



Socjalizacja i wychowanie w wirtualnej sieci. Pedagogiczne refleksje wokół kreacji tożsamości współczesnej młodzieży

Wirtualizacja naszego życia przybiera coraz większe tempo i zakres. To już nie tylko doskonałe telefony komórkowe, wirtualne konta bankowe czy zakupy przez internet. To także rozmaite gry *second life*, w których na siłę próbujemy dopatrzeć się wyłącznie rozrywki. Na naszych oczach, ale bez udziału naszej świadomości, świat realny miesza się z wirtualnym. Gubimy podstawowe wymiary czasoprzestrzeni, która od zarania dziejów współkreowała naszą tożsamość. Jednocześnie staramy się za wszelką cenę zatrzymać nasz zegar biologiczny. Nie udaje się to w życiu realnym, a więc pozostaje tylko wirtualność, rzeczywistość bezwymiarowa, bez początku i bez końca.

Młodzież w internecie

Z badania „Nastolatki wobec internetu” przeprowadzonego kilka lat temu na zlecenie Rzecznika Praw Dziecka – metodą losowania warstwowego na ogólnopolskiej próbie 1235 uczniów drugich klas gimnazjalnych (561) i drugich klas szkół ponadgimnazjalnych wszystkich typów (674) – wynika, że w młodym pokoleniu korzystanie z internetu stało się wręcz normą społeczną już od najmłodszych lat życia nastolatków, bez względu na płeć czy typ szkoły.

Zdecydowana większość (86,2%) deklaruje, że korzysta z internetu codziennie, w tym 43,2% respondentów jest bez przerwy online (głównie za sprawą

urządzeń mobilnych – przede wszystkim smartfonów). Skłonność młodzieży do pozostawiania online wzrasta wyraźnie wraz z wiekiem. Użytkowanie internetu sporadyczne („kilka razy w miesiącu” lub „rzadziej niż raz w miesiącu”) dotyczy jedynie nielicznych jednostek.

Średni czas korzystania młodzieży z internetu to w przybliżeniu 3 godziny i 40 minut dziennie (mediana = 3 godziny). Mediana zarówno wśród młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej, jak i dziewcząt i chłopców jest podobna, niemniej jednak już średnia arytmetyczna wśród nastolatków ze szkół ponadgimnazjalnych i wśród chłopców jest wyższa. Wskazuje to na coraz liczniejsze występowanie

w tych grupach osób, które poświęcają na internet znacznie więcej czasu od wartości średnich.

Z badań wynika, że obecnie średnia wieku inicjacji internetowej w Polsce to 9 lat i 8 miesięcy (mediana = 10 lat). Co więcej, widać obniżanie się wieku rozpoczęcia korzystania z internetu. Dzisiejsi gimnazjaliści zaczynali korzystać z sieci, mając przeciętnie (mediana) 9 lat, natomiast obecni licealiści – przeciętnie 10 lat. Zróżnicowanie pod względem płci nie występuje.

Internet, według deklaracji badanych, jest traktowany przede wszystkim jako źródło wiedzy potrzebnej do szkoły, na zajęcia pozalekcyjne albo do uprawiania hobby (68,6%); jest



miejszem rozrywki (67,1%), sposobem na kontakt z innymi (62,1%). Nieco rzadziej badani określali internet jako miejsce zdobywania informacji bieżących (52,5%), a najrzadziej jako sposób na robienie zakupów i załatwianie innych codziennych spraw.

Interakcje społeczne i rozrywka stanowią podstawową treść „świata wirtualnego” nastolatków, stąd nie powinno dziwić, że zdecydowana większość korzysta z serwisów społecznościowych kilka razy dziennie (62,2%), a co piąty (21,3%) – raz dziennie. Pod tym względem nie zaobserwowano różnic w częstotliwości użytkowania pomiędzy uczniami ze szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Jednakże różnice takie występują pomiędzy chłopcami i dziewczętami, które to częściej są użytkownikami serwisów społecznościowych. Nastolatki niekorzystające z tych serwisów stanowią bardzo mały margines populacji (3,8%).

Jak widać, codzienne użytkowanie serwisów społecznościowych jest dominujące. Średnie statystyki pokazują nawyk czy wręcz uzależnienie części nastolatków od serwisów społecznościowych, średnia liczba logowań dla osób korzystających codziennie wynosi 11,23 razy dziennie. Dodatkowo średnia ta zwiększa się wraz z wiekiem, co dotyczy częściej chłopców niż dziewcząt.

Nastolatki deklarują, że na stronach portali społecznościowych najczęściej publikują linki do filmów/zdjęć w innych serwisach (54,1%), swoje zdjęcia (47,5%), własne komentarze/historie (24%) oraz linki do artykułów w innych serwisach (19,8%). Częstość edycji swoich zdjęć (oraz linków do filmów i zdjęć z innych

portali) wzrasta wyraźnie w szkole ponadgimnazjalnej, natomiast maleje liczba komentarzy. Warto zwrócić uwagę, że aktywność na portalach społecznościowych nieco odmiennie wygląda wśród chłopców niż wśród dziewcząt – to one zdecydowanie częściej umieszczają w internecie swoje zdjęcia i zdjęcia osób znajomych.

„Świat wirtualny” dla nastolatków składa się z dwóch obszarów interakcji społecznych: osoby znane osobiście oraz osoby znane tylko za pośrednictwem sieci internetowej. Pierwszy obszar to sfera interakcji wirtualnych budowanych w oparciu o problemy związane głównie z edukacją (35,9%) oraz w mniejszym stopniu o problemy osobiste (28%) i techniczne (25,7%). Drugi obszar wirtualnych interakcji podejmowanych przez młodych ludzi jest zdecydowanie domeną spraw

technicznych (58,2%) i edukacyjnych (24,8%).

Również „świat realny” zbudowany jest z dwóch rodzajów interakcji: rówieśnicy, przyjaciele i koledzy oraz osoby dorosłe, z którymi nastolatki pozostają w relacjach bezpośrednich (rodzice, nauczyciele itd.). Pierwszy z wymienionych obszarów to sfera interakcji bazujących na problemach życia osobistego (62,7%) i szkolnego (33,6%), natomiast drugi jest płaszczyzną interakcji związanych z edukacją (41%) i w mniejszym stopniu z życiem osobistym (26,1%) oraz obsługą komputera, telefonu itd. (26%).

Uzyskane wyniki wskazują, że sfery interakcji bezpośrednich są nadal bardzo ważne w życiu nastolatków i wprawdzie jeszcze nie nastąpił wyraźny transfer interakcji z życia realnego do wirtualnego, ale jest



on możliwy w pewnym dystansie czasowym. Badania potwierdziły obserwowaną już tendencję malejącego znaczenia osób dorosłych (w tym rodziców) w przestrzeni społecznej młodego pokolenia.

Stan wiedzy na temat bezpieczeństwa w sieci nie do końca koresponduje z zachowaniami nastolatków. Co piąty ankietowany (21,1%) odpowiedział, że wszystkie treści, jakie umieszcza na portalach społecznościowych, profiluje jako dostępne dla każdego użytkownika sieci. Co siódmy (14,6%) udostępnia je wszystkim lub wybranym w zależności od sytuacji.

Dodatkowo aż co dwudziesty badany (4,4%) twierdzi, że nie widzi żadnej potrzeby ograniczania innym użytkownikom dostępności do jego danych osobowych. Po zliczeniu wszystkich badanych, których profile z różnych powodów i w różnym stopniu są dostępne dla innych użytkowników, otrzymamy odsetek 41%, co pokazuje dość dużą nonszalancję młodego pokolenia w podejściu do ochrony własnych danych osobowych w sieci. Zróżnicowanie pod względem płci badanych pokazuje relatywnie lepszą wiedzę chłopców na temat anonimowości treści w serwisach pocztowych, przy czym charakteryzują się oni jednocześnie większą wiarą w prawdziwość treści, jakie można znaleźć w internecie.

Zdiagnozowana postawa w ekspresji internetowej zostaje dodatkowo wzmocniona faktem, że nastolatki w udostępnianiu w internecie informacji o sobie są bardzo ufne i szczerzy – aż 57,9% badanych podaje swoje dane osobowe zgodnie z prawdą za każdym razem, a 39,8% czyni to selektywnie. Tylko dwie osoby na

sto (2,3%) nigdy nie opublikowały prawdziwych danych osobowych. Co ciekawe, wspomniana nonszalancja, jak pokazują wyniki badania, częściej występuje u uczniów szkół ponadgimnazjalnych niż gimnazjalnych oraz częściej wśród dziewcząt niż wśród chłopców.

Kolejnym odnotowanym rodzajem zachowania ryzykownego jest otwartość na interakcje bezpośrednie z osobami dorosłymi poznanymi w świecie wirtualnym. Co dziesiąty (10,6%) nastolatek przyznał się do takiej interakcji, ale odsetek odpowiedzi twierdzących na pytanie „Czy komuś z twoich znajomych, którzy mają nie więcej niż 15 lat, zdarzyło się spotkać z osobą dorosłą (pełnoletnią), którą poznała w internecie?” wyniósł dwukrotnie więcej (20,5%). Dlatego wartość otrzymana w pierwszym pytaniu (10,6%) jest prawdopodobnie niedoszacowana, a realny odsetek nastolatków spotykających się bezpośrednio z osobą dorosłą poznaną w internecie jest znacznie wyższy.

Dodatkowo należy wspomnieć, że prawie co trzecia (28,7%) z osób, które udały się na takie spotkanie, nie poinformowała o tym nikogo ze swojego otoczenia. Nastolatki, jeżeli już kogoś informują, to najczęściej jest to kolega lub koleżanka (49,2%). Tylko co trzeci badany poinformował o spotkaniu swoich rodziców (32%). Skłonność do zatajania informacji jest większa wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych niż gimnazjalnych oraz wśród chłopców niż dziewcząt. Odnotowane zachowanie ryzykowne jest tym bardziej zaskakujące, gdyż sami badani w zdecydowanej większości (78,5%) deklarują świadomość, że takie spotkania mogą być niebezpieczne.

Jak pokazują wyniki, nastoletni użytkownik sieci jest wyraźnie narażony na zagrożenie sekstingiem. Co czwarty (25,6%) ankietowany przyznał, że otrzymał kiedykolwiek przez internet (mailem, na czacie itp.) intymne zdjęcia. Zdecydowanie częściej przyznają się do tego chłopcy (33,6%) niż dziewczęta (17,9%). Powyższe odsetki prawdopodobnie są niedoszacowane z powodu drażliwości pytania ankietowego. Do takiego wniosku skłania rozkład odpowiedzi na pytanie projekcyjne (projekcja własnych doświadczeń na inne osoby) „Czy znasz osoby, którym zdarzyło się wysłać swoje intymne zdjęcia osobom poznanym w internecie?”. Odsetki odpowiedzi twierdzących w tym przypadku są wyraźnie wyższe (30%), szczególnie wśród ankietowanych dziewcząt (25,4%).

Socjalizacja i wychowanie w wirtualnej sieci

Zaprezentowane wyniki badań ukazują dość jednoznacznie sytuację „zwirtualizowanego” życia polskich nastolatków. Pokazują również bezradność świata dorosłych wobec narastających problemów socjalizacyjnych i wychowawczych własnych dzieci, uczniów i wychowanków. Cyfryzacyjne sukcesy szkoły mierzone poziomem znajomości internetu i rozwijania umiejętności technicznych uczniów są co najwyżej źródłem satysfakcji władz oświatowych i niektórych polityków.

Dlatego też zasadne wydają się trzy pytania, które warto w tym miejscu postawić:

1. Czy jest możliwe, aby tworząca się tożsamość młodego człowieka funkcjonowała samodzielnie, niejako oderwana od jego fizyczności i materii biologicznej



- (bo już nie od sfery ekonomicznej – przecież za uczestnictwo w sieci trzeba płacić)?
2. Czy jest również możliwe adekwatne i zidentyfikowane pełnienie wirtualnych ról życiowych i społecznych oraz kreowanie procesu socjalizacji w sieci ze wszystkimi skutkami znanymi nam z realnego życia? Czy w związku z tym można przeżywać emocje w „wirtualu”, kochać i być kochanym, nienawidzić i być znienawidzonym?
 3. Czy można w tym świecie postrzegać, myśleć, posiadać motywacje, pamięć i wyobraźnię, a więc czy można tam wykreować i zrealizować własną tożsamość? I wreszcie: czy cechy strukturalne ludzkiego „Ja” takie jak „różnicowanie” i „integracja” podlegają tym samym mechanizmom tworzenia i funkcjonowania w świecie wirtualnym, co w świecie rzeczywistym, materialnym, prawdziwym?

Odpowiedź na te pytania może okazać się decydująca nie tylko dla zdefiniowania parametrów sylwetki tożsamościowej „zwirtualizowanych młodych ludzi”, lecz także przeorganizowania istoty teorii i praktyki pedagogicznej w sensie ogólnym, w tym teorii i praktyki współczesnej pedagogiki, a szczególnie współczesnej socjalizacji, edukacji i wychowania.

Być może w przyszłości uzależnienie od wirtualnego świata – zrównoważonego pod względem wielości i jakości doznań ze światem realnym – stanie się wielkim problemem cywilizacyjnym. Wirtualne iluzje stawiane będą na równi z tradycyjnymi doznaniem i przeżyciami, a komputerowo zapośredniczone relacje społeczne

przesną być domeną twórców fantastyki naukowej i staną się podstawą realnej refleksji psychologicznej, socjologicznej, pedagogicznej.

Na koniec jeszcze jedna refleksja, tym razem pozornie niezwiązana z przestrzenią internetu, ale niewątpliwie tożsama treściowo i merytorycznie.

Avatar, jeden z ostatnich filmów Jamesa Camerona, stał się przebojem kinowym i kasowym ostatnich lat. Obejrzały go miliony ludzi na całym świecie. Otrzymał liczne nagrody, w tym prestiżowe amerykańskie Oscary. Jaki magnetyzm zawiera w sobie ta z pozoru baśniowa opowieść, jakie niesie treści i jakie zostawia nam przesłanie, skoro w tak krótkim czasie podbiła serca i umysły tylu młodych – i nie tylko młodych – ludzi na świecie?

Film w swojej warstwie fabularnej jest sugestywnie zrealizowaną opowieścią o symbolicznej walce dobra ze złem (złych ludzi z dobrymi ucztłowiczonymi zwierzętami), walce odbywającej się w dwóch wymiarach: realnym (rzeczywistym) i wirtualnym (nierealnym). Jednak w trakcie filmu oba wymiary przenikają się wzajemnie i zlewają w jeden byt wizualny tak, że w końcowym efekcie widzowie nie są w stanie ich rozróżnić, i w końcu wybierają ten piękniejszy, mądrzejszy i bardziej przekonujący – świat wirtualny.

Im dłużej trwa ta specyficzna narracja, tym widzowie coraz bardziej identyfikują się z postaciami – stworami ze świata nierealnego, wspierając ich mentalnie i psychicznie w walce z ludźmi. Na dodatek jedna z postaci realnych (niepełnosprawny młody mężczyzna)

przedostaje się do świata Avatarów i zaczyna pomagać tubylcom w ich zmaganiach z najeźdźcami – żołnierzami, zapewne amerykańskimi. Ów bohater, były żołnierz, za pomocą elektronicznej kapsuły swobodnie przenosi się z jednego wymiaru w drugi, przyjmując postać zwierzęcia, dzięki czemu zyskuje sprawność w nogach (w świecie realnym miał niedowład nóg). Film kończy się porażką i śmiercią ludzi – najeźdźców, a świat Avatarów pomimo poniesionych strat rekonstruuje się i odżywa. Nasz bohater pozostaje w nim na zawsze jako stwór – Avatar i przeżywa głęboką miłość z podobną sobie z wyglądu, upodobań i systemu wartości Avatarką...

Cóż, wydaje się, że to opowieść filmowa jak wiele innych: wzruszająca, nieco banalna, trochę moralizatorska, na pewno wizualnie piękna i sugestywna. Wyzwalająca w nas rozmaite emocje, w tym również tęsknotę i nadzieję.

Spójrzmy na to z innej strony. Może jest to projekt wizjonerski, ukazujący przyszłość kreacji tożsamościowych następnych pokoleń młodych ludzi, którym świat realny, ludzki, nie będzie w stanie zaspokoić podstawowych potrzeb psychicznych, aksjologicznych czy biologicznych? A może jest to wizja zmaterializowania odwiecznych ludzkich pragnień – bycia szczęśliwym i nieśmiertelnym? Skoro współczesna cywilizacja nie jest w stanie tego zapewnić w realnym życiu, to może technika uczyni to w życiu wirtualnym? Dzięki temu możemy się stawać (być, istnieć) takimi, jakimi pragniemy. W pełni sprawnymi fizycznie, odważnymi, wspaniałymi, kochanymi lub kochającymi, złymi, podłymi i niebezpiecznymi dla innych. Możemy kreować

własne alternatywne parametry tożsamości, nadając im głęboki sens egzystencjalny.

Wirtualizacja naszego życia przybiera coraz większe tempo i zakres. To już nie tylko doskonale telefony komórkowe, wirtualne konta bankowe czy zakupy przez internet. To także rozmaite gry *second life*, w których na siłę próbujemy dopatrzeć się wyłącznie rozrywki. Na naszych oczach, ale bez udziału naszej świadomości, świat realny miesza się z wirtualnym. Gubimy podstawowe wymiary czasoprzestrzeni, która od zarania dziejów współkreowała naszą tożsamość. Jednocześnie staramy się za wszelką cenę zatrzymać nasz zegar biologiczny. Nie udaje się to w życiu realnym, a więc może pozostaje tylko wirtualność, rzeczywistość bezwymiarowa, bez początku i bez końca.

Jesteśmy jednak głęboko przekonani, że panujemy nad sytuacją i w każdej chwili możemy zmienić bieg wydarzeń. Bo przecież to my sami tworzymy wirtualne przestrzenie na wzór i podobieństwo nasze i według naszych założeń. I przecież w każdym momencie jesteśmy w stanie odróżnić i oddzielić to, co wirtualne, od tego, co realne.

Burmistrz jednego z niewielkich miasteczek, jakich jest bez liku na świecie, przykładowy obywatel, mąż, ojciec czwórki dzieci, był żarliwym komputerowcem i każdą wolną chwilę spędzał przed monitorem. Okazało się jednak, że powodem tej pasji była gra komputerowa – second life, w której to grze burmistrz funkcjonował jako pedofil, zabawiając się nieobyczajnie z gromadką małych dzieci. Kiedy to przypadkiem odkryto, rozpętała się afera. Prawnicy zaczęli analizować, czy burmistrz popełnił przestępstwo.

Nie dopatrzono się jednak złamania prawa, gdyż normy prawne nie regulują świata nierealnego. Gdyby tak było, to należałoby objąć systemem karnym przynajmniej połowę mieszkańców kuli ziemskiej (w tym ogromną część młodzieży), która codziennie w popularnych grach komputerowych niszczy (zabija?) niezliczone ilości wirtualnych człowiekopodobnych postaci. Tak więc w świetle prawa burmistrz okazał się człowiekiem niewinnym i przyzwoitym.

Sprawa burmistrza zakończyłaby się szczęśliwie dla niego, gdyby nie fakt, że oburzeni i zgorszeni mieszkańcy miasteczka zorganizowali referendum i odwołali go z zajmowanego stanowiska. Na dodatek jego realna żona wniosła pozew o rozwód, a realne dzieci wyrzekły się ojca.

I oto namacalnie świat wirtualny wkroczył do świata realnego. Burmistrz żyjący nienagannie w świecie realnym na skutek zaistnienia w świecie wirtualnym został pozbawiony nie tylko realnego prominentnego stanowiska, lecz także własnej realnej rodziny.

Mamy tu do czynienia ze swoistym przemieszaniem dwóch światów: nierealnego z realnym. Czy powstał więc w ten sposób świat realno-nierealny, niemający jednak nic wspólnego ze znanymi nam dotychczas doświadczeniami egzystencjalnymi i kulturowo-społecznymi?

Tak czy inaczej, mamy do czynienia z pedagogicznym problemem nie tylko intelektualnym, lecz także – przede wszystkim – praktycznym, nad którego rozwiązaniem warto się pochylić. Wydaje się, że dotychczasowe powszechne

postrzeganie i interpretowanie świata wirtualnego w kontekstach jego uzależniającego wpływu na człowieka już nie wystarcza, nie wytrzymuje próby czasu. Tak samo jak postrzegania świata poprzez pryzmat ekranu filmowego czy komputera nie można traktować wyłącznie w kategoriach zbierania doświadczeń intelektualnych i emocjonalnych. Wydaje się również, że nasze dotychczasowe umiejętności metodologiczne związane z analizami wpływu literatury, filmu czy teatru w świetle nowych doświadczeń cyfrowych mogą okazać się tu niewystarczające czy wręcz nieadekwatne.

Współcześnie wiemy już, że parametry tożsamości dewiacyjnej spełniają funkcję obronną – chronią status osobowy jednostki, która na skutek takich, a nie innych okoliczności socjalizacyjnych, biopsychicznych i cywilizacyjno-kulturowych wykreowała tożsamość dewiacyjną. Wiemy również, że powstawanie tożsamości dewiacyjnej poprzedzone jest tzw. erozją tożsamościową, której wskaźnikami są parametry „tożsamości płynnej”. Ich istotą jest uruchamianie mechanizmów spłykania informacji o sobie samym i otaczającej rzeczywistości, co skutkuje zaniżeniem poziomu jakościowej identyfikacji osobowej i społecznej, przejawiając się w pełnionych rolach i treściach tych ról.

Tożsamość dewiacyjna i tzw. tożsamość normalna podlegają tym samym regułom i mechanizmom tworzenia, funkcjonowania i przekształcania. Różnica między nimi w największym skrócie polega na występujących poziomach zniekształcania jakości i adekwatności funkcjonalnego sposobu myślenia o sobie samym, w skład którego



wchodzą również samoocena oraz rozpiętość pomiędzy Ja realnym a Ja idealnym i wynikające z tego wyboru priorytety, a także poziomy jakościowego postrzegania i identyfikowania kontekstów społecznych.

Przytoczone wyniki ogólnopolskich badań nad aktywnością wirtualną polskiej młodzieży ukazują zarysowującą się skalę zjawiska. Warto więc głębiej się pochylić nad opisanym wyzwaniem kulturowo-cywilizacyjnym, w rozwiązaniu

którego powinny uczestniczyć zarówno nauki ścisłe, jak i humanistyczno-społeczne.

Marek Konopczyński

Pedagog resocjalizacyjny, profesor nauk społecznych. Autor koncepcji twórczej resocjalizacji. W latach 2010–2016 rektor Pedagogium WSNS w Warszawie.

Absolwent Uniwersytetu Jagiellońskiego Stopień doktora nauk humanistycznych

w zakresie pedagogiki zdobył na Uniwersytecie Warszawskim. Habilitował się na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (2007). W 2014 r. otrzymał tytuł naukowy profesora.

Autor licznych monografii naukowych,

artykułów i rozpraw w polskich i zagranicznych czasopiśmie naukowych. Autor teoretyczny i merytoryczny koncepcji twórczej resocjalizacji, wdrażanej w placówkach wychowawczych, resocjalizacyjnych i penitencjarnych.

Drogowskaz życiowy i metody twórczej resocjalizacji

„Drogowskaz życiowy” to projekt realizowany przez Wyższą Szkołę Biznesu i Przedsiębiorczości w Ostrowcu Świętokrzyskim. Przedsięwzięcie ma charakter innowacyjny, jego celem jest opracowanie nowej metody wspierania młodych ludzi, skuteczniejszej od stosowanych przez ośrodki wychowawcze dla młodzieży czy domy poprawcze.

Projekt, a w zasadzie opracowany w ramach projektu model „Innowacyjnych Oddziaływań Resocjalizacyjnych”, skierowany jest do podopiecznych (i ich opiekunów) młodzieżowych ośrodków wychowawczych, młodzieżowych ośrodków socjoterapii i zakładów poprawczych. Model ten zakłada wykorzystanie całego cyklu zajęć, opartych na sportach wodnych, w celu podniesienia samooceny chłopców przebywających w placówkach, a w efekcie wprowadzenia trwałych, pozytywnych zmian w ich sposobie funkcjonowania w społeczeństwie.

Model obejmuje sześć komponentów, w tym m.in. naukę pływania, zdobycie uprawnień ratownika czy międzynarodowego patentu sternika – przy czym same w sobie zajęcia te nie są w żaden sposób innowacyjne. Oczekiwany efekt daje dopiero ułożenie ich w cykl. Chłopcy uczestniczący w projekcie wiedzieli, że trzeba zaliczyć jeden etap, aby przejść do następnego. To ich motywowało, ale i wymagało od nich samodyscypliny, zaś osiągnięcie założonego celu, a więc zdobycie bardzo konkretnych umiejętności i kompetencji, podnosiło ich poczucie własnej wartości. A to przede wszystkim było celem, bowiem u źródeł pomysłu na projekt leży założenie „resocjalizacji twórczej”, opracowane przez prof. Marka Konopczyńskiego.

Działania podsumowuje publikacja Innowacyjne działania resocjalizacyjne. Autorski model pracy edukacyjno-wychowawczej z nieletnimi Anny Dąbrowskiej. Czytelnicy znajdą w niej analizę wyników badań dotyczącą sytuacji życiowej jednostek

nieprzystosowanych, prezentację zaprojektowanych oddziaływań resocjalizacyjnych oraz ewaluację końcowych efektów badawczych skonfrontowaną z założeniami teoretycznymi twórczej resocjalizacji.

[Strona projektu](#)
[Publikacja do pobrania](#)
[Źródło](#)

