



Koncepcja telewizji dla dzieci Joan Ganz Cooney w epoce mediów cyfrowych

The concept of Children's Television by Joan Ganz Cooney in the age of digital media

Krzysztof Łuszczek^a

^a Ks. dr Krzysztof Łuszczek, <https://orcid.org/0000-0003-1862-5028>, Instytut Pedagogiki Uniwersytetu Szczecińskiego

Abstract: J.G. Cooney's children's television project from the late 1960s is still developing, subject to change and evaluation. It was based on the belief that television can teach. "Sesame Street" turned out to be the most successful educational program for preschoolers. It was the result of a common effort of educators, psychologists and television producers. After a few decades, in a changed media landscape, when the screens became more and more present, again we can say that they can teach. This is mainly due to the possibility of focusing the child's attention through digital tools. The article uses the method of historical analysis. It is used on the media and communication research to determine the context and background of the facts studied. In this article, the basic historical sources are the 1966 report by J. G. Cooney and the reconstruction of the original project of educational television for children. The author of the report herself encourages a historical analysis of the text and its consequences by re-issuing the report, this time in a digital form in 2019. J.G. Cooney based her model on three basic pillars: pedagogy, psychology and television workshop. However, the television as it was then was not as "invasive" as the contemporary media, although it had already evoked very critical assessments. This contributed, among other things, to the discussion on the need to ensure public interest in the media. One of its elements is the use of technology for educational purposes. Today, children fulfill their developmental needs with the help of other tools and digital technologies hermetically fill their living environment. This situation is much more urgent than at the time of the creation of "Sesame Street" where many families (e.g. poor or immigrant ones) did not have such a wide access to technology. When creating the concept of using digital tools in education, the first project by J.G. Cooney should be treated as a key inspiration for creating a new model. As with the educational television project, in order to achieve the didactic goals, the cooperation of educators, psychologists and ICT specialists is needed. Only proper pedagogical planning can ensure success in the use of digital tools in didactics.

Keywords: media pedagogy, educational television, ICT, new technologies in education

Abstrakt: Projekt telewizji dla dzieci J.G. Cooney z końca lat 60. wciąż się rozwija, podlega zmianom i ewaluacji. U jego podstaw legło przekonanie, że telewizja może uczyć. „Ulica Sezamkowa” okazała się najbardziej udanym programem edukacyjnym dla przedszkolaków. Był to efekt wspólnego wysiłku pedagogów, psychologów i producentów telewizyjnych. Po kilku dekadach, w zmienionym krajobrazie medialnym, kiedy ekranów przybyło znów możemy powiedzieć, że potrafią one uczyć. Dzieje się to przede wszystkim dzięki możliwościom skupienia uwagi dziecka przez narzędzia cyfrowe. W artykule wykorzystano metodę analizy historycznej. Jest wykorzystywana w badaniach nad mediami i komunikowaniem w celu ustalenia kontekstu i tła badanych faktów. W niniejszym artykule podstawowe źródła historyczne to raport J. G. Cooney z 1966 r. oraz rekonstrukcja pierwotnego projektu telewizji edukacyjnej dla dzieci. Sama autorka raportu zachęca do historycznej analizy tekstu i jego następstw wydając ponownie raport, tym razem w formie cyfrowej w 2019 r. J. G. Cooney oparła swój model o trzy podstawowe filary: pedagogikę, psychologię i warsztat telewizyjny. Ówczesna telewizja nie była jednak jeszcze tak „inwazyjna” jak współczesne media, chociaż wywoływała już bardzo krytyczne oceny. To m.in. przyczyniło się do dyskusji nad potrzebą zapewnienia interesu publicznego w mediach. Jednym z jego elementów jest wykorzystanie technologii w celach edukacyjnych. Dzieci swoje potrzeby rozwojowe realizują dziś przy pomocy innych narzędzi a technologie cyfrowe hermetycznie wypełniają ich środowisko życia. Jest to sytuacja dużo bardziej nagląca niż w czasach tworzenia „Ulicy Sezamkowej” gdzie wiele rodzin (np. biednych czy imigranckich) nie miało tak szerokiego dostępu do technologii. Tworząc koncepcję wykorzystania narzędzi cyfrowych w edukacji należy potraktować pierwszy projekt J. G. Cooney jako kluczową inspirację dla stworzenia nowego modelu. Podobnie jak przy projekcie telewizji edukacyjnej, aby osiągnąć cele dydaktyczne potrzeba współpracy pedagogów, psychologów oraz specjalistów od ICT. Tylko właściwe planowanie pedagogiczne może zapewnić sukces w zastosowaniu narzędzi cyfrowych w dydaktyce.

Słowa kluczowe: pedagogika medialna, telewizja edukacyjna, ICT, nowe technologie w edukacji

Wprowadzenie

Koniec wieku XIX i pierwsza połowa XX w. były czasem, kiedy pojawiło się szereg nowych technologii komunikacyjnych, które na stałe zagościły w życiu czło-

wieka. Miejscem, gdzie te procesy szczególnie przybrały na sile były Stany Zjednoczone ze swoim ogromnym rynkiem i intensywnym rozwojem technologicznym.

Prawie z każdą nową technologią wiązano pewne nadzieje edukacyjne. Było czymś oczywistym, że dają one możliwości, które w sposób naturalny mogą stać się pomocą w kształceniu, zarówno w klasie szkolnej jak i na odległość. W ten sposób do klasy szkolnej trafił film, radio a w końcu telewizja. Ta ostanianina ze swoim dynamicznym rozwojem i tendencją do intensywnej „kolonizacji” życia społecznego wywoła szereg dyskusji nad znalezieniem równowagi między komercjalizacją tego medium a interesem publicznym.

W Stanach Zjednoczonych tą próbą zabezpieczenia interesu publicznego w mediach stało się stworzenie telewizji edukacyjnej dla dzieci z jej najbardziej udanym projektem w postaci „Ulicy Sezamkowej”. Kluczową rolę odegrała tutaj producentka telewizyjna Joan Ganz Cooney, która zajęła się przygotowaniem projektu nie tylko od strony telewizyjnej, ale również zadbała o odpowiednią podbudowę psychologiczno-pedagogiczną dla produkcji. „Ulica Sezamkowa” była na tyle udanym programem, że stała się inspiracją dla innych tego typu poszukiwań. Była i jest także przedmiotem rozległych analiz poczynając od pracy G. S. Lessera (1974), psychologa zaangażowanego w tworzenie programu, poprzez prace D. Borgenichta (1998), R. Morrowa (2006), M. Davisa (2008), L. Gikow (2009), D. Kampa (2020) aż po nowe opracowanie słynnego raportu z 1966 r. *Public Television: A Program for Action*, które ukazało się w 2019 r. i zostało przygotowane przez *Joan Ganz Cooney Center*.

Właśnie ta ostatnia publikacja świadczy o niesamowitej żywotności projektu, który powstał przed ponad pięcioma dekadami. Znacząco zmieniona sytuacja na rynku medialnym nie uczyniła go jedynie świadectwem minionej epoki, ale wciąż stanowi aktualną pomoc i inspirację w tworzeniu cyfrowych narzędzi edukacyjnych. Powstaje pytanie: W jaki sposób pierwotne założenia w tworzeniu „Ulicy Sezamkowej” można zaaplikować do technologii cyfrowych w zmienionym krajobrazie medialnym XXI w.?

1. Pierwotny projekt telewizji edukacyjnej dla dzieci

Produkcja programów dla dzieci w amerykańskiej telewizji rozpoczęła się na długo przed powstaniem „Ulicy Sezamkowej”. Jednak ich jakość była szeroko

krytykowana zarówno przez przedstawicieli rządu federalnego, organizacje społeczne jak i zwykłych obywateli. Uważano, że programy dla dzieci są zbyt skomercjalizowane. W powszechnej opinii produkcje z lat 50. i 60. nie uwzględniały celów edukacyjnych i wychowawczych. Podobnie wiele do życzenia pozostawiała realizacja telewizyjna, która nie uwzględniała możliwości percepcyjnych dziecka i norm psychologii poznawczej. Gospodarze programów często traktowali dzieci protekcyjnie. Programy, poza pojedynczymi wyjątkami (np. „Ding Dong School” z lat 1952-1956) nie stanowiły dla dzieci impulsu rozwojowego (Davis, 2008).

Na to wszystko nałożyła się w latach 50. dyskusja nad interesem publicznym w mediach. Jej kulminacją była słynna wypowiedź N. N. Minowa, przewodniczącego Federalnej Komisji Komunikacji na temat amerykańskiej telewizji. Nazwał ją „rozległym pustkowiem” a jego wystąpienie uznaje się za jedno z najważniejszych w dwudziestowiecznej historii Stanów Zjednoczonych. Przemówienie przed Narodowym Stowarzyszeniem Nadawców było zdecydowanie krytyczne wobec oferty programowej amerykańskich stacji. Wywołało to protesty nadawców. Jednak N. N. Minow był na tyle pewien swej oceny, że przekonał do niej administrację Kennedy’ego (Kuś, 2013).

Krytyka amerykańskiej telewizji lat 50. i 60. legła u podstaw stworzenia projektu telewizyjnego, który miał pokazać, że telewizja może być inna, przyjazna dzieciom i respektująca interes publiczny w mediach. Tą ideą w latach 60. przejęła się J. G. Cooney. Próbowała ona z projektem telewizji edukacyjnej wystartować w swoje macierzystej stacji Channel 13, ale bez powodzenia. Rozpoczęła więc działalność na własną rękę. Przy pomocy Carnegie Corporation of New York stworzono *Carnegie Commission on Educational Television*, która przygotowała raport *Public Television: A Program for Action* (Cooney, 1966). Z Carnegie Corporation był związany L. Morrisett, który okazał się niezwykle pomocny w tworzeniu projektu telewizji dla dzieci. Był psychologiem z tradycjami rodzinnymi dotyczącymi edukacji. Wraz z J. G. Cooney założył *Children’s Television Workshop* (Kamp, 2020). Prawie wszyscy eksperci, których J. G. Cooney poprosiła o opinię w sprawie telewizji dla dzieci,

potwierdzili, że telewizja może być skutecznym narzędziem edukacyjnym. Raport sytuował telewizję edukacyjną oraz publiczną w systemie medialnym Stanów Zjednoczonych. Telewizja publiczna miała w tym systemie stanowić stały element, który wykracza poza to co „edukacyjne”. Zwrócono uwagę szczególnie na potrzebę realizacji programów z zakresu kultury oraz dla mniejszości etnicznych.

Pomysł J. G. Cooney wsparł ówczesny sekretarz ds. edukacji H. Howe II. Przywiązywał dużą wagę do edukacji dzieci pochodzących z ubogich rodzin. Uważał, że potrzebują pomocy także ich rodzice. Dla H. Howe II telewizja edukacyjna wydawała się idealnym narzędziem wyrównującym ich społeczny start. Dlatego sekretarz ds. edukacji udzielił projektowi wsparcia finansowego pod warunkiem, że jednym z celów programu będzie wsparcie idei równych szans edukacyjnych (Weil, 2002).

Wizja programu dla przedszkolaków przedstawiona przez J. G. Cooney była więc oparta na opinii psychologów, pedagogów i specjalistów od mediów. W jej przekonaniu telewizja miała być nie tylko narzędziem edukacji, ale również remedium na nierówności amerykańskiego systemu edukacji. Większość ekspertów pytanym przez J. G. Cooney widziała potrzebę programu kształtującego nawyki poznawcze, procesy analizy oraz umiejętności generowania hipotez i stawiania pytań. Ona jednak skłaniała się ku dwóm grupom treści. Pierwsza to przedmioty stanowiące główny nurt edukacyjny: umiejętności językowe i liczbowe oraz proste koncepcje naukowe. Druga grupa to szereg przedmiotów określanych jako „miękkie”: sztuka, muzyka, rzemiosło (Berdik, 2020). Oprócz innych przesłanek położenie nacisku na uczenie się cyfr i liter wynikało z tego, że można było łatwo mierzyć wyniki takiego kształcenia, a więc odpowiedzieć sobie na pytanie „Czy telewizja może czegoś nauczyć?”

Wykorzystanie w programie lalek, mimo początkowych wątpliwości pedagogów i psychologów, stało się niezwykle udanym przedsięwzięciem. Muppety Jima Henson weszły na stałe do kanonu telewizyjnych widowisk (Lepore, 2020). „Ulica Sezamkowa” miała się składać z dwóch segmentów produkcyjnych: filmy animowane, których realizację zlecono zewnętrznej firmie oraz druga część, w której występowały

Muppety i ludzie, realizowana przez *Children’s Television Workshop* (CTW). CTW powołana przede wszystkim w celu produkcji „Ulicy Sezamkowej” w pierwszym sezonie otrzymała trzy nagrody Emmy za program (Buckingham, 2019).

Sukces „Ulicy Sezamkowej” wywołał entuzjazm wśród jej twórców. Zaproponowano stworzenie uniwersalnego i efektywnego modelu telewizji edukacyjnej. Jego efektywność miały zapewnić cztery mechanizmy:

- współpraca producentów telewizyjnych z psychologami i pedagogami;
- dostosowywanie programu do wieku dzieci;
- stałe poszukiwanie możliwości ulepszenia projektu;
- niezależny pomiar skuteczności uczenia się (Holiday, 2021).

Swój sukces „Ulica Sezamkowa” zawdzięcza również temu, że program przekonała do siebie rodziców. Rodzice uznali program za „edukacyjny” w przeciwieństwie do produkcji konkurencyjnych. Szczególnie matki zostały szybko przekonane o potrzebie i skuteczności takiego programu. Uznały, że programy stanowią dla nich odpowiednie wsparcie (Morrow, 2006). Mimo iż pojawiały się oskarżenia, że program usypia aktywność rodziców obiecując im, że telewizja ich wyręczy jednak zainteresowanie rodziców programem wydaje się nie słabnąć. Rodzice wydają się być dość czuli na sposób realizacji programu. W wielu przypadkach wyrażali swój niepokój przysyłając swoje zastrzeżenia do CTW. Tak było w przypadku odcinka z 1976 r. z czarownicą aż po protesty przeciwko występowi K. Perry w odcinku z 2010 r. (López, 2019; Likhodi, 2022)

Na początku lat 90. XX w. program popadł w kryzys z racji zwiększającej się konkurencji (np. w 1992 r. pojawił się program „Barney&Friends”) ale także powoli rosnącej siły Internetu. Nawyki przedszkolaków pod wpływem nowych technologii także zaczęły się zmieniać. Urządzenia mobilne w ich rękach – smartfony i tablety – stały się czymś normalnym. W 2014 r. wprowadzono transmisję streamingową programu jednocześnie skracając odcinki do 30 min. Pojawili się również nowi bohaterowie. Na początku XXI w.

w programie priorytetowe miejsce uzyskał „Elmo’s World”. Elmo stał się prawdziwym bohaterem nowych czasów. Pojawia się w Internecie na różnych platformach od Facebooka po TikToka. Motyw muzyczny z jednego z odcinków „Ulicy Sezamkowej” śpiewany przez Elmo został wykorzystany w 106 tys. filmów w Internecie (Rosenblatt, 2022).

Po chwilowym spadku popularności program odnalazł się w cyfrowym świecie. Ale musiał również zmierzyć się z coraz poważniejszymi problemami. Dzieci mając do dyspozycji nowe technologie dowiadywały się o świecie dużo więcej. Należało spróbować odpowiedzieć na szereg trudnych pytań dotyczących tego co się dzieje wokół. Dlatego w programie pojawił się temat zamachów z 11 września czy huraganu Katrina z 2005 r. W 2017 r. w jednym z odcinków pojawił się nowa lalka, Julia – Muppet z autyzmem. Twórcy programu musieli sobie odpowiedzieć na pytanie: jak mówić dzieciom o autyzmie? Jako animatorkę lalki wybrano Stacy Gordon, matkę autystycznego dziecka (Ghose, 2017).

Mimo tych zmian, poszukiwania nowych kierunków rozwoju i popularności „Ulica Sezamkowa” nie zdobyła stabilnych kanałów finansowania. W 2014 r. przyniosła 11 mln dolarów strat. Dlatego w 2015 r. ogłoszono, że program będzie dostępny w usłudze *premium* HBO. Dla twórców programu była to trudna decyzja. Wywołała krytykę. Wielu uznało ją za odejście od pierwotnych ideałów tworzenia programu dla dzieci pochodzących z rodzin biednych oraz imigranckich (Gutherie, 2019). Po kilku dekadach emisji programu znów powróciła dyskusja na temat zagwarantowania interesu publicznego w mediach i uczynienia ich sferą przyjazną dla dzieci.

2. Ekran jako narzędzia edukacji

Trwające przez kilka dekad doświadczenie edukacyjne związane z „Ulicą Sezamkową” udowodniło bezopornie jedną sprawę – telewizja może uczyć. Telewizja edukacyjna pozwala m.in. poszerzyć zasób słownictwa. Może mieć wpływ na wyniki szkolne i późniejszą pracę (Hirsh-Pasek, Zosh, Golinkoff, Gray, Robb, Kaufman, 2015). Szczególnie w przypadku dzieci posiadających skromniejsze zasoby edukacyjne

media mogą znacząco je wesprzeć i działać na rzecz wyrównywania szans edukacyjnych. Poważny wzrost liczby ekranów jakimi otoczone są dzieci w epoce cyfrowej powoduje, że liczba interakcji dziecko-ekran znacząco wzrasta. Dzieci spotykają się z przekazem, który jest adresowany do nich oraz z takim, którego adresatami są dorośli. Amerykańskie dzieci w wieku 2-5 lat spędzają ok. 2 godzin dziennie przed jakimś ekranem. Długość tego czasu rośnie w przeciwieństwie do interakcji z książkami (Rideout, 2017).

Jak jednak dowodzą S. Papadakis, M. Kologianakis i N. Zaranis samo udostępnienie dzieciom technologii nie gwarantuje sukcesu edukacyjnego. Nauczyciel powinien być do tego odpowiednio przygotowany i przeszkolony (2018). Technologie mobilne mogą być szczególnie przydatne w edukacji matematycznej do prowadzenia zajęć w blokach edukacyjnych ogólnie określanymi jako STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Przez to można znacząco powiększyć sam udział tych treści w kształceniu przedszkolaków. Z raportu *Joan Ganz Cooney Center* i *New America* wynika, że zarówno nauczyciele jak i rodzice byli entuzjastycznie nastawieni do wprowadzenia STEM do programów kształcenia dla dzieci. Podkreślano, że nauczanie STEM należy umieścić w kontekście rozwojowym i połączyć z zabawą. Należy również wesprzeć rodziców i nauczycieli a by poczuli się bardziej pewnie na polu nauczania STEM (McClure, Guernsey, Clements, Bales, Nichols, Kendall-Taylor, Levine, 2017). Rewolucja technologiczna sprawiła, że zagadnienia związane ze STEM stały się kluczową sprawą w kształceniu dzieci. Chodzi o elastyczne umieszczenie treści związanych z naukami ścisłymi w programach nauczania. Dzieci często wykazują entuzjazm dla tego typu treści, ale ich poznawanie ogranicza system szkolny.

Niewątpliwie pomocni są tutaj rodzice. Amerykańska Akademia Pediatrii zaleca, aby rodzice wraz z dziećmi angażowali się w korzystanie z mediów (Ewin, Reupert, McLean, Ewin, 2021). Tzw. JME (Joint Media Engagement) jest różne w różnych rodzinach i dotyczy różnych mediów. Wspólne zaangażowanie zazwyczaj jest wyższe w przypadku młodszych dzieci oraz telewizji. Obniża się wraz z wiekiem i z coraz częstszym korzystaniem z urządzeń mobilnych. JME może mieć wpływ na to jak

dzieci rozumieją i korzystają z mediów. Może to być pomocne przy tworzeniu treści edukacyjnych (Dore, Zimmermann, 2020).

Aby w praktyce realizować zasady JME rodzice muszą sobie odpowiedzieć na kilka pytań: Z którym dzieckiem pracować przede ekranem telewizora lub tabletu? Jaki wpływ na wspólne oglądanie ma wiek dziecka? Jaki poziom kompetencji medialnych posiadają ich dzieci? Rodzice w wykorzystaniu narzędzi cyfrowych w nauczaniu mogą przyjąć różne strategie. Mogą urządzenie wykorzystać jako główne narzędzie wspierające rozwój np. umiejętności językowych. W innej strategii technologię można przyjąć jako uzupełnienie stawiając na pierwszym miejscu np. książki i czasopisma (Ewin, i in., 2021). Badania pokazały, że dzieci w wieku przedszkolnym były bardziej zaangażowane w uczenie się przy wykorzystaniu aplikacji aniżeli we wspólne czytanie czy zabawy o charakterze matematycznym. Zaangażowani byli również rodzice chociaż na inny sposób. Dzieci mocniej się angażowały w bezpośredni kontakt z ekranem, rodzice ustnie komentowali działania dziecka i wspierali je. Poziom zaangażowania rodziców wydaje się na mniej więcej tym samym poziomie w przypadku różnych aktywności edukacyjnych dziecka, natomiast dzieci mocniej angażują się w naukę z aplikacji (Griffith, Arnold, 2019).

Narzędzia cyfrowe wydają się być idealną pomocą w kształceniu, bo pozwalają w prosty sposób łączyć je z zabawą. Stąd możliwość wykorzystania w edukacji gier elektronicznych. Podstawowym źródłem ich skuteczności jest angażowanie uwagi dzieci. Trzeba jedynie dostosować treść gier do materiału dydaktycznego np. zamiast nawigować w świecie *fantasy* dzieci mogą się poruszać między cząsteczkami w świecie chemii molekularnej czy mechaniki kwantowej. Uczą się przy okazji uczą się obsługi narzędzi cyfrowych (Shapiro, 2018). Aplikacje edukacyjne powinny wspierać dzieci, ale również inspirować do rozmowy edukacyjnej z rodzicami bądź nauczycielami (Griffith, Arnold, 2019).

Wprowadzenie narzędzi cyfrowych do działań szkoły powinno odbywać się w określonym porządku. Samo udostępnienie technologii dzieciom nie gwarantuje jeszcze sukcesu edukacyjnego. Nauczyciele powinni być do tego odpowiednio przygotowani, ale również należy w odpowiedni sposób przygotować czy

wyselekcjonować materiał dydaktyczny (Papadakis i in., 2018). Nauczyciele powinni uwzględnić cyfrowe zainteresowania dzieci. Z drugiej jednak strony powinni pamiętać, że technologia ich nie zastąpi a jedynie może aktywizować naukę (Bajovic, 2018). Jest kilka przesłanek, które mogą znacząco poprawić poziom wykorzystania narzędzi cyfrowych w edukacji:

- jasne wytyczne do tyczące ich wykorzystania w procesie nauczania-uczenia się;
- efektywna współpraca między kierownictwem szkoły i nauczycielami;
- rozwijanie kompetencji ICT nauczycieli;
- zapewnienie sobie stałej informacji zwrotnej ze strony dzieci;
- właściwe planowanie, m.in. czasu, odpowiedniego wdrożenia i dostępu do sprzętu (Otterborn, Schönborn, Hultén, 2019).

Planowanie wykorzystania narzędzi cyfrowych w edukacji znajduje się w sferze prób w różnych systemach oświatowych. Wiele tam przypadkowości. Często technologia przysłania aspekty planowania pedagogicznego. Przypomina to sytuację po przyjęciu w USA na początku lat 90. XX w. *Children's Television Act*. Ustawa nakładała na nadawców obowiązek nadawania edukacyjnych programów dla dzieci. Wielu nadawców chciało wypełnić ten obowiązek nadając kreskówki uznając, że każda kreskówka jest dla dzieci i jest edukacyjna bez głębszej, pedagogicznej analizy zawartości programu. Podobnie (przynajmniej na razie) rzecz się ma z wieloma narzędziami cyfrowymi. S. Papadakis i M. Kologiannakis poddali analizie dostępne aplikacje edukacyjne z lat 2011- 2019 i stwierdzili, że niewiele z nich ma wartość edukacyjną, mimo tego, że jako takie były prezentowane (2020).

3. Nowe technologie a planowanie pedagogiczne

Każda nowa technologia, która pojawiała się od końca XIX w. zazwyczaj niosła ze sobą rozbudzone nadzieje edukacyjne. W wielu wypadkach one jednak zawodziły (np. radio edukacyjne w latach 20. i 30. XX w. w USA nie przyniosło spodziewanych

efektów edukacyjnych z racji na silną presję komercyjną). Zapominano o tym, że technologia powinna być tylko elementem procesu dydaktycznego a nie stanowić jego centrum i ogniskować wszystkie działania edukacyjne. Nie może zastępować planowania pedagogicznego, bo tylko dzięki niemu może stać się skutecznym narzędziem edukacji (Arnott, 2017). Wiedziała o tym J. G. Cooney, która projektując działania związane z edukacyjnym programem telewizyjnym dla przedszkolaków priorytetową pozycję zapewniła pedagogom i psychologom. Potrzeby rozwojowe przedszkolaków stały się decydującymi elementami stanowiącymi o konstrukcji edukacyjnego programu telewizyjnego. Podobnie trzeba mieć to na uwadze dziś. Przy integracji programu nauczania z narzędziami technologicznymi powinno chodzić przede wszystkim o rozwój poznawczy, społeczny i psychologiczny dzieci (Bers, 2018).

Planowanie pedagogiczne pozwala na dokonywanie świadomych wyborów dydaktycznych. Tylko w ten sposób będzie można narzędzia cyfrowe wprowadzić do edukacji i bez szkody dla dzieci. Jednak zarówno niski jak i wysoki poziom ich wykorzystania w procesie nauczania-uczenia się negatywnie koreluje z celami edukacyjnymi. Najlepsze wyniki osiąga się wykorzystując narzędzia cyfrowe na poziomie umiarkowanym. Nigdy nie można zapomnieć, że ITC powinno stanowić element większej całości (Kalogiannakis, Ampartzaki, Papadakis, Skaraki, 2018; Dore, Zimmermann, 2020).

W planowaniu działań dydaktycznych szczególne miejsce zajmuje wciąż nauczyciel. Obecność technologii nie wyklucza go ani nie zastępuje. Wciąż jest przewodnikiem na drodze procesu dydaktycznego. Zmienia się jednak struktura samego procesu, zwłaszcza w przypadku takich przedmiotów jak matematyka. Tradycyjny trójkąt dydaktyczny: uczeń, nauczyciel, przedmiot nauczania, należy wzbogacić o element technologii. Staje się więc dydaktycznym czworościanem, nabiera nowego wymiaru. Technologia nie tyle powinna zastąpić tradycyjne narzędzia, ale dokonać transformacji całego procesu nauczania-uczenia się. Dobrze zaprojektowane narzędzia technologiczne mogą umożliwić dzieciom zwiększone zaangażowanie, zwłaszcza w naukę przedmiotów z zakresu STEM

(Papadakis i in., 2018). Na tym polu przygotowanie nauczycieli jest bardzo różne. Wynikać to może z osobistych doświadczeń edukacyjnych, ale często jest na tyle zakorzenione, że owocuje swoistą fobią (STEM-phobic). W przygotowaniu nauczycieli do właściwego wykorzystania technologii w procesie kształcenia można jednocześnie zadbać o pozbycie się niechęci i lęku przed STEM (McClure i in., 2017).

W planowaniu pedagogicznym należy również uwzględnić miejsce rodziców w wykorzystaniu nowych technologii w kształceniu. Rola rodziców przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych w edukacji jest podobna do tej którą spełniali wcześniej (Huber, Highfield, Kaufman, 2018). Rodzice wciąż pozostają dla dzieci modelami korzystania z mediów. Dlatego ich postawy i umiejętności w tym aspekcie stanowią istotny element podnoszenia kompetencji medialnych dzieci. Poziom kultury medialnej rodziców jest bardzo różny (np. w kwestii czasu spędzanego z mediami) dlatego nie zawsze wpływa pozytywnie na postawy dzieci. Rodzice mają też różne poglądy na temat wpływu mediów na ich dzieci (Lauricella, Wartella, Rideout, 2015; Schlesinger, Flynn, Richert, 2019).

Sięgając po nowe technologie w edukacji nie sposób pominąć zagrożeń, jakie mogą pojawić się w wyniku ich nieplanowanego wykorzystania. Technologie mogą eksponować jedne segmenty wiedzy kosztem innych. Systemy oparte na rozwiniętych technologiach często faworyzują rodziny, które i tak są w uprzywilejowanej sytuacji. Te same technologie, które oferują dostęp do rozległej wiedzy są również bramą dla nieodpowiednich treści, problemów z cyberprzemocą i dezinformacją (Berdik, 2020). Nie są to zagrożenia, które pojawiły się wraz z technologiami cyfrowymi. Wcześniejsze doświadczenia zmusiły do podjęcia określonych działań zarówno pedagogów jak i decydentów zajmujących się budową całego systemu. Dyskusje nad ekskluzywnością programów edukacyjnych dla dzieci pojawiały się w Stanach Zjednoczonych jeszcze przed powstaniem „Ulicy Sezamkowej”. Tak samo trzeba było reagować na niebezpieczne treści w Internecie co znalazło swój wyraz w specjalnej ustawie – Children’s Internet Protection Act – przyjętej na początku XXI w.

Konkluzja

U podstaw koncepcji telewizji dla dzieci, jaką stworzyła J. G. Cooney w latach 60. legło przekonanie, że telewizja uczy. Gdy przyglądamy się współczesnym ekranom możemy jeszcze dobitniej stwierdzić, że uczą. Dotyczy to zwłaszcza smartfonów, tabletów a także telewizji hybrydowej. Ekranu mają tę właściwość, że dziecko wchodzi z nimi w interakcję, co umożliwia skupienie, wręcz „zagęszczenie” jego uwagi. To wykorzystała J. G. Cooney tworząc „Ulicę Sezamkową”, to można wykorzystać dziś w przypadku ekranów cyfrowych.

Aby jednak można było ustrzec się błędów i osiągnąć cele dydaktyczne nad całością systemu musi gorować planowanie pedagogiczne. Inaczej możemy ulec pokusie swoistego „romantyzmu technologicznego” lub kształtowania całego procesu nauczania-uczenia się „pod środek” a nie „pod ucznia”. W planowaniu dydaktycznym należy uwzględnić dwa kierunki współpracy. Kierunek wertrykalny skupia działania psychologów, pedagogów i specjalistów od technologii. Natomiast kierunek horyzontalny to nauczyciele, rodzice i szkoła. Centrum tych dwóch kierunków działań powinien stanowić uczeń, który skupia na sobie całość planowania pedagogicznego.

Bibliografia

- Arnott, L. (2017). Framing Technological Experiences in the Early Years. (In:) L. Arnott (ed.), *Digital Technologies and Learning in the Early Years*, 7-19. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC, Melbourne: SAGE.
- Bajovic, M. (2018). Playing and learning across the concrete and digital realms: a new context for the new learners. *International Journal of Play*, 7(2), 199-209. <https://doi.org/10.1080/21594937.2018.1496002>
- Berdik, Ch. (2020). *Revisiting the Potential Uses of Media in Children's Education*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Bers, M.U. (2018). *Coding as a Playground: Programming and Computational Thinking in the Early Childhood Classroom*. New York: Routledge.
- Buckingham, D. (2019). *Bridging the gaps? Sesame Street, 'race' and educational disadvantage*, (from:) <https://davidbuckingham.net/growing-up-modern/bridging-the-gaps-sesame-street-race-and-educational-disadvantage> (access: 17.10.2022).
- Cooney, J.G. (1966). *Potential Uses of Television in Preschool Education*, (from:) <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED604064.pdf> (access: 07.11.2022).
- Davis, M. (2008). *Street Gang: The Complete History of Sesame Street*. New York: Viking Press.
- Dore, R.A., Zimmermann, L. (2020). Coviewing, scaffolding, and children's media comprehension. *Wiley Online Library*. <https://doi.org/10.1002/9781119011071.iemp0233>
- Ewin, C., Reupert, A., McLean, L., Ewin, Ch. (2021). The impact of joint media engagement on parent-child interactions: A systematic review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3(2), 230-254. <https://doi.org/10.1002/hbe2.203>
- Ghose, P. (2017). Julia, a muppet with autism, to join 'Sesame Street', (from:) <https://us.blastingnews.com/showbiz-tv/2017/03/julia-a-muppet-with-autism-to-join-sesame-street-001567345.html> (access: 10.11.2022).
- Griffith, S.F., Arnold, D.H. (2019) Home learning in the new mobile age: parent-child interactions during joint play with educational apps in the US. *Journal of Children and Media*, 13(1), 1-19. <https://doi.org/10.1080/17482798.2018.1489866>
- Gutherie, M. (2019). Where 'Sesame Street' get its funding - and how it nearly went broke, (from:) <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/sesame-street-gets-funding-how-it-went-broke-1183032> (access: 10.11.2022).
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J.M., Golinkoff, R.M., Gray, J.H., Robb, M.B., Kaufman, J. (2015). Putting education in 'educational' apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Holiday, S. (2021). How they got to *Sesame Street*: Children's Television Workshop's appropriation of advertising tactics for effective childhood literacy education, *Journal of Early Childhood Literacy*, 1-29. <https://doi.org/10.1177/14687984211003245>
- Huber, B., Highfield, K., Kaufman, J. (2018). Detailing the digital experience: Parent reports of children's media use in the home learning environment. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 821-833. <https://doi.org/10.1111/bjet.12667>
- Kalogiannakis, M., Ampartzaki, M., Papadakis, S., Skaraki, E. (2018). Teaching natural science concepts to young children with mobile devices and hands-on activities. A case study. *International Journal of Teaching and Case Studies*, 9(2), 171-183. <https://doi.org/10.1504/IJTC.2018.090965>
- Kamp, D. (2020). *Sunny Days. The Children's Television Revolution That Changed America*. New York: Simon&Schuster.
- Kuś, R. (2013). *Amerykańska telewizja publiczna*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Lauricella, A.R., Wartella, E.A., Rideout, V.J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.12.001>
- Lepore, J. (2020). How we got to Sesame Street, *The New Yorker*, (from:) <https://www.newyorker.com/magazine/2020/05/11/how-we-got-to-sesame-street> (access: 15.10.2022).
- Likhodi, L. (2022). *A banned Sesame Street episode deemed 'too scary' has just resurfaced*, (from:) <https://www.todayparent.com/blogs/trending/sesame-street-scary-banned-episode> (access: 08.11.2022).
- López, Q. (2019). 'Sesame Street' is turning 50 - here are 11 of the most controversial moments in the show's history, (from:) <https://www.insider.com/sesame-street-controversial-moments-history-2019-11> (access: 10.10.2022).
- McClure, E.R., Guernsey, L., Clements, D.H., Bales, S.N., Nichols, J., Kendall-Taylor, N., Levine, M.H. (2017). *STEM starts early. Grounding science, technology engineering, and math education in early childhood*, (from:) <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED574402.pdf> (access: 10.11.2022).

- Morrow, R.W. (2006). *Sesame Street and the Reform Children's Television*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Otterborn, A., Schönborn, K., Hultén, M. (2019). Surveying preschool teachers' use of digital tablets: general and technology education related findings. *International Journal of Technology and Design Education*, 29, 717-737. <https://doi.org/10.1007/s10798-018-9469-9>
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M. (2020). A Research Synthesis of the Real Value of Self-Proclaimed Mobile Educational Applications. (In:) S. Papadakis, M. Kalogiannakis (eds.), *Mobile Learning Applications in Early Childhood Education*, 1-19. Warsaw: Information Science Reference.
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., Zaranis, N. (2018) The effectiveness of computer and tablet assisted intervention in early childhood students' understanding of numbers. An empirical study conducted in Greece. *Education and Information Technologies*, 23, 1849-1871. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9693-7>
- Rosenblatt, K. (2022). *Elmo's feud with a pet rock has consumed the internet*, (from:) <https://www.nbcnews.com/pop-culture/pop-culture-news/elmos-feud-pet-rock-consumed-internet-rcna11150> (access: 09.11.2022).
- Schlesinger, M.A., Flynn, R.M., Richert, R.A. (2019). Do parents care about TV? How parent factors mediate us children's media exposure and receptive vocabulary. *Journal of Children and Media*, 13(4), 395-414. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1627227>
- Shapiro, J. (2018). *Digital play for global citizens*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Weil, M. (2002). Harold Howe II dies at 84, (from:) <https://www.washingtonpost.com/archive/local/2002/12/02/harold-howe-ii-dies-at-84/fc6d24e4-1dd0-439c-b5e9-8d35e9169abb> (access: 05.10.2022).