

Kompetencje medialne i informacyjne w społeczeństwie cyfrowym

Anita Has-Tokarz

Katedra Informatologii Bibliologii i Edukacji Medialnej
Instytut Nauk o Komunikacji Społecznej i Mediach
Uniwersytet Marii Curie Skłodowskiej w Lublinie

25 marca 2026

Mapa problemów

Kompetencje tworzą zintegrowany system warunkujący orientację w środowisku cyfrowym



I. Środowisko medialne i informacyjne

→ przeciążenie (*information overload*)

II. Trajektoria kompetencji

→ *reading* → media → IL → digital → AI

III. Kompetencje medialne i informacyjne

→ ML; IL i tradycja bibliotek

IV. Integracja kompetencji

→ *media literacy i IL* → MIL

V. Środowisko cyfrowe

→ platformizacja, AI, DigComp 2.2

VI. Synergia kompetencji

→ *transliteracy*, model EMIC

VII. Kontekst użytkownika

→ generacja Alpha i Beta

VIII. Kontekst instytucjonalny

→ biblioteki, *digital citizenship*

Człowiek w środowisku nadmiaru informacji

Kluczowym wyzwaniem nie jest dostęp do informacji, lecz zdolność orientacji poznawczej w ich nadmiarze

Przesunięcie problemu: dostęp → selekcja → interpretacja → orientacja

Zmiana paradygmatu

- niedobór → nadmiar informacji
- informacja jako zasób powszechny
- przyspieszenie i nadprodukcja treści
- *information overload*

Charakter środowiska

- wielość źródeł i formatów
- zmienna wiarygodność informacji
- środowisko dynamiczne i niestabilne

Konsekwencje poznawcze



Wpływ na użytkownika

- fragmentaryzacja uwagi [szybkie przełączanie uwagi (***task switching***)]
- powierzchowne przetwarzanie informacji [**skanowanie** w tzw. modelu **F-pattern**]
- trudność w ocenie wiarygodności komunikatów
- przeciążenie decyzyjne (***decision fatigue***)



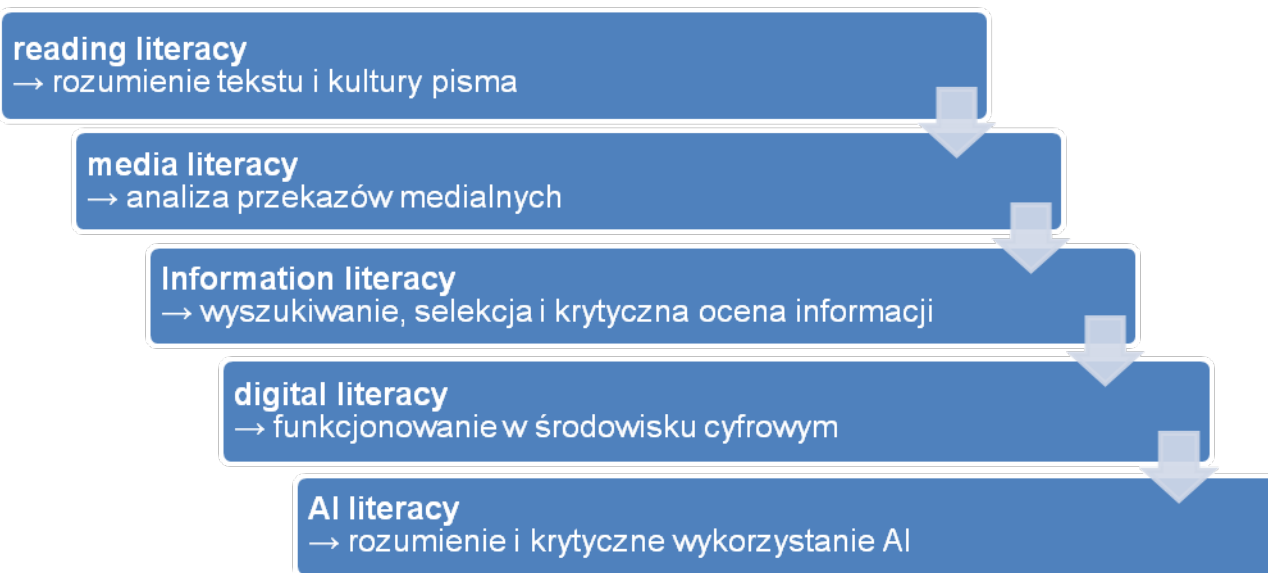
Kluczowe pytanie:

Jakie kompetencje pozwalają człowiekowi zachować orientację w środowisku nadmiaru informacji?

Ewolucja kompetencji w perspektywie długiego trwania

Założenie: Kompetencje rozwijają się w odpowiedzi na zmianę **środowiska komunikacyjnego**

Trajektoria rozwoju kompetencji



Reading literacy – fundament systemu kompetencji

Kompetencje czytelnicze

- rozumienie i interpretacja tekstu
- myślenie analityczne i abstrakcyjne
- linearne przetwarzanie informacji
- budowanie wiedzy poprzez lekturę

Znaczenie poznawcze

- koncentracja
- argumentacja
- głębokie przetwarzanie treści [**tzw. głębokie czytanie (*deep reading*)**]

Kontekst instytucjonalny

- biblioteki jako środowisko rozwoju kultury czytelniczej

Reading literacy – definicja

Reading literacy, czyli **czytanie ze zrozumieniem** lub **kompetencja czytelnicza**, to nie tylko umiejętność dekodowania liter, ale zdolność rozumienia, wykorzystywania, oceniania i angażowania się w teksty pisane, aby osiągać własne cele, rozwijać wiedzę i uczestniczyć w życiu społecznym. To dynamiczna umiejętność rozwijana przez całe życie (OECD).

Kluczowe aspekty:

1. Zrozumienie i refleksja
2. Ocena i krytyczne myślenie
3. Kontekst i użycie
4. Nawigacja w tekstach

Kompetencje czytelnicze w ujęciu klasycznym

Kompetencje czytelnicze (określane również jako **dyspozycje instrumentalne do czytania** lub **przygotowanie czytelnicze**) stanowią zespół wiedzy i umiejętności umożliwiających jednostce efektywne korzystanie z książek i innych materiałów czytelniczych [J. Andrzejewska].

Są częścią szerszego pojęcia kultury czytelniczej i obejmują:

- **umiejętność korzystania z biblioteki** oraz zachowania w niej
- **posługiwanie się narzędziami informacji** o książkach (katalogi, bibliografie, bazy danych)
- **umiejętność korzystania z książek** i innych materiałów w procesie czytania

Media literacy

Geneza

- lata 60.–80. XX w.
- Marshall McLuhan – „the medium is the message”
- John Culkin – edukacja medialna
- Len Masterman – krytyczna analiza

Kluczowe założenie

- media nie są neutralne
- współtworzą znaczenia i rzeczywistość społeczną

Znaczenie

- krytyczne myślenie
- świadomy odbiór przekazów
- rozumienie konstrukcji informacji

Kluczowe elementy *media literacy*

Media literacy (kompetencje medialne, edukacja medialna) to umiejętność świadomego i krytycznego korzystania z mediów, obejmująca dostęp, analizę, ocenę oraz tworzenie treści w różnych formatach. Pozwala ona odróżniać fakty od opinii, bezpiecznie poruszać się w sieci i przeciwdziałać dezinformacji, będąc kluczową kompetencją w nowoczesnym społeczeństwie.

Kluczowe elementy media literacy (tzw. 5 filarów):

- **Dostęp (Access):** Umiejętność znalezienia i obsługi mediów oraz technologii.
- **Analiza (Analyze):** Rozumienie, w jaki sposób treści medialne są tworzone i jaki mają wpływ na odbiorcę.
- **Ocena (Evaluate):** Krytyczna weryfikacja wiarygodności, intencji i stronniczości źródeł informacji.
- **Tworzenie (Create):** Wytwarzanie własnych treści medialnych w sposób etyczny i odpowiedzialny.
- **Działanie (Act):** Świadome wykorzystywanie mediów do dialogu, partycypacji społecznej i ochrony własnego bezpieczeństwa (np. unikanie cyberbullingu).

Information literacy

Geneza

- 1974 – Paul Zurkowski
- 1989 – American Library Association (definicja)

Instytucjonalizacja

Alexandria Proclamation (2005)
IFLA Guidelines (2006)

Information literacy (IL)

- identyfikacja potrzeby informacyjnej
- wyszukiwanie informacji
- ocena wiarygodności źródeł
- wykorzystanie informacji

Kluczowe założenie

- Informacja jako zasób wymagający interpretacji
- orientacja w warunkach nadmiaru

Information literacy – od kompetencji do fundamentu społeczeństwa wiedzy

Rozszerzenie znaczenia

IL jako:

- warunek *lifelong learning*
- kompetencja uczestnictwa w społeczeństwie wiedzy
- element aktywnego obywatelstwa
- rola bibliotek w rozwoju kompetencji informacyjnych





Kluczowa zmiana



IL od umiejętności technicznej do **kompetencji kulturowej i społecznej**

Dokumenty międzynarodowe – instytucjonalizacja kompetencji

Kluczowe dokumenty

-  **Alexandria Proclamation (2005)**
→ IL jako podstawowe prawo człowieka
-  **IFLA Guidelines on Information Literacy (2006)**
→ biblioteki jako edukatorzy
-  **IFLA/UNESCO Public Library Manifesto (2022)**
→ dostęp do informacji i *lifelong learning*
-  **IFLA/UNESCO School Library Manifesto (2025)**
→ rola bibliotek szkolnych w rozwijaniu kompetencji informacyjnych, wspieraniu uczenia się, przygotowaniu do życia w społeczeństwie cyfrowym.

Znaczenie: formalizacja roli bibliotek; uznanie kompetencji jako elementu polityk publicznych; powiązanie IL z demokracją i obywatelstwem

Media and Information Literacy (MIL) – model kompetencji zintegrowanych

Geneza

- początek XXI w.
- UNESCO

 **2011 – MIL Curriculum for Teachers**

Punkt wyjścia

- zbieżność kompetencji:
 - *information literacy*
 - *media literacy*

Wymiary

MIL obejmuje: poznawczy, krytyczny, komunikacyjny, społeczny

Znaczenie

integracja kompetencji/ orientacja w złożonym środowisku komunikacyjnym/ podstawa świadomego uczestnictwa

Media and Information Literacy -definicja

- **MiL** to zestaw umiejętności pozwalających na świadome, krytyczne i efektywne korzystanie z mediów i informacji.
- **Media literacy** oznacza zdolność do analizy, oceny i tworzenia przekazów medialnych (prasa, telewizja, internet). / **Information literacy** oznacza zdolność do wyszukiwania, oceniania, organizowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł w sposób etyczny i efektywny.

Co w praktyce oznaczają te kompetencje?

1. **Krytyczna ocena** (rozdzielanie rzetelnych informacji od fake newsów)
2. **Świadome korzystanie** (zrozumienie jak media wpływają na nasze opinie i zachowanie)
3. **Tworzenie treści** (umiejętność bezpiecznego i twórczego tworzenia własnych przekazów np. w mediach społecznościowych)
4. **Bezpieczeństwo medialne i informacyjne** (ochrona przed treściami szkodliwymi; ochrona prywatności i danych osobowych_

Digital literacy i AI literacy

Digital literacy

- korzystanie z narzędzi cyfrowych
- komunikację i współpracę online
- tworzenie treści cyfrowych
- zarządzanie informacją i danymi
- bezpieczeństwo cyfrowe

 **DigComp 2.2**

AI literacy

- rozumienie działania systemów AI
- krytyczna ocena treści generowanych
- świadome wykorzystanie narzędzi



Kluczowa obserwacja:

**Kompetencje nie zastępują się,
lecz kumulują i współdziałają**

Synergia kompetencji – ujęcie integracyjne

Kompetencje jako system

Współdziałanie kompetencji:

- poznawczych
- informacyjnych
- medialnych
- cyfrowych
- technologicznych



**Koncepcja w literaturze/
transliteracy** → zdolność
funkcjonowania w różnych
środowiskach komunikacyjnych:

- tekstowym
- medialnym
- cyfrowym
- sieciowym

Znaczenie: przechodzenie między
mediami; łączenie form komunikacji;
elastyczność poznawcza

Model EMIC – edukacja medialna, informacyjna i cyfrowa

EMIC jako model zintegrowany

Edukacja:

- medialna
- informacyjna
- cyfrowa

Wymiary kompetencji

- poznawczy (rozumienie)
- krytyczny (ocena)
- technologiczny (narzędzia)
- etyczny (odpowiedzialność)
- partycypacyjny (tworzenie i udział)

Funkcja modelu

- integracja kompetencji
- orientacja w środowisku informacyjnym
- wsparcie *digital citizenship*



Wniosek:

EMIC ujmuje kompetencje jako infrastrukturę poznawczą i społeczną

Generacja Alpha i Beta – nowe środowisko socjalizacji

Charakterystyka

• **Alpha** -(urodzeni po 2010 r.) to pierwsi prawdziwi „cyfrowi tubylcy”, wychowani w środowisku nasyconym technologią, z intuicyjnym podejściem do urządzeń cyfrowych i wysoką zdolnością adaptacyjną do nowych technologii;

• **Beta** - wchodzące pokolenie (urodzeni w latach: 2025–2040) będzie jeszcze bardziej zanurzona w świecie AI, automatyzacji i personalizacji edukacji;



Kluczowa obserwacja:

**środowisko informacji =
środowisko życia**

Generacja Alpha i Beta – charakterystyka pokoleń

- **generation glass** – „pokolenie szkła”, od dotykowych, szklanych interfejsów urządzeń mobilnych, które są/będą dla nich fundamentalnym narzędziem komunikacji.
- generacje korzystają/ będą korzystały z rozbudowanych ścieżek komunikacji między człowiekiem i maszyną. Obecnie ekran (i klawiatura) stanowią główny kanał kontaktu, w nowszych urządzeniach dedykowanych generacjom są nim **głos, gesty, mimika uznawane za bardziej naturalne interfejsy**.
- reprezentanci pokoleń **chcą rozmawiać z maszyną**, co determinuje rozwój asystentów głosowych typu Alexa, Siri czy Cortana.
- w generacji Beta rozwinie się jeszcze bardziej **wykorzystywanie rzeczywistości rozszerzonej (AR) i rzeczywistości wirtualnej (VR)**.
- doświadczenia generacji obejmują relacje ze sztuczną inteligencją (AI), rozszerzy się Internet Rzeczy, w szczególności **Internet Zabawek (Internet of Toys)**.

Praktyki informacyjne i poznawcze generacji Alpha

Środowisko

- szybka konsumpcja treści
- wieloźródłowość, przełączanie uwagi
- *scroll culture*

Formy przekazu

- dominacja obrazu i wideo
- *short-form content*
- tekst fragmentaryczny, nielinearny

Rola użytkownika

- odbiorca to współtwórca
- *participatory culture*
- komentowanie, udostępnianie, remix

Konsekwencje poznawcze

- fragmentaryzacja uwagi
- skrócenie koncentracji
- trudności w ocenie wiarygodności

Pytanie: czy zmienia się sposób myślenia i uczenia się?



Nowe formaty książek dla pokolenia Alpha – nowe narzędzia w edukacji?

- **Książka analogowa** której nośnikiem jest zadrukowany papier o skończonej powierzchni i objętości, sprawia, że jej **perswazja jest dla przedstawicieli tego pokolenia ograniczona.**
- Tablety, czytniki ebooków i inne urządzenia mobilne stają się obecnie fizycznymi nośnikami dla elektronicznych publikacji, jak audiobooki, ebooki, aplikacje książkowe na urządzenia mobilne, hybrydowe tj. książki tradycyjne zawierające kody QR lub linki, które pozwalają na dostęp do dodatkowych, różnorodnych zasobów sieci, konwergencyjne tj. powiązane z towarzyszącymi im projektami internetowymi.
- Szczególne możliwości w tym zakresie dostarczają również **technologie rzeczywistości rozszerzonej (Augmented Reality).**



Wyzwania dla edukacji kompetencyjnej

Kluczowe wyzwania

- rozwijanie krytycznego myślenia
- łączenie różnych typów kompetencji
- przeciwdziałanie powierzchowności
- budowanie odporności informacyjnej (*information resilience*)



Rola EMIC

- integracja kompetencji
- rozwój umiejętności interpretacji i oceny
- przygotowanie do świadomego uczestnictwa

Wniosek: pokolenie Alpha wymaga holistycznego podejścia do kompetencji

Digital Kids i Digital Kids Mobile – cyfrowe place zabaw

- Międzynarodowy projekt „**Digital Kids – plac zabaw w przestrzeniach cyfrowych**“ realizowany od 2021 r. przez **Goethe Institute w Warszawie**.
- W jego ramach w sześciu wybranych bibliotekach obsługujących dzieci i młodzież (Gniezno, Kozienice, Szczecin, Redzikowo, Murów, Olsztyn) od początku 2021 roku stworzono sale zabaw interaktywnych, wyposażone w zabawki sensoryczne i sprzęt komputerowy z dopasowanymi do grupy docelowej komponentami, takimi jak, aplikacje, oferta gamingowa i gry VR, specjalistyczne oprogramowanie używane na komputerach stacjonarnych, konsolach lub urządzeniach przenośnych.



Biblioteki jako środowisko kompetencyjne

Tradycja

Biblioteki jako:

- Instytucje dostępu do wiedzy
- przestrzenie edukacji czytelniczej
- mediatorzy informacji

Ewolucja funkcji

- reading literacy → information literacy
- media i digital literacy
- ciągłość rozwoju kompetencji

Współczesna rola

- edukacja kompetencyjna
- wsparcie użytkownika w środowisku cyfrowym
- przeciwdziałanie wykluczeniu informacyjnemu

Nowe ujęcia

- **third space** – przestrzeń interakcji i uczenia się
- **Library 2.0** – partycypacja i współtworzenie
- biblioteka jako **learning hub**

Biblioteki a *digital citizenship*

Nowa perspektywa

Biblioteki jako:

- lokalne centra kompetencji
- przestrzeń edukacji cyfrowej
- miejsca budowania wspólnoty

Kompetencje obywatelskie

- (*civic competences*)
- krytyczne myślenie
- odpowiedzialność informacyjna
- uczestnictwo w życiu publicznym (*public sphere*)

Digital citizenship

- świadome korzystanie z informacji
- etyczne uczestnictwo w kulturze cyfrowej
- odpowiedzialne korzystanie z technologii

 **Wniosek: biblioteki
współtworzą fundamenty
świadomego obywatelstwa
cyfrowego**

Kompetencje w społeczeństwie cyfrowym – ujęcie syntetyczne

1. Ewolucja kompetencji

reading literacy → information literacy → media literacy → digital literacy → AI literacy
→ rozwój ma charakter **kumulatywny**

2. Transformacja środowiska

nadmiar informacji; platformizacja komunikacji; algorytmizacja dostępu; hybrydowość przekazów → środowisko wymaga **nowych form orientacji poznawczej**

3. Integracja kompetencji

kompetencje współdziałają; użytkownik funkcjonuje w wielu porządkach jednocześnie; rośnie znaczenie podejścia systemowego → **synergia kompetencji (EMIC)**

 **Kompetencje medialne, informacyjne i cyfrowe tworzą zintegrowany warunkujący funkcjonowanie człowieka w środowisku informacji.**

Kompetencje jako zasób i infrastruktura społeczeństwa informacyjnego: podsumowanie

Kompetencje jako zasób

- warunek orientacji poznawczej w nadmiarze informacji
- narzędzie krytycznego myślenia i oceny wiarygodności
- podstawa rozumienia i interpretacji przekazów
- fundament uczestnictwa w komunikacji i kulturze

Kompetencje jako infrastruktura

- wspierają funkcjonowanie jednostki w środowisku cyfrowym
- umożliwiają świadome uczestnictwo społeczne
- warunkują *digital citizenship* i sprawczość (*agency*)
- stabilizują orientację w złożonym ekosystemie informacji

Rola instytucji

- biblioteki jako środowiska kompetencyjne (*learning hubs*)
- przestrzeń edukacji medialnej, informacyjnej i cyfrowej (EMIC)
- wsparcie użytkownika w selekcji i interpretacji informacji
- redukcja luki cyfrowej (*digital divide*)
- wzmacnianie kultury krytycznego myślenia i zaufania do mediów i informacji

DZIĘKUJĘ PAŃSTWU ZA UWAGĘ

DR HAB. ANITA HAS-TOKARZ PROF. UMCS