnym, a w tym rozumieniu wspólnota była razem uczącą się grupą. Ten sposób wyjaśniania terminu preferowali uczniowie, którzy czuli się odpowiedzialni nie tylko za własną naukę, ale również za uczenie się innych członków klasy wirtualnej.

Paradygmat budowania wspólnoty, zdaniem R.E. Brown, powinien uwzględniać zarówno kontekst, w którym wspólnota została zbudowana, warunki niezbędne do jej stworzenia oraz warunki pośredniczące, które pozytywnie lub negatywnie mogą wpływać na formowanie się wspólnoty.


Poniższa tabela przedstawia poszczególne poziomy tworzenia wspólnoty. R.E. Brown proponuje podział tego zjawiska na trzy stopnie (1-2, 3-5, 6) jednak podzielenie tak złożonego procesu na sześć kolejnych etapów sprawia, że schemat staje się bardziej przejrzysty. W oryginale zaznaczone są również wszelkie korelacje zachodzące pomiędzy poszczególnymi etapami i elementami procesu, jednakże, w tak krótkim omówieniu, mogłyby tabelę uczynić nieczytelną. Głównym założeniem autorki referatu było wyłącznie przedstawienie kolejnych etapów.

---

<sup>5</sup> R.E. Brown, *The process of community – building in distance learning classes*, „Journal of Asynchronous Learning Networks” 2001, tom 5, nr 2, s. 18-35.

<sup>6</sup> S. Juszczyk, *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2004, s. 347.

**Tabela 2. Proces tworzenia się społeczności wirtualnej**



<b>6. Koleżeństwo, nawiązanie trwałych więzi</b>				
<b>5. Rozłożona w czasie interakcja online</b>				
<b>4. Przystąpienie do społeczności</b>				
<b>3. Zdobywanie zaufania, zwracanie na siebie uwagi</b>			<b>Pełne zwrócenie na siebie uwagi</b>	
<b>2. Zawieranie znajomości online, poznawanie przyjaciół</b>				
<b>1. Znajdowanie podobieństw</b>	<b>Potrzeby rozdzielone w czasie</b>	<b>Samoocena i samookreślenie się</b>	<b>Podtrzymywanie interakcji</b>	<b>Niezależne oceny pomysłów</b>

*Źródło: Opracowanie własne na podstawie R. E. Brown, dz. cyt., s. 28*

Na poziomie pierwszym jest czas na poznanie się, określenie i samookreślenie, poszukiwanie osób o podobnych zainteresowaniach, poglądach, opiniach. Tak jak w przypadku kontaktów bezpośrednich – szuka się osób, z którymi dobrze się czujemy. Nawiązuje się pierwsze kontakty online, a komunikacja ma charakter powracający. Tutaj powstają również pierwsze grupy przyjaciół, choć słowo to jest użyte trochę „na wyrost”.

Na poziomie drugim studenci czują się już częścią wspólnoty. Etap ten rozpoczyna poszukiwanie osób, na których chce się zrobić wrażenie, znajomych, którym ufamy i którzy chcą nam zaufać (na tyle, na ile to możliwe w sieci). Buduje i umacnia się wspólnotę, wzbogaca i poszerza możliwości komunikowania się, pojawia się też poczucie bezpieczeństwa w kontaktach z konkretnymi ludźmi.

Na ostatnim, trzecim poziomie, nazwanym przez R.E. Brown „koleżeństwo”, kontakty, oprócz tych wymaganych trybem nauki, mają postać całkowicie prywatnych znajomości. Jest on uwarunkowany wpływem czasu, który sprzyja umacnianiu więzi.

Przejście na każdy z wyższych poziomów wzmacnia zarazem stopień zaangażowania w pracę grupy. Według badań R.E. Brown, ci, którzy odczuwają coraz większy związek ze wspólnotą wirtualną, mają silniejszą motywację do nauki, szanują innych oraz częściej uczestniczą w różnego rodzaju interakcjach. I odwrotnie, osoby mające poczucie izolacji, tracą motywację do nauki, nie pielęgnują kontaktów z grupą, a także pozostają bierni w zadaniach grupowych.

S. Juszczak, na podstawie wyników z różnorodnych badań i eksperymentów pedagogicznych, których jednym z głównych celów poznawczych było określenie czynników istotnie wpływających na efektywność asynchronicznych procesów nauczania i uczenia się, które umieszczone są na witrynie <http://www.aln.org>, oraz na bazie doświadczeń zdobywanych na sympozjach i konferencjach oraz przy wykorzystaniu osobistych doświadczeń z pracy dydaktycznej opracował następujące wnioski:

- Społeczność uczących się nie zacznie funkcjonować, jeżeli jej członkowie nie będą tego chcieli. Uczestnicy wykazują najczęściej określone podobieństwa i różnice w obszarach potrzeb i celów zarówno osobistych, jak i związanych z edukacją. Część osób będzie bardziej aktywna niż inni, część natomiast pozostanie całkowicie bierna lub wręcz przeciwna wszelkim inicjatywom wspierającym tworzenie i umacnianie się wspólnoty.
- Ta sama społeczność online istnieje i jest ważna dla określonych członków, zaś dla innych jest niedostępna, pomimo iż uczą się w tej samej wirtualnej klasie realizując te same zamierzenia dydaktyczne. Część studentów nie współdziała, nie współpracuje, ani nie kontaktuje się z pozostałymi słuchaczami w żaden sposób – na forach, na czatach czy też drogą mailową, mimo że nie mają oni problemów z korzystaniem z technologii informatycznych. Powodem może być zarówno brak chęci nawiązania znajomości z pozostałymi uczestnikami lub preferowanie rozmów i spotkań bezpośrednich.
- Modelowanie, wspomaganie i uczestniczenie w zadaniach, dyskusjach oraz ośmielenie, zachęcenie do uczestnictwa w społeczności przez nauczyciela prowadzącego pozwala szybciej utworzyć większą wspólnotę niż w przypadku braku takich działań.
- Przeważnie studenci muszą poznać tajniki edukacyjnych sposobów wykorzystania technologii do asymilacji treści merytorycznych, stać się podmiotem współpracującego modelu nauczania, doświadczyć interakcji pośredniej. Stawanie się aktywnym członkiem wirtualnej edukacji to następny krok.
- Doświadczeni studenci mogą znacząco wspomóc utworzenie społeczności online, tak samo, jak mogą ten proces hamować. Młodszy studenci potrzebują wsparcia i zachęty do stworzenia grupy. Po wstępnych interakcjach studenci starszych lat najczęściej wracają do kontaktów ze słuchaczami ze swojego rocznika, czasem z tymi, którzy wstrzymywali tworzenie społeczności. Ci zaś, którzy proces ten wspierali, poszerzają

swój krąg wirtualnych przyjaciół i znajomych - co bywa często początkiem do utrzymywania regularnych kontaktów również w realu.

- Dla niektórych osób proces stawania się częścią grupy online ma swój początek w poczuciu dowartościowania i akceptacji oraz przynależności, co może być efektem uczestnictwa w dyskusjach na tematy związane z nauką, i nie tylko.
- Kiedy interakcje mają miejsce nie tylko w obowiązkowych sytuacjach, ale wiążą się z kontaktami nadobowiązkowymi – dodatkowymi spotkaniami w wirtualnej klasie, w sieci i w realu, z rozmowami telefonicznymi i innymi formami aktywności – efekt kumulacyjny i poziom zaangażowania w społeczność znacznie wzrasta.
- Poziom utworzonej społeczności jest ściśle związany z poziomem uczestnictwa w grupowych zadaniach, czatach, dyskusjach na forach tematycznych.
- Długookresowe związki pomiędzy poszczególnymi członkami grupy pomagają w promowaniu społeczności online, ponieważ na przestrzeni kilku lat na studiach związki są systematycznie kontynuowane i umacniane, a coraz wyższy poziom zaawansowania jest rezultatem interakcji w dużym przedziale czasowym.
- Wzajemny stosunek i zaufanie możliwe jest do odnalezienia poprzez komunikowanie tych uczuć jedynie poprzez tekst na ekranie komputera.
- Poczucie akceptacji i zaufania jest przekazywane w dyskusjach w ramach społeczności online, natomiast akceptacja i zaufanie online są oparte bardziej na jakości uczestnictwa niż na wirtualnej osobowości uczestnika klasy<sup>7</sup>.

### **Rola wykładowcy w tworzeniu i wzmacnianiu więzi w społeczności wirtualnej**

Nauczyciel, wykładowca pracujący online, może wybitnie wspomóc proces zarówno nauczania, jak i tworzenia się społeczności. Wymienienie wszystkich cech idealnego e-dydaktyka zajęłoby więcej miejsca niż cały referat, dlatego też krótko wymieniono tylko część z nich.

E. Lubina, za szczególnie ważne uznaje następujące obszary kompetencji:

- umiejętność organizacji i kierowania, przewodzenia pracy zespołowej,
- zdolność do motywowania uczestników,
- umiejętność zarządzania czasem własnym i planowania czasu pracy studentów,
- umiejętności komunikacyjne – ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji werbalnej wyrażanej pisemnie,

---

<sup>7</sup> S. Juszczyk, dz. cyt., s. 352-353.

- umiejętność odczytywania/odszyfrowywania emocji (własnych i cudzych) transmitowanych za pośrednictwem mediów elektronicznych,
- umiejętność kontroli i takiego wyrażania emocji, które najlepiej wspierają proces edukacyjny realizowany wirtualnie,
- umiejętność zaprojektowania i kontroli więzi tworzącej się wewnątrz grupy oraz zdolność do efektywnego, wspierającego oceniania i zachęcania studentów do pracy i rozwoju osobistego,
- umiejętność dzielenia się własnym doświadczeniem oraz budowania relacji, które umożliwią dzielenie się doświadczeniami oraz osiągnięciami pomiędzy uczestnikami<sup>8</sup>.

Szczególnie istotna, z punktu zdobywania wiedzy i poszerzania kwalifikacji wydaje się ostatnia umiejętność. G. Filipowicz, wymieniając źródła rozwoju zawodowego hierarchizuje je następująco:

- 1) doświadczenia zdobywane w miejscu pracy (ok. 70%),
- 2) wskazówki i informacje uzyskane od innych osób (ok. 20%),
- 3) szkolenia – w jakiegokolwiek formie (ok. 10%)<sup>9</sup>.

Dwa pierwsze źródła poszerzania wiedzy – są możliwe do wykorzystania tylko w przypadku pracy w grupie, w czasie rozmów, wspólnych projektów, wymiany informacji, doświadczeń, przeżyć i opinii. Stąd też tak ważna jest umiejętność współpracy w grupie wirtualnej, chęć uczestnictwa w tworzeniu i budowaniu wspólnoty oraz wewnętrzna potrzeba pielęgnowania kontaktów w sieci.

### **Zamiast podsumowania**

Utworzenie się i umacnianie więzi w społeczności wirtualnej to niełatwe zadanie. Z osobami w sieci spędzi się jednak często dziesiątki godzin, część z nich pozna się osobiście, kilku się nie polubi, zaś z kilkoma nawiązać można przyjaźnie, które przetrwają przez całe życie. Chociażby dlatego warto znać zasady budujące i wspierające efektywną komunikację internetową oraz przełamać ewentualną niechęć do spotkań online. Korzyści na pewno bowiem będą wymierne.

---

<sup>8</sup> E. Lubina, *Wirtualne społeczności edukacyjne – charakterystyka roli nauczyciela w ich tworzeniu i rozwijaniu*, „e-mentor” 2005, nr 5(12), s. 50.

<sup>9</sup> G. Filipowicz, *Zarządzanie kompetencjami zawodowymi*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2004, s. 24-25.



## **Bibliografia**

- R.E. Brown, *The process of community – building in distance learning classes*, „Journal of Asynchronous Learning Networks” 2001, tom 5, nr 2.
- W. Doyle, *Classroom tasks and student’s abilities*, [w:] P.L. Petersen, H.J. Walberg, *Research on teaching: Concepts, findings and implications*, McCutchan, Berkeley 1979.
- G. Filipowicz, *Zarządzanie kompetencjami zawodowymi*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa 2004.
- S. Juszczak, *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2004.
- E. Lubina, *Wirtualne społeczności edukacyjne – charakterystyka roli nauczyciela w ich tworzeniu i rozwijaniu*, „e-mentor” 2005, nr 5 (12).

## **Netografia**

<http://pl.wikipedia.org>

## **Abstract**

*This article is devoted to the creation, development, and strengthening of bonds in virtual communities, for which the main common goal is to gain knowledge and to extend one's qualifications by using facilities offered by e-learning. It gives the definition of community and virtual community, presents the role of a teacher in strengthening group bonds, relates conclusions from S. Juszczak's research and observations in the field of online communities, and describes studies conducted by R. E. Brown related to the processes of virtual community creation.*

## **Nota o Autorce**

Autorka jest słuchaczką Niestacjonarnych Studiów Doktoranckich na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Gdańskiego. Jej zainteresowania dotyczą zarówno problematyki zarządzania – w szczególności doskonalenia kompetencji menedżerskich i szeroko rozumianego zarządzania zasobami ludzkimi, jak i wszelkich form doskonalenia zawodowego – zwłaszcza e-learningu. Aktualnie gromadzi doświadczenia praktyczne – jest studentką trzech studiów podyplomowych wspomaganych internetem. Jej dorobek to kilkanaście publikacji z zakresu zarządzania, e-learningu oraz edukacji na poziomie wyższym.