

ROLA NAUCZYCIELA W OCHRONIE DZIECI I MŁODZIEŻY PRZED ZAGROŻENIAMI CYBERPRZESTRZENI

Rozprawy Społeczne, nr 2 (VII), 2013

Anna Andrzejewska

Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie

Andrzejewska A. (2013) *Rola nauczyciela w ochronie dzieci i młodzieży przed zagrożeniami cyberprzestrzeni*. Rozprawy Społeczne 2 (VII), s. 13-18

Streszczenie: Zagrożenia cyberprzestrzeni stały się zjawiskami powszechnymi w społeczeństwie wiedzy. Rozwój technologii – rewolucja informatyczna stymuluje skalę i jakość różnorodnych przeobrażeń społeczno-ekonomicznych. One też są przyczyną wielu nowych problemów, które nie tylko stwarzają nowe możliwości, ale i zagrożenia. Działania nauczycieli, pedagogów powinny opierać się na rozpoznawaniu, rozumieniu i rozwiązywaniu problemów nie tylko związanych ze światem realnym ale także mających miejsce w cyberprzestrzeni. Powinni oni posiadać wiedzę o zagrożeniach cyberprzestrzeni oraz umiejętnie ją wkomponować w proces kształcenia i wychowania swoich podopiecznych. Przedmiotem analiz uczyniono następujące zagadnienia:

1. Specyfika cyberprzestrzeni tworzonej przez media cyfrowe.
2. Cyberprzestrzeń podstawowym środowiskiem funkcjonowania dzieci i młodzieży.
3. Znaczenie kompetencji nauczycieli w zakresie zagrożeń cyberprzestrzeni.

Słowa kluczowe: cyberprzestrzeń, zagrożenia, dzieci, młodzież, nauczyciel, pedagog

Wstęp

Rewolucja informatyczna i rodzące się społeczeństwo wiedzy stały się zjawiskiem globalnym, wywierającym wpływ na wszystkie sfery życia społecznego, w tym także na kształcenie i wychowanie. To one stymulują skalę i jakość różnorodnych przeobrażeń społeczno-ekonomicznych. One też są przyczyną wielu nowych problemów, które nie tylko stwarzają nowe możliwości, ale i zagrożenia. Nowa edukacja, aby sprostała wszystkim ambitnym wyzwaniom, ma charakter wielowymiarowy, a jej cele, treści i efekty dotyczą wiedzy dla działań i umiejętności, dla znajdowania sensu własnego życia i dla zrozumienia innych oraz współpracy.

Wychowanie młodego pokolenia musi być zatem oparte na uniwersalnych prawach i zasadach, z uwzględnieniem zagadnień wiążących się z rozwojem cywilizacji. Powinno opierać się także na rozpoznawaniu, rozumieniu i rozwiązywaniu problemów nie tylko związanych ze światem realnym, ale także mających miejsce w cyberprzestrzeni. Szczególne zadanie w tym względzie mają do wykonania nauczyciele i pedagodzy, którzy powinni posiadać wiedzę o zagrożeniach cyberprzestrzeni oraz umiejętnie ją wkomponować w proces kształcenia i wychowania swoich podopiecznych.

Przedmiotem analiz uczyniono następujące zagadnienia:

1. Specyfika cyberprzestrzeni tworzonej przez media cyfrowe.

2. Cyberprzestrzeń podstawowym środowiskiem funkcjonowania dzieci i młodzieży.
3. Znaczenie kompetencji nauczycieli w zakresie zagrożeń cyberprzestrzeni.

Specyfika cyberprzestrzeni tworzonej przez media cyfrowe

Dzisiaj nowoczesne techniki komunikacji, technologie informatyczne oraz media elektroniczne odgrywają zasadniczą rolę w tworzeniu nowej globalnej płaszczyzny funkcjonowania świata. Równoległą płaszczyzną, na której funkcjonuje nasza cywilizacja, jest Internet. Każda forma działalności w Internecie ma globalny zasięg, zwany w środowisku internautów cyberprzestrzenią. Cyberprzestrzeń w ogólnym znaczeniu tego słowa to: przestrzeń komunikacyjna stworzona przez system powiązań internetowych. Jest przestrzenią otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i powiązań informatycznych pracujących na całym świecie. Cyberprzestrzeń, definiowana jako integralny składnik realnego świata, w którym koegzystują ze sobą i zwalczają się wzajemnie najrozmaitsze ideologie i podkultury, jest nie tylko miejscem wymiany i rozpowszechniania informacji, lecz także polem walki, terenem, na którym podejmowane są skoordynowane akcje o zabarwieniu politycznym o mniej lub bardziej destrukcyjnym charakterze.

Cyberprzestrzeń jest zatem podstawowym kanałem wymiany informacji. Internet jako jeden z efektów technologii informatycznych otworzył przed organizacjami rządowymi, pozarządowymi i prywatnymi instytucjami, a także przed osobami

Adres do korespondencji: Anna Andrzejewska, Akademia Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie ul. Szczęśliwicka 40, 02-353 Warszawa, e-mail: an.andrzejewska@tlen.pl

fizycznymi nowe możliwości globalnej współpracy. Dane przesyłane za pośrednictwem Internetu mają zasięg światowy. Funkcjonowanie w cyberprzestrzeni przynosi oszczędność czasu oraz szereg korzyści ekonomicznych i społecznych.

W najnowszej literaturze zauważyć można popularność pojęcia rzeczywistości wirtualnej, a także cyberprzestrzeni. Ich zakres znaczeniowy się zmieniał, podobnie jak i możliwości zastosowania i oddziaływania na człowieka. To dzięki najnowszym technologiom pojęcia te nabierają innego wymiaru (Bednarek 2009, s.27).

Rzeczywistość wirtualna oznacza nierzeczywisty świat, stworzony za pomocą komputera i dodatkowych akcesoriów multimedialnych. Celem rzeczywistości wirtualnej było stworzenie sztucznego środowiska, które w możliwie największym stopniu przypominałoby duplikat prawdziwego świata (Bednarek 2009, s.28).

Cyberprzestrzeń jest przede wszystkim wyobraźnią stworzoną przez umysł ludzi, która jest bardzo specyficzna ze względu na brak granic zarówno geograficznych jak i czasowych. Jest ona przestrzenią, w której nie obowiązują żadne prawa fizyki i w związku z tym nie można jej zlokalizować. Ponadto jest ona zaludniona przez istoty nierealne, stworzone na obraz i bliskie prawdopodobieństwo swoich realnych odpowiedników.

W takiej przestrzeni, stworzonej przez ludzi, możliwa jest zmiana płci, wieku, rasy, religii, wykształcenia oraz innych cech, co powoduje, że z biegiem czasu staje się ona miejscem, w którym zarówno dzieci jak i dorośli zaczynają odgrywać role, które wcześniej były im obce.

Jak zauważa J. Bednarek „Szeroki jest kontekst roli mediów cyfrowych i cyberprzestrzeni w kształtowaniu oblicza współczesnej kultury i ich miejsca w edukacji. Pierwsza z funkcji (informacyjna), oznacza niemalże błyskawiczne dostarczenie różnorodnych informacji. Istotą drugiej (ludycznej), jest rola rozrywki, której wartość jest uzależniona od jakości programów i sposobu ich odbioru. Trzecia (funkcja stymulująca) wyraża się w inspiracji odbiorców do aktywnego odbioru nadawanych treści. Czwarta funkcja (wzorcotwórcza) polega na propagowaniu określonych stylów życia, ideałów, wzorów postępowania i zachowania. Piąta funkcja (interpersonalna) wynika z wszechobecnej telewizji i komputerów łączących się z całym światem przez Internet. Warto dodać, że wzrasta również znaczenie mediów regionalnych w zakresie funkcji kulturotwórczych i edukacyjnych. Są one komplementarne wobec narodowych i ponadnarodowych mediów. Dzięki temu mogą pełnić określone zadania w przewyższaniu napięć między globalizmem a regionalizmem (Bednarek 2010, s. 67-68).

Można stwierdzić, że dzisiejsza kultura to kultura obrazu, doznań wzrokowych, która ewoluuje i zwiększa terytorium swojej ekspansji. Środowiska naukowo-badawcze i edukacyjne w coraz większym stopniu już interesują się tym nowym obszarem

wiedzy i funkcjonowaniem w człowieka, zwłaszcza młodego pod wpływem współczesnych mediów cyfrowych, cyberprzestrzeni i świata wirtualnego.

W dzisiejszych czasach cyberprzestrzeń jest dla dzieci i młodzieży istotną częścią życia. Wywiera ona ogromny wpływ na ich postawy oraz zachowania.

Opisując rolę cyberprzestrzeni należy zwrócić uwagę na jej najważniejsze funkcje:

- a) edukacyjną,
- b) wychowawczą,
- c) rozrywkową,
- d) społeczną.

Dzięki roli edukacyjnej cyberprzestrzeni młodzież ma nieograniczone możliwości zdobywania nowej wiedzy i umiejętności. Korzystając zarówno z serwisów edukacyjnych jak i społecznych ma szansę podnosić swoje kompetencje, w tym także medialne. Warto jednak zwrócić uwagę, że „pomimo założeń programowych dotyczących przedmiotu technologie informacyjne, gdzie tematyka świadomego i umiejętnego korzystania z zasobów internetowych została już dawno ujęta (...)” (Olczak 2008, s.188), młodzież „nadal wykazuje braki w umiejętnościach odnajdywania, selekcjonowania i hierarchizowania informacji” (Olczak 2008, s.188). Potwierdza to założenie, że rola edukacyjna cyberprzestrzeni wciąż wymaga rozwoju i udoskonalenia programu nauczania informatyki w szkołach.

Funkcja wychowawcza cyberprzestrzeni jest jedną z najważniejszych ról jaką odgrywa w życiu młodych ludzi. Internet wychowuje młodzież, kreuje ich postawy, uczy zachowań społecznych. Wiele serwisów internetowych może edukować użytkowników jak funkcjonować w rzeczywistym świecie. Czas spędzany przez młodzież w cyberprzestrzeni skłania do rozważań, czy aby na pewno nie przejęła ona roli wychowawczej rodziców.

Nie można pominąć aspektu rozrywkowego cyberprzestrzeni. Młodzi ludzie bardzo chętnie korzystają z serwisów rozrywkowych, gier komputerowych oraz z możliwości poszukiwania nowych form rozrywek. Dzięki cyberprzestrzeni użytkownicy mają nieograniczony dostęp do najnowszych wydawnictw muzycznych, filmowych oraz literackich. Warto tutaj zaznaczyć, że coraz popularniejszą formą książek dostępnych w Internecie są e-booki.

Powyższe trzy funkcje mediów odnoszą się także do roli społecznej cyberprzestrzeni. Korzystając zarówno z serwisów edukacyjnych jak i rozrywkowych młodzież uczy się nowych postaw i zachowań społecznych. Z drugiej strony jednak nie da się ukryć, że młodzi ludzie przenoszą kontakty międzyludzkie ze świata realnego do wirtualnego, co niezaprzeczalnie zaburza komunikację społeczną. Jak podaje R. Olczak, „istotnym problemem jest zauważalny, (...) brak świadomości wartości” (Olczak 2008, s.188), co tylko potwierdza założenie, że edukatorzy medialni powinni zwrócić szczególną uwagę na aksjologiczną sferę kontaktów społecznych w Internecie.

Ludzi od zawsze fascynował świat stworzony przez nich samych, z odpowiednio dobranymi oczekiwaniami, parametrami, cechami i przymiotami. Taki świat mógł realizować marzenia nawet te najbardziej wyszukane. Dawniej ludzie częściej spotykali się, spędzali wspólnie czas i niepotrzebne były dodatkowe urządzenia wspomagające, wystarczyło tylko to, że jest się blisko siebie nawzajem czego skutkiem była np. nauka młodszych od starszych, umiejętność wspólnego działania w grupie. Teraz natomiast coraz częściej korzystamy z zasobów rzeczywistości wirtualnej. Dzięki swobodzie, jak również braku barier, jesteśmy narażeni na zdecydowanie większą styczność z tym, co jest złe jak również z pewnym zakresem pozytywnych aspektów działania. „W tym świecie, jak nigdy dotąd, człowiek może przebywać w środowisku, w którym ma bardzo szybki dostęp do informacji na każdy temat i może w sposób czynny (lub tylko bierny) uczestniczyć w życiu toczącym się na trudnych do policzenia płaszczyznach” (Szmigielska 2008, s.7).

Cyberprzestrzeń jest bardzo potężną siłą w życiu ludzi, kształtuje nową epokę, epokę cywilizacyjną w dziejach ludzkości. „Narzędzia cyberprzestrzeni pozwalają uczestniczyć w wydarzeniach na całym świecie oraz są źródłem ogromnych zasobów wiedzy i umożliwiają szybki postęp naukowo-techniczny” (Strzała 2009, s.175).

Dla młodego pokolenia użytkowanie nowych środków komunikacji niesie ze sobą korzyści, ale również należy pamiętać, że młodzież jest narażona na potencjalne niebezpieczeństwa. Dlatego „niebezpieczeństwo może być tym większe, ponieważ dla nastolatków XXI wieku cyberprzestrzeń, w której obecnie żyją, staje się światem dominującym a świat Internetu (rzeczywistość wirtualna) odbierana jest przez nich jako naturalne środowisko. Rzesza młodych ludzi bardzo chętnie wybiera kontakt z komputerem i Internetem. Niejednokrotnie przekłada tę formę spędzania czasu nad inne, a tym samym ulega magii wirtualnego świata” (Andrzejewska 2009, s.164).

Cyberprzestrzeń podstawowym środowiskiem funkcjonowania dzieci i młodzieży

Cyberprzestrzeń jest miejscem, w którym tworzą się nowe relacje i następuje komunikacja pomiędzy różnymi społecznościami. Według I. Suriny, takie sieciowe społeczności „można podzielić według następujących cech:

- stopień otwartości na komunikację,
- rodzaj więzi społecznych,
- społeczna rola użytkowników sieci,
- rodzaj wizualnej komunikacji,
- ukierunkowanie działalności: społeczności ekonomiczne, społeczności polityczne, społeczności medyczne, społeczności transportowe.” (Surina 2008 s. 24-26)

Według Autorki zasady konstytuowania sieciowej społeczności odznaczają się następującymi cechami:

- granice grupy są wyraźnie wyznaczone, a członkowie grupy mają możliwość spotykania się, poznawania nawzajem, czerpania informacji z zakresu historii,
- istnieją wyraźnie zasady regulujące korzystanie z zasobów, zgodnie ze swoimi potrzebami, możliwościami,
- istnieją systemy obserwacji zachowywania się członków społeczności,
- członkowie społeczności w procesie komunikacji mają możliwość realizowania zarówno osobistych, jak i wspólnych celów.”(Surina 2008 s. 24-26)

Przebywanie w cyberprzestrzeni niesie ze sobą wiele negatywnych skutków, które występują jeśli dziecko traci kontrolę nad czasem przebywania w sieci oraz gdy dana społeczność zaczyna wywierać na niego coraz to większy wpływ. Taka wirtualna rzeczywistość posiada cechy, które wpływają głównie na psychikę dziecka. „Do cech charakterystycznych takiej rzeczywistości zalicza się wówczas:

- teleobecność – przebywanie użytkowników w oddalonym środowisku bez fizycznego przemieszczania się,
- zanurzenie – polegające na wchłanianiu użytkowników przez sztuczny świat, odcinając go od bodźców naturalnego środowiska, zastąpienie ich bodźcami generowanymi komputerowo,
- interaktywność w czasie rzeczywistym – polegająca na kontroli systemu multimedialnego oraz reagowaniu elektrycznego środowiska na działanie użytkownika” (Ziemia 2006, s.578-580).

Wymienione cechy cyberprzestrzeni przyczyniają się do powstawania szeregu negatywnych zjawisk wśród dzieci, młodzieży i dorosłych, którzy są podatni na działania internetowej społeczności. Do takich negatywnych zjawisk wynikających z rozwoju technologii informatycznych, a co za tym idzie i cyberprzestrzeni, „zalicza się:

- zanik humanistycznych wartości – technokratyczny sposób widzenia świata,
- możliwość swobodnego manipulowania ludźmi – sterowania ich świadomością,
- trudności w przystosowaniu się do zasad funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym oraz uzależnienie się od technologii,
- rozszerzanie się patologicznych procesów związanych z użytkowaniem technologii, takich jak chociażby: przemoc, agresja, erotyka i pornografia, piractwo i hakerstwo, uzależnienie od komputera”(Siemieniecki 2001, s.31).

W dzisiejszych czasach świat realny stał się dla cyberdziecka drugorzędym dodatkiem do cyfrowego. Komunikaty w świecie wirtualnym bywają traktowane, jako impuls pierwszorzędny. Najbardziej nawet zajmujące czy zobowiązujące formy aktywności w realnej rzeczywistości cyberdziecko przerywa, żeby odebrać komunikat cyfrowy. Kon-

takt z żywym człowiekiem zostaje zepchnięty na drugorzędny plan. Komunikaty w realnej rzeczywistości często są zaniebdywane. Łatwiej uzyskać realizację polecenia, jeśli wyśle się komunikat przez sieć czy telefon, niż gdy się je sformułuje ustnie. Cyberdzieci miewają specyficzną hierarchię społeczną. Na najwyższym miejscu w środowisku umieszczają najsprawniejszych użytkowników i znawców cyberprzestrzeni. Lekceważąco podchodzą do tych, którzy posiadają gorsze umiejętności.

Zagrożenia związane z szeroko rozumianym kontaktem człowieka ze światem techniki, a w szczególności z cyberprzestrzenią, narodziły się na skutek euforii w obliczu nowych możliwości świata medialnego. Euforia ta spowodowała swoiste osłabienie czujności, niedoceniaenie – a nawet świadome ignorowanie zagrożeń. Są one jednak nieodłącznie jak wskazuje historia w ludzkiej cywilizacji – związane z dobrodziejstwami nowych technik i technologii. Sytuacja taka wyzwala z kolei ilościowo i jakościowo nowe potrzeby lub sztucznie je generuje, stanowiąc pośrednio warunek przetrwania przez przystosowanie – zarówno w sferze szeroko rozumianej techniki, jak i w płaszczyźnie psychologicznej. Swoiste technologiczne wymuszenie powodować może trudne do przewidzenia efekty – zarówno w skali globalnej jak i w kategoriach pojedynczego losu. Jak słusznie zauważa S. Bębas „postęp technologiczny zmienił nie tylko ludzkie przyzwyczajenia, ale również sposób, w jaki dochodzą do głosu patologie” (Bębas 2013, s.22).

Zdaniem M. Furmanka „(...) wirtualny świat – nabiera cech rzeczywistości, tam mamy przyjaciół, realizujemy swoje zainteresowania i pasje. Następuje społeczna alienacja, życie w cyberprzestrzeni. Nasza anonimowość w tym rodzaju komunikacji, ukryta za wymyślonym pseudonimem pozwala budować nasz mityczny image, budować wirtualny świat wewnętrzny” (M. Furmanek, 2002, s. 50).

Z obserwacji psychologów wynika, że narażone na destrukcyjny wpływ Internetu są dzieci ze względu na ich niedojrzałość, niską umiejętność kontroli własnego zachowania i brak krytycyzmu (Augustynek 2010, s.11).

U użytkowników rzeczywistości cyfrowej często słabną więzi z rodziną i przyjaciółmi. Łączność w sieci wypiera także formy bezpośrednich, osobistych kontaktów. Rozmowa telefoniczna lub rozmowa w sieci zastępuje spotkania, słabnie także jakość bezpośrednich spotkań. Typowe cyberdziecko przerywa kontakt realny, aby np. odebrać sms, telefon czy odpowiedzieć na e-mail. Człowiekowi znajdującemu się obok niego okazuje w tym czasie brak zainteresowania. Zachowania takie prowadzą do rozproszenia, dekoncentracji, a w efekcie do spłylenia kontaktu i osłabienia więzi z drugim człowiekiem. Wielogodzinna gra w sieci to norma. Wyegzekwowanie podstawowych obowiązków od cyberdziecka bywa bardzo często trudne, czasami nawet wymagające dodatkowej nagrody.

Cyberdzieci miewają zaburzenia rozwoju spo-

łecznego oraz wrażliwości moralnej. Ściąganie, fałszowanie autorstwa, pozorowanie własnej pracy traktują, jako normę zachowań. Istotną część aktywności w sieci polega na kontakcie z treściami niepożądanymi, np. pornograficznymi. Częstym zjawiskiem tym staje się także cyberprzemoc, a więc np. nękanie, znieważanie, ośmieszanie za pomocą Internetu czy też telefonu komórkowego. Młodzi ludzie dokonują również łamania prawa autorskiego, czyli ściągania z sieci materiałów muzycznych i filmowych.

Świat wirtualny wzbudza u tego pokolenia emocje o wiele silniejsze niż świat realny. Dzieci nadmiernie korzystające z cyberprzestrzeni cechuje podwójną osobowość. Dziecko postrzegane w rzeczywistości, jako „ciche i spokojne”, bywa w świecie wirtualnym mistrzem strzelanek, bezwzględnym zabójcą, lub wyuzdanym erotomanem. Klęska w sieci bywa dla nich dotkliwsza niż w rzeczywistości.

Dzieci i młodzież tej rzeczywistości miewają niedojrzały, przedmiotowy stosunek do własnego ciała i spraw seksu oraz błędne wyobrażenia na temat satysfakcjonujących form aktywności erotycznej człowieka. Rozmowy w sieci często przybierają seksualny charakter z niedwuznacznymi terminami, obrazowymi opisami aktów seksualnych i otwartym zabieganiem o seks.

W szkołach uczniowie notorycznie łamią zakaz korzystania z gadżetów elektronicznych podczas lekcji. Ułatwiają to im np. producenci telefonów komórkowych, zamieniając np. sygnały dźwiękowe na wibracje. Nauczyciel nie ma najmniejszych szans na całkowite wyeliminowanie takich zachowań, dlatego dzieci te wymagają szczególnej uwagi podczas prowadzenia zajęć. Część lekcji związana np. z pisaniem przez nauczyciela na tablicy, rozmową z uczniem czy pracą w grupach może oznaczać, że w tym czasie inni uczniowie korzystają ze swoich telefonów odbierając lub wysyłając sm-sy. Na przerwach międzylekcyjnych częstym widokiem są uczniowie, którzy wpatrują się w ekran telefonu komórkowego lub innego urządzenia medialnego. Kontakt realny z rówieśnikami staje się przez to coraz bardziej ograniczony. Warto też dodać, że dzieci przychodzą do szkoły już zmęczone. Przysypiają na pierwszych godzinach lekcyjnych. To skutek zaburzenia dobowego rytmu pracy i wypoczynku z powodu liczby godzin spędzanych w Internecie w domu.

Dzieci sieci miewają skłonność do płytkiego, powierzchownego, szybkiego poznawania i wartościowania. Zdolność długotrwałej koncentracji na czynności wymagającej uwagi i czasu bywa u nich znacznie obniżona. Często umykają im treści pierwszoplanowe. Okazują niechęć do korzystania z tradycyjnych źródeł informacji z uwagi na czasochłonność dotarcia i pracochłonność wykorzystania. Najwyżej cenią sobie szybkość i łatwą dostępność, bez względu na zawartość merytoryczną informacji. Wulgaryzacja słowna to kolejny efekt spędzania czasu w cyberprzestrzeni, proces ten postępuje bardzo dynamicznie.

„Współczesne narzędzia cyberprzestrzeni są bowiem nie tylko czynnikiem cywilizacyjnego postępu, lecz – w wielu przypadkach – stają się źródłem uzależnień, agresji, przemocy, sugestywnych przekazów nasyconych propagandą, manipulacją oraz wielu zjawisk patologicznych z następstwami, które mają destruktywny wpływ na proces wychowania i adolescencji” (Sarzała, 2009, s.192).

Znaczenie kompetencji nauczycieli w zakresie zagrożeń cyberprzestrzeni

Jak podkreśla F.Szlosek, w odniesieniu do zawodu nauczyciela pojęcie kompetencji charakteryzuje się wieloma pojęciami i interpretacjami. Kompetencje te utożsamiane są z kwalifikacjami i umiejętnościami, ale też traktowane są jako odrębna jakość, w którą wpisane są przekonania, postawy, wartości (Szlosek 2001, s.38-40).

S. Kwiatkowski wyjaśnia różnicę pomiędzy terminem kwalifikacje a kompetencje w następujący sposób: „Kwalifikacje to przygotowanie do pracy swoim zawodzie. Odwołując się do pojęcia standardu kwalifikacji zawodowych, możemy zdefiniować kwalifikacje jako zbiór umiejętności, wiedzy cech psychofizycznych. Kompetencje natomiast kwalifikacje i jeszcze dodatkowo odpowiednie uprawnień, pełnomocnictwa i wiążący się z nimi zakres odpowiedzialności. Zgodnie z tymi ustaleniami uczniowie zdobywają kwalifikacje w szkolnym lub pozaszkolnym systemie kształcenia zawodowego. Drogą kompetencji wiedzie przez praktykę zawodową i doświadczenie potwierdzone właściwymi dokumentami” (Kwiatkowski, Woźniak 2004, s.16).

Jako kompetencje zawodowe nauczycieli wyróżnia się:

- kompetencje interpretacyjno- komunikacyjne,
- kompetencje kreatywności,
- kompetencje współdziałania,
- kompetencje pragmatyczne,
- kompetencje informatyczno- medialne (Szempruch 2003, s.486-487).

Zjawiskiem rzutującym na kompetencje nauczyciela jest coraz większy wpływ mediów i technologii informatycznej. Pod wpływem mediów i technologii, zmieniają się tradycyjne postacie zagrożeń wywołujące patologie społeczne (np. alkoholizm) i dysfunkcje oraz marginalizacje rodziny (związane z wykluczeniem społecznym), a jednocześnie pojawiają się nowe, mający ścisły związek ze swoistością świata wirtualnego. W nim bowiem coraz częściej i dłużej przebywają nie tylko dzieci, ale i osoby dorosłe. Zarówno jedni, jak i drudzy uzależniają się od najnowszych technologii. Jednocześnie wspomniane technologie mogą być „doskonałym” narzędziem przestępczości teleinformatycznej, ale również stosowania różnorodnych tradycyjnych form przemocy i nowych ich odmian związanych z przebywaniem wszystkich pokoleń w świecie wirtualnym. Proces ten wywołuje określone konsekwencje społeczno-edukacyjne, dydaktyczne, etyczne, zdrowot-

ne i prawne, także dla instytucji wychowawczych funkcjonujących w społeczności lokalnej.

Uczniowie coraz częściej spędzają czas przed monitorami komputerów w domach, izolując się w ten sposób od świata, a nawet czasem bliskich. Już najmłodsze dzieci uzależniają się od gier komputerowych, które w rezultacie przyczyniają się do powstania agresji wśród dzieci. Dzieci te stają się nadpobudliwe bądź zamykają się w sobie. zachowania obserwowane przez dziecko w grze są przez nie przenoszone do realnego życia. Aktywni gracze komputerowi są bardziej pobudzeni, agresywni, szybciej reagują siłą, mają większość skłonność do używania wulgarnych wyrazów. Często przejawiają skłonności przywódcze i ryzykowne. Nauczyciel powinien dysponować odpowiednią wiedzą aby móc zareagować zauważając niepokojące zachowania wśród uczniów.

Nauczyciele w swojej pracy muszą skutecznie komunikować się z uczniami, dlatego używają wielu środków dydaktycznych, które pośredniczą i wspomagają proces dydaktyczny. Urządzenia takie nazywane są środkami medialnymi, a stan gotowości nauczyciela do ich wykorzystania w procesie dydaktycznym możemy nazwać kompetencjami medialnymi, a w ich obszarze znajdują się kompetencje nauczycieli w zakresie przeciwdziałania zagrożeniom komputerowym uczniów i obejmują one:

- wiedzę nauczyciela o zagrożeniach komputerowych uczniów,
- umiejętności nauczyciela w zakresie przeciwdziałania zagrożeniom komputerowym uczniów,
- zdolności i cechy osobowe nauczyciela pomagające w przeciwdziałaniu zagrożeniom komputerowym uczniów,
- doświadczenie nauczyciela w przeciwdziałaniu zagrożeniom komputerowym uczniów (Kopański 2010, s.86).

W obliczu rozwoju nowych technologii informatyczno-komunikacyjnych i cyberprzestrzeni rola nauczyciela musi ulec zmianie. Nauczyciel oprócz wykorzystywania narzędzi cyberprzestrzeni, powinien posiadać wiedzę na temat zagrożeń jakie ona generuje, a dzięki temu w prawidłowy sposób reagować w przypadku pojawienia się ich negatywnych skutków u swoich wychowanków. Oprócz przekazywania coraz to nowszej wiedzy, rolą nauczyciela jest także ochrona dzieci przed negatywnymi zjawiskami jakie występują w cyberprzestrzeni. Aby móc tego dokonać musi on wprawdzie poznać genezę, skalę przyczyny i skutki tych zjawisk.

Szkoła w niewystarczającym, a właściwie w bardzo małym, stopniu przygotowuje uczniów do nowych wyzwań z zakresie zagrożeń teleinformatycznych, uzależnień od najnowszych technologii, a także patologii mających miejsce w cyberprzestrzeni. Należy mieć świadomość, że nikt nie przygotowywał nauczycieli (pedagogów) i rodziców do tych nowych zadań. W szkołach brakuje specjalistów a także nauczycieli, którzy potrafiliby

diagnozować problemy uczniów narażonych na zagrożenia generowane przez cyberprzestrzeń. Z tych też powodów bezpieczeństwo w sieci w kontekście zagrożeń i patologii społecznych, pojawia się, jako najnowszy i wyjątkowo ważny problem pedagogiczny i wyzwanie dla nauczycieli. Dlatego jak słusznie zauważa J. Kopański „ich przygotowanie do wykonywania zawodu oraz doskonalenie zawodowe musi ulec zmianom i musi uwzględniać zachodzące zmiany w sposobach wykorzystania mediów (Kopański 2010 s.83).

Wszystkim nam zależy, aby młode pokolenia wychowywane były w warunkach bezpiecznych, a media mogły służyć im we wzrastaniu, dojrzewaniu i rozwoju (Kopański 2010, s.83).

Z perspektywy nauczyciela i wychowawcy wygląda na to, że struktury oświatowe nie są przygotowane na społeczną skalę zjawiska wywołaną dynamicznym rozwojem technologii cyfrowej (Różiewicz 2011, s.12-24).

Podsumowanie

Dziecko znajduje się w szczególnej sytuacji edukacyjnej, na którą rzutuje specyfika wartości rodziny, kręgi rówieśnicze, media, formy i zakres udziału w pracy rodziców. W dzisiejszych czasach istnieje walka o pracę, rodzice w pogoni z nią zaburzają podstawową funkcję, jaką jest funkcja wychowawcza. Wszystko po to, aby móc sprostać otaczającej ich rzeczywistości. Chcąc wynagrodzić dzieciom ich brak podczas najpiękniejszego i najważniejszego okresu w życiu każdego człowieka, kupują im coraz nowsze „zabawki” technologiczne, nie zdając sobie sprawy, jakie niesie to za sobą to konsekwencje. Ten splot wskaźników decyduje o potrzebie posiadania i doskonalenia kompetencji zawodowych nauczycieli w aspekcie funkcjonowania wychowanków w cyberprzestrzeni.

Literatura:

Druki zwarte:

1. Andrzejewska A. (2009), Świat wirtualny – kreatorem rzeczywistości dziecka, [w:] Andrzejewska A., Bednarek J. (red.), *Cyberświat możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa.
2. Augustynek A. (2010), *Uzależnienia komputerowe diagnoza, rozpowszechnianie, terapia*, DIFIN, Warszawa.
3. Bednarek J. (2009), *Teoretyczne i metodologiczne podstawy badań nad człowiekiem w cyberprzestrzeni*, [w:] Bednarek J., Andrzejewska

- A.(red.) , *Cyberświat możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa.
4. Bednarek J. (2010), *Multimedialne kształcenie ustawiczne nauczycieli. Teoria, badania, praktyka*, Wyd. WSP TWP, Warszawa.
 5. Bębas S. (2013), *Patologie społeczne w sieci*, Wyd. Edukacyjne „AKAPIT”, Toruń.
 6. Furmanek M. (2002), *Społeczne aspekty oddziaływań technologii informacyjnych*, [w:] Juszczyk S. (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
 7. Kwiatkowski S.M., Woźniak I.(red.) (2004), *Krajowe Standardy Kwalifikacji Zawodowych . Kontekst Europejski*, Warszawa.
 8. Olczak R. (2008), *Internet – wiarygodne czy niewiarygodne źródło informacji*, [w:] Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Media w edukacji – szanse i zagrożenia*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
 9. Siemieniecki B. (2001), *Technologia informacyjna w polskiej szkole. Stan i zadania*. Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
 10. Strzała D. (2009), *Cyberprzestrzeń jako nowe źródło zaburzeń i zagrożeń*, [w:] Massalski A., Wiatr K. (red.), *Zagrożenia wychowawcze XXI wieku*, Wyd. Kancelaria Senatu, Warszawa.
 11. Surina I. (2008), *Konstruowanie społeczności wirtualnych w systemie internetowej komunikacji. Możliwości i zagrożenia*, [w:] Nowak J. (red.), *Meandry wykluczenia społecznego*, WSP TWP, Warszawa.
 12. Szempruch J. (2003), *Poziom kompetencji nauczycielskich w samoocenie studentów pedagogiki*, [w:] Kuźma J., Morbitzer J. (red.), *Nauki pedagogiczne w teorii i praktyce edukacyjnej*, Wyd. Akademii Pedagogicznej, Kraków.
 13. Szlosek F.(2001), *Kompetencje czy kwalifikacje zawodowe nauczycieli akademickich*, [w:] Sałata E. (red.), *Kompetencje zawodowe nauczycieli a problemy reformy edukacyjnej*, Wyd. Instytutu Technologii Eksploatacji, Radom.
 14. Szmigielska B.(2008), *Całe życie w sieci*, Wyd. Uniwersytet Jagielloński, Kraków.
 15. Ziemia A.M. (2007), *Rzeczywistość wirtualna* [w:] T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, T. V., Wyd. Akademickie Żak, Warszawa.
- Czasopisma:
16. Kopański J. (2010), *Kompetencje nauczyciela a cyberbezpieczeństwo ucznia*, „Meritum”, nr 4.
 17. Różiewicz G. (2011), *Dzieci sieci – specyfika pokolenia*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 1.

THE ROLE OF TEACHERS IN PROTECTING THE CHILDREN AND THE YOUTH AGAINST THE THREATS OF CYBERSPACE

Social Dissertations, Issue 2 (VII), 2013

Anna Andrzejewska

The Maria Grzegorzewska Academy of Special Education in Warsaw

Andrzejewska A. (2013), *The role of the gymnasium teachers in protecting the children and the youth against the threats of cyberspace*. Social Dissertations, 2 (VII), p 19-24

Summary: The threats of cyberspace have become a common phenomena within the information society. The development of technology - the information revolution stimulate the scope and the quality of socio-economic transformations. They are also the cause of many new problems, which not only create new opportunities but also new risks. The actions of teachers, educationists should be based on identifying, understanding and solving problems not only related to the real world but also those which take place in cyberspace. They should possess the knowledge about the dangers of cyberspace and skillfully integrate it into the process of education and upbringing of those they teach. The following points were the subject of analysis:

1. The specificity of cyberspace created by digital media.
2. Cyberspace as basic environment for the functioning of children and adolescents.
3. The importance of teachers' competence in the scope of cyber threats.

Keywords: cyberspace, danger, children, youth, teacher, pedagogue

Introduction

The IT revolution and the emerging information society have become a global phenomenon, having an influence on all spheres of social life, including education and upbringing. They stimulate the scale and quality of a variety of socio-economic transformations. They are also the cause of many of the new problems that will not only create new opportunities but also new threats. New education has to live up to all the ambitious challenges, therefore, it is multidimensional, and its aims, content and effects concern knowledge for actions and skills as well as for finding the meaning in one's own life and for understanding others and being able to cooperate with them.

Education of the young generation must be thus based on universal rights and principles, including issues related to the development of civilization. It should also be based on identifying, understanding and solving problems not only related to the real world, but also taking place in cyberspace. A special task in this regard has to be taken up by teachers and pedagogues, who should be knowledgeable about the dangers of cyberspace and skillfully integrate it into the process of education and upbringing of those they educate.

The following issues were the subject of the analysis:

1. The specificity of cyberspace created by digital media.

2. Cyberspace as basic environment for the functioning of children and adolescents.
3. The importance of teachers' competence in the scope of cyber threats.

The specificity of cyberspace created by digital media

Today, modern techniques of communication, information technology and electronic media play a vital role in creating a new global area of the functioning of the world. The parallel reality, on the basis of which our civilization operates, is the Internet. Any form of activity on the Internet has a global reach, called by the environment of surfers the cyberspace. Cyberspace in the general sense of the word signifies: communication space created by the system of online links. It is an open space communicating via interconnected computers and computer working relationships throughout the world. Cyberspace, defined as an integral part of the real world in which all sorts of ideologies and subcultures coexist with each other and fight against each other, is not only a place of exchange and dissemination of information but also the battleground area in which coordinated actions of political nature of less or more destructive character are taken.

Cyberspace is therefore a primary channel of information exchange. Internet as one of the effects of information technology has opened up before government organizations, non-governmental and private institutions, as well as individuals new opportunities for global cooperation. Data sent via the Internet have a worldwide scope. Operating in cy-

Address for correspondence: Anna Andrzejewska, The Maria Grzegorzewska Academy of Special Education, Szczęśliwicka 40, 02-353 Warszawa, e-mail: an.andrzejewska@tlen.pl

berspace saves time and brings a range of economic and social benefits.

In recent literature one may spot an increasing popularity of the concept of virtual reality and cyberspace. Their scope of meaning has changed, similarly to the possibilities of their application and effects they have on people. It is thanks to the latest technology that these concepts take on another dimension (Bednarek 2009, p.27).

Virtual reality is an unreal world created by computers and additional multimedia accessories. The aim of the virtual reality was to create artificial environment, which would as far as possible resemble a duplicate of the real world (Bednarek 2009, p.28).

Cyberspace is primarily an imagination created by the human mind, which is very specific due to the lack of both geographical and time borders. It is a space where there are no laws of physics and therefore it can not be located. In addition, it is populated by unreal creatures, created for the image and close probability of their real counterparts.

In such a space, created by the people, it is possible to change the gender, age, race, religion, education, and other characteristics, which means that over time it becomes a place where both children and adults begin to play roles that were previously unknown to them.

As noted by J. Bednarek "Wide is the context of the role of digital media and cyberspace in shaping the face of contemporary culture and its place in education. The first function (informative) is almost an instant provision of a variety of information. The essence of the second function (ludic) is the role of entertainment, the value of which depends on the quality of programs and the means of receiving them. The third (stimulating function) is expressed through inspiring customers to actively receive the broadcasted content. The fourth function (creating benchmarks) is to promote certain lifestyles, ideals, patterns of conduct and behavior. The fifth function (interpersonal) arises from the ubiquitous television and computers connecting to the entire world via the Internet. It is worth noting that the importance of regional media for the cultural and educational functions continue to increase. They are complementary to national and transnational media. This allows them to perform certain tasks in overcoming tensions between globalism and regionalism (Bednarek 2010, pp. 67-68).

It can be argued that today's culture is the culture of the image, visual experience that evolves and expands the territory of its expansion. Science and research societies and educational ones are increasingly interested in this new area of knowledge and the functioning of the human being, especially the young one, under the influence of contemporary digital media, cyberspace and virtual world.

Nowadays, cyberspace is for children and young people an important part of life. It has a huge impact on their attitudes and behavior.

When describing the role of cyberspace we should pay attention to its most important features:

- a) educational,
- b) educational,
- c) entertainment,
- d) social.

Thanks to the educational role of cyberspace young people have limitless possibilities of acquiring new knowledge and skills. Using both educational services and social ones young people have a chance to improve their competences, including those related to the media. It should be noted, however, that "despite the program assumptions concerning the subject of information technology, where the subject matter of conscious and skillful use of online resources has long been recognized (...)" (Olczak 2008, s.188), young people "still show gaps in the skills of locating, selecting and establishing a hierarchy of information "(Olczak 2008, s.188). This confirms the assumption that the role of educational cyberspace still requires the development and refinement of the curriculum in schools.

The educational function of cyberspace is the most important role it plays in the lives of young people. Internet educates the youth, it creates their attitudes, teaches them social behavior. Many websites can educate users how to function in the real world. Time spent by young people in cyberspace attracts further considerations, are we sure that it did not take over the role of education of parents.

We can not ignore the entertainment aspect of cyberspace. Young people are very eager to use entertainment sites, computer games and the ability to explore new forms of entertainment. Thanks to cyberspace, users have unlimited access to the latest music publishing, film and literature. It is worth noting that an increasingly popular form of books available on the Internet are e-books.

These three functions of the media also refer to the social role of cyberspace. Using both educational services and entertainment ones young people learn new attitudes and social behavior. On the other hand, however, there is no denying that young people transfer real contacts from the real world to the virtual one, which undoubtedly impairs social communication. According to R. Olczak, "a major problem is noticeable, (...) no awareness of the value" (Olczak 2008, s.188), which only confirms the assumption that media pedagogues should pay particular attention to the axiological sphere of social interaction on the Internet.

People have always been fascinated by the world created by themselves, with matching expectations, parameters, characteristics and qualities. Such a world could fulfill the dreams of even the most sophisticated persons. In the past, people often met, spent time together and avoided unnecessary additional assistive devices, it was enough for them to be located close to each other and that resulted in ie. lessons learnt by the younger from the older generation, the ability to act together in the group.

Nowadays, however, we more and more avail of the resources of virtual reality. With all the freedom, as well as the absence of barriers, we are exposed to far greater contact with what is bad as well as a range of positive aspects of the operation. "In this world, like never before, a person can stay in the environment, in which he or she has a very fast access to information on any subject and can actively (or only passively) participate in life which takes place on difficult to calculate them areas" (Szmigielska 2008, p.7).

Cyberspace is a very powerful force in people's lives, shaping a new era, the era of civilization in the history of mankind. "Cyberspace tools allow for the participation in events around the world and which are a source of immense knowledge and enable rapid scientific and technical progress" (Strzała 2009, s.175).

For the younger generation the use of new means of communication brings benefits, but also it must be kept in mind that young people are exposed to potential danger. Therefore, "the danger may be even greater because for the teens of the twenty-first century cyberspace in which they currently live becomes the dominant world and the Internet world (virtual reality) is perceived by them as a natural environment. A lot of young people willingly choose the contact with the computer and the Internet. They often prefer this form of spending time than any other forms, and thus are drawn to the magic of the virtual world" (Andrzejewska 2009, s.164).

Cyberspace as the basic environment for the functioning of children and adolescents

Cyberspace is a place where new relationships are formed and there is communication between the different communities. According to I. Surina such network communities "can be divided according to the following characteristics:

- the degree of openness for communication,
- the type of social ties,
- the social role of network users,
- the type of visual communication,
- directing activities: economic, political communities, medical transport communities. (Surina 2008 pp. 24-26)

According to the author the principles of constituting the network communities are characterized by the following features:

- the boundaries of the group are clearly defined, and the members of the group have the opportunity to meet, get to know each other, draw information from the history,
- there are clear rules governing the use of resources, according to their needs, opportunities,
- there are surveillance systems of community members behaviors,
- members of the community in the process of communication have the opportunity to pursue both personal and common goals. (Surina 2008 pp. 24-26)

Being in cyberspace has many negative effects, which occur when a child loses control of the time spent in the network, where a community begins to exert more and more influence on him or her. Such a virtual reality has characteristics that affect primarily on the child's psyche.

The characteristics of such a reality include:

- telepresence – users remain in remote environments without physical movement,
- dipping - involving the absorption of users through the artificial world, cutting it from the stimuli of the natural environment, replacing them with computer-generated stimuli,
- interactivity in real time - involving the control of the multimedia system and electrical response of the environment to the user" (Earth 2006, s.578 -580).

These features of cyberspace contribute to the formation of a number of negative phenomena among children, adolescents and adults who are susceptible to the action online community. Such negative effects resulting from the development of information technology, and hence and cyberspace, include:

- disappearance of humanistic values - a technocratic way of seeing the world,
- the freedom to manipulate people - control their consciousness,
- difficulties in adapting to the principles of the functioning of the information society and dependence on technology,
- expansion of the pathological processes associated with the use of technologies even such as violence, aggression, erotica and pornography, piracy and hacking, computer addiction (Siemieniecki 2001, p.31).

Nowadays, the real world has become for a cyberchild an addition to the digital one. Messages in the virtual world tend to be treated as first-class impulse. Cyberchild interrupts even the most involving or binding forms of activity in the reality in order to pick up a digital message. Contact with a human being is relegated to a secondary plan. Information in real life is often neglected. It is easier to obtain implementation of the command, if you send your message through the network or the phone than when they are formulated orally. Cyberkids tend to have specific social hierarchy. The top spot in the environment is reserved for the most proficient users and experts in cyberspace. Dismissive approach is usually applied to those who have inferior skills.

Risks associated with the wider human contact with the world of technology, and in particular cyberspace, appeared as a result of the euphoria in the face of new opportunities in the world of media. The euphoria has caused a kind of weakness vigilance, devalue - or even conscious ignoring threats. However, they are inherent as indicated in the history of human civilization - associated with the blessings of new techniques and technologies. This situation, in

turn, triggers a qualitatively and quantitatively new needs or artificially generates them, acting indirectly as condition of survival by adaptation - both in the broad sense of technology, as well as psychologically. Specific technological force can cause unpredictable effects - both globally and in terms of a single fate. As rightly noted by S. Bębas "technological progress has changed not only the human habits, but also the way in which pathologies are heard of" (Bębas 2013, p.22).

According to M. Furmanka "(...) the virtual world - takes on the characteristics of reality, we have our friends there, realize our interests and passions. This is followed by social alienation, life in cyberspace. Our anonymity in this type of communication, hidden behind the imaginary pseudonym allows us to build our mythical image, build a virtual inner world" (M. Furmanek, 2002, p 50).

From the observation of psychologist it is clear that it is the children who are under the biggest devastating impact of the Internet because of their immaturity, poor ability to control their own behavior and their lack of criticism (Augustynek 2010, p.11)

In fact, digital users often get to have weaker ties with family and friends. Network connectivity displaces also the forms of direct personal contacts. Phonecall or call in the network replaces meetings, weakening the quality of direct meetings. Typical cyberchild interrupts the real contact, for example, to reply to the text message, take the phone call or respond to an e-mail. Any person who finds himself next to such child is faced at that time with total lack of interest. These behaviors lead to distraction, and ultimately to shallowing of any personal contact and the weakening of ties with other persons. Long hours devoted to playing on the web are the norm. Enforcement of the daily duties of the cyberchild is very often very difficult, sometimes requiring promising additional prizes.

Cyberchildren tend to have impaired development of social and moral sensitivity. Cheating, plagiarism, simulating their work is treated by them as a norm of behavior. A significant part of the network activity consists in contact with unwanted content, such as pornography. A common phenomenon is also cyber-violence, which means for example harassment, insults, ridiculing via the Internet or mobile phone. Young people also make violations of copyright through downloading music or film materials from the network.

The virtual world creates for this generation emotions much stronger than the real world. Children who excessively use cyberspace often have a double personality. The child perceived in reality, as "quiet and peaceful", sometimes is in the virtual world the champion of shooters, absolute killer, or unbridled sex maniac. The failure within the network happens to be more severe for them than in reality.

Children and adolescents within this reality tend to have immature, subjective attitude to their own

bodies and issues of sex, and misconceptions about satisfying erotic forms of human activity. Talks in the network often take up the sexual nature of the unambiguous terms, dramatic descriptions of sexual acts and an open looking for sex.

In schools, students repeatedly violate the prohibition on the use of electronic gadgets during lessons. The mobile phone manufacturers facilitate it through for instance converting audio signals to vibration. The teacher does not have a slight chance to completely eliminate such behavior, therefore these children require special attention during conducted classes. Some lessons related to for example writing by the teacher on the blackboard, talking with a student or group work may mean that at this time other students use their mobile devices receiving or sending text messages. During breaks in between classes students who stare at the screen of their mobile phone or media device are a common sight. Real contact with peers becomes increasingly limited. It is also worth noting that children come to school already tired. They are half asleep during first hours of lessons. This is due to disturbances of circadian rhythm of work and rest because of the number of hours spent on the Internet at home.

Children of the internet tend to involve in shallow, superficial, rapid learning and evaluation. The ability of long-term concentration on tasks that require attention and time is sometimes reduced considerably. The foreground content often eludes for them. They show reluctance to the use of traditional sources of information due to the time-consuming effort to reach and use them. They appreciate most of all the quick and easy availability, regardless of the substantive content of information. Verbal vulgarization is another effect of spending time in cyberspace, this process is very fast.

"Modern tools of cyberspace are not only a factor of civilization progress, but - in many cases - they become a source of addiction, aggression, violence, suggestive messages saturated with propaganda, manipulation, and many pathological phenomena with their consequences, which have a destructive effect on the process of education and adolescence" (Sarzała, 2009, S.192).

The importance of teachers' competence in the scope of cyber threats

As pointed out by F.Szlosek, in relation to the teaching profession the notion of competence is characterized by a number of concepts and interpretations. These competencies are identified with the qualifications and skills, but also treated as a separate quality, in which beliefs, attitudes, values are inscribed (Szlosek 2001, p.38-40). S. Kwiatkowski explains the difference between the term qualifications and competence in the following way: „Qualifying is preparing for the annual functioning in your profession. Referring to the concept of professional qualification standards, we can define qualifications

as a set of skills, knowledge and psychophysical features. Competence are in fact qualifications and additionally appropriate privileges, authorisations and related to them scope of responsibility. According to these findings, students acquire skills in school or non-school vocational training system. Road to competence leads through professional practice and experience as evidenced by the appropriate documents (Kwiatkowski, Wozniak 2004, p.16).

As far as the professional competence is concerned, the teachers are divided to:

- interpretation- communication competence,
- powers of creativity,
- interaction competence,
- pragmatic competence,
- information and media competence (Szempruch 2003, s.486-487).

A phenomenon which influences the competence of the teacher is the growing influence of the media and information technology. Under the influence of media and technology the traditional forms of risks causing social pathologies (eg, alcoholism) and dysfunctions and the marginalization of the family (related to social exclusion) are changing, while new ones are appearing, having a close relationship with the specificity of the virtual world. Not only children but also adults are there more often and for longer periods of time. Both of these groups become addicted to the latest technology. At the same time these technologies can be the "perfect" instrument of data communication crime, but also the tool for the use of a variety of traditional and new forms of violence, the variations associated with all generations remaining in the virtual world. This process has certain socio-educational, educational, ethical, medical and legal consequences, also for educational institutions functioning in the local community.

Students spend more and more time in front of computer monitors in their homes, isolating themselves in this way from the world, and sometimes even from the loved ones. Even the youngest children tend to be addicted to computer games, which in effect contributes to the development of aggression among children. These children become hyperactive or they may keep themselves to themselves. Behaviors observed by the child in the game are transferred to real life. Active PC gamers are more excited, more aggressive, they respond with force faster, they have a tendency to use the most vulgar words. They often exhibit a tendency to leadership and risk taking. The teacher should have sufficient knowledge to be able to react having noticed disturbing behavior among students.

Teachers in their work must communicate effectively with the students, because they use multiple teaching aids that mediate and assist the teaching process. Such devices are called media resources, and teachers' readiness to use them in the teaching process can be called media competencies, and this area of competence of teachers in the field of fighting computer threats for pupils includes

- teacher knowledge about the dangers of computer for students
- teacher skills in dealing with threats of computer for students
- abilities and personal qualities of a teacher to help counteract threats of computer for students
- teaching experience in countering threats of computer for students (Kopański 2010, s.86).

Faced with the development of new ICT and cyberspace the role of the teacher must change. Teacher in addition to using the tools of cyberspace, should be knowledgeable about the threats that it generates, and thus the correct way to respond in the event of their negative effects on their pupils. In addition to the transfer of more and newer knowledge, the role of the teacher is to protect children from the negative phenomena that occur in cyberspace. In order to do this they must first know the origin, scale, causes and consequences of these phenomena.

School in an insufficient and actually in a very small degree prepares students for the new challenges of the dangers of ICT addiction to the latest technology, as well as pathology taking place in cyberspace. One should be aware that no one prepared teachers (pedagogues) and parents for these new tasks. In schools, there is a lack of specialists and teachers who could diagnose the problems of vulnerable pupils generated by cyberspace. For these reasons, the security of the networks in the context of the risks and social pathologies, appears as the newest and extremely important issue and pedagogical challenge for teachers. Therefore, as rightly observed by J. Kopański "their preparation for the job and training needs to change and it must take into account the changes in the ways in which the media operate (Kopański 2010 s.83).

We all want younger generations to be raised in safe conditions, so that the media could serve them in their growth, maturation and development (Kopański 2010, s.83).

From the perspective of a teacher and pedagogue, it seems that the structure of education is not prepared for the social scale of the problem caused by the dynamic development of digital technology (Róziwicz 2011, p.12-24).

Summary

The child is in a special educational situation, which is affected by the specificity of family values, peer circles, the media, the form and extent of participation in the work of parents. Nowadays, there is a fight for work for the parents who in its pursuit disregard the basic function of the educational function. All this is done, to be able to cope with the surrounding reality. In order to compensate their children for their absence in their most beautiful and most important period in life of every person,

they buy them more and more advanced technology "toys", not realizing that it carries consequences behind it. This mixture of indicators determines the need to have and improve professional competence of teachers in terms of the functioning of pupils in cyberspace.

References:

Druki zwarte:

1. Andrzejewska A. (2009), *Świat wirtualny – kreatorem rzeczywistości dziecka*, [w:] Andrzejewska A., Bednarek J. (red.), *Cyberświat możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa.
2. Augustynek A. (2010), *Uzależnienia komputerowe diagnoza, rozpowszechnianie, terapia*, DIFIN, Warszawa.
3. Bednarek J. (2009), *Teoretyczne i metodologiczne podstawy badań nad człowiekiem w cyberprzestrzeni*, [w:] Bednarek J., Andrzejewska A. (red.), *Cyberświat możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa.
4. Bednarek J. (2010), *Multimedialne kształcenie ustawiczne nauczycieli. Teoria, badania, praktyka*, Wyd. WSP TWP, Warszawa.
5. Bębas S. (2013), *Patologie społeczne w sieci*, Wyd. Edukacyjne „AKAPIT”, Toruń.
6. Furmanek M. (2002), *Społeczne aspekty oddziaływań technologii informacyjnych*, [w:] Juszczyk S. (red.), *Edukacja medialna w społeczeństwie informacyjnym*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
7. Kwiatkowski S.M., Woźniak I. (red.) (2004), *Krajowe Standardy Kwalifikacji Zawodowych. Kontekst Europejski*, Warszawa.
8. Olczak R. (2008), *Internet – wiarygodne czy niewiarygodne źródło informacji*, [w:] Lewowicki T., Siemieniecki B. (red.), *Media w edukacji – szanse i zagrożenia*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
9. Siemieniecki B. (2001), *Technologia informacyjna w polskiej szkole. Stan i zadania*. Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
10. Strzała D. (2009), *Cyberprzestrzeń jako nowe źródło zaburzeń i zagrożeń*, [w:] Massalski A., Wiatr K. (red.), *Zagrożenia wychowawcze XXI wieku*, Wyd. Kancelaria Senatu, Warszawa.
11. Surina I. (2008), *Konstruowanie społeczności wirtualnych w systemie internetowej komunikacji. Możliwości i zagrożenia*, [w:] Nowak J. (red.), *Meandry wykluczenia społecznego*, WSP TWP, Warszawa.
12. Szempruch J. (2003), *Poziom kompetencji nauczycielskich w samoocenie studentów pedagogiki*, [w:] Kuźma J., Morbitzer J. (red.), *Nauki pedagogiczne w teorii i praktyce edukacyjnej*, Wyd. Akademii Pedagogicznej, Kraków.
13. Szlosek F. (2001), *Kompetencje czy kwalifikacje zawodowe nauczycieli akademickich*, [w:] Sałata E. (red.), *Kompetencje zawodowe nauczycieli a problemy reformy edukacyjnej*, Wyd. Instytutu Technologii Eksploatacji, Radom.
14. Szmigielska B. (2008), *Całe życie w sieci*, Wyd. Uniwersytet Jagielloński, Kraków.
15. Ziemia A.M. (2007), *Rzeczywistość wirtualna* [w:] T. Pilch (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, T. V., Wyd. Akademickie Żak, Warszawa.

Czasopisma:

16. Kopański J. (2010), *Kompetencje nauczyciela a cyberbezpieczeństwo ucznia*, „Meritum”, nr 4.
17. Róziewicz G. (2011), *Dzieci sieci – specyfika pokolenia*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 1.