

Małgorzata Skibińska

"Edutainment" jako metoda edukacji przyszłości (teraźniejszości)

Teraźniejszość - Człowiek - Edukacja : kwartalnik myśli społeczno-pedagogicznej nr 2 (50), 57-64

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

MAŁGORZATA SKIBIŃSKA

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń

***Edutainment* jako metoda edukacji przyszłości (teraźniejszości)**

Ostatnie kilkanaście lat to okres zmian ustrojowo-gospodarczych, społecznych, w tym kształtowanie się nowego typu społeczeństwa, tzw. informacyjnego, związane go z niezwykłym rozwojem techniki, w tym zwłaszcza związanej z komunikowaniem, obiegiem i przetwarzaniem informacji. Ogromny przyrost wiedzy oraz permanentna zmiana wprowadzają konieczność transformacji także w obrębie edukacji. Tradycyjny model nauczania, przesycony werbalizmem i pamięciowym systemem uczenia się, nie spełnia wymogów nowoczesnego społeczeństwa informacyjnego. Artykuł jest próbą naszkicowania kierunku zmian, które muszą zaistnieć w obszarze edukacji.

Jako młoda matka obserwuję każdego dnia rozwój swojego dwulatka i jego gigantyczne postępy w procesie uczenia się. Naturalny pęd syna ku wszystkiemu, co nowe, ogromna chęć podejmowania działań i nade wszystko potrzeba samodzielności w wykonywaniu złożonych zadań skłoniła mnie do pewnej refleksji dydaktycznej. Dlaczego współcześni uczniowie nie odczuwają „głodu” wiedzy i nie domagają się większej samodzielności w trakcie uczenia się, poznawania nowych wiadomości i umiejętności? Czy powodem tego stanu rzeczy jest fakt, iż nauczyciele, pedagodzy mają zakorzenioną tendencję do prowadzenia ucznia przez świat wiedzy, ukazywania jedynych prawd, właściwych metod rozwiązywania problemów i narzucania własnych sposobów rozumienia świata? A może ich sposób tłumaczenia świata nie budzi ciekawości lub nie jest zrozumiały dla ucznia? Oczywiście jeżeli tak się dzieje, to z pewnością nie wynika to ze złej woli pedagogów. Usprawiedliwienia można szukać w chęci solidnego przygotowania ucznia do życia w realnym świecie, w wyuczonych sposobach postępowania dydaktycznego (rodem z minionej rzeczywistości społecznej), zgubnej rutynie, braku refleksji dydaktycznej oraz trudnej sytuacji polskiej oświaty. Szkoda, że uczniowie nie wołają już, jak w okresie wczesnego dzieciństwa: „sam”, „ja to zrobię”, „nie umiem”, „jeszcze

raz”, „pomóż mi”. Szkoda także, że przestali zadawać pytania: „dlaczego?” i „po co?”. Wydaje się, że naturalna ciekawość poznawcza i chęć samodzielnego „zdobywania świata” zamiast być rozpalana, zostaje w szkole stłumiona.

Świadoma trudności, jakie towarzyszą szkolnemu procesowi dydaktycznemu, chciałabym znaleźć alternatywę, „złoty środek” budujący nić porozumienia między nauczycielem i uczniem oraz pozwalający na uwspółcześnienie modelu nauczania-uczenia się. Funkcjonujące obecnie społeczeństwa informacyjne wymagać będą od przyszłych obywateli samokształcenia, aktywności, kreatywności, samodzielności i skuteczności w przeciwieństwie do społeczeństw minionej epoki, promujących bierność, sumiennność, punktualność i podporządkowanie.

Oczywiście nauka szkolna dzieci różni się zasadniczo od form uczenia, jakie występowały w początkowym okresie dzieciństwa. Okolicznościowe, uboczne uczenie się zajmuje mniej miejsca na rzecz bardziej zorganizowanego i skoncentrowanego na cel wysiłku intelektualnego. Uczenie się dzieci w szkole przybiera charakter działalności, obejmującej szereg czynności składowych i wykonywanych zadań. Dobór zadań szkolnych powinien więc stać się kluczowym elementem planowania dydaktycznego. Myślę jednak o zwiększaniu liczby zadań o charakterze czynnościowym, mającym na celu wywołanie motywacji do działania, wyzwolenie aktywności oraz zwiększenie postulowanej od lat podmiotowości ucznia.

Według T. Lewowickiego podmiotowość ludzka kształtuje się w trzech wzajemnie przenikających się warstwach życia:

- w relacjach ze światem materialnym – wówczas podmiot ujawnia się jako opozycja do przedmiotu działań materialnych,
- w relacjach społecznych (człowiek – człowiek, jednostka – społeczeństwo) – wówczas podmiotowość realizuje się we współdziałaniu,
- w płaszczyźnie subiektywnej – w relacji do samego siebie jako podmiotu (za: Kołodziejska 2001).

Według D. Kołodziejskiej człowiek jest podmiotem wówczas, gdy może formułować cel lub kierunek działalności, wybierać lub podejmować czynności i sprawować kontrolę poznawczą nad ich realizacją. Oznacza to, że każdy z nas jest indywidualnością, która łączy się z poczuciem odpowiedzialności za swe postępowanie. Sprowadza się to do następującego przekonania: rozumiem istotę swych czynów, przewiduję ich konsekwencje, oceniam sposób realizacji zamierzonych celów, a w rezultacie zaprzestaję działania bądź go kontynuuję (Szyszka 2005).

Realizacja idei upodmiotowienia ucznia prowadzi będzie w efekcie do uruchamiania jego otwartości i samodzielności poznawczej. Samodzielność poznawcza ucznia definiowana jest najczęściej jako

zespół powiązanych ze sobą umiejętności rozwiązywania problemów (formułowania problemów, projektowania działań służących rozwiązywaniu problemów, realizowania tych działań, analizowania i interpretowania wyników) oraz umiejęt-

ność doboru źródeł, gromadzenia, opracowywania i przetwarzania informacji zawartych w treściach książkowych, gazetach i czasopismach, filmach i przekazach telewizyjnych, nagraniach magnetowidowych, przekazach radiowych i przekazach internetu (Palka 2003, s. 165).

Można więc stwierdzić, że osiągnięcie samodzielności poznawczej wśród uczniów jest równoznaczne z opanowaniem kompetencji informacyjnej (określanej jako mądre wykorzystywanie umiejętności informacyjnych), warunkującej efektywne funkcjonowanie w społeczeństwie informacyjnym i społeczeństwie wiedzy. Jednak każdy rodzaj kompetencji, rozumiany jako zespół wiedzy, umiejętności i doświadczenia, możliwy jest do osiągnięcia jedynie w wyniku działania, własnej aktywności jednostki oraz współdziałania stanowiących źródła tzw. *wiedzy cichej*, niemożliwej do przekazania za pomocą słów.

Każdy rodzaj informacji zdobywany samodzielnie i świadomie przez ucznia jest włączany w już istniejące struktury poznawcze i tylko taka wiedza (w przeciwieństwie do przyswajanej pamięciowo, bez zrozumienia) cechuje się trwałością i aktywnością. Taką wiedzę można poddawać dalszym operacjom intelektualnym, w wyniku których mogą powstawać nowe konstrukty myślowe. Dlatego też tylko wiedza wbudowana w strukturę poznawczą jednostki jest wiedzą czynną, która może być uruchamiana w działaniu, a także poddawana twórczym przekształceniom (Piotrowski 2003, s. 166).

Nagromadzenie informacji i wiedzy w społeczeństwie informacyjnym czyni niemożliwe przekazanie młodym pokoleniom sprawdzonych w działaniu zasad oraz zbioru wiedzy, z którym może śmiało wkraczać w dorosłe życie. Wiedza ludzka w warunkach globalizacji i rozwoju nowoczesnych technologii umożliwiających skomplikowane badania naukowe starzeje się o wiele szybciej niż w stabilnym świecie starszych pokoleń. Permanentna zmiana wprowadziła do oświaty ogromny chaos i dezorientację. Pojawiło się pytanie: czego i jak uczyć młode pokolenia? Na te pytania próbują odpowiedzieć teoretycy i praktycy oświatowi, dostarczając różnorodnych opracowań i raportów (np. UNESCO, OECD, PAN itp.). W doniesieniach światowych i krajowych pojawia się postulat zmiany modelu nauczania, dzięki któremu szkoła będzie kształcić obywateli nowego świata. Odrzuca się więc rolę nauczyciela – wszechwiedzącego i transferującego swoje zasoby wiedzy, postuluje się zaś wchodzenie w rolę przewodnika i partnera w poszukiwaniu najlepszych metod pozyskiwania i przetwarzania wiedzy. Dziś należy ucznia przygotować do warunków społeczeństwa wiedzy, w którym istnieje potrzeba ciągłego, samodzielnego dokształcania się, umiejętnego korzystania z różnorodnych źródeł informacji oraz sprawnego komunikowania się. Celem współczesnej szkoły nie może być tylko wtlaczanie wiedzy do głowy ucznia. Obecnie obok wiedzy podstawowej istnieje potrzeba rozwijania postaw, zdolności i umiejętności, które stanowią wartość w życiu człowieka. Do tych najbardziej cenionych zalicza się m.in.: kreatywność i innowacyjność, krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów, skuteczne komunikowanie się, umiejętność współpracy, alfa-

betyzm informacyjny (umiejętność wyszukiwania, analizowania informacji i zarządzania nimi), alfabetyzm medialny (umiejętność korzystania z cyfrowych mediów), sprawność posługiwania się narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnej, elastyczność i adaptacyjność (umiejętność dostosowywania się do zmieniających się warunków), inicjatywa i samodecydowanie o swoim życiu, produktywność czy odpowiedzialność (Polak).

Dlatego też pojawia się potrzeba dostosowania edukacji do wyzwań przyszłości; planowanie dydaktyczne powinno opierać się na aktualnym dorobku dydaktyki i najnowszych doniesieniach nauk kognitywnych. Kognitywistyka bowiem, badająca działanie mózgu, dostarcza niezwykle istotnych informacji z punktu widzenia efektywnej realizacji procesu nauczania – uczenia się. Według F. Vesterera lekcja przyszłości musi uwzględniać wzajemne oddziaływania między procesami myślenia, zapamiętywania i przypominania a gospodarką hormonalną organizmu ucznia, co przekłada się na konieczność wielokanałowej prezentacji wprowadzanego materiału, wzbudzanie wzorców kojarzeniowych dla zapamiętywania szczegółów oraz pobudzenie i angażowanie pozytywnych reakcji emocjonalnych, takich jak fascynacja, zapal, ciekawość czy zachwyty, umożliwiających zakotwiczenie i aktywne przetwarzanie informacji oraz motywujących ucznia do koncentracji i podjęcia aktywnego wysiłku twórczego (Vester 2006). Ciekawa i inspirująca lekcja oparta na metodach aktywnej i samodzielnej pracy ucznia oraz wykorzystująca multimedialne środki dydaktyczne jest szansą na pozyskanie i utrzymanie uczniowskiej uwagi, inicjującej proces uczenia się. Niestety koncentracja i zaangażowanie globalnych nastolatków wychowanych w kulturze masowej należą obecnie do przymiotów deficytowych. Jak zatem pedagodzy mogą „uwieść” kapryśną i chwiejną uwagę uczniów?

Odpowiedzi na powyższe pytania szukać można w znanych od lat teoriach psychologiczno-pedagogicznych. J. Dewey traktował myślenie i uczenie się jako czynności życiowe, które doskonalimy poprzez aktywną interakcję z otoczeniem. Uczony ten opowiadał się za aktywnymi metodami nauczania oraz organizowania sytuacji dydaktycznych w oparciu o problemy mające znaczenie dla uczniów, czyli takich, które wyłaniają się z sytuacji bliskich uczniowskim zainteresowaniom i doświadczeniom. Podkreślał także, że kluczem do prawdziwej nauki jest ukierunkowana aktywność w grupie społecznej (za: Philips, Soltis 2003, s. 60–61, 86), bo tylko dzięki takiej uwiarygodnia się i wzbogaca doświadczenia jednostki o świecie, o sobie i o innych.

Zgodnie z koncepcją konstruktywizmu psychologicznego J. Piageta uczenie się jest rodzajem tworzenia map poznawczych, w wyniku którego elementy świata zewnętrznego i jego struktura zostają przez dziecko przyswojone dzięki własnej aktywności. Różne formy czynności i działań, a przede wszystkim aktywność eksploracyjna lub badawcza, są naturalną drogą powstawania operacji kształtujących myślenie (Tyszkowa 1990, s. 121).

Aktywność uczniów wzmacnia swą siłę poznawczą w momencie osadzenia jej w kontekście społecznym. Człowiek jako istota społeczna od urodzenia funkcjonuje

przecież w określonych grupach, z którymi wchodzi we wzajemne relacje i dzięki którym nabywa wiedzę oraz kompetencje do życia w danym środowisku. Dlatego też konstruktywiści społeczni, tj. L. Wygotski czy A. Bandura, uzależniają proces myślenia i uczenia się od podejmowania przez jednostkę działań o charakterze społecznym, tj. wchodzenie we wzajemne relacje, współpraca, współdziałanie, komunikowanie i naśladowanie innych członków grupy społecznej. Nie należy więc zapominać, że klasa szkolna stanowi również określoną społeczność i trzeba wykorzystać jej potencjał edukacyjny w procesie nauczania – uczenia się szkolnego. Teoria uczenia się społecznego zwraca także uwagę na kolejne ogniwo w procesie uczenia się, mianowicie wykorzystanie dorobku kultury w postaci tzw. narzędzi kulturowych (np. język, symbole, znaki, przedmioty materialne itp.). Według L. Wygotskiego dzieci poprzez poznanie i stosowanie takich narzędzi rozwijają umiejętności, określane jako przyzwyczajenia mentalne, których potrzebujemy, aby odnieść sukces w określonych obszarach intelektualnych lub twórczych¹. Ponadto umiejętne posługiwanie się narzędziami poznawczymi warunkuje głębsze zrozumienie własnej kultury oraz skuteczniejsze poruszanie się w jej obrębie.

Teorie progresywidów i konstruktywistów warto uzupełnić o biologiczne podstawy uczenia się, których szczegóły omawia i wciąż aktualizuje kognitywistyka. Nauka ta dostarcza cennych informacji dotyczących możliwości przetwarzania przez mózg informacji zdobywanych w wyniku aktywności organizmu ludzkiego, a uczenie się traktuje jako sieć powiązań różnych czynników. Proces nauczania–uczenia się można traktować jako układ informacyjny, którego podstawą jest obieg informacji w obszarze dwóch płaszczyzn:

- zewnętrznej – opartej na komunikacji pomiędzy podmiotem nauczania a zewnętrznymi źródłami informacji,
- wewnętrznej – opartej na biologicznych procesach przetwarzania informacji.

Bazowymi elementami procesu nauczania są uwaga, pamięć i myślenie, których funkcjonowanie i efektywność jest uwarunkowana emocjonalnie. To emocje decydują, czy naturalny proces przetwarzania informacji zostanie uruchomiony. Świadome przyjęcie informacji zależy od koncentracji uwagi. Uwaga ucznia poświęcana jest takiej informacji, która uruchamia skojarzenia, czyli myśli związane z daną informacją. Im więcej skojarzeń zostanie uruchomionych, tym większa szansa na koncentrację uwagi na materiale. Utrzymanie spostrzeżeń w pamięci ultrakrótkiej przez minimum ok. 20 sekund umożliwia przejście pozyskanych informacji do drugiego filtra pamięci – pamięci krótkotrwałej. Jeśli spostrzeżenia w tym czasie nie znajdą punktu zaczepienia w postaci skojarzeń, to bezpowrotnie giną. Tylko „oswojone” informacje mają szansę wejść do magazynów pamięci długotrwałej i na długo zakotwiczyć się w umyśle. F. Vester, autor pracy *Myślenie, uczenie się, zapominanie* (2006), nazywa ten proces *materialnym zakotwiczeniem* informacji. Prawdopodobieństwo i jakość zakotwiczenia się informacji

¹ Por. z: *Program wychowania przedszkolnego wg teorii Lwa Wygotskiego „Klucz do uczenia się”*, <http://www.kluczdocuczeniasie.pl/kdus.php?ml=nf&mg=nf&mp=mp&tr=nfvv> [2009.04.30].

w pamięci długotrwałej zwiększa się wraz ze wzrostem liczby kanałów informacyjnych, którymi informacja dociera do mózgu. Sprzyja to bowiem większej ilości skojarzeń, możliwości uruchomienia połączeń myślowych i motywacji do uczenia się oraz lepszemu zakotwiczeniu się wiadomości w strukturach wiedzy w mózgu. Z kolei brak zainteresowania, możliwości skojarzenia lub czynniki zakłócające (np. ból, znużenie, strach, zmęczenie, zmartwienie, głód, stres itp.) sprzyjają zanikaniu pierwotnych informacji w pamięci krótkotrwałej i minimalizują możliwość ich trwałego zapamiętania.

Polisensoryczność i działanie zwiększają moc kojarzenia faktów i zjawisk, dzięki czemu pojęcia mogą zakotwiczać się w mózgu wielokanałowo, a przez to skutecznie. To przekłada się na poprawę efektów uczenia się, a w rezultacie wpływa na uczucie sukcesu i całą strukturę emocjonalną uczącego się. Wywołane w ten sposób pozytywne reakcje hormonalne, uwalniają i poprawiają myślenie oraz sam proces uczenia się.

Być może propozycją dydaktyczną spełniającą oczekiwania współczesnych wyzwań oświatowych jest *edutainment*. Wydawałby się on *novum* w obszarze pracy z uczniem na lekcji, jednak koncepcja ta nawiązuje do znanej już idei nauki przez zabawę w myśl maksymy Krasickiego *bawiąc uczyć*. *Edutainment* – pojęcie powstałe z połączenia słów w języku angielskim: *education* i *entertainment* – oznacza edukację za pomocą rozrywki. Zalicza się tu wszystkie działania, których celem jest przede wszystkim edukacja, forma rozrywki zaś jest wyłącznie sposobem uatrakcyjnienia lub ukrycia przekazu o charakterze edukacyjnym. Inaczej mówiąc, programy typu *edutainment* niosą przekaz edukacyjny przy użyciu elementów rozrywki. Celem ich jest zaktywizowanie osoby do nauki i zbudowanie interakcji między edukatorem (lub narzędziem edukacji) a osobą uczącą się.

Rozróżnia się dwa rozumienia znaczenia pojęcia *edutainment*: szerokie i wąskie. W znaczeniu szerokim możemy mówić o wszelkich formach działań, które zaprojektowane są w celach edukacyjnych i wykorzystują dowolną formę rozrywki, aby przekazać konkretne treści edukacyjne zdefiniowanej grupie odbiorców. W tym znaczeniu tworzywem edukacyjnym będą przedstawienia teatralne, warsztaty zajęciowe, dramy, gry dydaktyczne, festiwale nauki itp. *Edutainment* w wąskim znaczeniu obejmuje tylko takie działania, które wykorzystują środki masowego przekazu jako podstawowy kanał komunikacji z odbiorcą. Nadawca w sposób jawny lub ukryty wkomponowuje treści edukacyjne w format popularnych mediów, np. programów telewizyjnych, gier komputerowych i wideo, filmów, muzyki, stron i portali internetowych, programów multimedialnych itp.²

Nowe media w obszarze kształcenia okazują się bardzo przyjaznym narzędziem. Oprócz naturalnej chęci korzystania z nich przez uczniów dają możliwość realizowania postulatów edukacji przyszłości z zachowaniem zasady podmiotowości i aktywności ucznia

² Na podst.: *Think! Edukacja - Komunikacja – Skuteczność* – portal prowadzony przez Fundację Instytut Rozwoju Komunikacji i Edukacji, http://www.think.org.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=40&Itemid=76 [2009.09.01].

oraz oprócz przekazywania podstawowej wiedzy kształcą kluczowe umiejętności XXI wieku, tj. umiejętność doksztalcania się, elastycznego wykorzystywania wiedzy, zdolność abstrahowania i konkretyzowania, tworzenia analogii, porównywania i kojarzenia, umiejętności dokumentowania, współpracy i krytycznego myślenia. Ponadto uczniowie mają szansę dostrzec edukacyjne walory mediów i nauczyć się z nich w pełni korzystać.

Oferta *edutainment* jest stopniowo wzbogacana. Wszelkiego rodzaju multimedialne gry dydaktyczne (np. *Porusz umysł*), encyklopedie i słowniki oraz multimedialne lekcje przygotowywane z myślą o określonym odbiorcy (np. multimedialne programy do nauki języków obcych, *EduRom-y* itp.) stają się dostępne nauczycielom i uczniom. Ponadto edukacyjne filmy (np. *Był sobie człowiek*, *Było sobie życie* itp.), programy telewizyjne (np. *Ulica Sezankowa*), audycje radiowe oraz czasopisma (np. *Miś*), internetowe portale dziecięce i młodzieżowe (<http://dzieci.wp.pl>, <http://www.matematykadladzieci.pl>, <http://www.urwisy.pl>, <http://www.pankuleczka.pl>, <http://dolinka.szkoła.net> itp.) wpisują się coraz pełniej w ruch edukacyjnej rozrywki czy też rozrywkowej edukacji. Najczęstszymi formami przemykania treści edukacyjnych w postaci lekkiej i przyjemnej stają się wszelkiego rodzaju animacje, filmy, reportaże, quizy, krzyżówki, zagadki, konkursy komiksy i wiele innych. Zwiększająca się oferta *edutainment* nakłada jednak na nauczycieli korzystających z tej formy pomocy dydaktycznej konieczność śledzenia aktualnych propozycji oraz ocenę zawartości merytorycznej wybranych mediów.

Aby maksymalnie zwiększyć edukacyjne walory mediów, proponuję trzecią formę *edutainment*, mianowicie zabawę z użyciem mediów, których autorami będą sami uczniowie i nauczyciele. Idealnym rozwiązaniem może więc okazać się praca z uczniem metodami aktywnymi z wykorzystaniem narzędzi technologii informacyjnych. Do takich metod można zaliczyć metodę projektów oraz metodę *WebQuest*, wymagające aktywności uczniów, ich samodzielności, współpracy oraz umiejętności pracy ze źródłami informacji. Metoda projektów nastawiona na produkt może przynieść uczniom korzyści w postaci mimowolnego uczenia się nie tylko wiedzy szkolnej, ale także wiedzy praktycznej, wiedzy o mediach oraz o samym sobie i innych. Prace zespołu nad przygotowaniem szkolnej audycji czy przedstawienia, szkolnej gazetki, sondy, strony internetowej, festiwalu nauki, reklamy szkolnej, multimedialnej prezentacji itp., oprócz satysfakcji, poczucia sukcesu mogą dostarczyć wiedzy i umiejętności, z których uczniowie korzystać będą także poza murami szkolnymi i w dorosłym życiu.

Nauczyciele powinni dziś „odrobić pracę domową” i poznać zasadę działania nowoczesnego Internetu zwanego Web 2.0 i jego interaktywnych wynalazków, tj. technologię Wiki, blogi, repozytoria wiedzy czy portale społecznościowe, w których oprócz dzielenia się wiedzą mogliby ją z nimi tworzyć, a przy okazji lepiej poznawać swoich uczniów. Nauka przez zabawę z użyciem nowoczesnych technologii to także wdrażanie do nowoczesnych metod komunikowania się oraz kooperacji, niezbędnej w społeczeństwie „globalnej wioski”.

Pomimo kryzysu, jaki dotknął szkołę, oraz niełatwej sytuacji nauczycieli warto włączyć zabawę w repertuar metod nauczania uczenia się przynajmniej podczas reali-

zacji tzw. tematów trudnych zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów ze względu na wysoką abstrakcję i zawikłanie prezentowanych wiadomości czy umiejętności. Starajmy się projektować lekcje przyszłości, włączając do nich elementy zabawy oraz pamiętając o wielokanałowym zapamiętywaniu w fazie zapoznawania się z nową dziedziną wiedzy i tworzeniu wzorców kojarzeniowych dla zapamiętywania szczegółów. Nie zapomnijmy także o wzbudzaniu i angażowaniu odpowiednich emocji, tj. zapału, ciekawości czy zachwyty (Vester 2006), a także pozwólmy uczniowi działać. Niech uczeń na lekcji w swej ciekawości i zapale stanie się znów dwulatkiem wołającym: „sam!” i dociekającym: „dlaczego?”.

Bibliografia

- KOŁODZIEJSKA D., 2001, *Kształtowanie poczucia podmiotowości*, Edukacja i Dialog, nr 125.
- PALKA S., 1984, *Kształcenie przez badanie w praktyce szkolnej*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- PHILIPS D.C., SOLTIS J.E., 2003, *Podstawy wiedzy o nauczaniu*, GWP, Gdańsk.
- PIOTROWSKI E., 2003, *Kształtowanie otwartości poznawczej uczniów*, [w:] K. Denek, T. Koszczyc, M. Lewandowski (red.), *Edukacja jutra*, Wydawnictwo Wrocławskiego Towarzystwa Naukowego, Wrocław.
- POLAK M., *Mapa społecznych umiejętności XXI wieku*, http://edunews.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=522&Itemid=16 [2009.02.12]
- Program wychowania przedszkolnego wg teorii Lwa Wygotskiego „Klucz do uczenia się”*, <http://www.kluczduczeniasie.pl/kdus.php?ml=nf&mg=nf&mp=mp&tr=nfvv> [2009.04.30]
- SZYSZKA A., 2005, *Cywilizacja wiedzy a edukacja jutra*, [w:] *Edukacja i Dialog*, nr 2/185.
- Think! Edukacja – Komunikacja – Skuteczność* – portal prowadzony przez Fundację Instytut Rozwoju Komunikacji i Edukacji, http://www.think.org.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=40&Itemid=76185/2005 [2009.09.01]
- TYSZKOWA M., 1990, *Aktywność i działalność dzieci i młodzieży*, WSiP, Warszawa.
- VESTER F., 2006, *Myślenie, uczenie się, zapominanie*, Wydawnictwo Polsko-Niemieckie Glossarium, Bydgoszcz.

Edutainment as a method of education of the future

The last dozen or so years have been a period of political, economic and social changes, including the formation of a new type of society, the so-called information one. This is connected with unusual development of technology, especially the one connected with communication and information processing and circulation. The enormous knowledge growth and permanent change introduce the necessity of transformation also in the field of education. Traditional teaching model suffused with verbalism and memory teaching system does not meet requirements of modern information society. The article is an attempt to outline the direction of changes, which must take place in the field of education.