

## NOSIMY KULTURĘ

Elżbieta Pryłowska-Nowak  
Ośrodek Edukacji Informatycznej  
i Zastosowań Komputerów w Warszawie  
epnowak@oeiizk.waw.pl

*Abstract. New ways of learning for societies that are increasingly – mobile and digital require innovative forms of learning that include multicultural understanding and international cooperation. Using digital technologies improves learning in multicultural environments as well as develops knowledge about them.*

### 1. Wstęp

Ukierunkowanie kształcenia, szkolenia i uczenia na doskonalenie kompetencji inspirowane do zmiany metod nauczania i uczenia się. Elementem wszystkich kompetencji kluczowych: rozumienia i tworzenia informacji, wielojęzyczności, matematyczno-przyrodniczych, technologii i inżynierii, cyfrowych, osobistych, społecznych, uczenia się, obywatelskich, przedsiębiorczości, świadomości i ekspresji kulturalnej są kompetencje międzykulturowe. Wspólne dla wymienionych kompetencji umiejętności krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów, pracy zespołowej, skutecznej komunikacji i negocjacji, analizy, kreatywności rozgrywają się zawsze w kontekście kulturowym. Nowe sposoby uczenia na potrzeby społeczeństw coraz bardziej mobilnych i cyfrowych wymagają innowacyjnych form nauczania, które uwzględniają zrozumienie wielokulturowe i współpracę międzynarodową. Korzystanie z technologii cyfrowych usprawnia uczenie się w środowiskach wielokulturowych, jak i rozwija wiedzę o nich.

### 2. Rozwinięcie

Nosimy kulturę! – to tytuł interdyscyplinarnych zajęć o różnicowaniu kulturowym świata przygotowanych w formie dydaktycznego escape roomu w oparciu o zasady grywalizacji. Poprzez pryzmat tematyki strojów, które nosimy od święta, na co dzień lub podziwiamy na historycznych portretach można pokazać, jak doskonalić wiedzę z zakresu edukacji wielokulturowej, przedstawiać formy działania i sposoby myślenia różnych społeczeństw.

Escape room to tematyczny pokój zagadek przygotowanych w zgrzywalizowanej formie. W określonym czasie uczestnicy podzieleni na zespoły muszą rozwiązać przy-

gotowane zadania, aby wydostać się z wirtualnie zamkniętego prawdziwego pokoju. Podstawą wykonania zadania – otwarcia symbolicznej elektronicznej kłódki jest ścisła współpraca wszystkich grup pracujących nad rozwiązaniem przygotowanych zagadek. Podstawowa znajomość technologii, spostrzegawczość, uważność, rozmowa, wytrwałość są potrzebne do wykonania zadań do końca. W zależności od specyfiki przygotowanych zadań w jednym pokoju może pracować od pięciu do dwudziestu osób. Ważne jest wytworzenie klimatu zabawy i pojawienie się emocji związanych z rozwiązywaniem wielu nietypowych zadań. Głównym celem jest kształtowanie umiejętności społecznych, logicznego myślenia, poszerzenie perspektywy widzenia zjawisk i postrzegania procesów nie zawsze w stylu typowo szkolnym. Zaplanowane zadania mają charakter mieszany, analogowo-cyfrowy. Zajęcia odbywają się w jednym pomieszczeniu. Uczestnicy podzieleni na pięć grup rozwiązują łącznie 30 zagadek z tematów: stroje regionalne, stroje historycznej, stroje w Wersalu, tkaniny i surowce, design. Każdy zespół wykonuje inne zadania o zbliżonej tematyce. Wykonanie następujących po sobie zadań pozwala zdobyć informacje, które po połączeniu rozwiązań poszczególnych grup, składają się na ostateczne rozwiązanie.



**Rysunek 1** Wirtualne zamknięcie escape roomu przygotowane w aplikacji Scratch

Narzędzia TIK wykorzystywane są na etapie wprowadzenia w tematykę escape roomu, ukrycia zagadek pod postacią QR kodów (zadania przygotowane w aplikacji Learning Apps), wykorzystania aplikacji mobilnej, udostępnienia zadań w interaktywnej tablicy, plakacie tematycznym, ustalenia odpowiedzi przy pomocy robota (Ozobot), a także podczas wirtualnego spaceru w przestrzeni Pałacu w Wersalu. Prosta aplikacja przygotowana w Scratch pozwala na wirtualne zamknięcie sali, a po ustaleniu prawidłowych odpowiedzi umożliwia uczestnikom odgadnięcie hasła-motta słynnego

francuskiego antropologa kulturowego Claude Lévi-Strauss'a, co udowadnia wysokie kompetencje wszystkich uczestników zabawy i jednocześnie otwiera wirtualną kłódkę i finalizuje wykonanie zadania.



**Rysunek 2** Przykład fragmentu zagadki - plakat przygotowany z wykorzystaniem aplikacji Canva

### 3. Zakończenie

Metodyki uczenia się oparte na samodzielnych poszukiwaniach lub pracy projektowej z wykorzystaniem tematyki kultury, sztuki, opowiadania historii, idei grywalizacji oraz gier, mogą wzmocnić motywację do uczenia się i zaangażowania w naukę. Realizacja technologicznych projektów międzynarodowych, wykorzystanie portali, narzędzi i technologii cyfrowych opartych o tematykę dziedzictwa kulturowego przyczynia się do rozwijania kompetencji międzykulturowych. Wiedza na temat tworzonych dzięki współpracy artystów i programistów wirtualnych rozwiązań opartych o wykorzystanie technologii sztucznej inteligencji – maszynowego uczenia przyczynia się do rozwijania kompetencji cyfrowych. Stąd ważna jest znajomość interaktywnych platform i aplikacji, które przybliżają kulturowe zróżnicowanie świata, realizują idee STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Maths), wykorzystują maszynowe uczenie we współczesnej edukacji. Dobrym przykładem realizacji tych strategii jest międzynarodowy

projekt Arts & Culture rozwijany we współpracy z instytucjami kultury z całego świata przez Google Cultural Institute.



**Rysunek 3** Przestrzeń Pałacu w Wersalu w zasobach portalu Google Arts & Culture – pomoc w rozwiązaniu zagadek dzięki wirtualnemu spacerowi

## Literatura

1. Janczak D., *Escape room na lekcji*, W cyfrowej szkole nr 1, Warszawa 2019.
2. Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej. Zalecenie Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, 2018/C 189/01.