



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ



BIURO
NOWYCH
TECHNOLOGII



IMMERSYJNA EDUKACJA HISTORYCZNA

– w stronę nowych ścieżek edukacyjnych

IMMERSIVE HISTORY EDUCATION

– towards new educational pathways

ISBN: 978-83-8229-553-5



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ



BIURO
NOWYCH
TECHNOLOGII



Ministerstwo
Edukacji i Nauki

govtech
Polska



<https://bnt.ipn.gov.pl>

Raport jest efektem procesu badawczego, w ramach którego poszukiwano odpowiedzi na pytania dotyczące potrzeb i oczekiwań przedstawicieli młodych generacji w kontekście nauki historii współczesnej i edukacji w ogóle. Raport składa się z czterech części. W pierwszej wskazano najistotniejsze wyzwania współczesności, także w kontekście edukacji i nowych pokoleń. Druga dotyczy potrzeb najmłodszych z nich. Opisano trzy pokolenia – Generację Alpha, Generację Z oraz Millenialsów oraz ich determinanty (cechy charakteryzujące dane pokolenia). Wskazano, kim są osoby uczące się, jakie są ich potrzeby w zakresie edukacji historycznej. Trzecia część opisuje profile osób uczących się. Wskazuje odpowiedzi na pytania, jakie wartości prezentują wybrane grupy, jakie mają oczekiwania względem rozwiązań i edukacji oraz jak lepiej odpowiadać na potrzeby poszczególnych grup. Ostatnia, czwarta, przedstawia ścieżki edukacyjne spełniające potrzeby grup z różnych profili. Mogą one stać się inspiracją do budowania innowacyjnych sposobów nauki historii współczesnej.

Realizacja badań i opracowanie:

infuture.institute
Plac Porozumienia Gdańskiego 1
80-864 Gdańsk

<https://infuture.institute>

dla:

**BIURA NOWYCH TECHNOLOGII
INSTYTUTU PAMIĘCI NARODOWEJ
Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu**



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ



BIURO
NOWYCH
TECHNOLOGII



<https://bnt.ipn.gov.pl/>

Projekt objęty patronatem honorowym
Ministerstwa Edukacji i Nauki



Ministerstwo
Edukacji i Nauki



Publikacja realizowana w trakcie XIII edycji programu International MBA in Strategy, Program and Project Management prowadzonego na Wydziale Zarządzania i Ekonomii Politechniki Gdańskiej.

Redakcja językowa / korekta

Aleksandra Kiełczykowska

Opracowanie graficzne

Jan Rosiek

Gdańsk, wrzesień 2022

SPIS TREŚCI

WSTĘP

STRONA 5

O POTRZEBIE WYZNACZENIA NOWEGO KIERUNKU STRATEGICZNEGO DLA EDUKACJI

STRONA 6

ŚWIADOMOŚĆ HISTORYCZNA DLA MŁODYCH POKOLEŃ

STRONA 12

NOWE POTRZEBY NOWYCH POKOLEŃ

STRONA 14

PROFILE OSÓB UCZĄCYCH SIĘ HISTORII

STRONA 18

ŚCIEŻKI EDUKACYJNE

STRONA 38

PROTOTYPOWANIE PRZYSZŁOŚCI – CASE STUDY *GRY SZYFRÓW*

STRONA 48

WNIOSKI I REKOMENDACJE

STRONA 52

METODOLOGIA

STRONA 54

ENGLISH VERSION

PAGE 56

WSTĘP



Na fotografii: Prezes Instytutu Pamięci Narodowej KŚZpNP, dr Karol Nawrocki oraz Dyrektor Biura Nowych Technologii IPN KŚZpNP, Magdalena Hajduk podczas prapremiery projektu gamingowego „Gra Szyfrów”, Warszawa, 31 III 2022 r., archiwum IPN KŚZpNP

Wychodząc naprzeciw wyzwaniom, jakie stają przed nami w dobie technologicznej rewolucji, utworzone 13.09.2021 r. Biuro Nowych Technologii IPN zleciło wykonanie badań mających na celu rozpoznanie potrzeb i oczekiwań przedstawicieli młodszych generacji w zakresie edukacji, w tym edukacji historycznej. Mamy przyjemność zaprezentować Państwu raport sporządzony na podstawie badań przeprowadzonych od lutego do kwietnia 2022 r.

Zgromadzone w dokumencie informacje dają podstawę do formułowania niezwykle istotnych wniosków. Jak czytamy w konkluzji: „Kultura nanosekundy, potrzeby i styl życia młodych pokoleń oraz dynamiczny rozwój technologii sprawiają, że konieczne jest budowanie nowych modeli edukacyjnych łączących świat rzeczywisty i cyfrowy oraz obszar edukacji z rozrywką. (...) Równie ważne jest stałe badanie grup celowych, testowanie prototypów i elastyczność w projektowaniu i wdrażaniu nowych rozwiązań edukacyjnych”. Istotnym walorem prezentowanego raportu jest ukazanie nie tylko odrębności, ale również wewnętrznego zróżnicowania młodzieży, niezależnie od wieku czy formalnej przynależności do danej generacji. Z tego wynika wniosek, że należy dywersyfikować metody pracy z młodzieżą, tworząc różnorodne ścieżki edukacji historycznej wykorzystujące najnowsze zdobycze technologiczne.

Pierwszym namacalnym owocem pracy Biura Nowych Technologii jest uwzględniona w raporcie multiplatformowa „Gra szyfrów”, której prapremiera miała miejsce 31 marca i 1 kwietnia 2022 r. Instytut Pamięci Narodowej odważnie wkracza na obszar wzajemnego przenikania się nowoczesnej edukacji, mając świadomość, że dziś systemy najpierw się wdraża, a dopiero potem bada się

ich wpływ na nas, odbiorców. Biuro Nowych Technologii powstało z pasji do nowatorskich rozwiązań i chęci otwarcia dialogu z młodym pokoleniem. Celem działań BNT jest przemyślane i jak najbardziej świadome wykorzystywanie nowoczesnych rozwiązań. Chcemy mieć pewność, że realizowane przez nas projekty przyniosą prawdziwe, długofalowe korzyści nowym odbiorcom.

Technologia rozwija się bardzo szybko, lecz człowiek w swej głębi pozostaje niezmienny. Mimo, że dziś jesteśmy otoczeni ekranami, aplikacjami, ze stałym dostępem do sieci, mamy te same pragnienia, obawy i aspiracje co nasi dziadkowie i ich dziadkowie. Instytut Pamięci Narodowej realizuje i będzie realizował swoją ustawową misję, kształtując świadomość narodową i obywatelską, edukując młodych, dorastających ludzi na patriotów i obywateli, znających swoją przeszłość i troszczących się o zachowanie dziedzictwa kulturowego. W ramach tej ponadczasowej misji chcemy wychodzić naprzeciw współczesnym oczekiwaniom młodych ludzi i wspierać edukatorów, pokazując, że historia jest wspaniałą nauczycielką życia, a technologie, które rozwijamy, mogą znacznie ułatwić przyswajanie jej mądrości. Zachęcamy do zapoznania się z raportem, ponieważ jesteśmy przekonani, że zawarte w nim treści ułatwią edukatorom pracę z młodzieżą, a wykorzystywanie nowych technologii w procesie edukacji zachęci uczniów do nauki historii.

PREZES INSTYTUTU PAMIĘCI NARODOWEJ KŚZPNP,
DR KAROL NAWROCKI

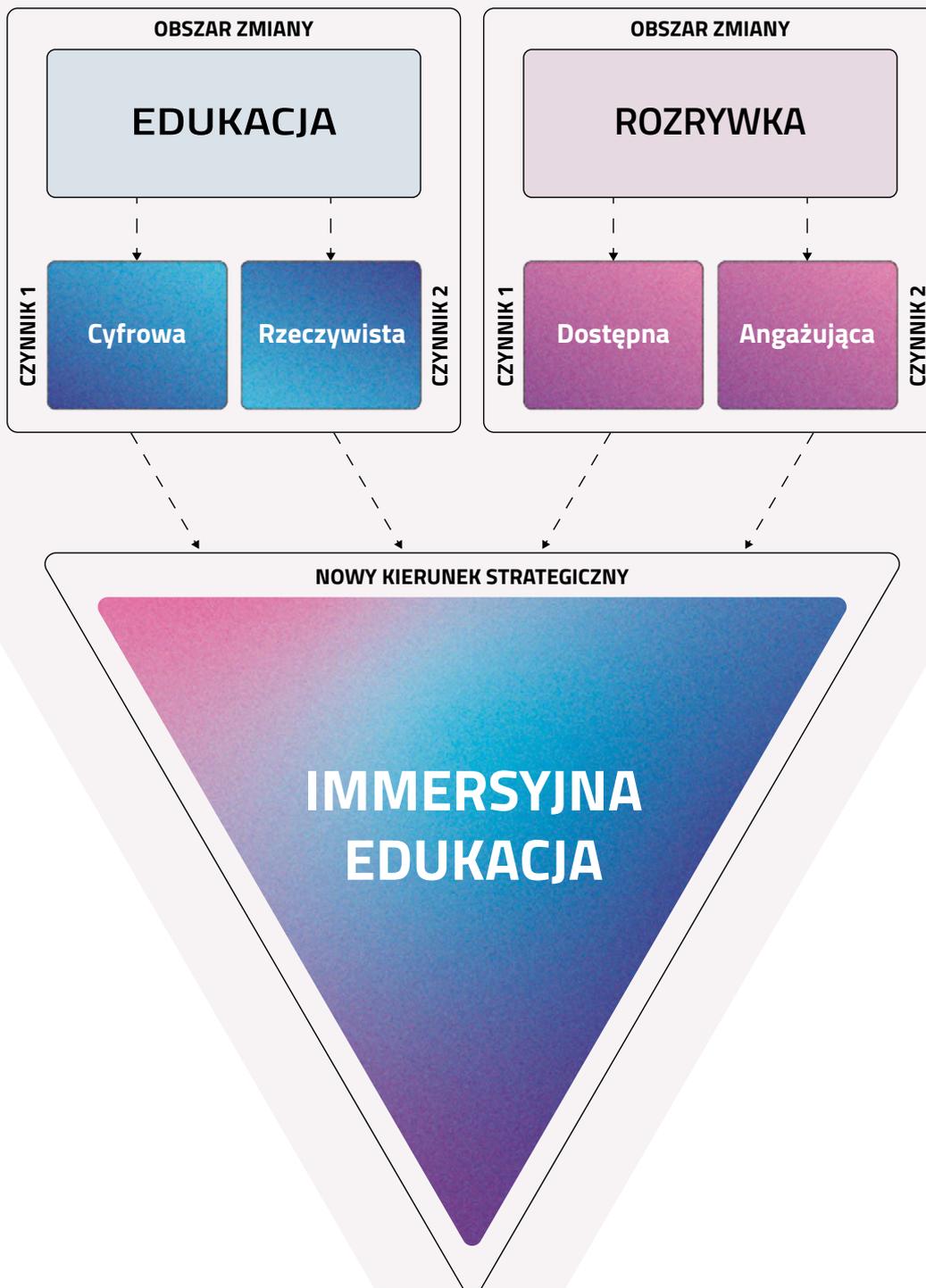
DYREKTOR BIURA NOWYCH TECHNOLOGII IPN KŚZPNP,
MAGDALENA HAJDUK

O POTRZEBIE WYZNACZENIA NOWEGO KIERUNKU STRATEGICZNEGO DLA EDUKACJI

W świecie ciągłych zmian oraz postępującej transformacji technologicznej wyzwania stojące przed edukacją stają się wielowymiarowe. Pokolenie cyfrowych tubylców (ang. *digital natives*) oczekuje szybkiego dostępu do informacji, w dowolnym miejscu, w dowolnym czasie. Zanurzeni w świecie online, nadal mają jednak potrzebę doświadczeń wielozmysłowych, budowania rzeczywistych relacji. Wiedza powinna być zatem podana w angażujący, ale i różnicowany sposób, tak by utrzymać ich uwagę. Nic dziwnego, że jednym z najważniejszych wyzwań edukacji przyszłości jest utrzymanie motywacji i pasji do nauki w dobie kultury nanosekundy¹.

Kultura nanosekundy, czyli świat, w którym oczekuje się, że wszystko będzie dostępne natychmiast, wpływa na nieustanną walkę o uwagę. Jest przede wszystkim efektem zmian technologicznych (takich jak rozwój internetu, urządzeń mobilnych, aplikacji) i społecznych (zmieniające się oczekiwania, zwłaszcza młodszych grup wiekowych).

Wykres 1
Nowy kierunek strategiczny dla edukacji



Źródło: Nowy kierunek strategiczny dla edukacji, opracowanie infuture.institute, kwiecień 2022.

KONCEPCJA PHYGITAL

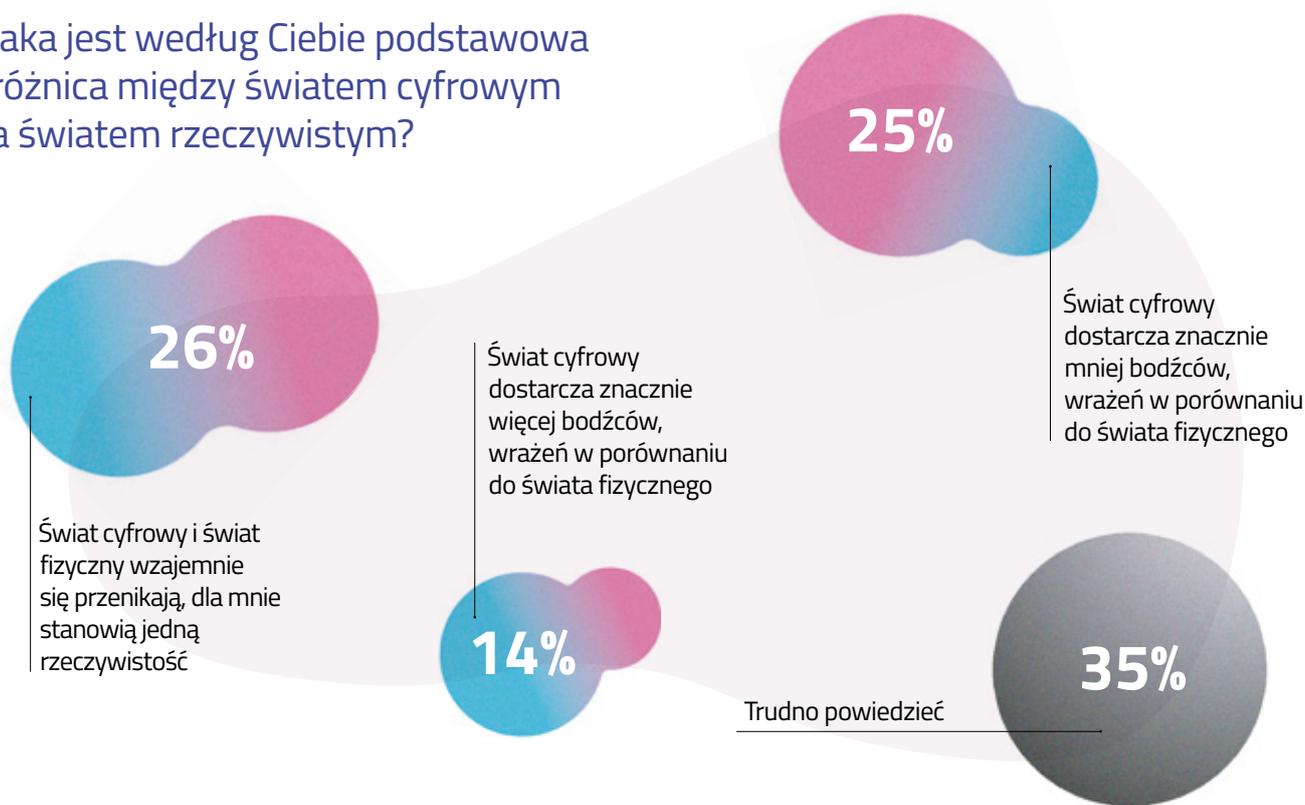
Ponad 25% badanych przedstawicieli Generacji Z przyznaje, że światy offline i online przenikają się, tworząc jedną rzeczywistość². Pandemia przyspieszyła proces digitalizacji w edukacji. **Rozwiązania cyfrowe tworzą nowe możliwości nauki, stając się efektywnym sposobem na zróżnicowanie i spersonalizowanie zdobywania wiedzy.** Jednak młode pokolenia mają też dużą potrzebę doświadczeń analogowych, wspólnej nauki, dyskusji, budowania rzeczywistych relacji, które uzupełniane cyfrowymi rozwiązaniami, stają się hybrydą zwaną phygital.

Ważne jest zatem umiejętne łączenie tych dwóch światów w edukacji. Z badań wynika, że przedstawiciele młodych pokoleń poszukują informacji wielokanałowo³. Stawiają na dostępność, zaufanie i immersyjność. Takie podejście nazywane jest strategią omnichannel – czyli łączenia wielości kanałów z różnorodnością informacyjną. Badania naukowe pokazują, że każdy człowiek ma odrębny styl nauki, pracy i myślenia. Zatem **tworzenie różnych wariantów edukacyjnych i korzystanie z wielu rozwiązań i narzędzi (zarówno cyfrowych, jak i analogowych) sprawiają, że informacje mają szansę zainteresować każdą z osób, niezależnie od jej preferencji w zdobywaniu wiedzy czy uczeniu się.**

Wykres 2

Paralelne światy Generacji Z

Jaka jest według Ciebie podstawowa różnica między światem cyfrowym a światem rzeczywistym?



Phygital to koncepcja tworzenia rozwiązań bazujących na połączeniu elementów świata rzeczywistego (ang. *physical*) i cyfrowego (ang. *digital*).

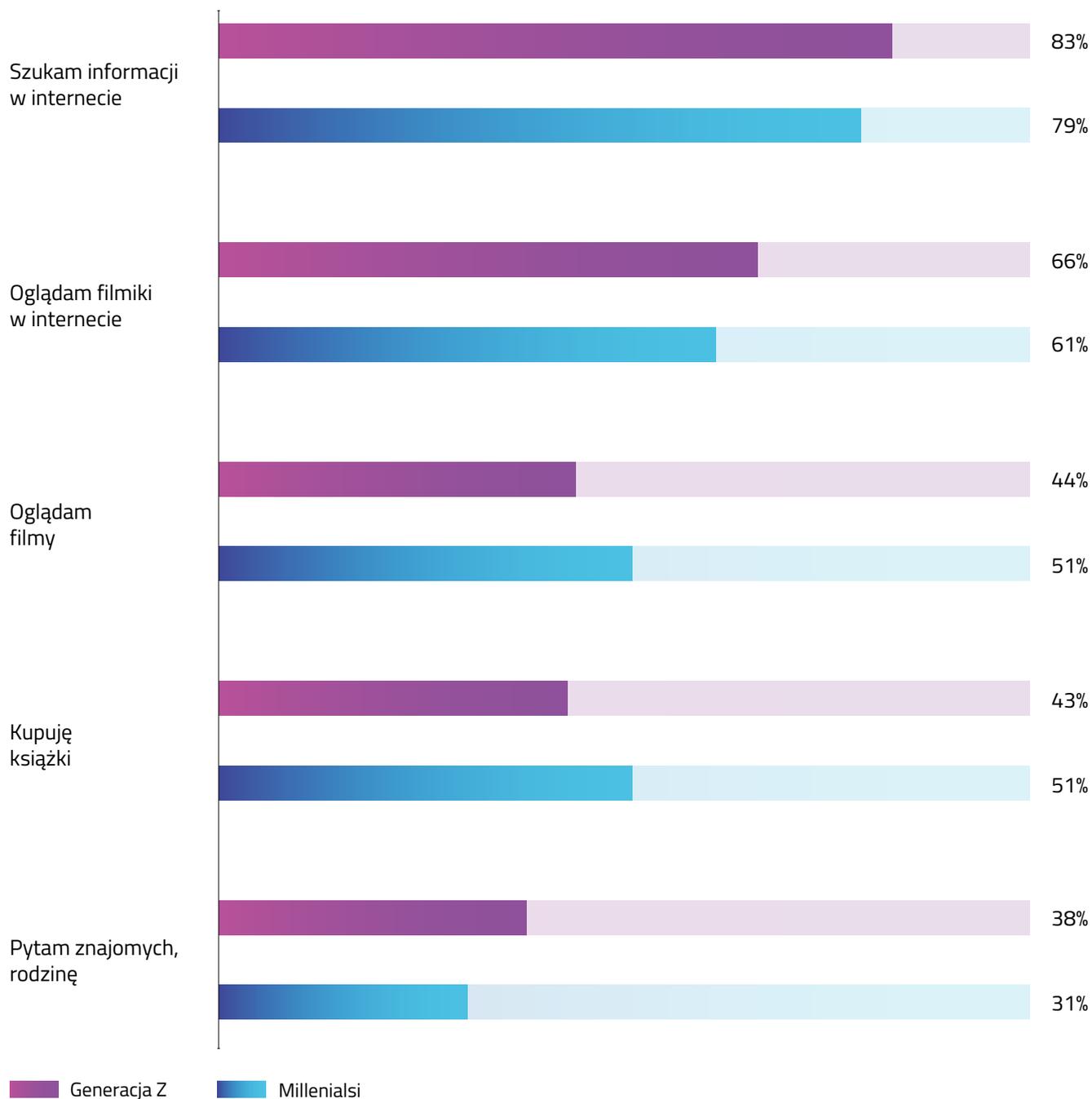
Źródło: Gen. Z. Jak zrozumieć dziś pokolenie jutra?, infuture.institute maj 2019. Badanie internetowe CAWI przeprowadzone wśród 553 osób w wieku 15–24 lat. Mobile Institute na zlecenie infuture.institute.

2. Gen. Z. Jak zrozumieć dziś pokolenie jutra?, infuture.institute, maj 2019.

3. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

Wykres 3

Sposoby poszukiwania informacji podczas nauki (top 5)

W jaki sposób szukasz informacji podczas nauki?

Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „W jaki sposób szukasz informacji podczas nauki?”. Wyniki przedstawiają pięć najczęściej podawanych odpowiedzi.

EDUTAINMENT

Wśród młodych pokoleń rośnie kultura samokształcenia (ang. *self-directed learning*), która łączy się z przejściem kontroli nad tym, czego i kiedy chcą się uczyć. Zacierają się granice przy podziale na edukację formalną i nieformalną, która nie narzuca sztywnych ram procesu zdobywania wiedzy. **Edukacja, szczególnie ta nieformalna, łączy się coraz częściej z zabawą, czerpiąc z najlepszych wzorców branży rozrywkowej**, m.in. z sukcesów gier i platform gamingowych, krótszych form wideo, animacji, podcastów, infografik, komiksów czy memów. Stają się one narzędziami, które szybko i skutecznie przekazują nawet złożone pomysły i idee oraz w angażujący sposób opisują wydarzenia, idąc w kierunku edutainment (syntezy elementów rozrywki i edukacji).

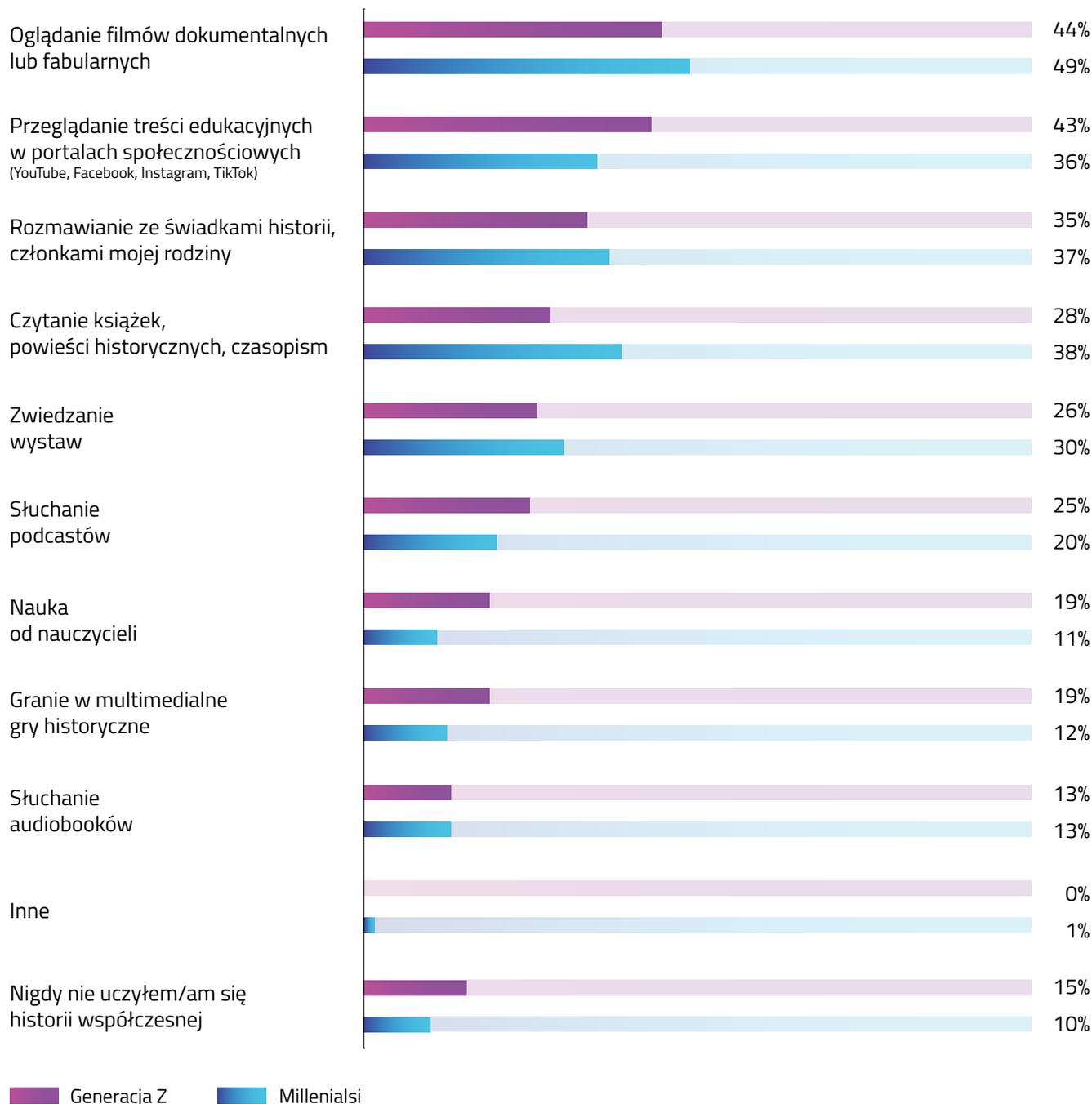
Nauka i zdobywanie wiedzy dostosowują się do otaczającej młode generacje rzeczywistości i są dla nich atrakcyjne, wciągające, immersyjne i motywujące do dalszej nauki.



Wykres 4

Atrakcyjne sposoby nauki historii współczesnej

Jakie ze sposobów nauki historii współczesnej są dla Ciebie atrakcyjne?



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „Jakie ze sposobów nauki historii współczesnej są dla Ciebie atrakcyjne?”.

ŚWIADOMOŚĆ HISTORYCZNA DLA MŁODYCH POKOLEŃ – dodatkowe wnioski z badań

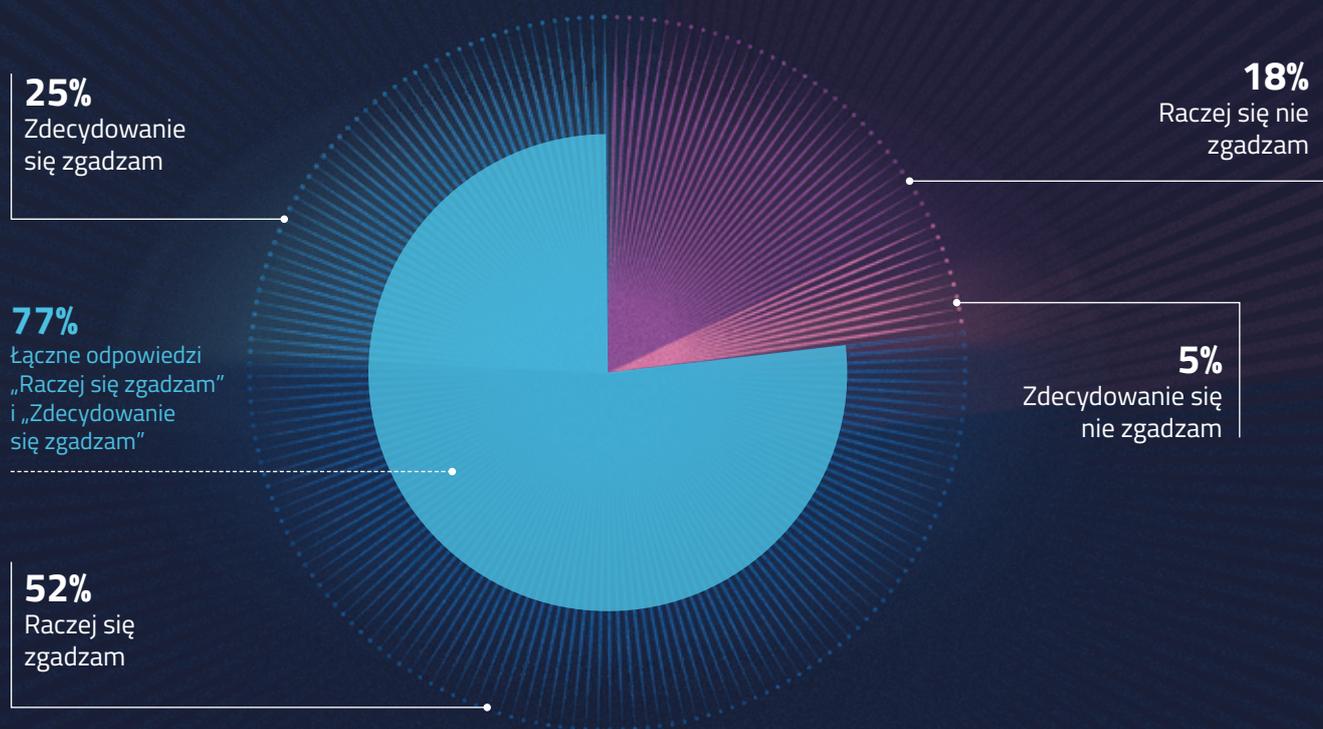
Nauka historii ma szczególne znaczenie w kształtowaniu tożsamości narodowej, budowaniu świadomości pochodzenia, znajomości dziedzictwa kulturowego. Z badań jakościowych przeprowadzonych na potrzeby tego raportu wynika jednak, że tożsamość narodowa nie jest bardzo ważnym zagadnieniem dla badanych przedstawicieli młodych pokoleń. Uczestnicy warsztatów badawczych określili ją jako mało bądź średnio istotną⁴. Wynika to

głównie z faktu, że w dobie globalizacji kulturowej czują się oni w dużej mierze obywatelami świata – ważne są dla nich rodzina, więzy krwi, pochodzenie, jednak nie łączą tego z tożsamością narodową. Z drugiej strony, większość respondentów badania ilościowego zgadza się ze stwierdzeniem, że uczenie się historii jest istotne, aby zrozumieć swoje korzenie.

Wykres 5

Nauka historii, aby zrozumieć swoje korzenie

Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Chcę się uczyć historii, żeby zrozumieć własne korzenie.



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Chcę się uczyć historii, żeby zrozumieć własne korzenie” na skali od 1 „Zdecydowanie się nie zgadzam” do 4 „Zdecydowanie się zgadzam”.

4. Warsztaty badawcze przeprowadzone przez infuture.institute z przedstawicielami pokoleń Millenialsów oraz Generacji Z, n=20, marzec 2022.

Kiedy myślę o sobie jako części grupy, rzadko odwołuję się do koncepcji narodu albo symboliki, która odwołuje się do patriotyzmu, terytorium. Jest dla mnie ważne, że jestem Polką, ale kiedy myślę o swojej tożsamości, to tożsamość jako Polki nie jest dla mnie priorytetem⁵.

Uważam, że tożsamość narodowa jest dość ważna. Ważne jest, żeby znać swoją historię, co się działo wcześniej, więzy krwi – to jednak łączy ludzi. Ale jeżeli chodzi o terytorium, to nie jest dla mnie aż tak ważna sprawa, żeby mieszkać tam, gdzie się urodziło, wychowało. Bo można mieszkać i czuć się Polakiem gdzie indziej⁵.

Na zainteresowanie historią współczesną, a także na poczucie tożsamości narodowej wpływ mają sytuacje kryzysowe. Co trzeci badany wskazał, że wojna na Ukrainie wzbudziła zainteresowanie historią i kontekstem zdarzeń. Trzeba pamiętać o tożsamości narodowej, kim się jest, o swojej kulturze. Ale w życiu codziennym zapomina się o tym, to nie wydaje się ważne, dopóki nie pojawia się stan zagrożenia.

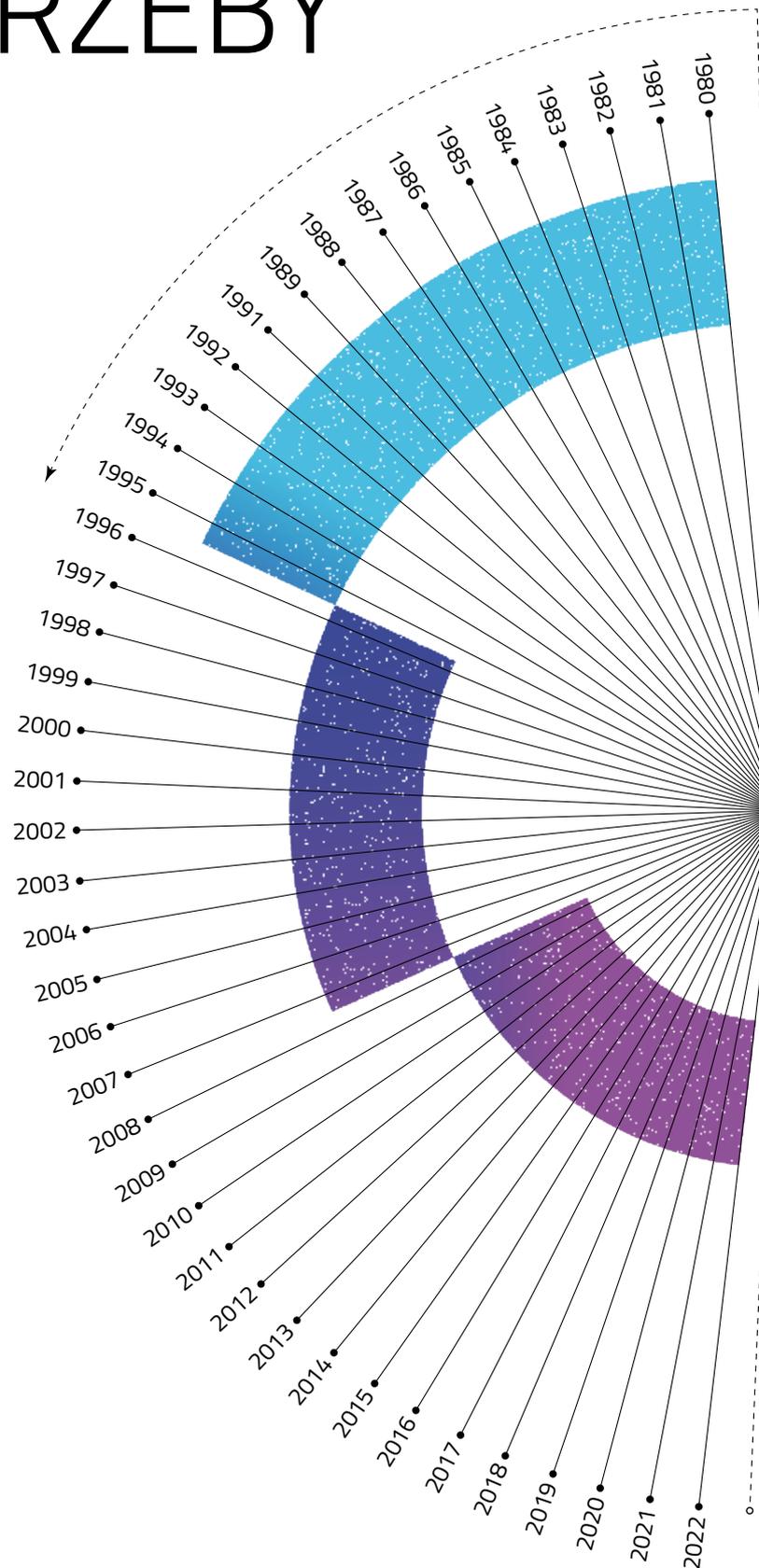
Żyjemy w globalizmie, granice coraz mocniej się zacierają. Wszyscy z nas mają życie społeczne w internecie, gdzie bardzo rzadko widać konkretne różnice między ludźmi⁵.



5. Cytaty z warsztatów badawczych z przedstawicielami pokoleń Millenialsów oraz Generacji Z, przeprowadzonych przez infuture.institute, marzec 2022.

NOWE POTRZEBY NOWYCH POKOLEŃ

Na co dzień żyjemy wśród przedstawicieli siedmiu pokoleń – Generacji Alpha, Generacji Z, Millenialsów, Generacji X, Baby Boomersów, Silver Generation i Greatest Generation. Każde z nich określa wybrany zestaw cech i determinant. W procesie badawczym skupiono się na zdefiniowaniu potrzeb edukacyjnych w obszarze historii pokolenia Alpha, pokolenia Z i Millenialsów.

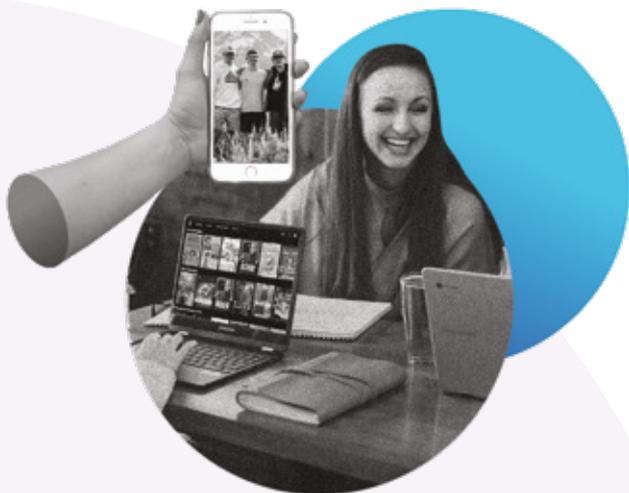


Wykres 6

Przekrój wiekowy młodych pokoleń



Źródło: Koło młodych pokoleń, infuture.institute, kwiecień 2022.



Generacja Z (urodzeni między 1996 a 2007 rokiem) to pierwsza generacja cyfrowych tubylców, którzy nigdy nie doświadczyli życia bez internetu. To doświadczenie determinuje sposób, w jaki funkcjonują na co dzień, w jaki się uczą i pracują. Mimo to niezwykle istotne są dla nich relacje w świecie fizycznym oraz wartości, którymi się kierują. Według badań aż 67% przedstawicieli Generacji Z zadeklarowało, że przestałoby kupować produkt czy usługi firmy, która nie działałaby w zgodzie z wyznawanymi przez nich wartościami⁶.



Millenialsi (urodzeni między 1980 a 1995 rokiem) – najstarsi przedstawiciele tego pokolenia wychowali się jeszcze bez stałego dostępu do internetu. Dzieciństwo spędzili wśród rówieśników w świecie fizycznym. Rozwój technologii spowodował, że szybko nauczyli się dostosowywać do nowych realiów. Określani często jako „dwuwektorowi”. Próbuje łączyć swoje pasje i rozwój zawodowy z potrzebami swoich bliskich. W kontekście technologii są grupą najbardziej zaawansowaną technologicznie i otwartą na testowanie nowych rozwiązań. To także pokolenie subskrypcji i usług dostępnych na żądanie.



Generacja Alpha to osoby urodzone między 2008 a 2022 rokiem. Często nazywa się je pokoleniem sztucznej inteligencji. O ile pokolenie Z to pierwsze pokolenie urodzone w świecie cyfrowym, o tyle pokolenie Alpha jest tym, które będzie żyło w świecie zaawansowanej sztucznej inteligencji i innych przełomowych technologii. To także zdefiniuje sposób, w jaki będą z nich korzystać. Alphy, jeszcze bardziej niż Generacja Z, będą traktować technologię jako integralną część swojego życia, a nie tylko jako narzędzie.

6. Survey of Young People and Social Change, DoSomething Strategic, 2018, <https://engageforgood.com/2018-survey-of-young-people-and-social-change/>, dostęp 28 IV 2022 r.

DETERMINANTY NOWYCH POKOLEŃ

Choć o przedstawicielach młodych pokoleń zwykło się mówić, że reprezentują zupełnie nowe wartości i potrzeby, musimy pamiętać, że **jako ludzie jesteśmy wyposażeni we wspólny zestaw tego, co dla nas ważne. To, co się zmienia, to konteksty i sposoby realizacji tych wartości.** Dlatego tak istotne jest, aby rozumieć determinanty danych grup. W wypadku młodych generacji jest to m.in. świadomość, że są to pokolenia kryzysów (środowiskowego, światopoglądowego, ekonomicznego, zdrowotnego czy kryzysu relacji). Przedstawiciele tych grup wyróżniają się potrzebą sprawczości i ciągłego kwestionowania rzeczywistości. Jednocześnie chcą budować relacje z mentorem czy autorytetem. To także grupy, dla których niezwykle ważne jest wielozmysłowe, głębokie doświadczanie. Pokolenia determinowane są także kluczowymi momentami historii, które budują ich doświadczenie i wpływają na sposób, w jaki realizują się w przyszłości. Dla Generacji Alpha takim momentem było ogłoszenie pandemii COVID-19, dla Generacji Z oprócz pandemii jest to kryzys klimatyczny. W wypadku Millenialsów jest to atak terrorystyczny na World Trade Centre.

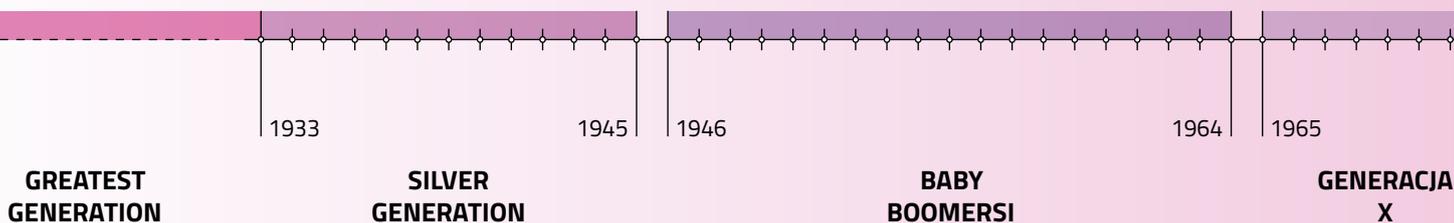
LUKI GENERACYJNE

Wskazane determinanty młodych pokoleń wpływają na kształtowanie się doświadczeń pokoleniowych, a te z kolei mogą pogłębiać luki generacyjne. Wskazują one istotne różnice między grupami w kontekście dążeń, celów i najważniejszych potrzeb. I choć występują one naturalnie pomiędzy wszystkimi pokoleniami, to najwyraźniejszą granicą jest linia podziału między młodszymi a starszymi generacjami. Różnica między Generacją Alpha, Generacją Z i Millenialsami a starszymi pokoleniami zaczyna być widoczna w życiu zarówno publicznym (w pracy czy szkole), jak i prywatnym i ma negatywny wpływ na jakość relacji międzypokoleniowych. Dotyczy ona różnych obszarów życia: korzystania z technologii, sytuacji ekonomicznej czy funkcjonowania na rynku pracy.

Czynnikiem, który w dużym stopniu wpływa na zwiększanie się luki generacyjnej między młodymi a starszymi pokoleniami, jest kultura nanosekundy. To zjawisko opisujące oczekiwanie natychmiastowego efektu i dostępności. Jest ono skutkiem przede wszystkim zmian technologicznych (takich jak rozwój internetu i urządzeń

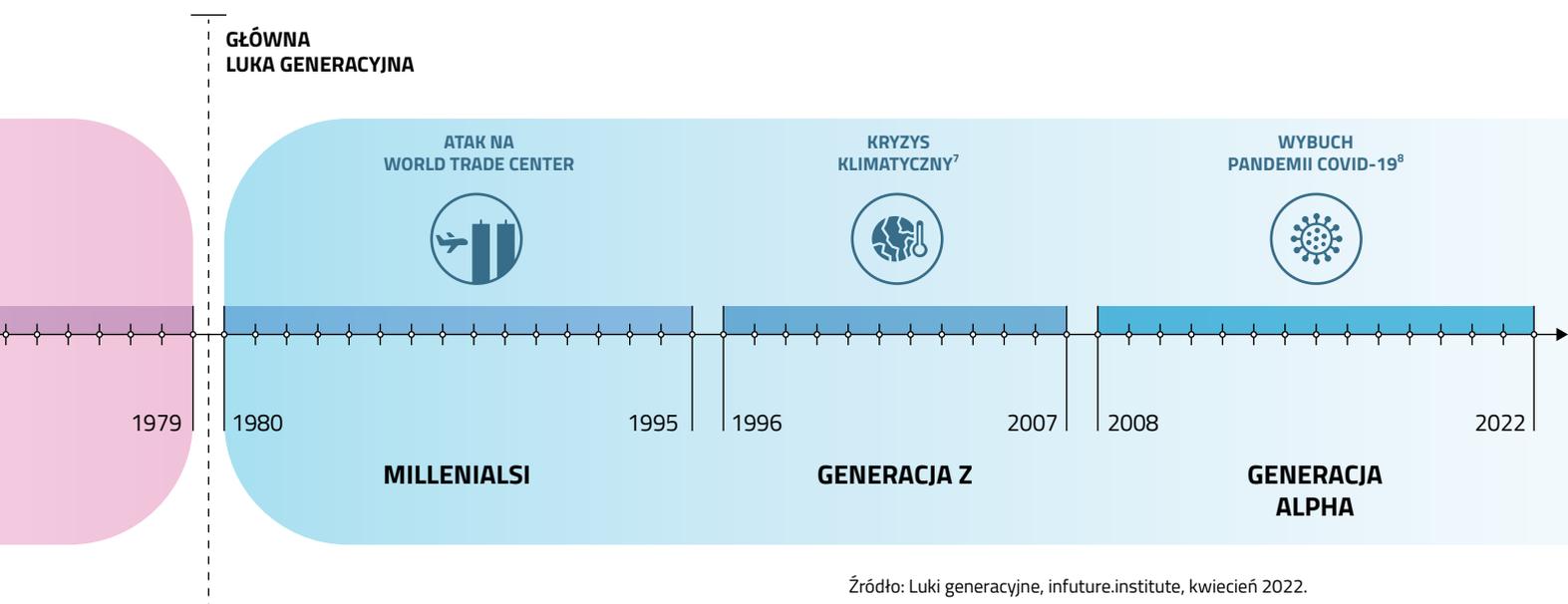
Wykres 7

Luki generacyjne



mobilnych, algorytmizacja życia) i społecznych (zmieniające się oczekiwania, zwłaszcza młodszych grup wiekowych). Innymi istotnymi czynnikami wpływającymi na pogłębianie luki generacyjnej są zjawiska ageizmu i zmęczenia zmianą (ang. *change fatigue*). Według definicji Roberta Butlera ageizm opisuje zachowania dyskryminujące osobę starszą ze względu na jej wiek. Dziś jednak coraz częściej mówi się także o ageizmie w kontekście krzywdzących stereotypów budowanych na podstawie wieku w ogóle. Ofiarami ageizmu mogą być zatem przedstawiciele zarówno starszych, jak i młodszych pokoleń. Z kolei *change fatigue* to zjawisko opisywane jako poczucie apatii wywołane dynamicznymi zmianami. Może być spowodowane zmęczeniem i wyczerpaniem związanymi z trwającymi kryzysami (np. pandemią COVID-19, wojną) i poczuciem ciągłej niepewności. Podobny stan mogą wywoływać także zmiany związane z rozwojem technologicznym, a co za tym idzie, presja społeczna wynikająca z konieczności znajomości wielu rozwiązań technologicznych i szybkiego uczenia się korzystania z nich.

Niwelowanie luki generacyjnej to jedno z działań, które może wspierać budowanie nowego modelu edukacji, opartego na otwartości i zaangażowaniu. Modelu, w którym osoba ucząca i ucząca się są aktywnymi stronami wymiany wiedzy. Wreszcie modelu, w którym technologie nie wykluczają, a są mostem umożliwiającym doświadczanie wiedzy w sposób intuicyjny, dostępny i zrozumiały.



7. Publikacja piątego raportu IPCC podsumowującego wyniki badań prowadzonych przez naukowców z całego świata w obszarze zmian klimatu, adaptacji do zmian klimatu, ograniczenia zmiany klimatu. Raport rozpoczął międzynarodową dyskusję na temat pilnych odpowiedzi na wyzwania klimatyczne.

8. Ogłoszenie przez Światową Organizację Zdrowia pandemii Covid-19.

PROFILE OSÓB UCZĄCYCH SIĘ HISTORII

Podejście do historii, szczególnie współczesnej, oraz wybór form nauki są determinowane jednak nie tylko przez różnice pokoleniowe. Analiza badań ilościowych przeprowadzonych na potrzeby tego raportu pozwoliła na wyłonienie profili osób uczących się. Bazują one na różnicach w podejściu do historii oraz zainteresowaniu nowymi technologiami przedstawicieli młodych pokoleń. Nie tylko może to pomóc w głębszym zrozumieniu potrzeb i motywacji do nauki historii przedstawicieli danej grupy, ale również pozwoli zwrócić uwagę na to, jak ich przedstawiciele w przyszłości chcieliby uczyć się historii.

W ramach analizy zdefiniowano trzy profile: **Entuzjastyczni geekowie** (osoby interesujące się historią i technologiami), **Zniechęceni obserwatorzy** (osoby nieinteresujące się historią i technologiami) oraz **Świadomi pragmatycy** (osoby interesujące się historią lub technologiami). Profile te, w połączeniu ze ścieżkami edukacyjnymi (szczegółowo opisanymi w kolejnym rozdziale), mogą być pomocne w budowaniu atrakcyjnej oferty edukacyjnej i angażujących form nauki dla osób o różnym poziomie zainteresowania historią i zainteresowanych różnymi formami nauki.

Profile osób uczących się historii współczesnej

 **PROFIL 1
ENTUZJASTYCZNI GEEKOWIE**
osoby interesujące się
historią i technologiami

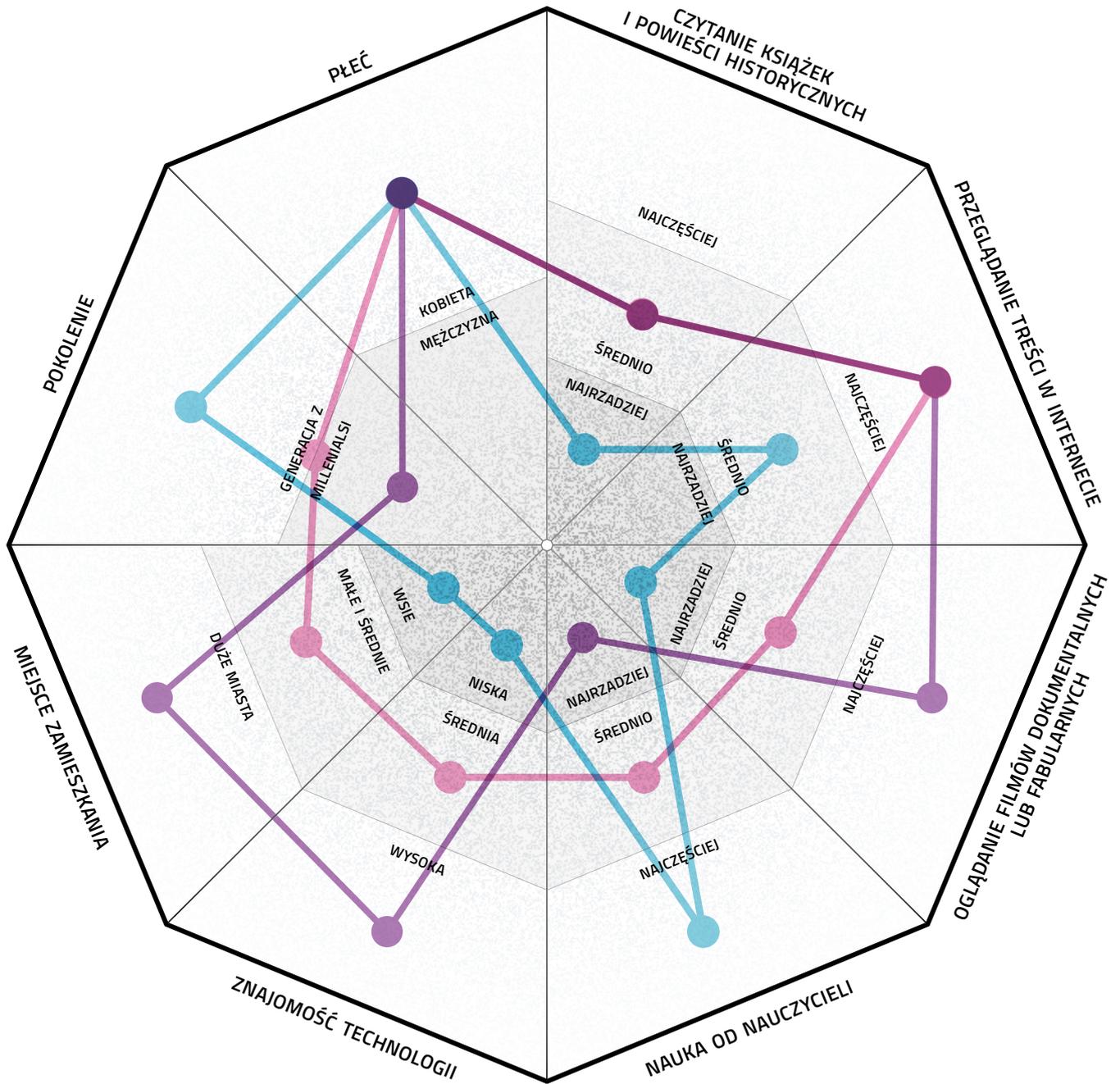
 **PROFIL 2
ŚWIADOMI PRAGMATYCY**
osoby interesujące się
historią lub technologiami

 **PROFIL 3
ZNIECHĘCENI OBSERWATORZY**
osoby nieinteresujące się
historią i nieinteresujące
się technologiami

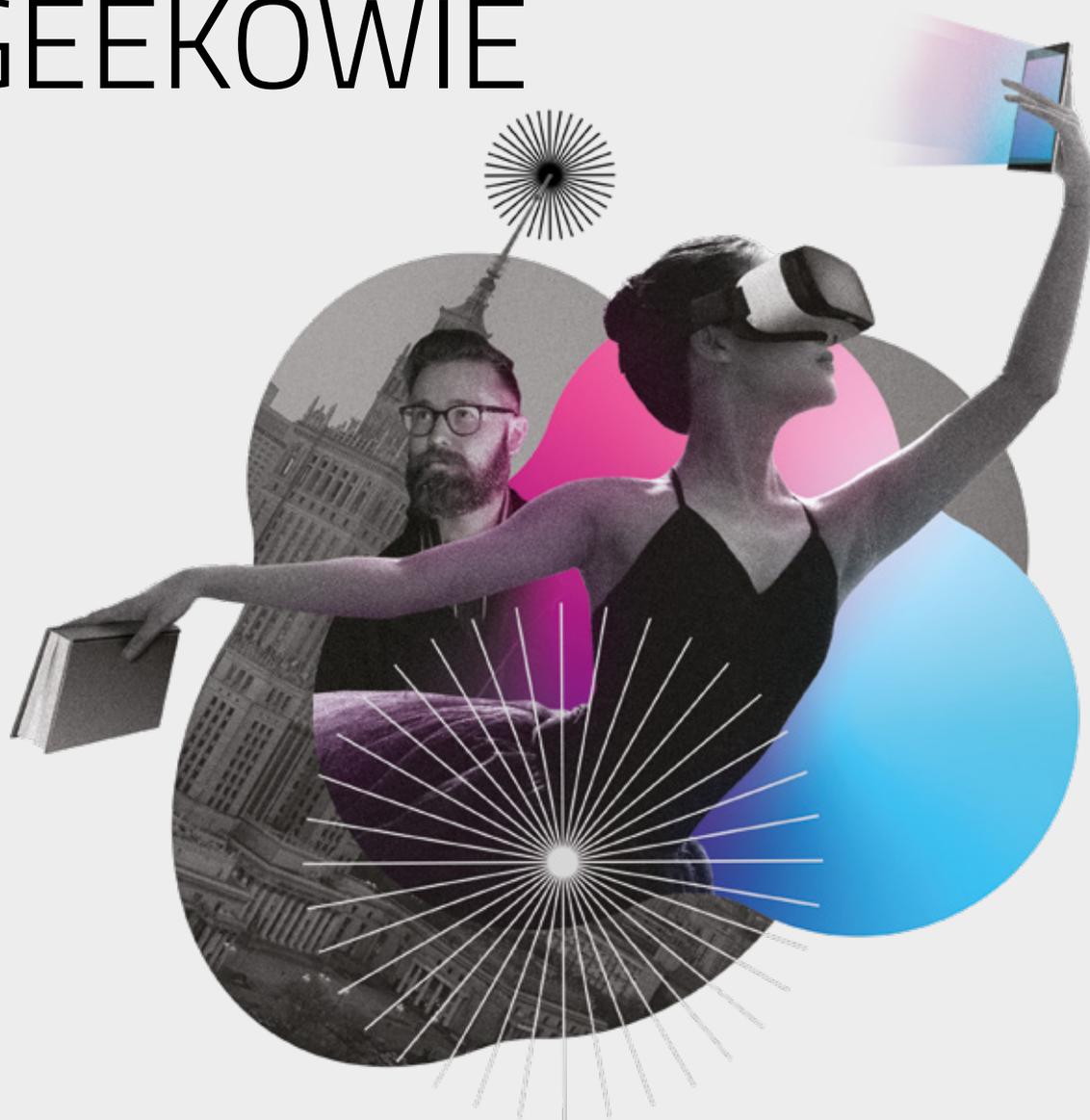
Źródło: Profile osób uczących się historii współczesnej, infuture.institute, kwiecień 2022.

Wykres 8

Mapowanie sieciowe, profile osób uczących się historii



ENTUZJASTYCZNI GEEKOWIE



Ich entuzjastyczne nastawienie do nowych technologii przekłada się na otwartość na testowanie nowych rozwiązań w ogóle. Uważają, że nauka historii jest istotna, ale oczekują, że będą się jej uczyć niestandardowo. Do Entuzjastycznych geeków należy 13,5% próby badawczej⁹.

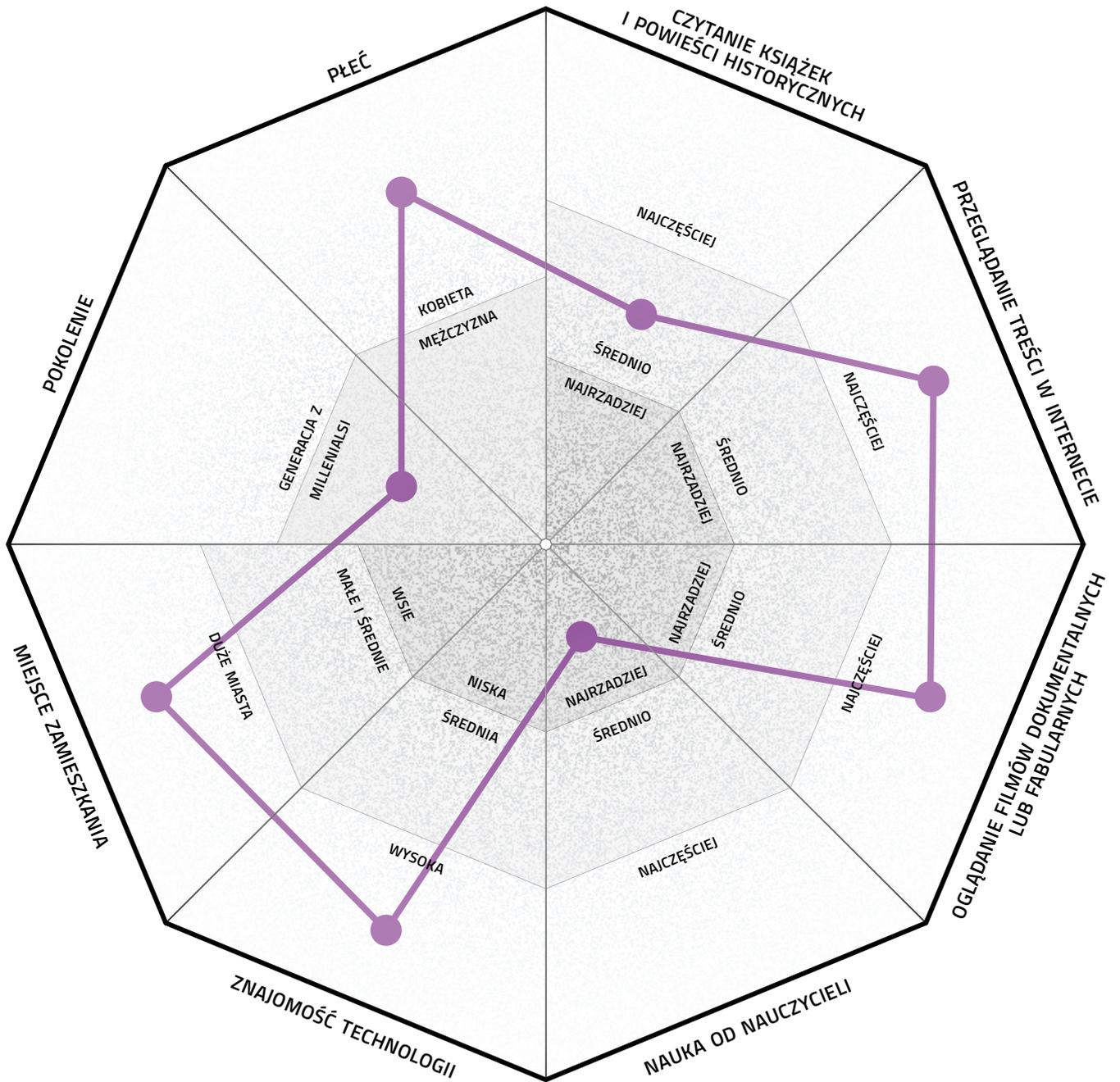
Zapytani o pięć nowych technologii, średnio znali ponad połowę z nich, co jest najwyższym wynikiem wśród grup.

9. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

Entuzjastyczni geekowie w dużym stopniu mogą być zainteresowani rozwiązaniami, które odpowiadają na ich potrzebę immersyjnego doświadczania historii oraz wykorzystywania w tym celu nowych technologii. Dla tej grupy ważne jest, by proponowane rozwiązania były nie tylko elementem rozrywki, ale również źródłem rzetelnej wiedzy oraz możliwością pogłębienia interesujących wątków historycznych. To zatem grupa, która w największym stopniu zainteresowana będzie ścieżką „**Wehikuł czasu**” (więcej s. 40).

Wykres 9

Mapowanie sieciowe: Entuzjastyczni geekowie



W JAKIM SĄ WIEKU?

Ponad połowa (59%) Entuzjastycznych geeków to Millenialsi. Jest to zatem najstarsza grupa ze wszystkich.

Wykres 10



JAKIEJ SĄ PŁCI?

Większość tego profilu stanowią kobiety (53%). Nadal jednak w tej grupie w porównaniu do dwóch pozostałych profili jest najwięcej mężczyzn.

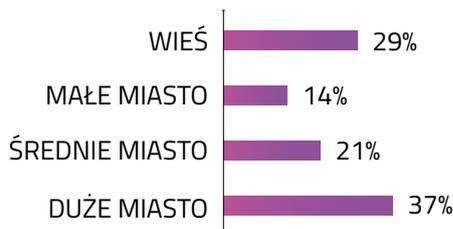
Wykres 11



GDZIE MIESZKAJĄ?

Najczęściej mieszkają w dużych miastach (37%). Co czwarty z nich mieszka na wsi, a pozostali w małych i średnich miastach.

Wykres 12



JAK ISTOTNA JEST HISTORIA W ICH ŻYCIU?

Nauka historii jest dla nich ważna (90% wskazań) oraz pozwala zrozumieć aktualne wydarzenia polityczne, gospodarcze i społeczne (94% wskazań). Historie innych stanowią dla nich inspirację (89% wskazań). Bardziej niż przedstawiciele dwóch pozostałych profili interesują się historią swojego kraju i swojej rodziny (84% wskazań).

Wykres 13



Wykres 14



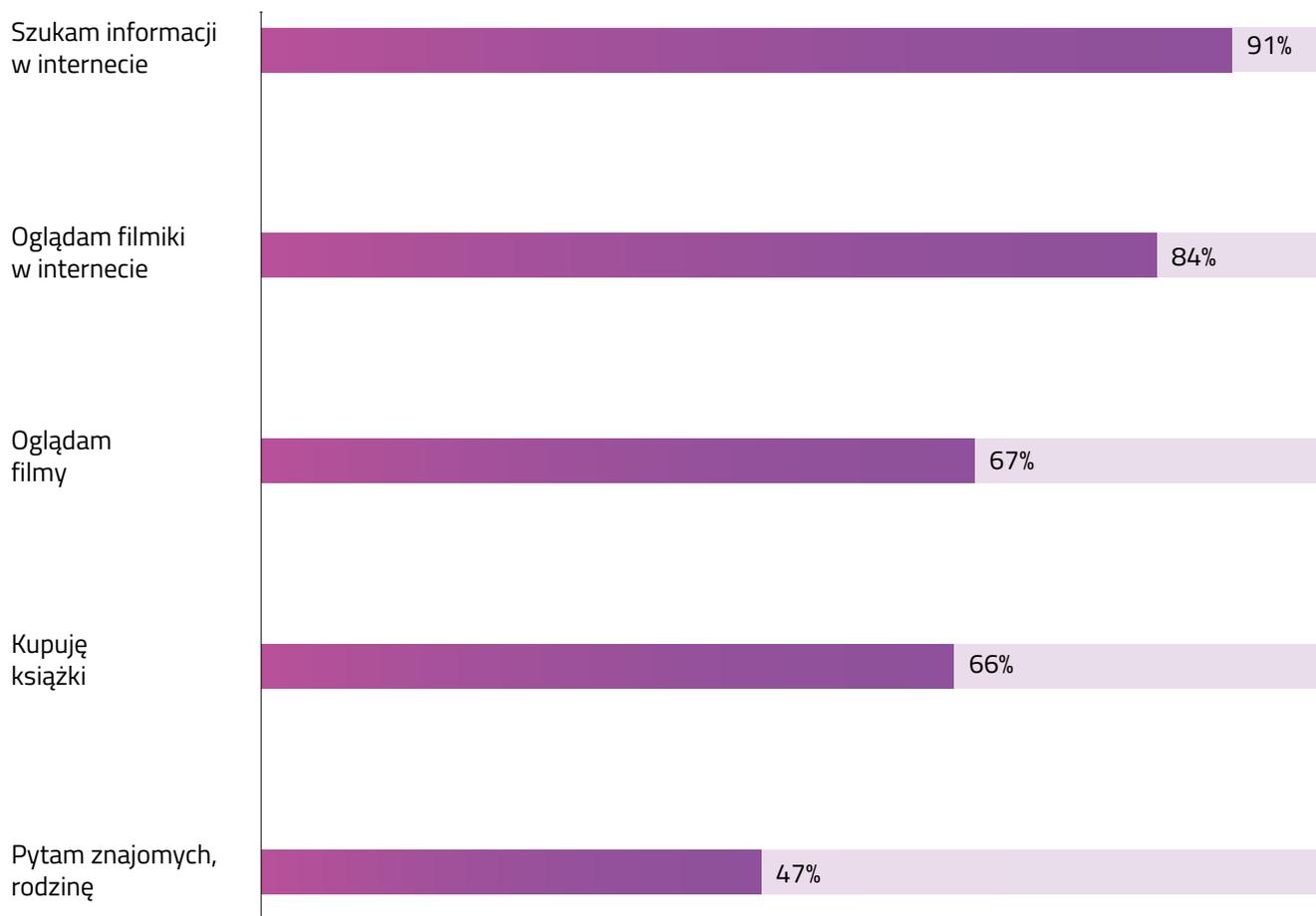
Źródło (Wykres 11-15): Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=115, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytań kolejno „Ile masz lat?”, „Jakiej jesteś płci?”, „Jaka jest wielkość miejscowości, w której mieszkasz?”, „Czy Twoim zdaniem nauka historii współczesnej jest istotna?”, „Czy interesujesz się historią swojej rodziny?”, „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Historie życia ludzi są dla mnie prawdziwą inspiracją”, „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Nauka historii pozwala mi lepiej rozumieć aktualne wydarzenia społeczne, gospodarcze i polityczne”.

JAK SZUKAJĄ INFORMACJI PODCZAS NAUKI?

Najczęściej spośród przedstawicieli wszystkich profili (91%) podczas nauki informacji szukają w internecie. Częściej niż członkowie innych grup kupują książki (66%) i poradniki (43%).

Wykres 15

Sposoby poszukiwania informacji podczas nauki (top 5)



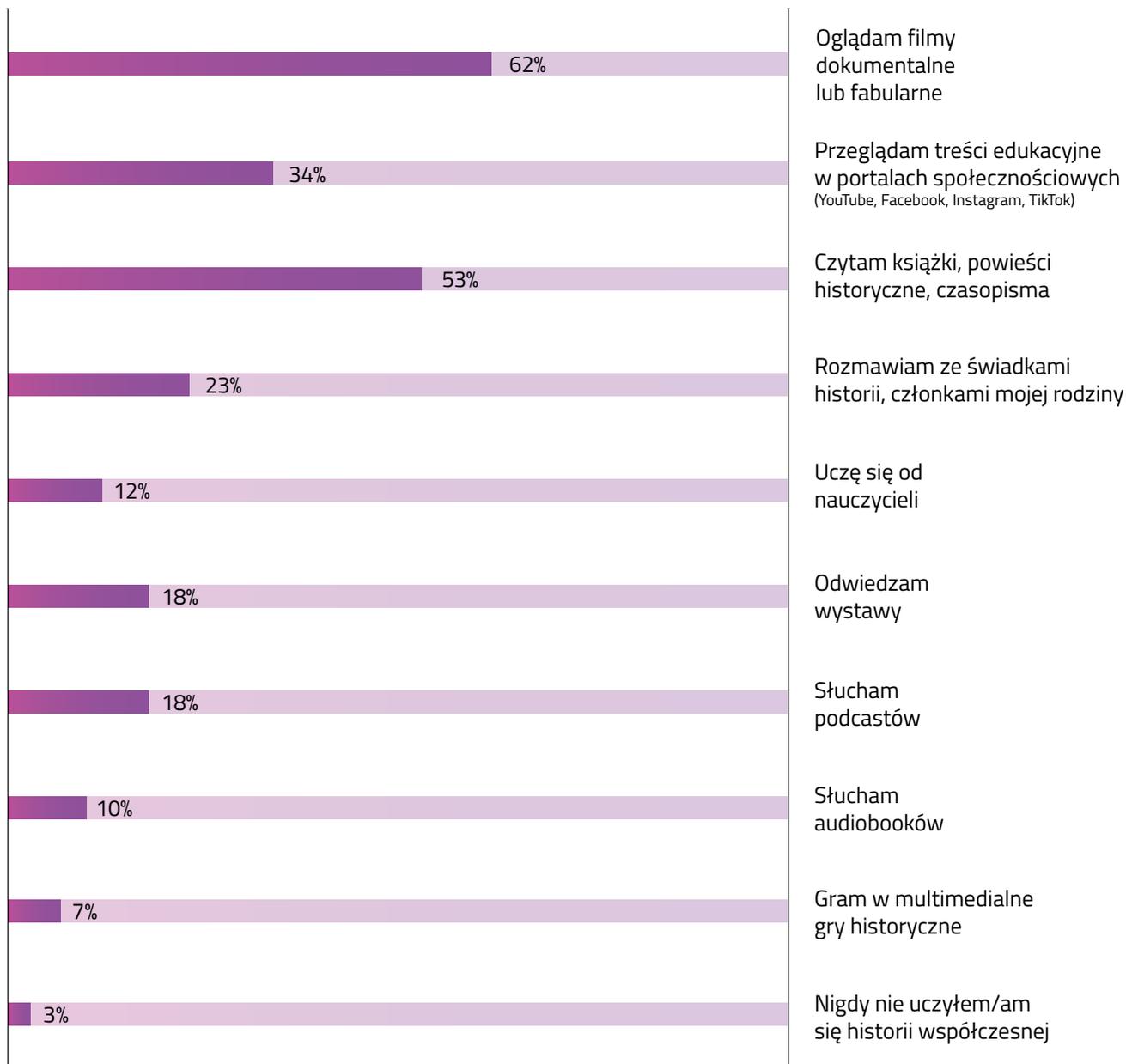
Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=115, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „W jaki sposób szukasz informacji podczas nauki?”. Wyniki przedstawiają pięć najczęściej podawanych odpowiedzi.

JAK UCZĄ SIĘ HISTORII DZIŚ?

Uczą się historii wielokanałowo. Wpisują się w podejście immersyjnej edukacji: ucząc się historii, korzystają z wielu źródeł – zarówno analogowych, jak i cyfrowych. Najczęściej sięgają po filmy dokumentalne (62%) i książki (53%). Portale społecznościowe są ich trzecim wyborem (34%).

W porównaniu ze Zniechęconymi obserwatorami częściej uważają przeglądanie treści w mediach społecznościowych, oglądanie wystaw, słuchanie podcastów czy granie w gry za atrakcyjne sposoby nauki historii.

Wykres 16



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=115, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „W jaki sposób zazwyczaj uczysz się historii współczesnej? Zaznacz maksymalnie 3 sposoby”.

JAK CHCIELIBY UCZYĆ SIĘ HISTORII W PRZYSZŁOŚCI

Są najbardziej ze wszystkich otwarci na niestandardowe rozwiązania edukacyjne. W porównaniu do przedstawicieli pozostałych profili, w największym stopniu deklarują gotowość do przetestowania rozwiązań opartych zarówno na grywalizacji, analogowym, wielozmysłowym doświadczaniu, jak i na immersyjnym angażowaniu poprzez technologie. Z tych trzech najbardziej interesujące jest dla nich rozwiązanie korzystające z VR. 89% twierdzi, że taki sposób nauki jest interesujący, a 83% deklaruje, że chcieliby uczyć się historii w ten sposób¹⁰.

Warto znać historię Polski, ale również świata. Powinniśmy uczyć się faktów, które miały miejsce nawet kilkaset lat wcześniej. Dla swojego rozwoju, ale także dla pamięci osób, które zginęły np. podczas powstań lub wojen. Nie ma lepszej nauki życia niż cenna lekcja historii¹².

Grywalizacja zakłada wykorzystanie mechanizmów budujących zaangażowanie, znanych z gier, do innych obszarów życia (np. edukacji czy pracy).

Obecnie nauka historii jest łatwiejsza ze względu na dostęp do internetu. Musimy weryfikować źródła tej wiedzy, ale jest ona łatwiejsza, łatwo może do nas trafiać, w porównaniu z latami 90., kiedy nie było internetu i można było polegać na książkach i nauczycielach, na innych ludziach¹².

JAKI MAJĄ STOSUNEK DO IPN?

67% z nich wie, co oznacza skrót IPN. Zapytani o skojarzenia z IPN, częściej niż pozostałe grupy podają skojarzenia pozytywne¹¹.

10. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=115, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytań „Czy nauka historii współczesnej w taki sposób jest według Ciebie interesująca?“, „Czy chciałbyś uczyć się historii w ten sposób?“.

11. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=115, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania „Czy wiesz, co oznacza skrót IPN?“ oraz pytania otwartego „Z czym kojarzy Ci się IPN?“.

12. Cytat z pytania otwartego badania internetowego (CAWI) przeprowadzonego na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

ŚWIADOMI PRAGMATYCY



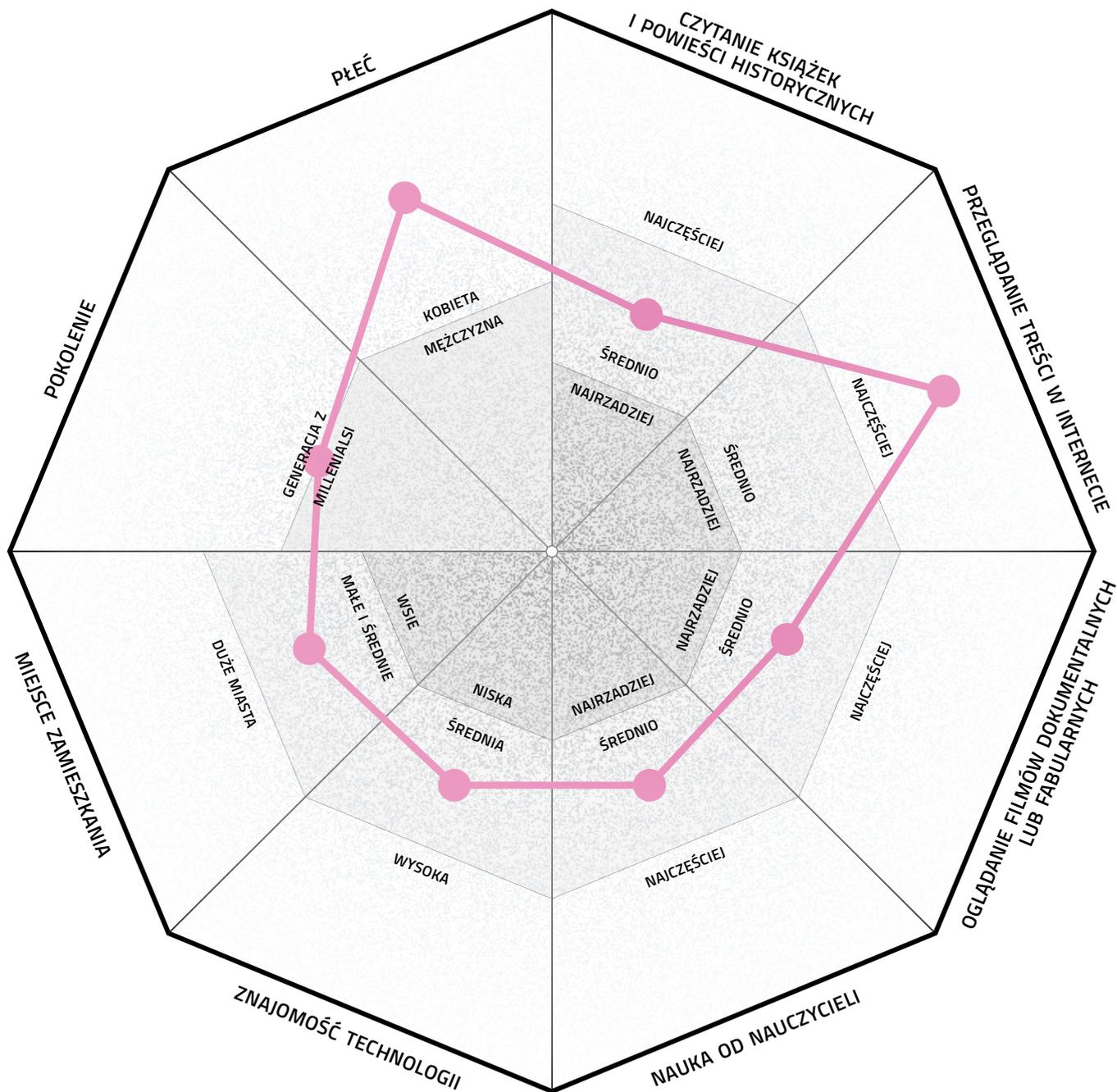
Świadomi pragmatycy to osoby, dla których historia jest ważna, ponieważ pozwala im zrozumieć otaczający je świat. Są pozytywnie nastawieni do niestandardowych metod nauki, ale nie są na bieżąco ze wszystkimi technologiami. Cenią łatwy dostęp do informacji i pragmatyczne podejście do nauki. Do Świadomych pragmatyków zaliczamy 35% ogółu badanych¹³.

Znają oni średnio nieco mniej niż połowę technologii.

Świadomi pragmatycy to grupa, która w największym stopniu będzie zainteresowana ścieżką „**Kod sensoryczny**” (więcej s. 42). To ścieżka, w której zmysły stają się istotnym narzędziem do nauki historii i zrozumienia aktualnych wydarzeń, co jest szczególnie ważne dla tej grupy. Wielozmysłowe doświadczenia mogą być kluczem do większego zaangażowania tej grupy w edukację poprzez związek między smakami, zapachami, doświadczeniami oraz pamięcią i emocjami.

13. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

Wykres 17
 Mapowanie sieciowe: Świadomi pragmatycy



W JAKIM SĄ WIEKU?

Połowa (51%) tej grupy to Millenialsi w wieku 25–39, w połowie to przedstawiciele Generacji Z.

Wykres 18



JAKIEJ SĄ PŁCI?

Dwie trzecie (66%) Świadomych pragmatyków stanowią kobiety.

Wykres 19



GDZIE MIESZKAJĄ?

Świadomi pragmatycy to mieszkańcy głównie dużych miast (32%) i wsi (31%).

Wykres 20



JAK ISTOTNA JEST HISTORIA W ICH ŻYCIU?

Nauka historii jest dla nich istotna (87%). Postrzegają oni historię jako narzędzie do zrozumienia aktualnych wydarzeń (88%). Większość interesuje się historią swojej rodziny (78%). Jedna trzecia (32%) zgadza się jednak ze stwierdzeniem, że nauka historii jest nudna.

Wykres 21



Wykres 22



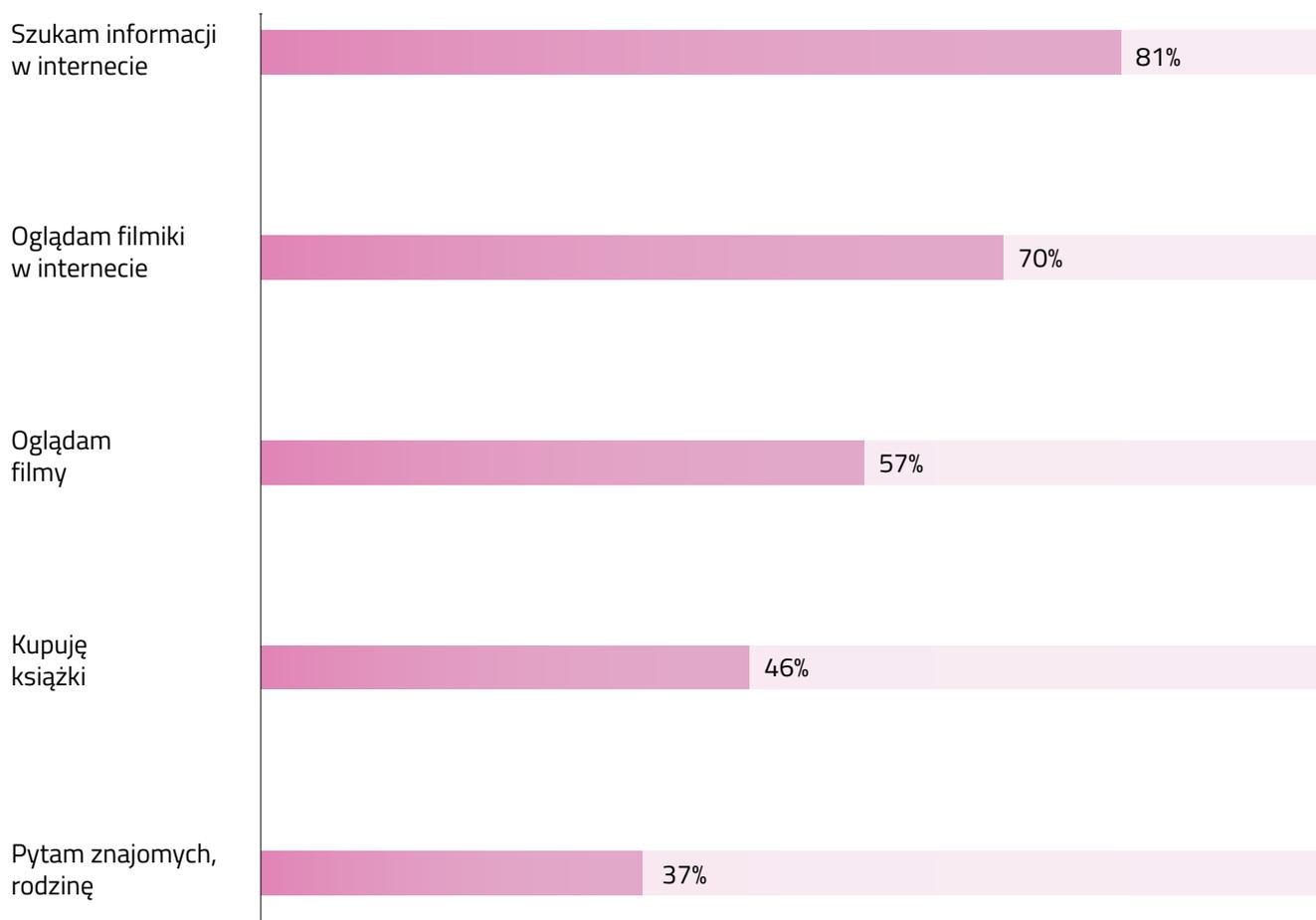
Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=300, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytań kolejno „Ile masz lat?”, „Jakiej jesteś płci?”, „Jaka jest wielkość miejscowości, w której mieszkasz?”, „Czy Twoim zdaniem nauka historii współczesnej jest istotna?”, „Czy interesujesz się historią swojej rodziny?”, „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Nauka historii jest nudna”, „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Nauka historii pozwala mi lepiej rozumieć aktualne wydarzenia społeczne, gospodarcze i polityczne”.

JAK SZUKAJĄ INFORMACJI PODCZAS NAUKI?

Szukają informacji głównie w internecie (81%), oglądają filmiki (70%) oraz filmy (57%).

Wykres 23

Sposoby poszukiwania informacji podczas nauki (top 5)



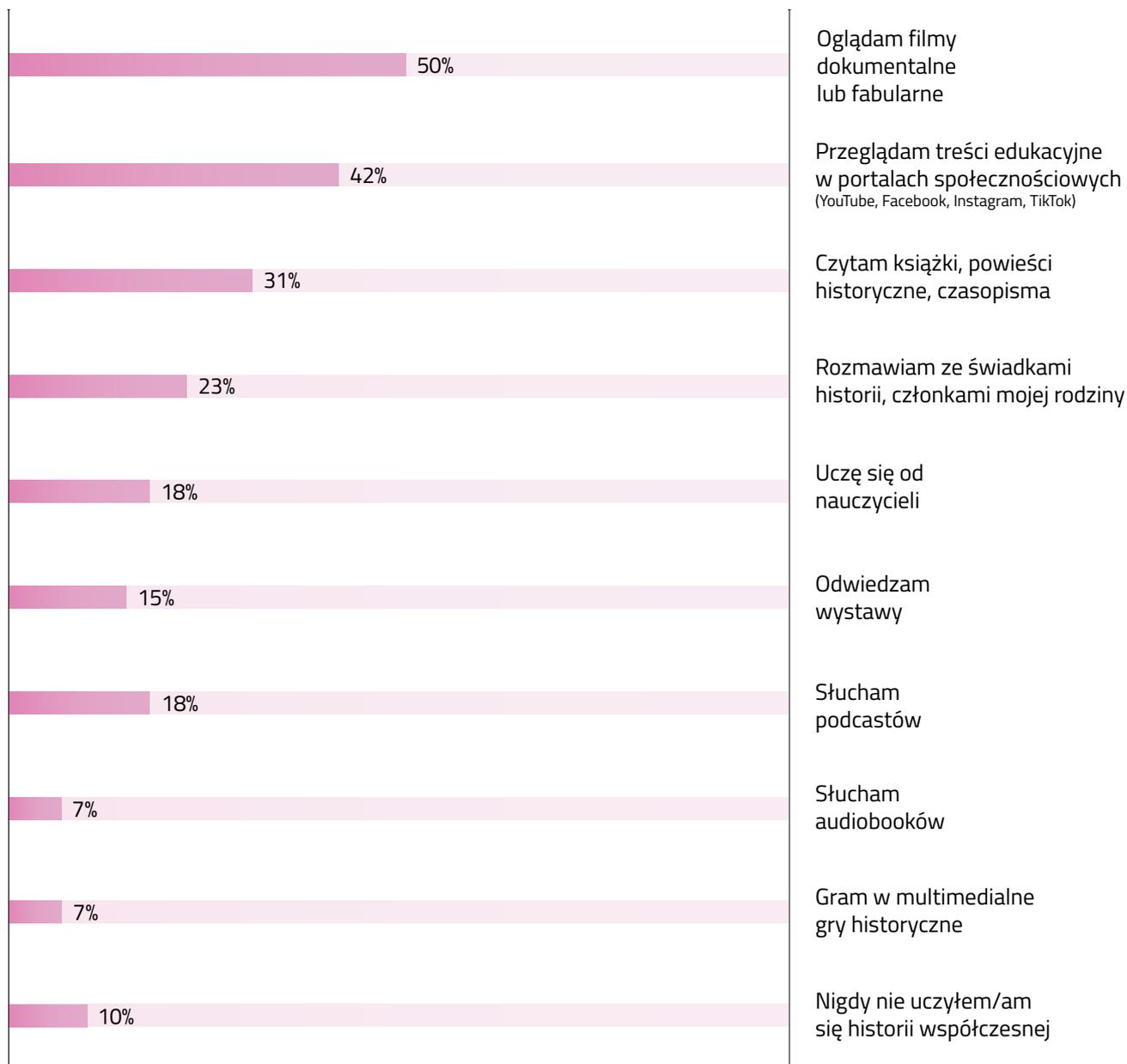
Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=300, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „W jaki sposób szukasz informacji podczas nauki?”. Wyniki przedstawiają pięć najczęściej podawanych odpowiedzi.

JAK UCZĄ SIĘ HISTORII DZIŚ?

Połowa (50%) Świadomych pragmatyków uczy się historii, oglądając filmy dokumentalne lub fabularne. Jedna trzecia (31%) czyta książki. W porównaniu do innych grup częściej przeglądają treści edukacyjne w mediach społeczno-

ściowych (42%). Deklarują potrzebę łatwego dostępu do informacji oraz przedstawiania ich w sposób zrozumiały.

Wykres 24



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=300, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „W jaki sposób zazwyczaj uczysz się historii współczesnej? Zaznacz maksymalnie 3 sposoby”.

JAK CHCIELIBY UCZYĆ SIĘ HISTORII W PRZYSZŁOŚCI?

Są otwarci na rozwiązania zarówno analogowe, jak i digitalowe. Najatrakcyjniejsze jest dla nich oglądanie filmów (49%), przeglądanie treści edukacyjnych w portalach społecznościowych (44%) oraz rozmawianie ze świadkami historii (36%). Interesującym sposobem nauki historii byłoby dla nich wprowadzenie doświadczeń korzystających z VR, 77% Świadomych pragmatyków chciałoby się uczyć historii w ten sposób. Podobnie oceniają narracyjną grę wideo, która jest atrakcyjna dla 80% przedstawicieli tej grupy, a 76% chciałoby w ten sposób uczyć historii¹⁴.

Pamięć o naszej historii jest ważna dla budowania świadomości. Poznawanie faktów historycznych pozwala nam wyciągać wnioski, uczyć się na błędach i lepiej rozumieć otaczającą nas rzeczywistość¹⁵.

JAKI MAJĄ STOSUNEK DO IPN?

Połowa (53%) Świadomych pragmatyków wie, co oznacza skrót IPN. 48% ma z IPN skojarzenia pozytywne, a 47% neutralne¹⁶.

14. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=300, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „Jakie ze sposobów nauki historii współczesnej są dla Ciebie atrakcyjne” oraz pytań zamkniętych „Czy nauka historii współczesnej w taki sposób jest według Ciebie interesująca?”, „Czy chciałbyś uczyć się historii w ten sposób?”.

15. Cytat z pytania otwartego badania internetowego (CAWI) przeprowadzonego na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=300, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

16. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania „Czy wiesz, co oznacza skrót IPN?” oraz pytania otwartego „Z czym kojarzy Ci się IPN?”.



ZNIECHĘCENI OBSERWATORZY



Zniechęceni obserwatorzy przyznają, że nauka historii jest istotna, ale częściej niż pozostałe grupy uważają ją za nudną (37%). Nie znają też narzędzi, które uatrakcyjniłyby im zdobywanie wiedzy. Stanowią połowę (51,5%) ogółu próby badawczej¹⁷.

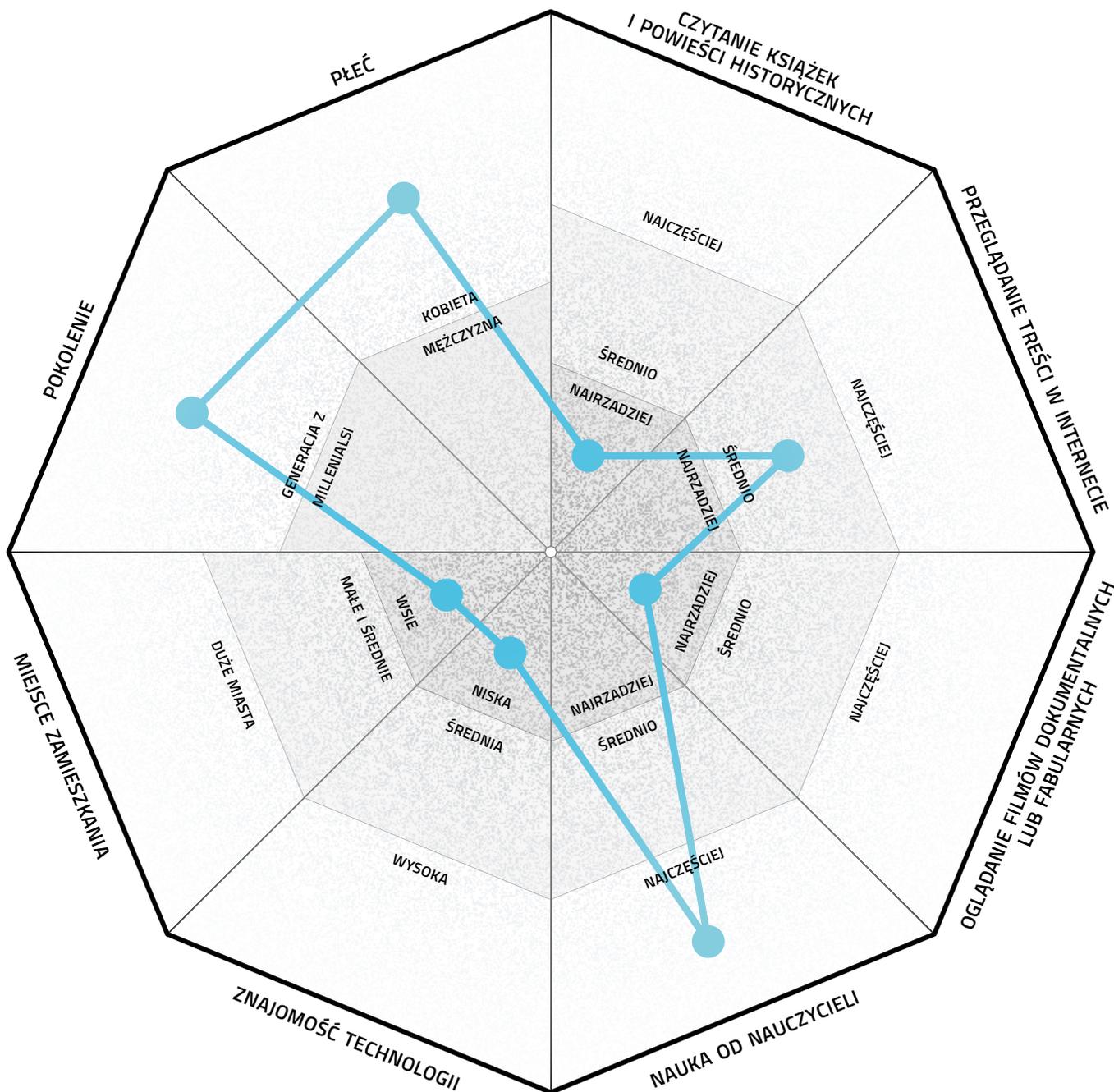
Są grupą znającą najmniej nowych technologii i innowacyjnych metod nauki. Średnio znali jedynie jedną trzecią nowych technologii.

17. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

Zniechęceni obserwatorzy to grupa, którą najtrudniej przekonać do nauki historii. Warto zatem w tworzeniu dla niej rozwiązań i narzędzi edukacyjnych korzystać ze wskazówek i inspiracji ze ścieżki edukacyjnej „**Inspiracyjne wcielenie**” (więcej s. 45). To ścieżka, która zakłada edukację bazującą na elementach nieformalnego kształcenia (np. rozmowach ze świadkami historii czy wcielaniu się w konkretne postaci). Taka osobista perspektywa i zaangażowanie emocji budują zrozumienie historii na poziomie głębszym niż mało zrozumiałe fakty i dane.

Wykres 25

Mapowanie sieciowe: Zniechęceni obserwatorzy



Źródło: Opracowanie infuture.institute, kwiecień 2022.

W JAKIM SĄ WIEKU?

Większość Zniechęconych obserwatorów (53%) to przedstawiciele Generacji Z, co czyni tę grupę najmłodszą ze wszystkich.

Wykres 26



JAKIEJ SĄ PŁCI?

Większość (84%) tej grupy stanowią kobiety.

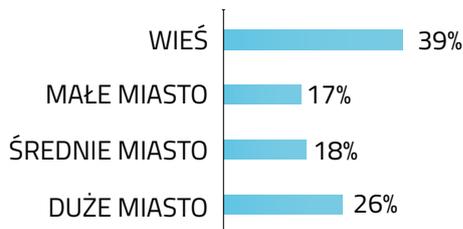
Wykres 27



GDZIE MIESZKAJĄ?

Nieco ponad jedna trzecia Zniechęconych obserwatorów (39%) mieszka na wsi, 26% mieszka w dużych miastach. Częściej niż członkowie innych grup mieszkają na wsi.

Wykres 28



JAK ISTOTNA JEST HISTORIA W ICH ŻYCIU?

Dla większości nauka historii jest istotna (85%), jednak nudne jest dla nich zapamiętywanie dat. Co piąty Zniechęcony obserwator nie zgadza się, że nauka historii pozwala mu lepiej rozumieć aktualne wydarzenia, co wskazuje, że nie postrzega historii jako użytecznego narzędzia rozumienia świata. Rzadziej niż pozostałe grupy Zniechęceni obserwatorzy interesują się historią swojej rodziny (71%).

Wykres 29



Wykres 30



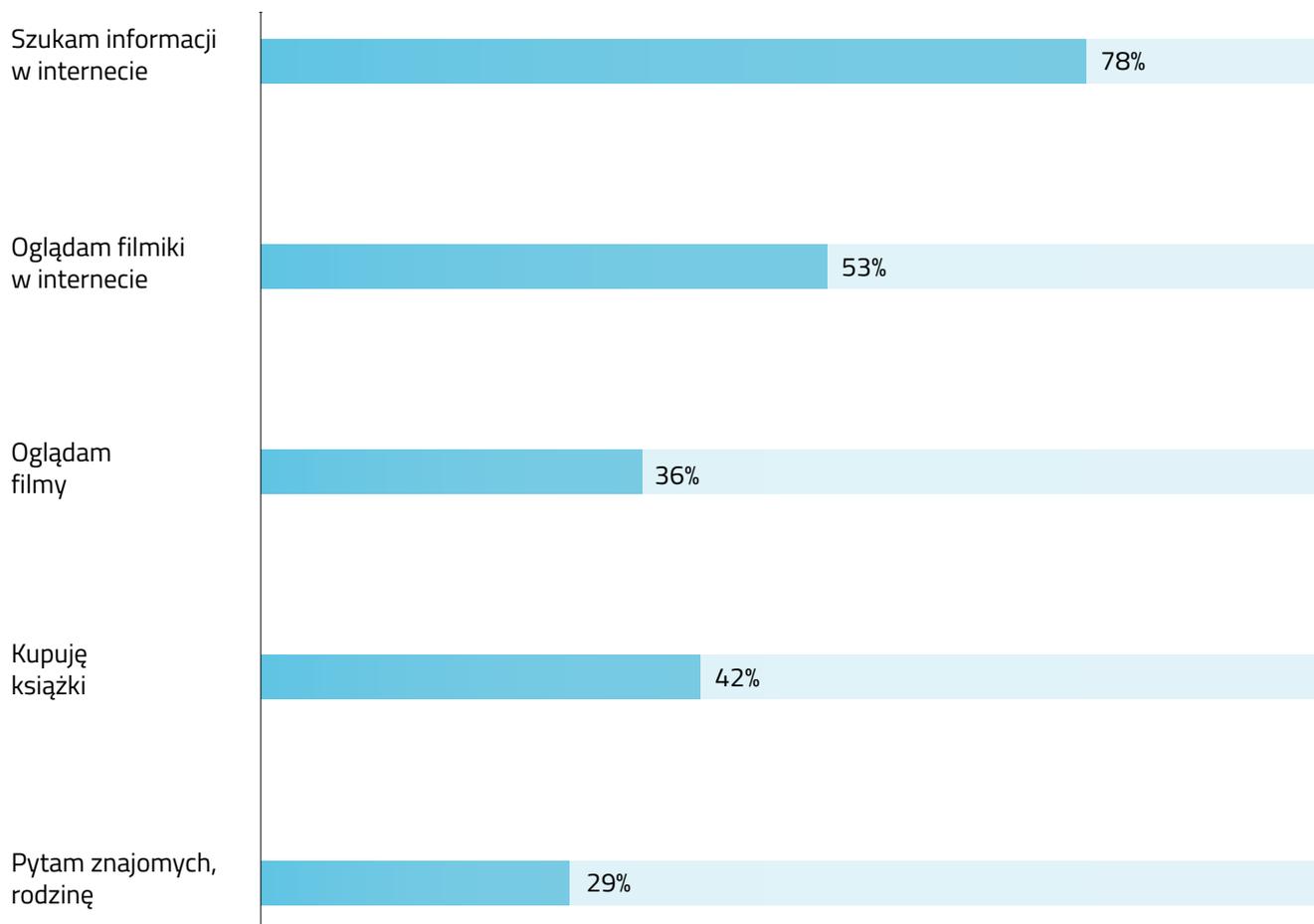
Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=440, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytań kolejno „Ile masz lat?”, „Jakiej jesteś płci?”, „Jaka jest wielkość miejscowości, w której mieszkasz?”, „Czy Twoim zdaniem nauka historii współczesnej jest istotna?”, „Czy interesujesz się historią swojej rodziny?”, „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Nauka historii jest nudna”, „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Nauka historii pozwala mi lepiej rozumieć aktualne wydarzenia społeczne, gospodarcze i polityczne”.

JAK SZUKAJĄ INFORMACJI PODCZAS NAUKI?

Najczęściej szukają informacji w internecie (78%), także poprzez oglądanie filmików (53%). 42% kupuje książki.

Wykres 31

Sposoby poszukiwania informacji podczas nauki (top 5)



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=440, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „W jaki sposób szukasz informacji podczas nauki?”. Wyniki przedstawiają pięć najczęściej podawanych odpowiedzi.

JAK UCZĄ SIĘ HISTORII DZIŚ?

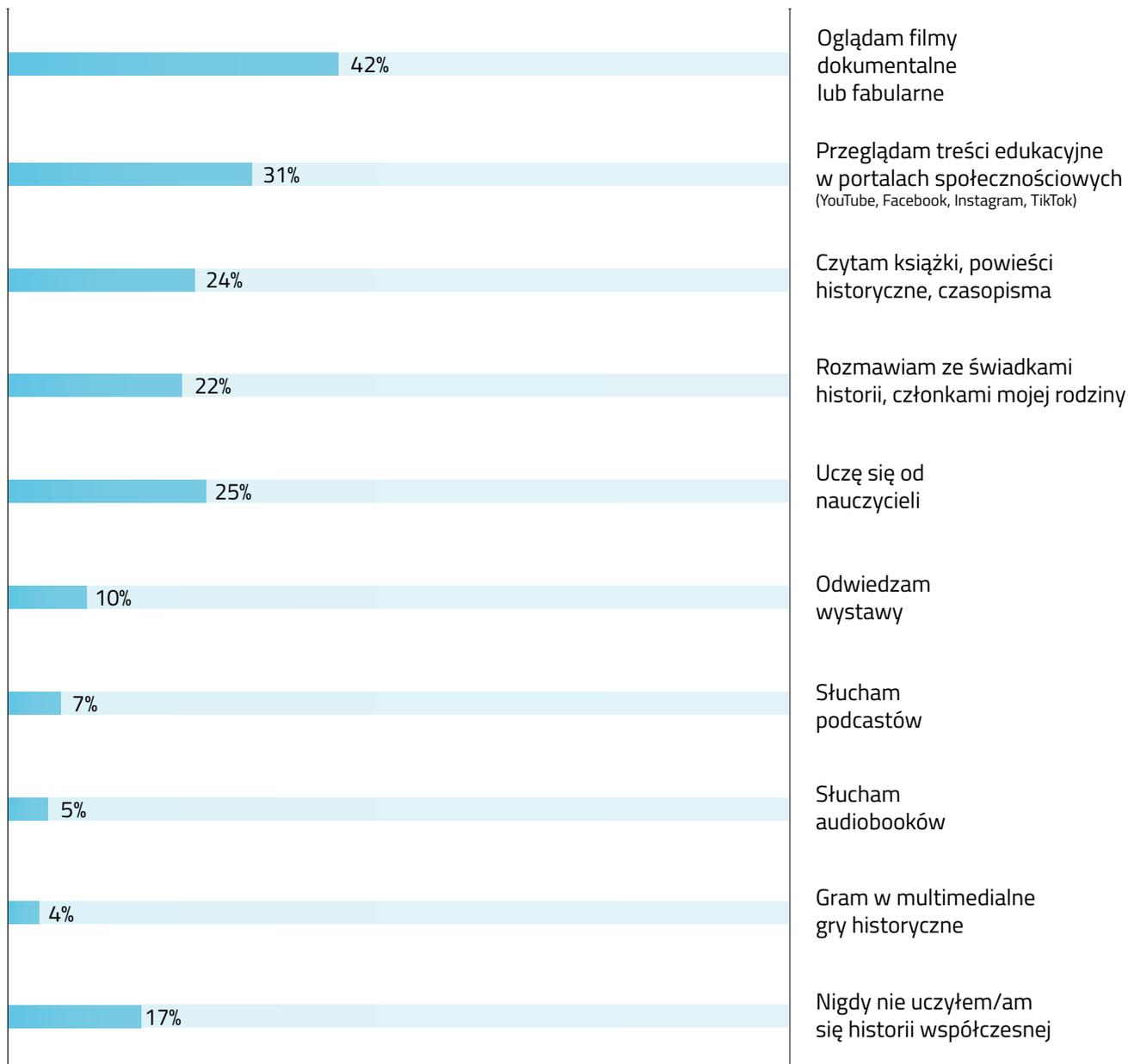
Kładą większy nacisk na klasyczne źródła wiedzy niż pozostałe grupy. Uczą się historii najczęściej przez oglądanie filmów (42%) oraz poprzez przeglądanie treści edukacyjnych w portalach społecznościowych (31%).

Jedna piąta (22%) chętnie uczy się od świadków historii, a jedna czwarta (25%) od nauczycieli. Częściej niż pozostałe

grupy odwołują się do autorytetu, jakim są nauczyciele. Więcej osób w porównaniu z innymi grupami nigdy nie uczyło się historii współczesnej (17%).

Znają średnio mniej nowych technologii i przykładów innowacyjnej edukacji niż pozostałe grupy.

Wykres 32



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie ifuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=440, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania wielokrotnego wyboru „W jaki sposób zazwyczaj uczysz się historii współczesnej? Zaznacz maksymalnie 3 sposoby”.

JAK CHCIELIBY UCZYĆ SIĘ HISTORII W PRZYSZŁOŚCI?

W porównaniu do pozostałych grup są najmniej otwarci na niestandardowe rozwiązania edukacyjne, chociaż nadal większość z nich uważa je za atrakcyjne. Najbardziej interesujące jest dla nich rozwiązanie wykorzystujące VR. Większość (77%) uważa to za interesującą formę nauki i chciałaby się uczyć historii w ten sposób (71%)¹⁸.

Czułam, że mi idzie historia, a potem przychodził nowy temat i się w tym gubiłam. Nauczyciele mieli problem, żeby przekazać nam w odpowiedni sposób wiedzę na temat historii, wydarzeń. Mocno skupiali się na datach, miejscach, a nie na samej historii, którą powinni nam opowiedzieć, żeby zainteresować nas tematem²¹.

Moim zdaniem w szkołach mało się mówi o historii współczesnej. Największy nacisk jest kładziony na starożytność, średniowiecze, czasy obejmujące maksymalnie XVIII, czasami XIX wiek, ale bardzo mało mówi się o czasach późniejszych. Zwykle zbliża się już koniec roku i po prostu brakuje czasu na ten okres historyczny²⁰.

JAKI MAJĄ STOSUNEK DO IPN?

Ponad połowa nie wie, co oznacza skrót IPN (57%), za pytani o skojarzenia z instytucją najczęściej (58%) podają skojarzenia neutralne¹⁹.

Nie ciekawi mnie ten przedmiot. U mnie to było uczenie się dat. Nauka historii była przez to nudna, do takiego poziomu, że chciało się spać na lekcjach. Nauczyciele się nie angażowali w naukę, dyktowali i tyle²¹.

18. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=440, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytań „Czy nauka historii współczesnej w taki sposób jest według Ciebie interesująca?” „Czy chciałbyś uczyć się historii w ten sposób?”

19. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=440, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania „Czy wiesz, co oznacza skrót IPN?” oraz pytania otwartego „Z czym kojarzy Ci się IPN?”

20. Cytat z pytania otwartego badania internetowego (CAWI) przeprowadzonego na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

21. Cytat z warsztatów badawczych z przedstawicielami pokoleń Millenialsów oraz Generacji Z, przeprowadzonych przez infuture.institute, marzec 2022.



ŚCIEŻKI EDUKACYJNE

Aby lepiej zrozumieć potrzeby poszczególnych profili przedstawionych w poprzednim rozdziale oraz możliwe szeroko nakreślić propozycje budowania nowych sposobów edukacji historycznej, zdefiniowano trzy ścieżki nauki historii (Story Time Machine, Sensory Key oraz Figure Framing). Z jednej strony odpowiadają one na zdefiniowane podczas procesu badawczego potrzeby grupy celowej, a z drugiej – realizują założenia kierunku edutainment (syntezę elementów rozrywki i edukacji). **W każdej z trzech ścieżek mogą być wykorzystane narzędzia zarówno analogowe, jak i cyfrowe** (w definicji ścieżek nie zostało bowiem jednoznacznie określone, za pomocą jakich narzędzi odbywa się nauka), zatem wskazane jest łączenie elementów świata fizycznego oraz cyfrowego. Zarówno **kierunek edutainmentu, jak i koncepcja phygital stanowią odpowiedź na funkcjonowanie młodych pokoleń w świecie wiecznej teraźniejszości**. Pozwalają na szybkie dotarcie do treści, stymulację zmysłów oraz dostępność w różnych kanałach.

Immersyjne doświadczanie historii to sposób na naukę historii, który pozwala na całkowite zanurzenie i zaangażowanie osoby w doświadczenie, często z wykorzystaniem technologii.

Technologie ubieralne to rozwiązania wyposażone w serie czujników, które mogą się ze sobą komunikować i wpływać na pozytywne doświadczenia użytkowników.

Wykres 33

Chęć korzystania z technologii w nauce historii współczesnej

Immersyjne wideo



Technologie ubieralne w grach wideo



Technologia rozszerzonej rzeczywistości (AR)



Podręcznik cyfrowy



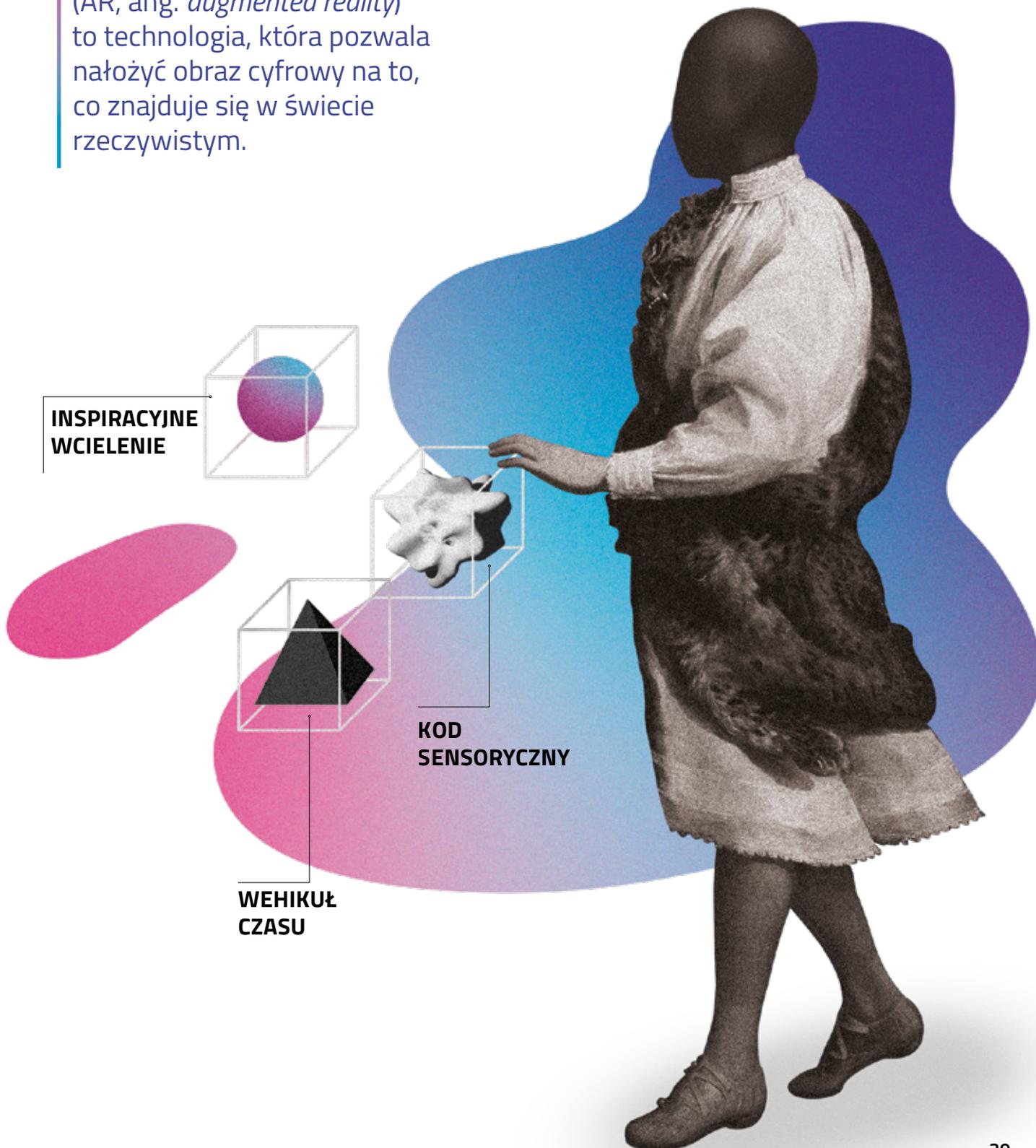
Hiperrealistyczne postaci cyfrowe



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytań kolejno: „Czy chciał(a)byś skorzystać z tej technologii w przyszłości do nauki historii współczesnej? Wielozmysłowe wideo” n = 268; „Czy chciał(a)byś skorzystać z tej technologii w przyszłości do nauki historii współczesnej? Technologie ubieralne w grach wideo” n = 436; „Czy chciał(a)byś skorzystać z tej technologii w przyszłości do nauki historii współczesnej? Aplikacje kontekstowe (AR)” n = 353; „Czy chciał(a)byś skorzystać z tej technologii w przyszłości do nauki historii współczesnej? Podręcznik cyfrowy” n = 442; „Czy chciał(a)byś skorzystać z tej technologii w przyszłości do nauki historii współczesnej? MetaHuman (Metaczłowiek)” n = 246.

Rzeczywistość rozszerzona

(AR, ang. *augmented reality*)
to technologia, która pozwala
nałożyć obraz cyfrowy na to,
co znajduje się w świecie
rzeczywistym.



ŚCIEŻKA 1: WEHIKUŁ CZASU

Ten sposób odwołuje się do potrzeby immersyjnego doświadczenia historii, brania udziału w wydarzeniach, które stanowią przedmiot dyskusji, a wreszcie – przeniesienia się w czasie i zaangażowania w wydarzenia. Obecnie głównym sposobem wykorzystania tej ścieżki mogą być technologie. Respondenci wykazują otwartość na wykorzystanie technologii w uczeniu się historii współczesnej. Ponad 82% chciałoby korzystać w nauce historii z technologii ubieralnych²². Z kolei dla 81% aplikacje kontekstowe AR stanowią atrakcyjny sposób nauki²³. W zastosowaniu tej ścieżki niezmiernie ważne jest również osadzanie w kontekście oraz budowanie połączeń pomiędzy przeszłością i współczesnością, a także wskazywanie na związki przyczynowo-skutkowe.

STORY TIME MACHINE – YOUNGSTER INSIGHTS

Przykłady pomysłów na innowacyjne sposoby nauki historii podane przez przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów w ramach procesu badawczego²⁴:

**TELEPORTACJA W MIEJSCE
I CZAS WYDARZEŃ
HISTORYCZNYCH**

**PODRÓŻ W CZASIE
DO WYDARZEŃ
HISTORYCZNYCH**

**OKULARY, KTÓRE PRZENOSZĄ
W DANY MOMENT HISTORYCZNY**

**OGLĄDANIE LUDZI, KTÓRZY STALI
NA NASZYM MIEJSCU, BUDYNKÓW,
ROŚLIN, ZWIERZĄT**

**UCZESTNICZENIE
W KONWERSACJI
Z OSOBAMI ŻYJĄCYMI
WIEKI TEMU**

22. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=436, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

23. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=353, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

24. Warsztaty badawcze z przedstawicielami pokoleń Millenialsów oraz Generacji Z, marzec 2022.

INSPIRUJĄCE CASE STUDIES

Poniżej wskazano kilka przykładów z obszaru edukacji i rozrywki, wpisujących się w założenia ścieżki „Wehikuł czasu”

KRÓL JERZY III I ZDROWIE PSYCHICZNE



W Kew Gardens w Londynie w 2021 roku miała premierę wystawa opowiadająca o życiu króla Jerzego III, który przez większość dorosłego życia zmagał się z problemami zdrowia psychicznego. Wystawa ma na celu zwrócenie uwagi na tabu i stygmatyzację związaną obecnie ze zdrowiem psychicznym. W ramach wystawy zaprezentowano także różne przedmioty będące metaforą podejścia współczesnego społeczeństwa do kryzysu zdrowia psychicznego. Wystawa łączy zatem edukację historyczną z kwestiami społecznymi, które w dużym stopniu dotyczą dziś przedstawicieli młodszych pokoleń.



Link:
<https://royalcentral.co.uk/features/royal-exhibitions-a-fresh-look-at-george-iii-in-a-new-exhibition-at-kew-162475/>

SKÁBMA I TOŻSAMOŚĆ KULTUROWA



Skábma – Snowfall to gra przygodowa inspirowana starymi wierzeniami i opowieściami ludowymi rdzennych Saamów. Opowiada historię Áilu, młodej pasterki reniferów, i jej dążenia do przywrócenia bioróżnorodności ziemi. Gra jest zakorzeniona w historii i kulturze Saamów, rdzennej ludności z Europy Północnej, obejmującej cztery kraje: Finlandię, Szwecję, Norwegię i Rosję. Została nagrana w jednym z dziesięciu języków Saamów.



Link:
<https://www.skabma.com/>

ŚCIEŻKA 2: KOD SENSORYCZNY

Ścieżka nauki, w której kluczem do poznawania historii stają się zmysły. To one odblokowują nasze wspomnienia i stanowią interfejs do poznawania świata. W świecie wirtualnym bazujemy głównie na zmysłach wzroku oraz słuchu. Potrzebna jest zatem stymulacja wielozmysłowymi rozwiązaniami (w obydwu światach), co wiąże się z rozwojem koncepcji takich jak metawersum czy internet zmysłów. Ponad 85% respondentów deklaruje, że w przyszłości w nauce historii chciałoby korzystać z wielozmysłowych wideo (angażujących wszystkie zmysły)²⁵. Oddziaływanie zmysłów na pamięć i ich związek z przeszłością są niezaprzeczalne. Cząsteczki zapachów, które wdychamy, łądzą w układzie limbicznym odpowiedzialnym za emocje i pamięć. Zapachy tam umiejscowione zostają zakodowane na przyszłość. Z kolei *sensory history* to dziedzina, która bada to, w jaki sposób włączamy zmysły w nasze rozumienie przeszłości i historii.

SENSORY KEY – YOUNGSTER INSIGHTS

Przykłady pomysłów na innowacyjne sposoby nauki historii wygenerowane przez przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów w ramach procesu badawczego²⁶:

**GOTOWANIE DAŃ
CHARAKTERYSTYCZNYCH
DLA DANEGO OKRESU
HISTORYCZNEGO**

**REKONSTRUKCJA ZAPACHÓW,
KTÓRE KOJARZĄ SIĘ Z DANYM
MIEJSCEM, WYDARZENIEM
HISTORYCZNYM**

**ODTWORZENIE DŹWIĘKÓW,
ŻEBY MÓC WYOBRAZIĆ SOBIE
DANE MIEJSCE, SYTUACJĘ**

**DEGUSTACJA POTRAW
Z DAWNYCH CZASÓW**

**ODSŁUCHIWANIE DŹWIĘKÓW
(NP. BITEW, WOJEN) Z DANEGO
OKRESU HISTORYCZNEGO**



25. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=268, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

26. Warsztaty badawcze z przedstawicielami pokoleń Millenialsów oraz Generacji Z, marzec 2022.

INSPIRUJĄCE CASE STUDIES

Poniżej wskazano kilka przykładów z obszaru edukacji i rozrywki, wpisujących się w założenia ścieżki „Kod sensoryczny”

BLACK CONFETTI



Zdjęcie z domeny publicznej, źródło: Netwerk Oorlogsbronnen

Black Confetti to nazwa jadalnej wystawy stworzonej w Muzeum Historycznym w Rotterdamie, nawiązującej do okupacji niemieckiej w Holandii podczas II wojny światowej. Holenderskie dzieci nazywały wtedy niebo czarnym konfetti, bo w powietrzu stale unosił się popiół. Podczas wystawy odtworzono receptury z tego czasu, który nazwano w historii holenderskim głodem. Dokładnie odwzorowane dania z tego okresu zostały zaszerwowane m.in. seniorom, którzy w latach 40. mieli zaledwie kilka lat.

Dla zdecydowanej większości respondentów badań ilościowych (90%) taki rodzaj nauki historii jest czymś nowym. Jednak dla 3% jest to sposób interesujący. Niemalże 70% chciałoby w przyszłości właśnie tak uczyć się historii współczesnej²⁷.



Link:
<https://www.marijevogelzang.nl/past-projects/black-confetti/>

27. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

ARTBITES I SMAKI HISTORII



Zdjęcie z domeny publicznej, źródło: Huntington Library

Maite Gomez-Rejón zapoznaje ludzi z historią i sztuką poprzez zmysł smaku i sztukę kulinarną. Jeden z przygotowanych przez nią kursów obejmuje zgłębienie przepisów z książki kucharskiej z 1881 roku autorstwa Abby Fischer. Urodzona w niewoli w 1832 roku Abby nauczyła się gotować w kuchniach na plantacjach w Południowej Karolinie. Po wojnie secesyjnej mieszkała w San Francisco, gdzie została znaną szefową kuchni.



Link:
<https://www.artbites.net/classes-and-events/sensin-gstillife>

ODEUROPA I ZAPACHY PRZESZŁOŚCI



Sztuczna inteligencja

(AI, ang. *artificial intelligence*) oznacza zdolność nowych technologii i systemów do uczenia się na podstawie danych oraz wykorzystanie tej wiedzy do rozwiązywania problemów i odpowiadania na pytania.

Organizacja Odeuropa otrzymała grant w wysokości 2,8 mln euro z unijnego programu Horyzont 2020. Projekt zakłada współpracę zespołu europejskich naukowców, historyków i ekspertów AI w celu odtworzenia zapachów historii. Sztuczna inteligencja zostanie początkowo wykorzystana do przeszukiwania dokumentów historycznych w celu określenia zapachów Europy od końca XVI do początku XX wieku. Przeanalizowanych zostanie ponad 250 tys. dokumentów w siedmiu językach.



Link:
<https://odeuropa.eu/horizon-2020/h2020-abstract/>

ŚCIEŻKA 3: INSPIRACYJNE WCIELENIE

To sposób, który uwzględnia udział pośrednika w przekazywaniu wiedzy. Może to być członek rodziny, postać historyczna, ale również potrzeba wcielenia się w określoną postać. Role-playing i wcielanie się w postacie, organizowanie fikcyjnych debat wymaga przeprowadzenia researchu, poszerzenia kontekstu oraz zdobytej już wiedzy. Historie życia konkretnych osób stanowią dla większości respondentów prawdziwą inspirację (79% wskazań)²⁸.

Co więcej, 75% respondentów interesuje się historią swojej rodziny, a alternatywnym sposobem nauki historii jest dla nich także rozmowa z rodzicami i dziadkami (36% wskazań).

FIGURE FRAMING – YOUNGSTER INSIGHTS

Przykłady pomysłów na innowacyjne sposoby nauki historii podane przez przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów w ramach procesu badawczego²⁹:

WYWIAD Z EKSPERTEM OD DANEGO OKRESU HISTORYCZNEGO

WIRTUALNA ROZMOWA Z OSOBAMI ŻYJĄCYMI W CZASACH AKTUALNIE OMAWIANYCH NA LEKCJI HISTORII

POSTY NA INSTAGRAMIE PISANE Z PERSPEKTYWY POSTACI HISTORYCZNYCH

28. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022. Na podstawie pytania „Na ile zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami? Historie życia ludzi są dla mnie prawdziwą inspiracją”, na skali od 1 „Zdecydowanie się nie zgadzam” do 4 „Zdecydowanie się zgadzam”.

29. Warsztaty badawcze z przedstawicielami pokoleń Millenialsów oraz Generacji Z, marzec 2022.

INSPIRUJĄCE CASE STUDIES

Poniżej wskazano kilka przykładów z obszaru edukacji i rozrywki, wpisujących się w założenia ścieżki „Inspiracyjne wcielenie”

ŻYWE DOŚWIADCZENIE



Wystawa *Dimensions in Testimony* (dostępna w Holocaust Museum and Education Center w Illinois) to doświadczenie w rzeczywistości wirtualnej. Zwiedzający otrzymują gogle i zostają oprowadzeni po obozach koncentracyjnych w Auschwitz, Mauthausen i Ebensee przez ocalałych podczas Holokaustu Fritzie Fritzshall i George'a Brenta.



Link:
<https://www.nbcnews.com/news/us-news/holocaust-museums-virtual-reality-exhibit-realistic-rcna26318>

POSZUKIWANIE RODZINNYCH KORZENI



Genealogia genetyczna to sposób zgłębiania więzi rodzinnych poprzez badanie DNA. Tego typu działanie dostarcza wskazówek dotyczących pochodzenia przodków danej osoby oraz relacji między poszczególnymi rodzinami. I tak na przykład Ancestry.com oferuje możliwość zbadania swojego DNA w kontekście konkretnych spisów ludności przeprowadzanych w Stanach Zjednoczonych na przełomie dekad.

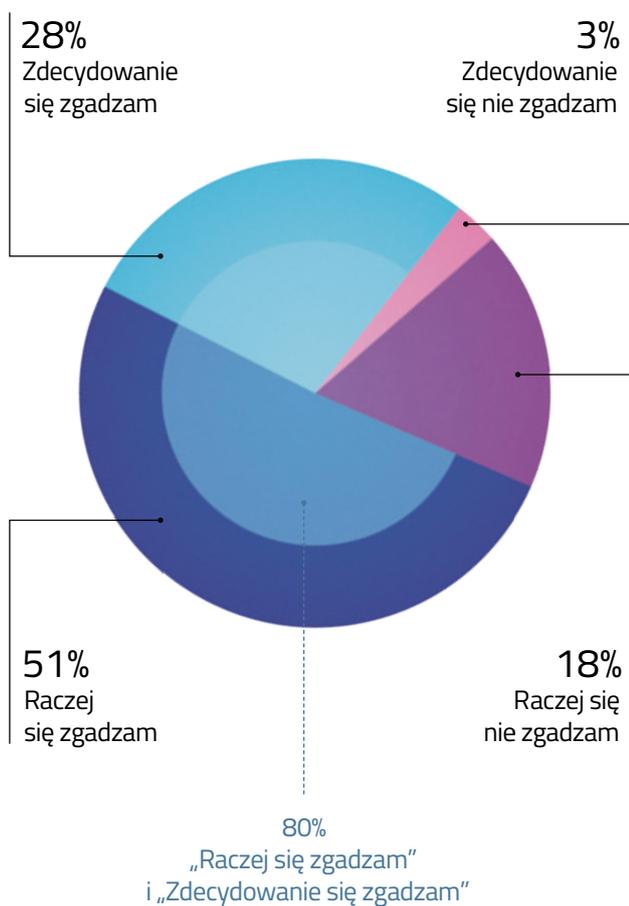


Link:
<https://www.ancestry.com/c/family-history-learning-hub>

Wykres 34

Inspiracja prawdziwymi historiami

Na ile zgadzasz się z poniższym stwierdzeniem? Historie życia ludzi są dla mnie prawdziwą inspiracją.



Źródło: Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture. institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

PROTOTYPOWANIE PRZYSZŁOŚCI

– CASE STUDY *GRY SZYFRÓW*

31 marca i 1 kwietnia 2022 roku odbyła się prapremiera *Gry szyfrów* – multiplatformowej gry zrealizowanej przez Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej. Była ona testowana w dwóch formatach (gogle VR oraz stanowiska z komputerami osobistymi wyposażonymi w pady) przez dwie grupy celowe – przedstawiciele Generacji Z i Millenialsów. W grze uczestnicy przenoszą się do 1920 roku, w sam środek wojny polsko-bolszewickiej. Celem jest odcięcie przeciwnika od Korostenia (bazy techniczno-zaopatrzeniowej wojsk bolszewickich) na terytorium dzisiejszej Ukrainy. Autorzy twierdzą, że jest to jedna z nielicznych gier na świecie, gdzie cała rozgrywka została bardzo wyraziście odwzorowana na podstawie materiałów źródłowych i eksponatów historycznych. Prapremiera miała służyć testowaniu prototypu gry przed jej oficjalną premierą w Bostonie podczas targów PAX East Boston (jednych z największych targów gamingowych na świecie).

Prototypowanie i testowanie jest jednym z najistotniejszych elementów budowania i wdrażania innowacji. Ten, często niesłusznie pomijany, etap cyklu projektowego jest niezwykle istotny z kilku względów:

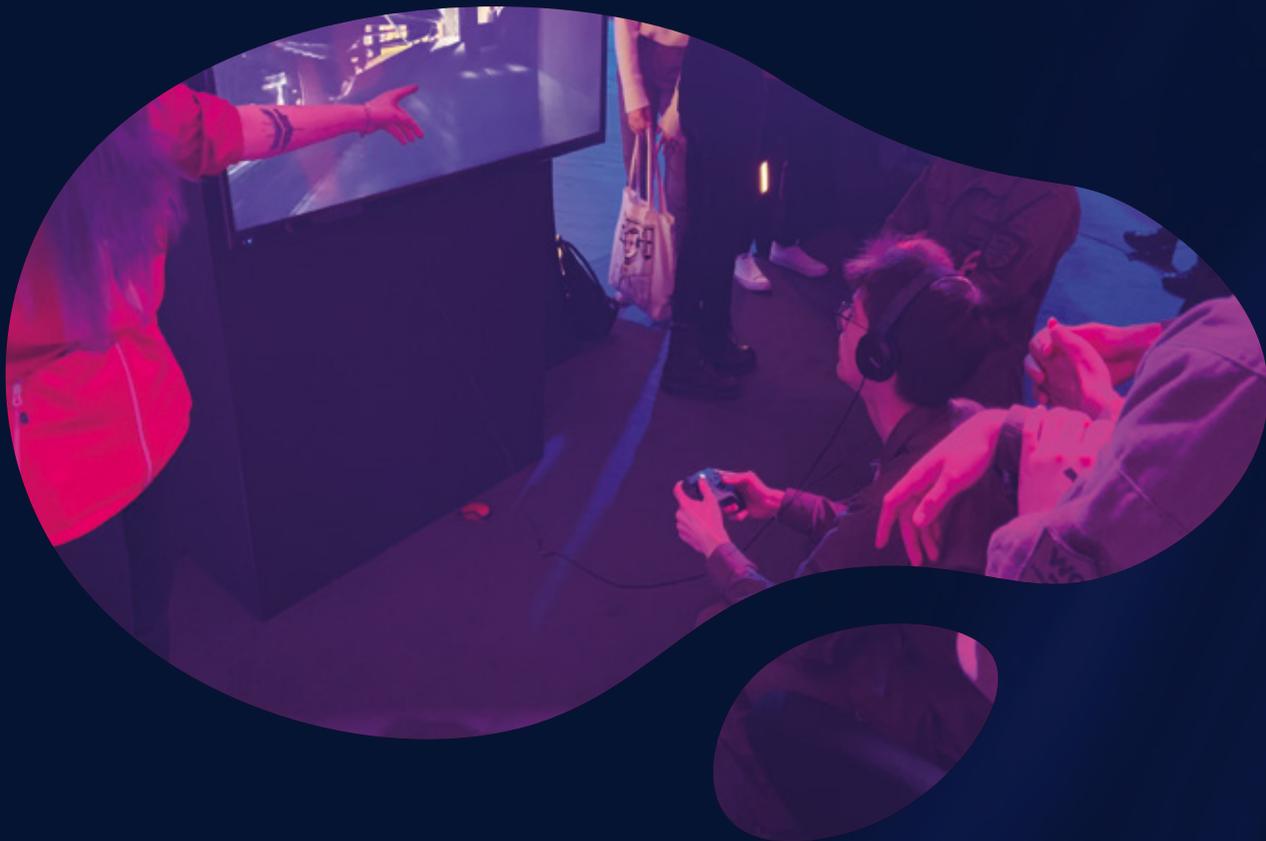
- daje możliwość wskazania na nieoczywiste błędy i niespójności;
- konfrontuje projektantów z użytkownikami na etapie, na którym można jeszcze wprowadzić zmiany i zweryfikować wymagania grupy celowej;
- buduje więź między pierwszymi użytkownikami, którzy w kolejnym etapie mogą stać się ambasadorem rozwiązania/produktu marki;
- pozwala zrozumieć kontekst, w którym użytkownicy korzystają z rozwiązania.

PIERWSZY ODRUCH

W pierwszym odruchu testerzy z Generacji Z kierowali swoją uwagę na stanowisko z możliwością gry w VR. To naturalne, że wybór przedstawiciele tego pokolenia padał na technologię, którą deklaratywnie znają i wiedzą, jak się nią posługiwać. Z kolei Millenialszy częściej w pierwszej reakcji wybierali stanowiska z padami i PC, co może wynikać z charakteryzującej to pokolenie nostalgii do przedmiotów kojarzących się im z dzieciństwem.

ZANURZENIE W GRĘ

Różnice w korzystaniu z gry były widoczne na dwóch poziomach – pokolenia oraz formy (PC oraz VR). Testerzy z Generacji Z trudniej oswajali się z rzeczywistością gry w VR. Mieli kłopot z zanurzeniem się w doświadczenie, ich ruchy często były sztywne i zachowawcze – jakby próbowali uniknąć popełnienia błędu. Z kolei Millenialszy zdecydowanie szybciej angażowali się w doświadczenie gry. Byli też bardziej otwarci na własne błędy i w grze pozwalali sobie na więcej. Ich ruchy były bardziej płynne, odważne. Częściej też kierowali pytania do osób z zespołu projektowego, które podczas wydarzenia były swego rodzaju przewodnikami po świecie gry i technologii. Różnice widoczne były też w postawie przy stanowiskach do gry PC. Tu Generacja Z sprawiała wrażenie bardziej udomowionej w przestrzeni gamingowej (rozsiedali się w fotelach, bardzo swobodnie korzystali z pada). Dla Millenialsów to otoczenie było zdecydowanie mniej naturalne. Potrzebowali więcej czasu, żeby się z nim oswoić.



Źródło: Dokumentacja etnograficzna z obserwacji uczestniczącej podczas prapremiery *Gry szyfrów*, Warszawa, 31 III 2022 r., archiwum infuture.institute.

DOŚWIADCZENIE FABUŁY

Samo doświadczanie gry można rozpatrywać na dwa sposoby – w aspekcie jego immersyjności i szerokiego kontekstu. Immersyjność oznacza głęboką próbę przeniesienia użytkownika ze świata rzeczywistego do wirtualnego – skoordynowanie własnych ruchów wykonywanych w świecie fizycznym z ruchami postaci w świecie wirtualnym. Części testerów zajęło to więcej czasu, przez co mniej koncentrowali się na samej fabule, a bardziej na próbie oswojenia się z postacią. Z kolei testerzy gry na PC mogli bardziej wnikliwie opowiedzieć o fabule, możliwości wcielenia się w postać oraz o korzyściach połączenia nauki, edukacji i rozrywki.



Pobierz *Grę szyfrów*

<https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/gra-szyfrow/>

Rzeczywistość wirtualna

(VR, ang. *virtual reality*) to wirtualne, trójwymiarowe środowisko starające się odwzorowywać elementy świata zarówno rzeczywistego, jak i fikcyjnego.

NIEOSWOJONA TECHNOLOGIA

W swoim założeniu technologia rzeczywistości wirtualnej ma zwiększać zaangażowanie w dane doświadczenie cyfrowe. Niesie to za sobą pewne ograniczenia. Gracz, chcąc skupić się w pełni na samym doświadczeniu, jest rozpraszany komentarzami i uwagami obserwatorów ze świata rzeczywistego. Technologia VR dla Generacji Z nie jest jeszcze na tyle oswojona, by mogli z niej korzystać tak swobodnie, jak ze smartfonów i z padów. Z drugiej strony, opinie rówieśników są dla tego pokolenia bardzo istotne. Należy więc pamiętać, że przestrzeń używania tego typu rozwiązań jest tak samo ważna jak fabuła i wykorzystywane narzędzia.

GRANIE SPOŁECZNOŚCIOWE

Testowanie gry podczas prapremiery pokazało, że choć gra na PC została zaprojektowana dla jednego gracza, wciąż możliwy do osiągnięcia jest model grania społecznościowego. Często zdarzały się bowiem sytuacje, kiedy wokół gracza gromadziło się kilka osób aktywnie komentujących fabułę czy wspólnie rozwiązujących zagadki. Z zewnątrz czasami bardziej to przypominało grupę oglądającą film interaktywny niż użytkownika grającego w grę i obserwatorów. To z kolei pokazuje potencjał wykorzystywania tego typu rozwiązań w trybie nie tylko indywidualnym, ale również grupowym.

Według badań wskazujących na atrakcyjne sposoby nauki granie w multimedialne gry historyczne jest atrakcyjne dla zaledwie 19% respondentów badania zaliczanych do Generacji Z i 12% respondentów badania zaliczanych do Millenialsów³⁰. Jednak cechy *Gry szyfrów* sprawiają, że wpisuje się ona także w inne sposoby nauki, umożliwia bowiem poznanie perspektywy świadka historii czy szczegółowo przedstawia kontekst i otoczenie. Dodatkowo *Gra szyfrów* jest też przykładem wdrożenia koncepcji EdTech, czyli rozwiązań, w ramach których projektowane są innowacyjne narzędzia edukacyjne powstałe na styku nowych technologii i metod pedagogicznych. Rynek EdTech i inteligentnych klas w Europie wzrośnie trzykrotnie – z ponad 20 milionów dolarów w 2019 roku do ponad 60 milionów dolarów do 2027 roku³¹.

30. Badanie internetowe (CAWI) przeprowadzone na zlecenie infuture.institute na grupie przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów, n=855, panel internetowy Ariadna, marzec 2022.

31. <https://www.reportlinker.com/p06004160/Europe-EdTech-and-Smart-Classroom-Market-Forecast-to-COVID-19-Impact-and-Regional-Analysis-by-Component-Deployment-Type-and-End-User.html>, dostęp: 28.04.2022.



WNIOSKI I REKOMENDACJE

Zebrany materiał badawczy i jego analiza stanowią podstawę do zdefiniowania rekomendacji, których wdrożenie może mieć pozytywny wpływ na rozwijanie innowacyjnych kierunków edukacji historycznej.

Tworzenie nowych modeli edukacyjnych czerpiących z koncepcji immersyjnej edukacji historycznej

Kultura nanosekundy, potrzeby młodych pokoleń oraz ich styl życia, a także dynamiczny rozwój technologii sprawiają, że konieczne jest budowanie nowych modeli edukacyjnych łączących świat rzeczywisty i cyfrowy oraz obszar edukacji z rozrywką. Istotne jest zatem inspirowanie się innowacjami z zakresu rozrywki (w tym gamingu i wydarzeń online), które mogą poszerzyć perspektywę osób zarówno uczących, jak i uczących się. Równie ważne jest systematyczne monitorowanie grup celowych, testowanie prototypów i elastyczność w projektowaniu i wdrażaniu nowych rozwiązań edukacyjnych.

Budowanie wielokanałowych sposobów dotarcia do osób uczących się

Jak pokazują badania, dla przedstawicieli młodych pokoleń różnica między światem cyfrowym i rzeczywistym się zaciera. Podobnie coraz mniej widoczny jest podział na edukację formalną i nieformalną. Koncepcje omnichannel (wielokanałowości) i omnipresence (wszechobecności) stają się kluczowymi strategiami również dla edukacji. Oznacza to także, że przestrzenią edukacyjną może być każde miejsce, które będzie stymulować osobę uczącą się do poznania historii (przestrzeń miejska, media społecznościowe, aplikacje, świat wirtualny). Ważne jest również zapewnianie wiedzy osobom uczącym się w różnych formatach – rozbudowanych, immersyjnych doświadczeń oraz skondensowanych i szybko dostępnych zestawów informacji.





Uwzględnienie nowej roli nauczycieli w edukacji historycznej

W świecie wiedzy scyfryzowanej, dostępnej w każdym miejscu i o każdej porze, rola nauczyciela zostaje zdefiniowana na nowo. Mimo że część przedstawicieli młodych pokoleń wskazuje na nauczyciela jako główne źródło wiedzy historycznej (patrz profil Zniechęceni obserwatorzy), to wciąż są to osoby, które na tle innych najmniej interesują się historią. Zatem osoba ucząca z kogoś posiadającego monopol na wiedzę powinna stać się w większym stopniu przewodnikiem, sorytellerem umiejącym zainteresować danym obszarem wiedzy oraz kimś, kto w przystępny sposób będzie w stanie pokazać kontekst przyczynowo-skutkowy oraz pomóc określić wpływ danych wydarzeń na sytuację dziś i w przyszłości. Osobą, która tłumaczy historię w sposób angażujący odbiorcę, z wielu różnych perspektyw, z wykorzystaniem nowych narzędzi i technologii do poszerzenia kontekstu historycznego, także o nowe fakty i wydarzenia. Historia mogłaby stanowić tło dla nauki innych przedmiotów (matematyki, biologii, języków obcych, sztuki itd.). Transformację tę i budowanie narracji historycznej poza salami szkolnymi powinny też wspierać w ramach współpracy organizacje rządowe i pozarządowe. Dzięki temu historia może stać się jedną z soczewek, przez którą uczniowie będą patrzeć na świat. Nie tylko z wykorzystaniem nowych technologii. To szczególnie istotne w miejscach, gdzie trudno o zróżnicowane formy nauki. Dlatego tak ważne jest zapewnienie młodym ludziom jak najwięcej bezpośredniego kontaktu z żywą historią (uczenie się historii współczesnej przez jej przeżywanie; obcowanie z ludźmi, którzy w tej historii uczestniczyli). Zadaniem osoby uczącej jest również rozwijanie kompetencji krytycznego myślenia oraz dbanie o autentyczność i rzetelność źródeł.

Dostosowanie oferty edukacyjnej do różnorodnych grup odbiorców

Jak pokazują zdiagnozowane w tym raporcie profile odbiorców oraz różne ścieżki edukacyjne, ważne jest dostosowanie oferty edukacyjnej do szerokich grup odbiorców. Należy zatem koncentrować się i wspierać nie tylko grupy zainteresowane historią, ale również te, które krytycznie odnoszą się do edukacji historycznej dziś lub mają inne potrzeby. Wszystkie grupy natomiast powinny dostrzegać głębszy sens uczenia się historii, rozumienia jej i wyciągania wniosków. Istotne jest dbanie o szeroką dostępność, począwszy od języka (zrozumiały, opisujący skomplikowane fakty w sposób przystępny, także z użyciem środków wizualnych), po wykorzystanie narzędzi i rozwiązań wpisujących się w codzienność młodych generacji. Należy jednak pamiętać o kwestii wykluczenia cyfrowego, której przeciwdziałają następujące czynniki: wzmacnianie kompetencji cyfrowych (osób uczących i uczących się) oraz poszerzanie dostępu do sprzętu i odpowiedniej infrastruktury. Ważna jest tutaj także dbałość o szeroką perspektywę, przejawiająca się w udzielaniu głosu osobom znajdującym się poza przekazem mainstreamowym.

METODOLOGIA

Raport stanowi podsumowanie procesu badawczego przeprowadzonego przez zespół infuture.institute na zlecenie Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej w okresie luty–kwiecień 2022 roku. Proces badawczy składał się z pięciu etapów.

Etap 1

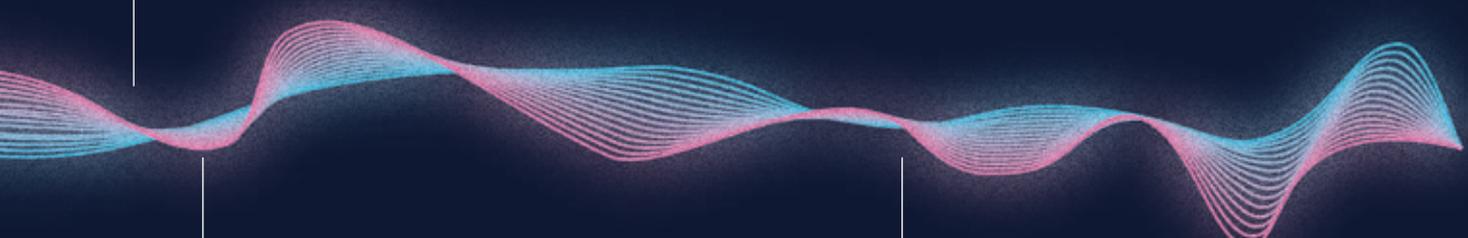
Analiza desk research

W ramach tej części zidentyfikowano sygnały zmian w obszarze edukacji historycznej. Poszukiwano dobrych praktyk edukacyjnych oraz innowacyjnych metod przekazywania wiedzy z obszaru historii współczesnej.

Etap 2

Badanie ilościowe metodą CAWI

Przeprowadzono badanie ankietowe, w którym udział wzięło 855 przedstawicieli Millenialsów (25–39 lat) oraz Generacji Z (15–24 lata). Miało ono na celu analizę roli historii w ich życiu, ocenę ich znajomości nowych technologii oraz innowacyjnych praktyk edukacyjnych, a także określenie metod, jakich używają do zdobywania wiedzy w zakresie historii współczesnej.



Etap 3

Warsztaty badawcze

Warsztaty badawcze zostały przeprowadzone z przedstawicielami Generacji Z i Millenialsów. Ich celem było zdefiniowanie najważniejszych potrzeb i trudności w procesie nauki historii. W warsztatach wzięło udział 20 osób, mieszkańców różnych miejscowości, uczących się w różnych placówkach edukacyjnych, o zróżnicowanym profilu zainteresowań.

Etap 4

Profilowanie

W ramach analizy badania ilościowego zdefiniowano trzy profile osób uczących się historii współczesnej. Powstały one w wyniku wyłonienia istotnych różnic w zakresie ich podejścia do technologii i historii. Zdefiniowane profile dzielą grupę badawczą ze względu na różne odpowiedzi na pytania dotyczące zainteresowania historią i technologiami. Były one kluczowe dla kontekstu tego raportu oraz istotnie różnicowały odpowiedzi wśród grup. W wyniku analizy zdefiniowano trzy profile: Entuzjastyczni geekowie (osoby interesujące się historią i technologiami), Zniechęceni obserwatorzy (osoby nieinteresujące się historią i technologiami) oraz Świadomi pragmatycy (osoby interesujące się historią lub technologiami).

Etap 5

Obserwacja uczestnicząca

To jedna z metod etnograficznych pozwalających na głębsze zrozumienie zachowań grupy w jej naturalnym środowisku. Obserwacja została przeprowadzona w ramach prapremiery *Gry szyfrów*, multiplatformowej gry zrealizowanej przez Biuro Nowych Technologii IPN na przełomie marca i kwietnia 2022 roku.

ENGLISH
VERSION

The report is the outcome of a research process that sought answers to questions about the needs and expectations of members of young generations (Generation Alpha, Generation Z and Millennials) in the context of contemporary history teaching and education in general. The report consists of four parts. The first identifies the most critical challenges of today, also in the context of education and the new generations. The second concerns the needs of the youngest among them. Three generations are described - Generation Alpha, Z and Millennials, and their determinants (characteristics of each generation). It indicates who the learners are and their needs in terms of history education. The third part describes the profiles of learners. It indicates answers to the questions about what values the selected groups present, what expectations they have of solutions and education and how to better respond to the needs of particular groups. The last one, fourth, presents educational pathways that meet the needs of groups from different profiles, which can become an inspiration for building innovative ways of learning contemporary history.

Research execution and development:

infuture.institute
Plac Porozumienia Gdańskiego 1
80-864 Gdańsk

<https://infuture.institute>

for:

**NEW TECHNOLOGY DIVISION
OF THE INSTITUTE OF NATIONAL REMEMBRANCE
Commission for the Prosecution of Crimes against the Polish Nation**



INSTITUTE
OF NATIONAL
REMEMBRANCE



NEW
TECHNOLOGY
DIVISION



<https://bnt.ipn.gov.pl/>

Project under the honorary patronage
of the Ministry of Education and Science



Ministry
of Education
and Science



Publication prepared as part of the 13th edition of the International MBA in Strategy, Programme and Project Management programme conducted at the Faculty of Management and Economics of the Gdansk University of Technology.

Linguistic editing / proofreading

Aleksandra Kiełczykowska

Graphic design

Jan Rosiek

Gdańsk, September 2022

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION

PAGE 61

ABOUT THE NEED FOR A NEW STRATEGIC DIRECTION FOR EDUCATION

PAGE 62

HISTORICAL AWARENESS FOR YOUNG GENERATIONS

PAGE 68

NEW NEEDS OF NEW GENERATIONS

PAGE 70

PROFILES OF HISTORY LEARNERS

PAGE 74

EDUCATIONAL PATHWAYS

PAGE 94

PROTOTYPING THE FUTURE – A CASE STUDY OF *CYPHERS GAME*

PAGE 104

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

PAGE 108

METHODOLOGY

PAGE 110



INTRODUCTION



Photo: The President of the Institute of National Remembrance, Karol Nawrocki, Ph.D., and the Director of the New Technology Division of the Institute of National Remembrance, Magdalena Hajduk during the world premiere of the Institute's gaming project „The Cyphers Game”, Warsaw, 31/03/2022, IPN Archive

To meet the challenges that face us in the era of technological revolution, the New Technologies Office, established by the Institute of National Remembrance on 13 September 2021, commissioned research to identify the needs and expectations of representatives of the younger generations in the field of education, including historical education. We are pleased to present a report prepared based on the research conducted over the period from February to April 2022.

The information collected in the document provides the basis for formulating extremely important conclusions. As the conclusion reads: “The nanosecond culture, the needs and lifestyle of young generations as well as the dynamic development of technology make it necessary to create new educational models combining the real and virtual worlds, education and entertainment. (...) The constant study of the target groups, testing prototypes as well as flexibility in designing and implementing new educational solutions are equally important”. A significant feature of the presented report is the fact that it shows not only the distinctiveness but also the internal diversity of young people, regardless of their age or formal allocation to a given generation. Hence the conclusion that the methods of working with young people should be diversified and different paths of historical education implementing the latest technological achievements should be created.

The first noticeable outcome of the activities of the New Technologies Office is the multi-platform "Cyphers game" presented in the report, the premiere of which was on 31 March and 1 April 2022. The Institute of National Remembrance is boldly entering the area of the interpenetration of modern education, being aware that, nowadays, systems are first implemented and only then their impact

on us, the recipients, is analysed. The New Technologies Office was created out of a passion for innovative solutions and the willingness to initiate a dialogue with the young generation. The purpose of the activities of the Office is the well-thought-out and conscious use of modern solutions. We want to make sure that the projects implemented by us will bring real, long-term benefits to new audiences.

Technology evolves very quickly while a human being remains the same deep inside. Even though, today, we are surrounded by screens and applications with constant access to the Internet, we have the same desires, fears and aspirations as our grandparents and their grandparents. The Institute of National Remembrance implements, and will continue to implement, its statutory mission, shaping national and civic consciousness, educating young people to become patriots and citizens who are aware of their past and care about preserving their cultural heritage. As part of this timeless mission, we would like to meet the present expectations of young people and support educators by showing that history is a great teacher of life, and the technologies developed by us can make it much easier to absorb its wisdom. We encourage you to read the report, as we are confident that its content will make it easier for educators to work with young people, and the use of new technologies in the process of education will encourage students to learn history.

PRESIDENT OF THE INSTITUTE OF THE NATIONAL REMEMBRANCE,
KAROL NAWROCKI, PH.D.

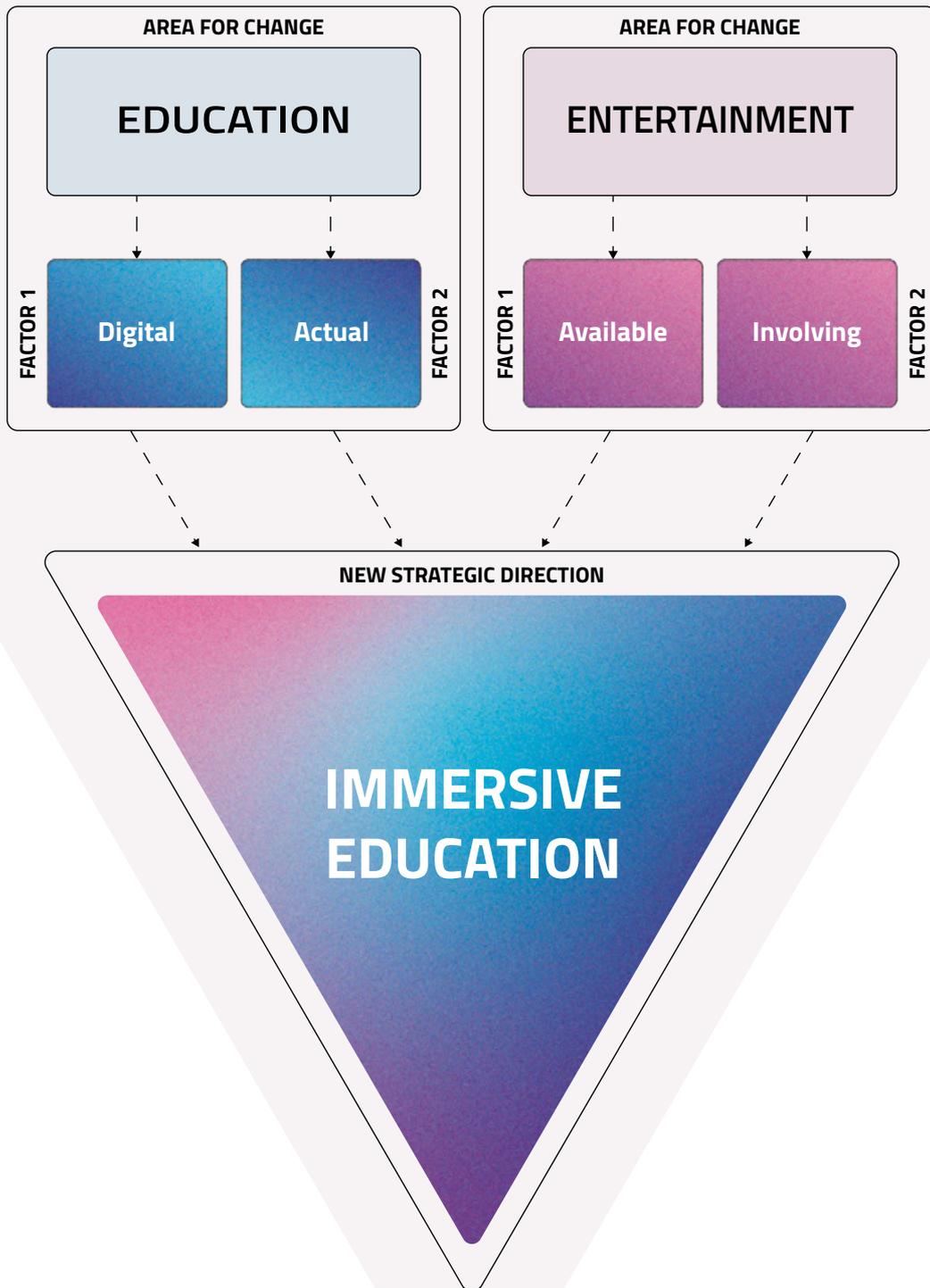
DIRECTOR OF THE NEW TECHNOLOGY DIVISION (IPN),
MAGDALENA HAJDUK

ABOUT THE NEED FOR A NEW STRATEGIC DIRECTION FOR EDUCATION

In a world of constant change and ongoing technological transformation, the challenges facing education are becoming multidimensional. The generation of digital natives expects fast access to information no matter the time or place. However, immersed in the online world, they still need multi-sensory experiences and to build genuine relationships. Therefore, to keep their attention, knowledge should be delivered in an engaging yet varied way. Not surprisingly, one of the most significant challenges of the education of the future is to maintain the motivation and passion for learning in the age of the nanosecond culture.¹

The nanosecond culture, namely a world in which everything is expected to be available immediately and instantly, affects the constant struggle for attention. It is primarily the result of technological (such as the development of the Internet, mobile devices, apps, and so forth) and social changes (changing expectations, especially of younger age groups).

Diagram 1
New strategic direction
for education



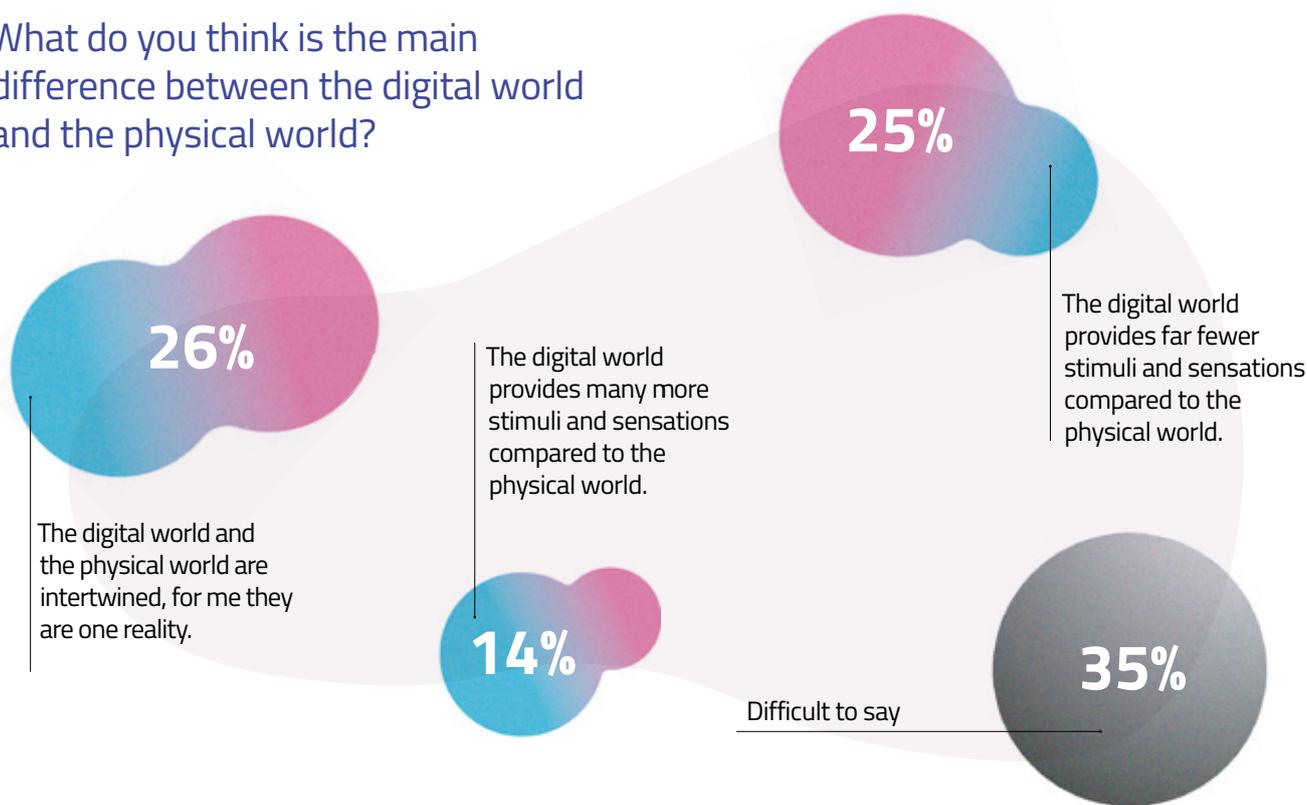
THE PHYGITAL CONCEPT

More than 25% of Generation Z members surveyed admit that the offline and online worlds merge to create a single reality.² The pandemic has accelerated the process of digitisation in education. **Digital solutions create new learning opportunities, becoming an effective way to differentiate and personalise knowledge acquisition.** However, young generations also have a strong need for analogue experiences, shared learning, discussion, and building genuine relationships, which when complemented by digital solutions become a hybrid called phygital. It is therefore vital to skillfully combine these two worlds in

education. Research shows that members of young generations search for information in a multi-channel approach.³ They focus on accessibility, trust and immersiveness. This approach is called the omnichannel strategy combining many channels with information diversity. Research shows that every person has a distinct learning style, working and thinking. Thus, **information has a chance to interest each individual, regardless of their preferences in acquiring knowledge or learning, by creating different educational options and using multiple solutions and tools (both digital and analogue).**

Diagram 2
Parallel worlds of Generation Z

What do you think is the main difference between the digital world and the physical world?



Phygital is a concept for creating solutions based on combining elements of the physical and digital worlds.

Source: Gen Z. How to understand tomorrow's generation today, infuture.institute May 2019. The CAWI online survey of 553 15-24-year olds. Mobile Institute on behalf of infuture.institute.

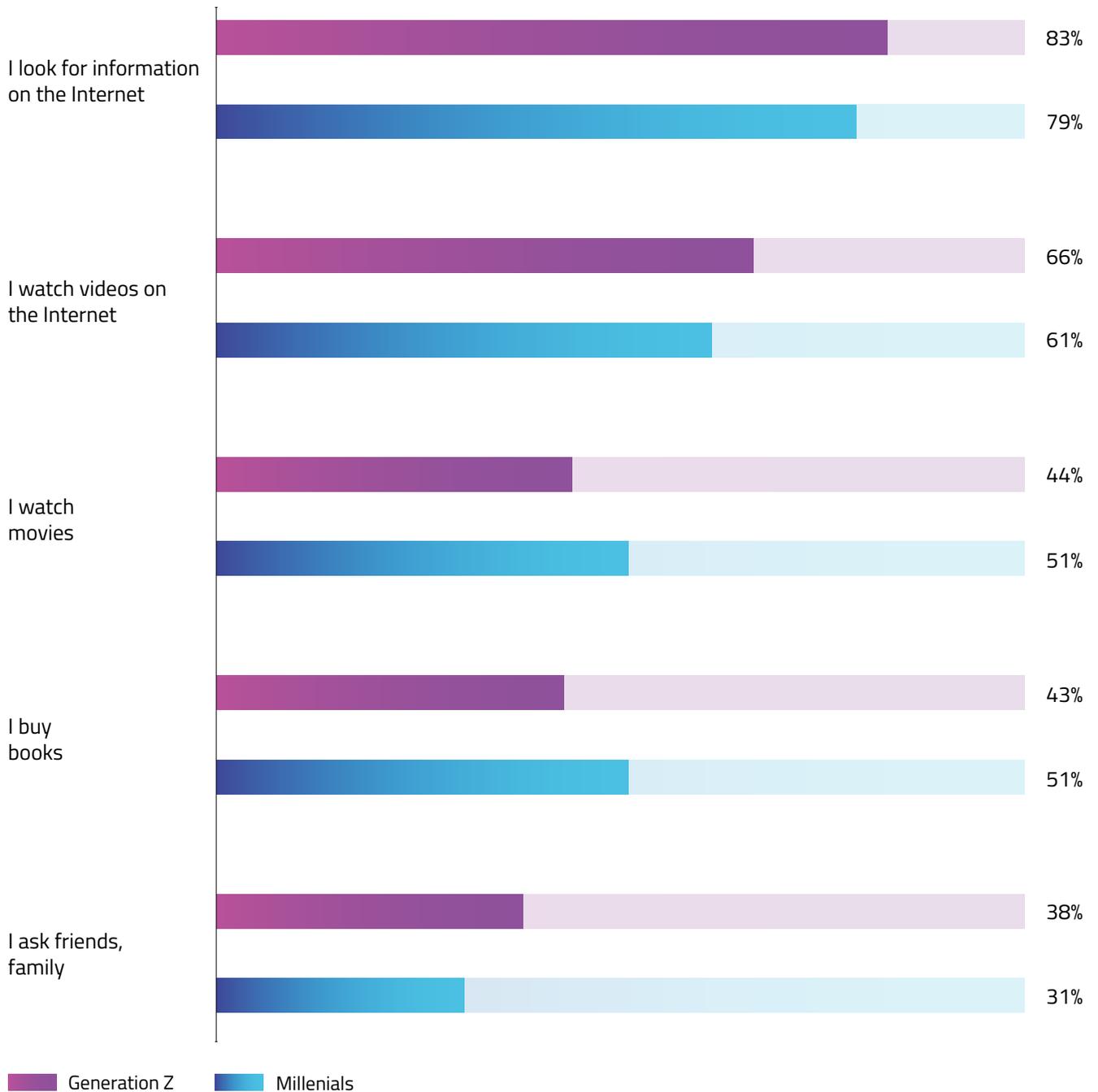
2. Gen Z. How to understand tomorrow's generation today, infuture.institute May 2019.

3. The Internet survey (CAWI) commissioned by infuture.institute on members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

Diagram 3

Ways of searching for information during learning (Top 5)

How do you look for information while learning?



Source: The online survey (CAWI) commissioned by infuture.institute on a sample of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question "How do you look for information when learning?". The results show the five most frequently given answers.

EDUTAINMENT

Young generations have a growing culture of self-directed learning, which involves taking control of what and when they want to learn. The boundaries between formal and non-formal education, which does not impose a rigid framework for acquiring knowledge, are becoming blurred.

Education, especially informal education, is increasingly often combined with fun, drawing on the best models of the entertainment industry, including the success of games and gaming platforms, shorter video forms, animations, podcasts, infographics, comics or memes. They are becoming tools which quickly and effectively convey even complex ideas and concepts and engagingly describe events, moving in the direction of edutainment (a synthesis of elements of entertainment and education).

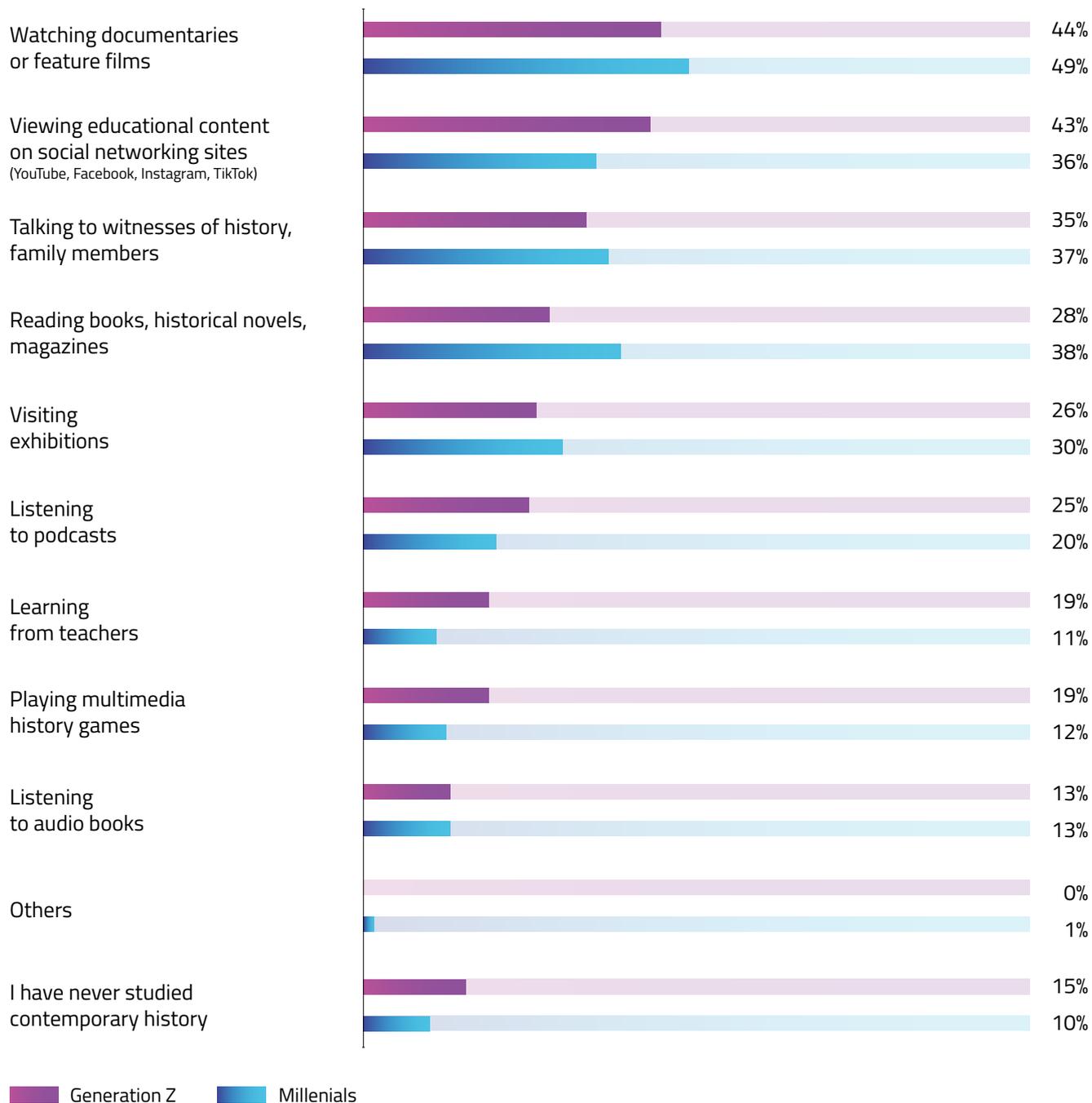
Learning and acquiring knowledge are adapted to the reality surrounding young generations and are attractive, engaging, immersive and motivating for them.



Diagram 4

Attractive ways to learn modern history

Which of the ways of learning modern history do you find attractive?



Source: The online survey (CAWI) commissioned by infuture.institute of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question 'Which of the ways of learning contemporary history are attractive to you?.'

HISTORICAL AWARENESS FOR YOUNG GENERATIONS – additional research findings

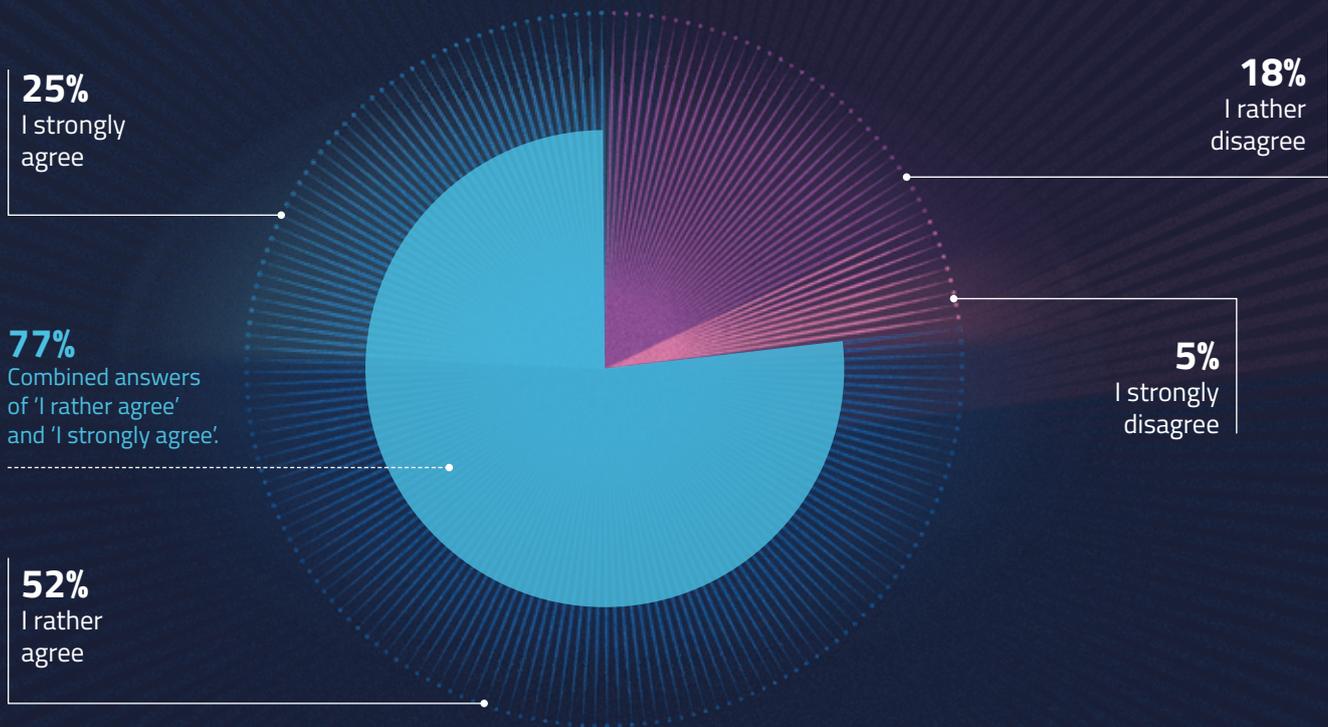
Studying history is vital in shaping national identity, building awareness of origin, and cultural heritage knowledge. However, the qualitative research conducted for this report shows that national identity is not a very important issue for the surveyed members of young generations. Participants of the research workshop described it as of little or medium importance.⁴

That is mainly because, in the age of cultural globalisation, they feel to a large extent like citizens of the world – family, blood ties, and origin are essential to them. However, they do not connect this with their national identity. On the other hand, most respondents of the quantitative survey agree with the statement that learning history is crucial to understanding one's roots.

Diagram 5

Learning history to understand one's roots

To what extent do you agree with the following statement?
'I want to learn history to understand my roots.'



Source: The online survey (CAWI) commissioned by infuture.institute among members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the question, "To what extent do you agree with the following statement? "I want to learn history to understand my own roots"" on a scale from 1 'I strongly disagree' to 4 'I strongly agree'.

4. Research workshop conducted by infuture.institute with members of Millennials and Generation Z, n=20, March 2022.

*'When I think of myself as part of a group, I rarely refer to the concept of a nation or the symbolism of patriotism or territory. For me, it is vital that I am Polish, but when I think about my identity, my identity as a Polish woman is not a priority for me.'*⁵

*'I think that national identity is quite important. It is essential to know one's history, what happened before, and the blood ties that unite people. Nevertheless, as far as the territory is concerned, it is not so crucial for me to live where I was born and raised. Because one can live and feel Polish somewhere else.'*⁵

Interest in contemporary history, and the sense of national identity, is influenced by crises. Every third respondent indicated that the war in Ukraine aroused interest in history and the context of events. One must remember one's national identity, who one is, and one's culture. However, in everyday life, one forgets about it; it does not seem important until there is a state of emergency.

*'We live in a globalised world, and borders are becoming increasingly blurred. All of us have a social life on the Internet, where we very rarely see concrete differences between people.'*⁵



5. Quotes from the research workshop with members of the Millennials and Generation Z, conducted by infuture.institute, March 2022.

NEW NEEDS OF NEW GENERATIONS

Every day we live among members of seven generations – Generation Alpha, Generation Z, Millennials, Generation X, Baby Boomers, Silver Generation and Greatest Generation. Each of these is defined by a selected set of characteristics and determinants. The research process focused on defining educational needs in the history of Generation Alpha, Generation Z and Millennials.

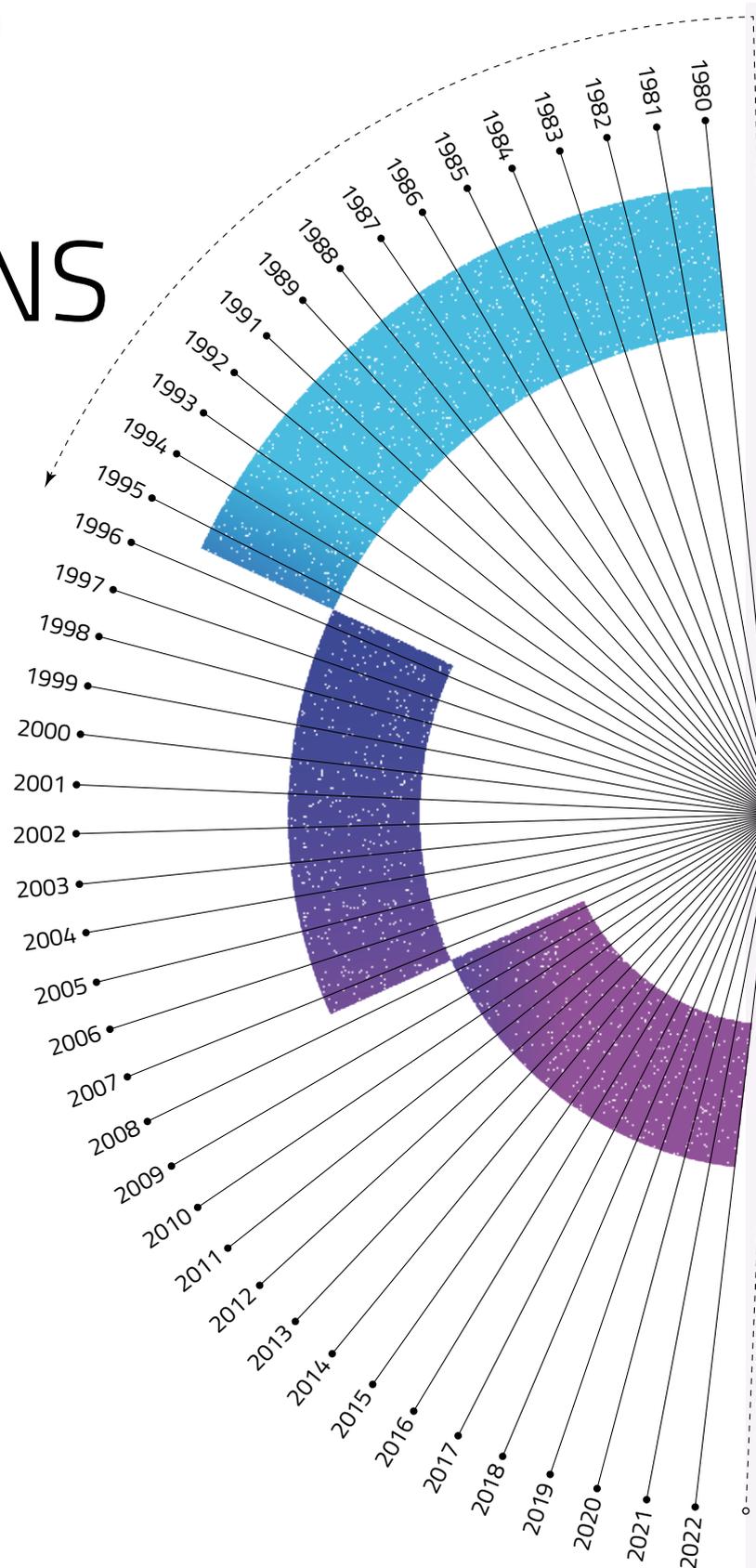
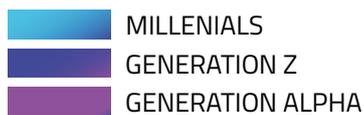


Diagram 6
Cross-section of young generations



Source: Young Generations Circle, infuture.institute, April 2022.



Millennials (born between 1980 and 1995) –the oldest members of this generation grew up without constant access to the Internet. They spent their childhood among peers in the physical world. Technology development meant that they quickly learned to adapt to the new realities. They are often referred to as ‘dual-vectors’. They try to combine their passions and professional development with the needs of their loved ones. They are the most technologically advanced group and are open to testing new solutions in terms of technology. They are also the generation of subscriptions and on-demand services.

Generation Z (born between 1996 and 2007) is the first generation of digital natives who have never experienced life without the Internet. This experience determines how they function daily; how they learn and work. Nevertheless, their relationships in the physical world and the values they live by are significant to them. According to the research, as many as 67% of Generation Z members declared that they would stop buying a product or service from a company that did not act following their values.⁶



Generation Alpha (born between 2008 and 2022). They are often referred to as the artificial intelligence generation. While Generation Z is the first generation born into the digital world, Generation Alpha is the one that will live in a world of advanced artificial intelligence and other disruptive technologies. It will also redefine the way they use them. Alphas, even more than Generation Z, will treat technology as an integral part of their lives, not just a tool.



6. Survey of Young People and Social Change, DoSomething Strategic, 2018, <https://engageforgood.com/2018-survey-of-young-people-and-social-change/>, dostep: 28.04.2022.

DETERMINANTS OF NEW GENERATIONS

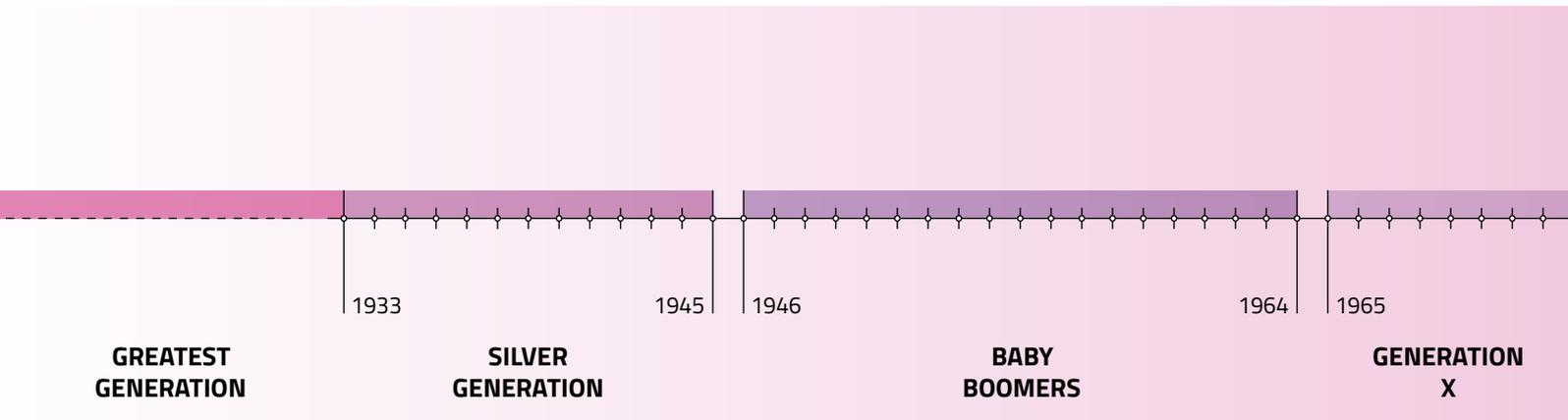
Although it is customary to talk about the young generation as representing completely new values and needs, **we must remember that we are equipped with a standard set of important things to us as human beings.** The contexts and ways of realising these values change. That is why it is crucial to understand the determinants of the groups in question. In the case of young generations, this includes the awareness that they are the generation of crises (environmental, world-view, economic, health, or relationship crisis). Members of these groups are distinguished by the need for proactivity and the constant questioning of reality. At the same time, they want to build relationships with a mentor or an authority figure. They are also groups for whom multi-sensory, in-depth experience is significant. Generations are also determined by critical moments in history that build their experience and influence how they realise themselves in the future. For Generation Alpha, such a moment was the announcement of the COVID-19 pandemic.

GENERATION GAPS

The above-mentioned determinants of young generations influence the formation of the so-called generational experiences, which may widen generation gaps. They indicate significant differences between groups in aspirations, goals and in most of their essential needs. Moreover, while these occur naturally between all generations, the most apparent boundary is the dividing line between younger and older generations. The difference between Generation Alpha, Generation Z and the Millennials and older generations is starting to become visible both in public life (at work or school) and in private life, and negatively impacts the quality of intergenerational relations. It affects various areas of life: the use of technology, the economic situation or the functioning of the labour market.

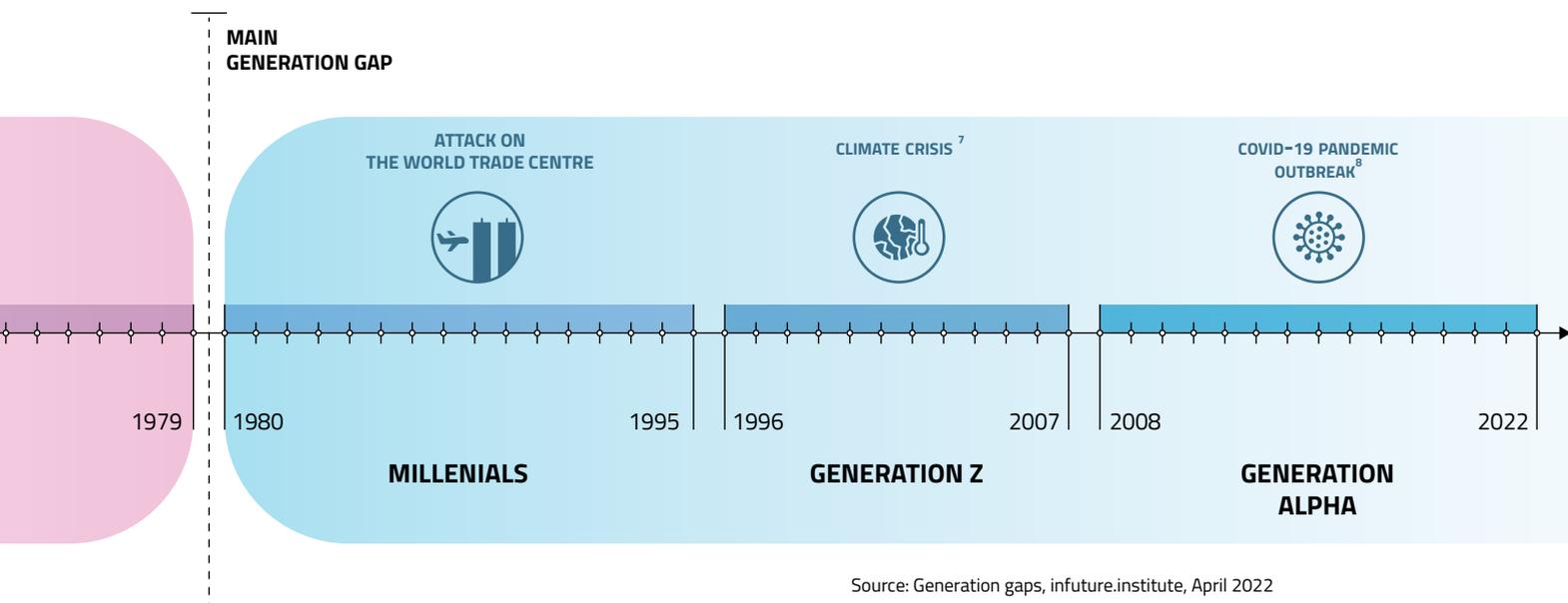
The nanosecond culture is a factor that largely contributes to the widening generation gap between young and older generations. This phenomenon describes the expectation of immediate effect and availability.

Diagram 7
Generation gaps



It results mainly from technological changes (e.g., development of the Internet and mobile devices, algorithmisation of life) and social changes (changing expectations, especially of younger age groups). Other important factors contributing to a widening generation gap are the phenomena of ageism and so-called change fatigue. According to Robert Butler's definition, ageism describes behaviour that discriminates against an older person because of their age. Today, however, ageism is increasingly being discussed in the context of creating harmful stereotypes based on age in general. Therefore, the victims of ageism may be members of both older and younger generations. Change fatigue is a phenomenon defined as a feeling of apathy caused by dynamic changes. It can be caused by fatigue and exhaustion associated with ongoing crises (e.g., the COVID-19 pandemic, war) and a sense of constant uncertainty. On the other hand, a similar state may be induced by changes related to technological development.

Bridging the generation gap is one of the actions that can support building a new model of education. The model is based on openness and engagement. It assumes that the learner and the learner are active parties in exchanging knowledge. Finally, in the model, technology does not exclude but is a bridge that makes it possible to experience knowledge in an intuitive, accessible and comprehensible way.



Source: Generation gaps, infuture.institute, April 2022

7. Publication of the 5th IPCC report summarising the results of research conducted by scientists from all over the world in climate change, climate change adaptation, and climate change mitigation. The report launched an international discussion on urgent responses to climate challenges.

8. The World Health Organisation declared COVID-19 a pandemic.

PROFILES OF HISTORY LEARNERS

However, the approach to history, especially contemporary history, and the choice of forms of learning are determined not only by generational differences. The quantitative research analysis for this report enabled identifying learner profiles based on differences in approach to history and interest in new technologies among members of younger generations. These can help not only to gain a deeper understanding of the needs and motivations for learning the history of the members of a given group but also to draw attention to how they would like to learn history in the future.

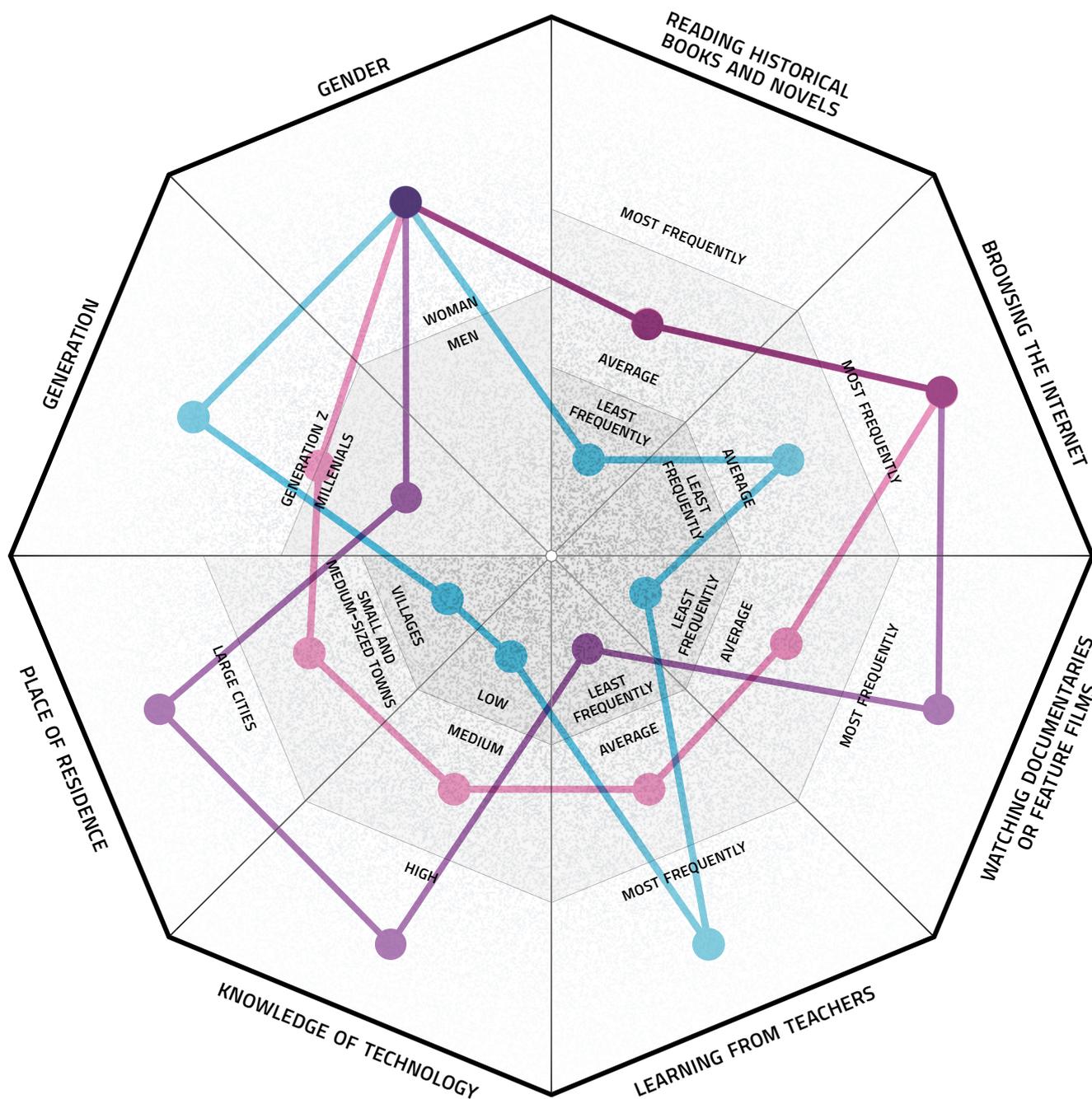
Three profiles were defined within the analysis: **Enthusiastic Geeks** (people interested in history and technology), **Discouraged Observers** (people not interested in history and technology) and **Conscious Pragmatists** (people interested in history or technology). These profiles, combined with the educational pathways (described in detail in the next chapter), can help build attractive educational offerings and engaging forms of education for people with different levels of interest in history and interest in different forms of learning.

Profiles of contemporary history learners

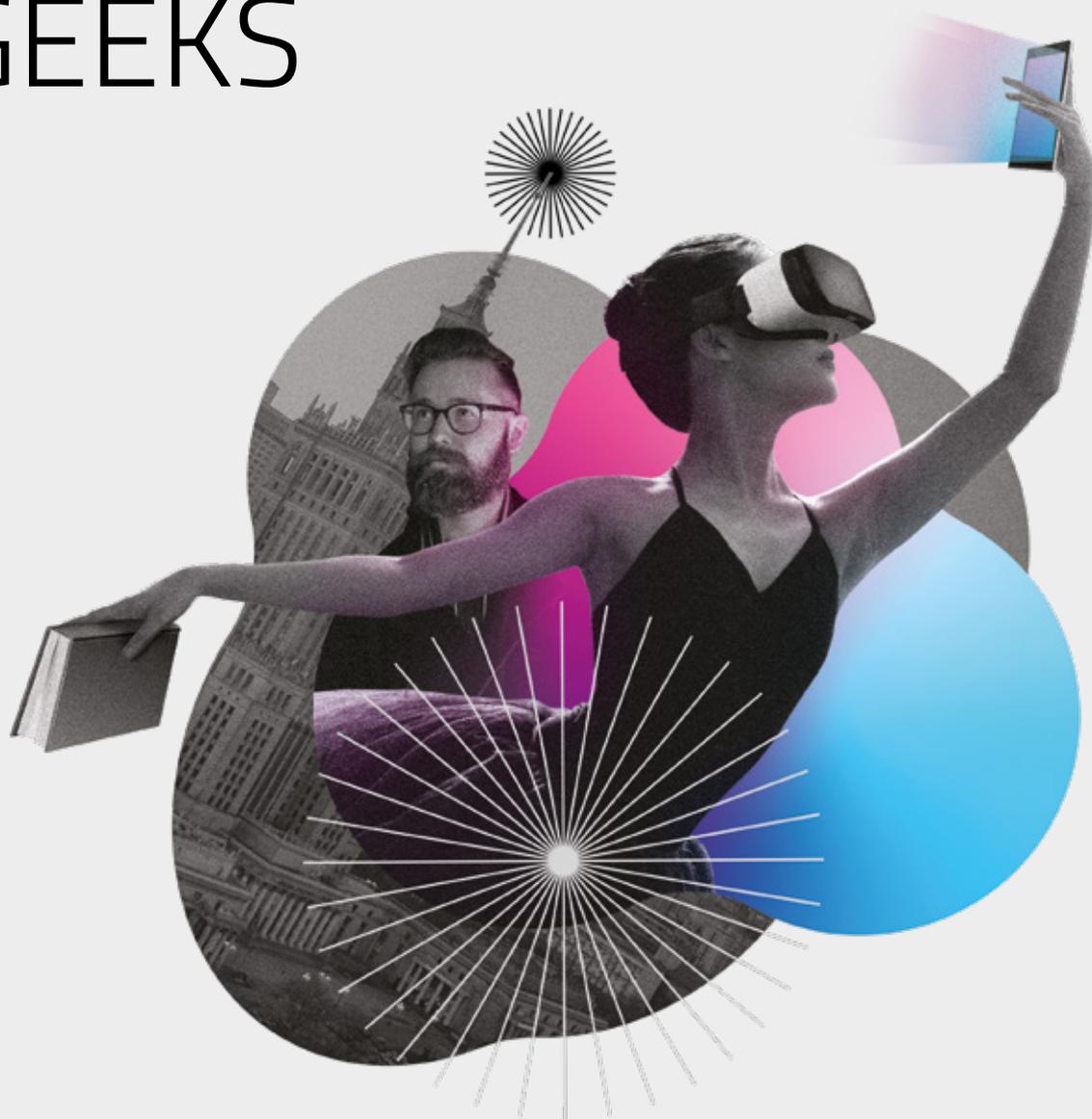
-  **PROFILE 1
ENTHUSIASTIC GEEKS**
people interested in history and technology
-  **PROFILE 2
CONSCIOUS PRAGMATISTS**
people interested in history or technology
-  **PROFILE 3
DISCOURAGED OBSERVERS**
people with no interest in history and no interest in technology

Source: Profiles of contemporary history learners, infuture.institute, April 2022.

Diagram 8
Network mapping, profiles of history learners



ENTHUSIASTIC GEEKS



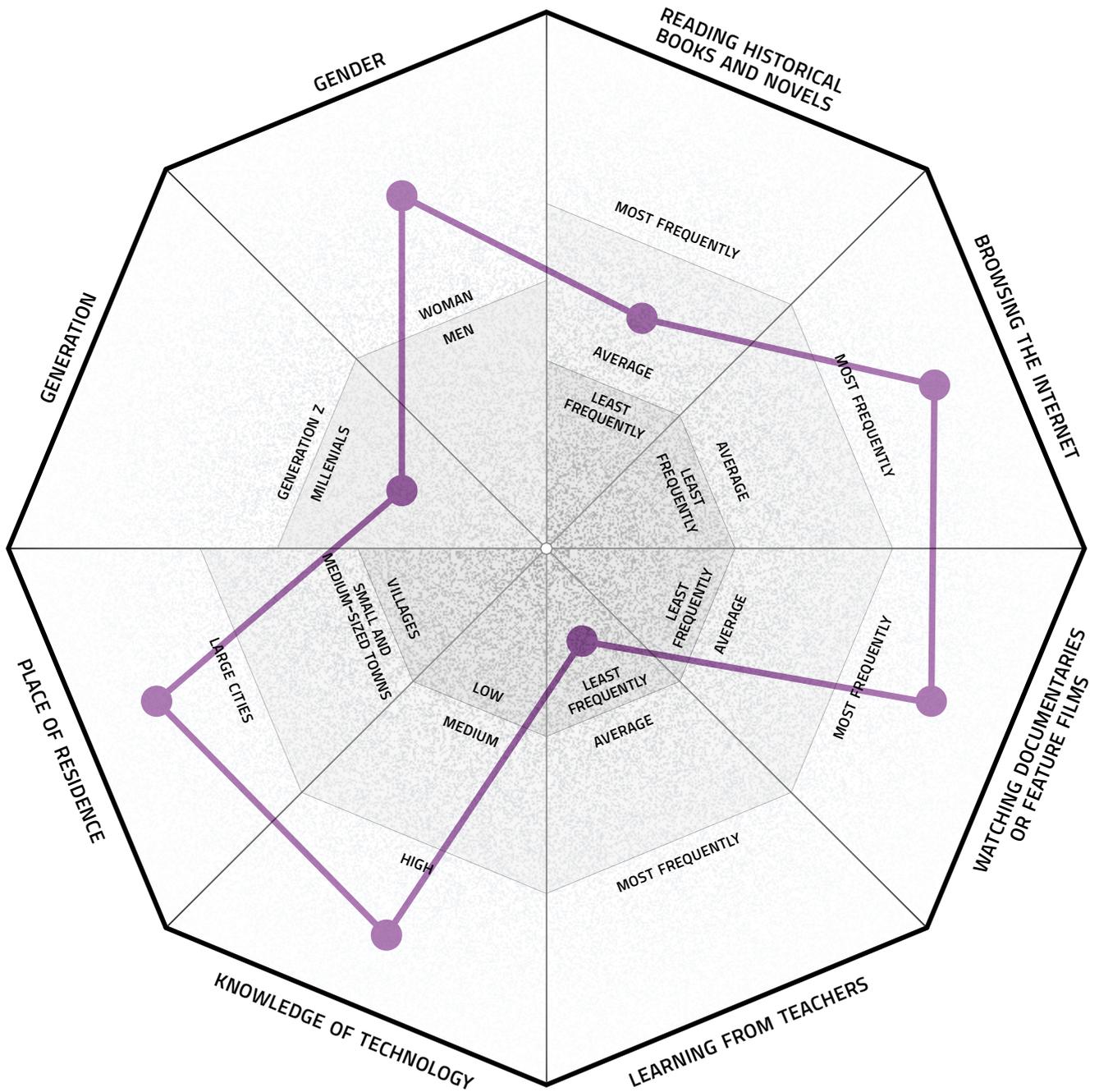
Their enthusiasm for new technologies translates into an openness to test new solutions. They believe that learning history is important, but they expect to learn it out of the box. Enthusiastic Geeks comprise 13.5% of the research sample.⁹

When asked about five new technologies, they knew more than half of them on average; they received the highest score among the groups.

Enthusiastic Geeks may be very interested in solutions that respond to their need for the immersive experience of history and the use of new technologies for this purpose. For this group, the proposed solutions are not only an element of entertainment but also a source of reliable knowledge and an opportunity to deepen interesting historical themes. Therefore, this is the group which will be most interested in the **Story Time Machine trail** (more on page 96).

9. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

Diagram 9
Network mapping: Enthusiastic Geeks



HOW OLD ARE THEY?

More than half (59%) of Enthusiastic Geeks are Millennials. Therefore, it is the oldest group of all.

Diagram 10



WHAT GENDER ARE THEY?

The majority of this profile are women (53%). However, this group still has the highest number of men compared to the other two profiles.

Diagram 11



WHERE DO THEY LIVE?

They most often live in large cities (37%). Every fourth one of them lives in the countryside and the rest in small and medium-sized towns.

Diagram 12



HOW IMPORTANT IS HISTORY IN THEIR LIVES?

They consider learning history significant (90% of indications), enabling them to understand current political, economic and social events (94% of indications). Others' stories inspire them (89% of responses). They are more interested than the other two profiles in the history of their country and their family (84%).

Diagram 13

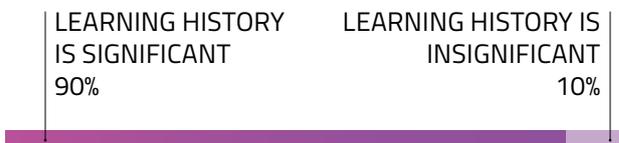
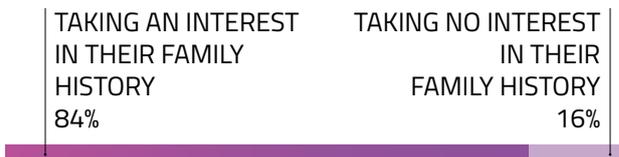


Diagram 14



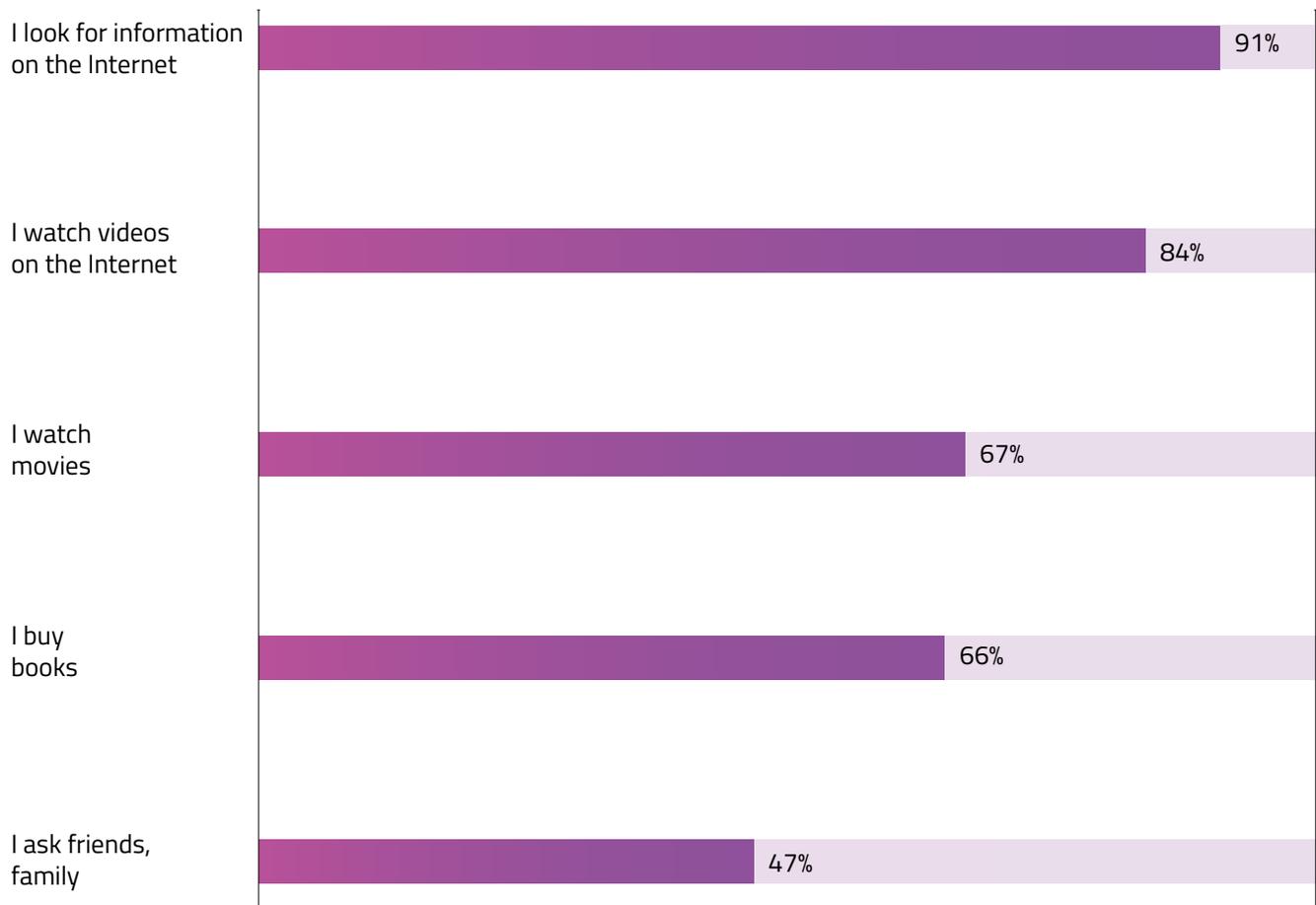
Source: (Figure 11–15): The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=115, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the following questions: 'How old are you?', 'What gender are you?', 'What is the size of the town you live in?', 'Do you think learning contemporary history is important?', 'Are you interested in your family history?', 'How much do you agree with the following statement? "People's life stories are a real inspiration to me".' 'How much do you agree with the following statement? "Learning history helps me better understand current social, economic, and political events".'

HOW DO THEY LOOK FOR INFORMATION WHILE LEARNING?

The majority of all people in the profiles (91%) look for information on the Internet while learning. They buy books (66%) and guides (43%) more often than other groups.

Diagram 15

Ways of searching for information while learning (Top 5)



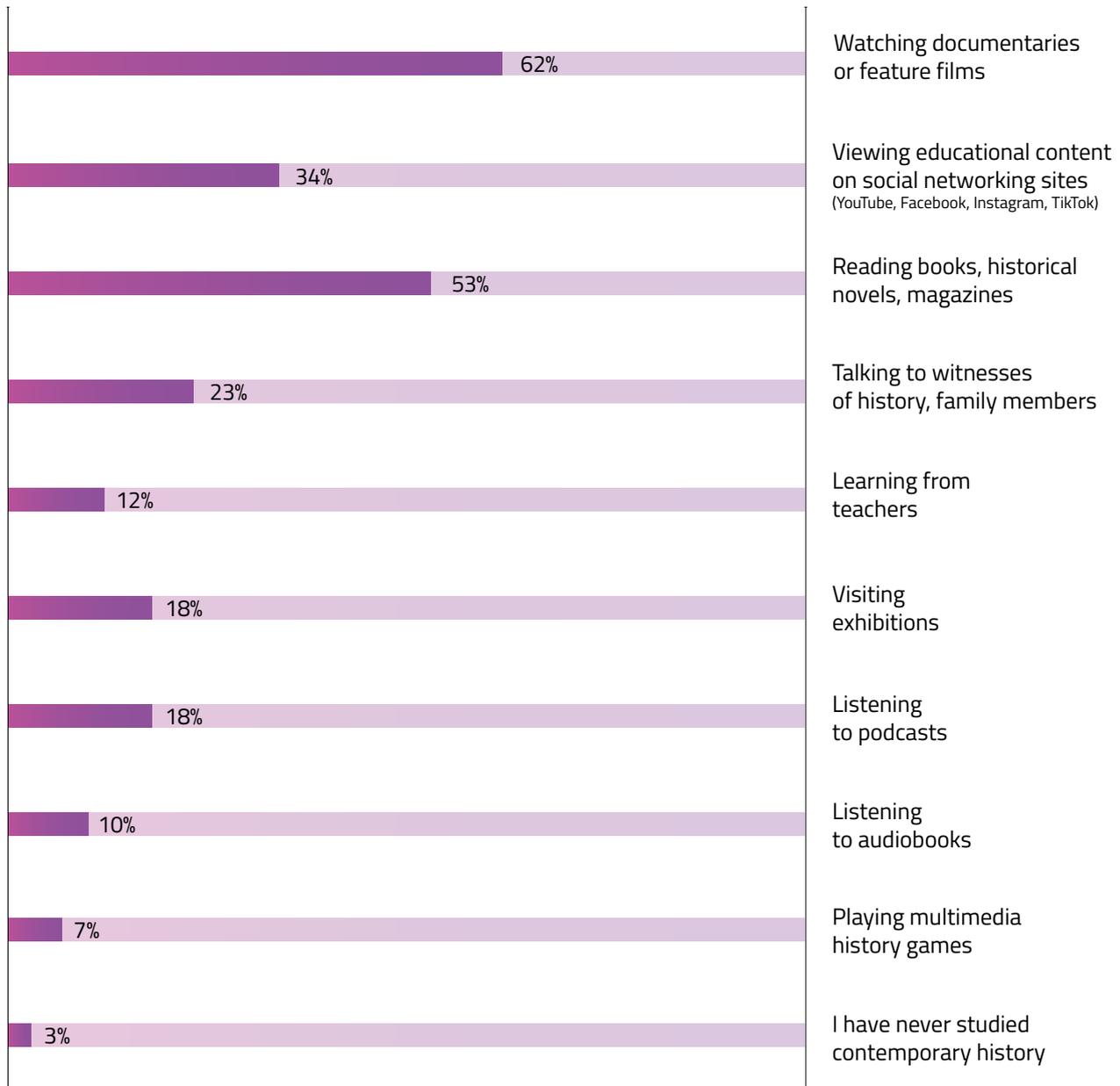
Source: The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=115, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question, 'How do you look for information while learning?' The results show the five answers given most frequently.

HOW DO THEY LEARN HISTORY TODAY?

Their learning history is multi-channelled. They follow an immersive education approach: when learning history, they use multiple analogue and digital sources. They frequently turn to documentaries (62%) and books (53%). Social networking sites are their third choice (34%).

Compared to Discouraged Observers, they are more likely to find browsing social media content, watching exhibitions, listening to podcasts or playing games to be attractive ways to learn history.

Diagram 16



Source: The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=115, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question, 'How do you usually learn contemporary history? Tick up to 3 ways.'

HOW WOULD THEY LIKE TO LEARN HISTORY IN THE FUTURE?

They are the most open of all to non-standard educational solutions. Compared to the other profiles, they are most willing to test solutions based on gamification, analogue, multi-sensory experience and immersive engagement through technology. Of these four, a VR solution is the most interesting to them. 89% indicate that this way of learning is exciting, and 83% declare that they would like to learn history in this way.¹⁰

*'It is worth knowing the history of Poland and the world. We should learn facts which took place even several hundred years before. It is for our development and the memory of people who died, e.g., during uprisings or wars. There is no better life lesson than a valuable history lesson.'*¹²

Gamification implies the use of engagement-building mechanisms, known from games, in other areas of life (e.g., education or work).

*'Nowadays, learning history is more accessible because of access to the Internet. We must verify the sources of this knowledge, but it is more straightforward, as it can come to us quickly compared to the 1990s when there was no Internet, and we could rely on books, teachers and other people.'*¹²

WHAT IS THEIR ATTITUDE TO IPN?

67% of them know what the abbreviation IPN stands for. When asked about their associations with IPN, they are more likely than other groups to give positive associations.¹¹

10. The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=115, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the questions, 'Do you find it interesting to learn contemporary history in this way?' and 'Would you like to learn history in this way?'

11. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=115, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the question, 'Do you know what the abbreviation IPN stands for?' and the open question, 'What do you associate IPN with?'

12. A quote in answer to a question on the open-ended online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.



CONSCIOUS PRAGMATISTS



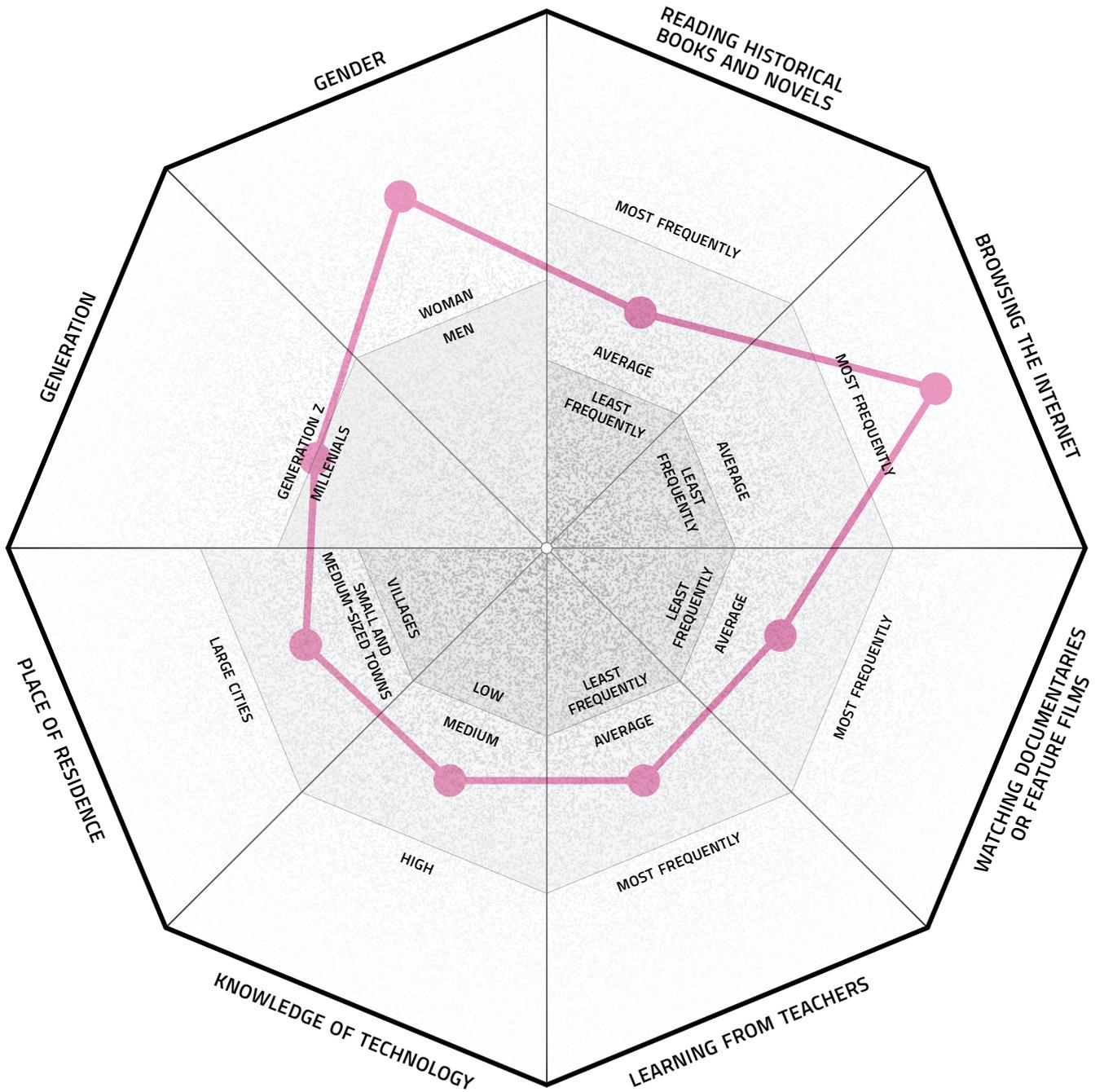
Conscious Pragmatists are people for whom history is important because it helps them understand the world around them. They are positive about non-standard learning methods, but are not up to date with all technologies. They value easy access to information and a pragmatic approach to learning. 35% of all respondents are Conscious Pragmatists.¹³

They are on average slightly less than half familiar with technology.

Conscious Pragmatists are the group who will be most interested in the **Sensory Key** track (more on page 98). This is a pathway in which the senses become an important tool for learning history and understanding current events, which is particularly important for this group. Multi-sensory experiences may be the key to engaging this group more in education through the link between tastes, smells, experiences and memory and emotions.

13. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

Diagram 17
 Network Mapping: Conscious Pragmatists



HOW OLD ARE THEY?

Half (51%) of this group are Millennials aged 25–39, and half are Generation Z members.

Diagram 18



WHAT GENDER ARE THEY?

Two-thirds (66%) of Conscious Pragmatists are women.

Diagram 19



WHERE DO THEY LIVE?

Conscious Pragmatics are mainly inhabitants of large cities (32%) and rural areas (31%).

Diagram 20



HOW IMPORTANT IS HISTORY IN THEIR LIVES?

Learning history is important to them (87%). They see history as a tool to understand current events (88%). Most are interested in their family history (78%). However, a third (32%) agree with the statement that learning history is boring.

Diagram 21



Diagram 22



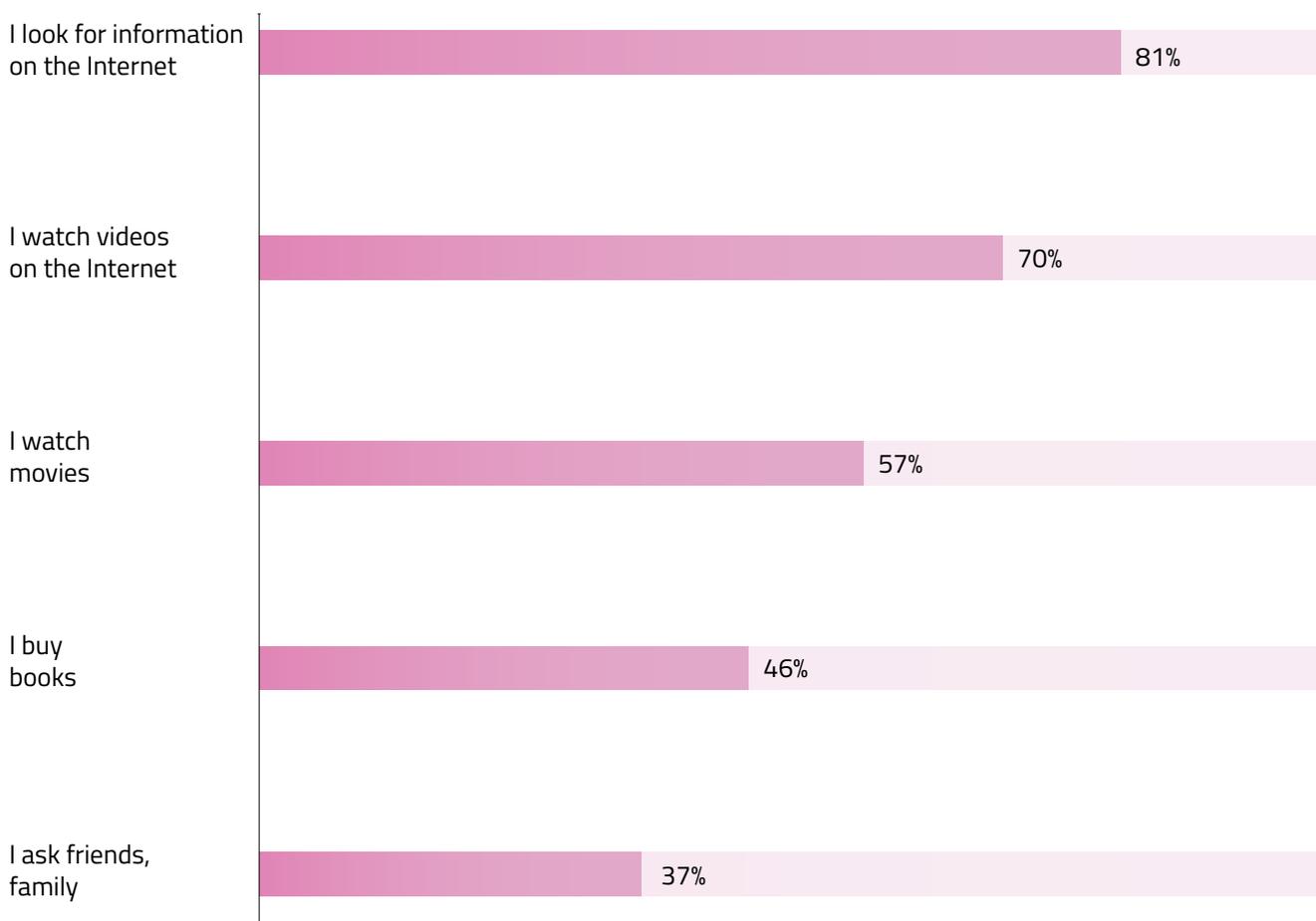
Source: The online survey (CAWI), commissioned by ifuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=300, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the following questions: 'How old are you?', 'What gender are you?', 'What is the size of the town you live in?', 'Do you think learning contemporary history is important?', 'Are you interested in your family history?', 'How much do you agree with the following statement? "Learning history is boring"', 'How much do you agree with the following statement? "Learning history helps me better understand current social, economic and political events?"

HOW DO THEY LOOK FOR INFORMATION WHILE LEARNING?

They look for information mainly on the Internet (81%) and watch videos (70%) and films (57%).

Diagram 23

Ways of searching for information while learning (Top 5)



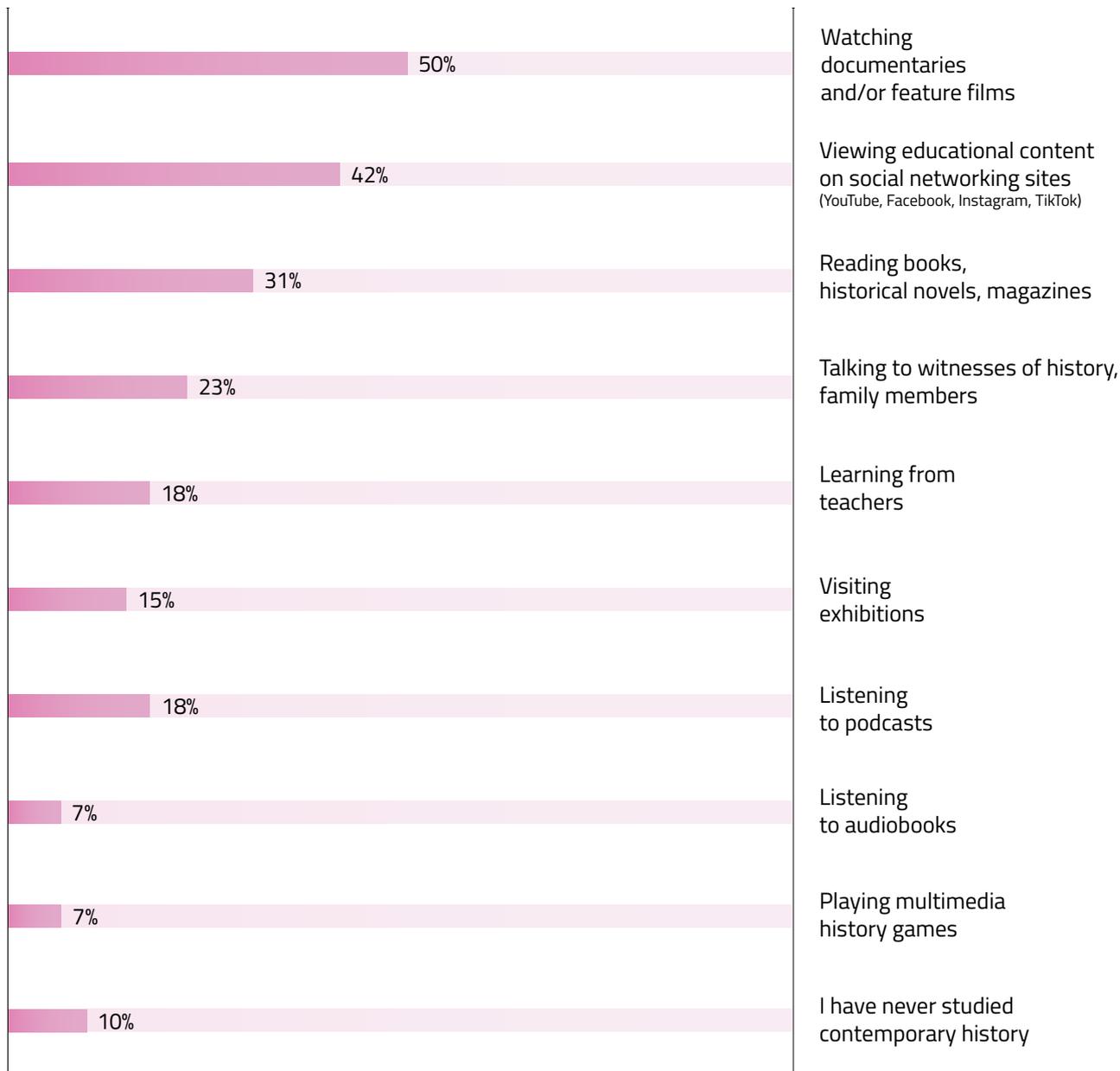
Source: The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=300, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question, 'How do you look for information while learning?' The results show the five answers given most frequently.

HOW DO THEY LEARN HISTORY TODAY?

Half (50%) learn history by watching documentaries or feature films. One third (31%) of Conscious Pragmatists read books. Compared to other groups, they are more

likely to view educational content on social media (42%). They declare the need for easy access to information and for it to be presented in an understandable way.

Diagram 24



Source: The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=300, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question, 'How do you usually learn contemporary history? Tick up to 3 ways.'

HOW WOULD THEY LIKE TO LEARN HISTORY IN THE FUTURE?

They are open to both analogue and digital solutions. They find it most attractive to watch videos (49%), view educational content on social networks (44%) and talk to witnesses of history (36%). An exciting way for them to learn history would be to introduce VR experiences; 77% of Conscious Pragmatists would like to learn history in this way. Similarly, they evaluate narrative video games as attractive to 80% of the members of the group, and 76% would like to teach history in this way.¹⁴

*'Remembering our history is fundamental for building awareness. Learning historical facts allows us to draw conclusions, learn from our mistakes and better understand the reality around us.'*¹⁵

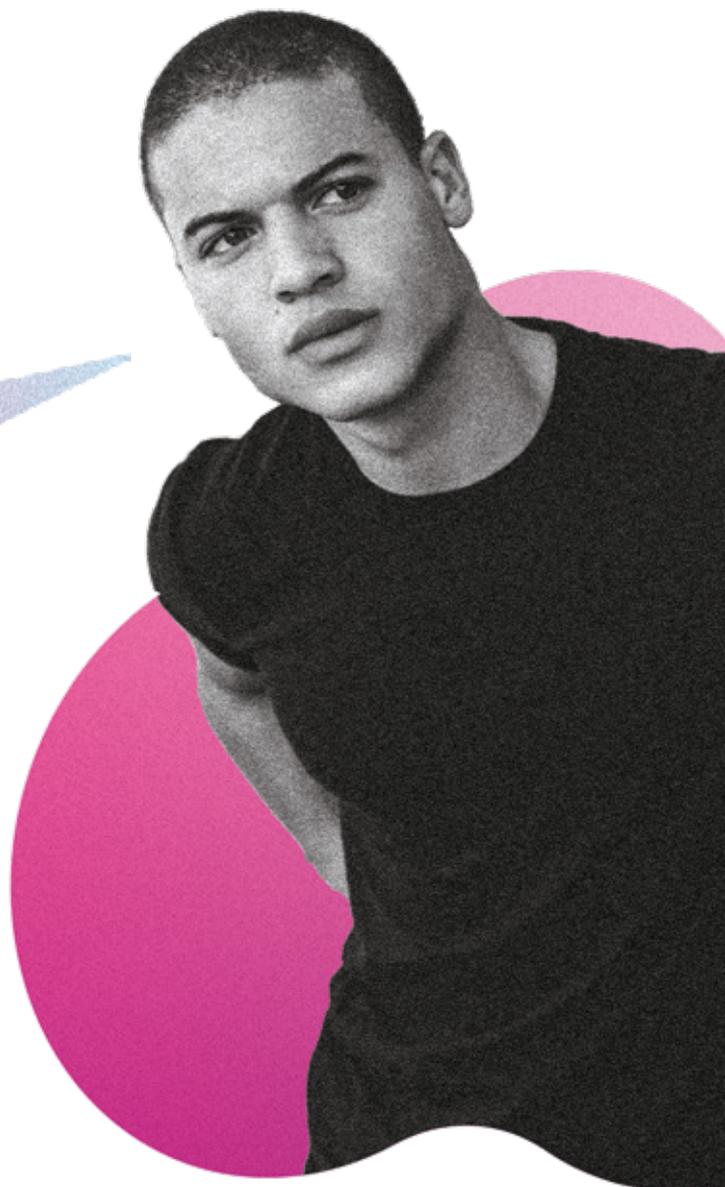
WHAT IS THEIR ATTITUDE TO IPN?

Half (53%) of Conscious Pragmatics know what the abbreviation IPN stands for. 48% have positive and 47% have neutral associations with IPN.¹⁶

14. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=300, Ariadna online panel, March 2022. It is based on the multiple choice question, 'Which of the ways of learning contemporary history are attractive to you?' and closed questions, 'Do you find it interesting to learn contemporary history in this way?' and 'Would you like to learn history in this way?'

15. The quote from an open-ended question of an online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=300, Ariadna online panel, March 2022.

16. The CAWI survey of Generation Z and Millennials commissioned by infuture.institute, n=855, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the question, 'Do you know what the abbreviation IPN stands for?' and the open question, 'What do you associate IPN with?'



DISCOURAGED OBSERVERS



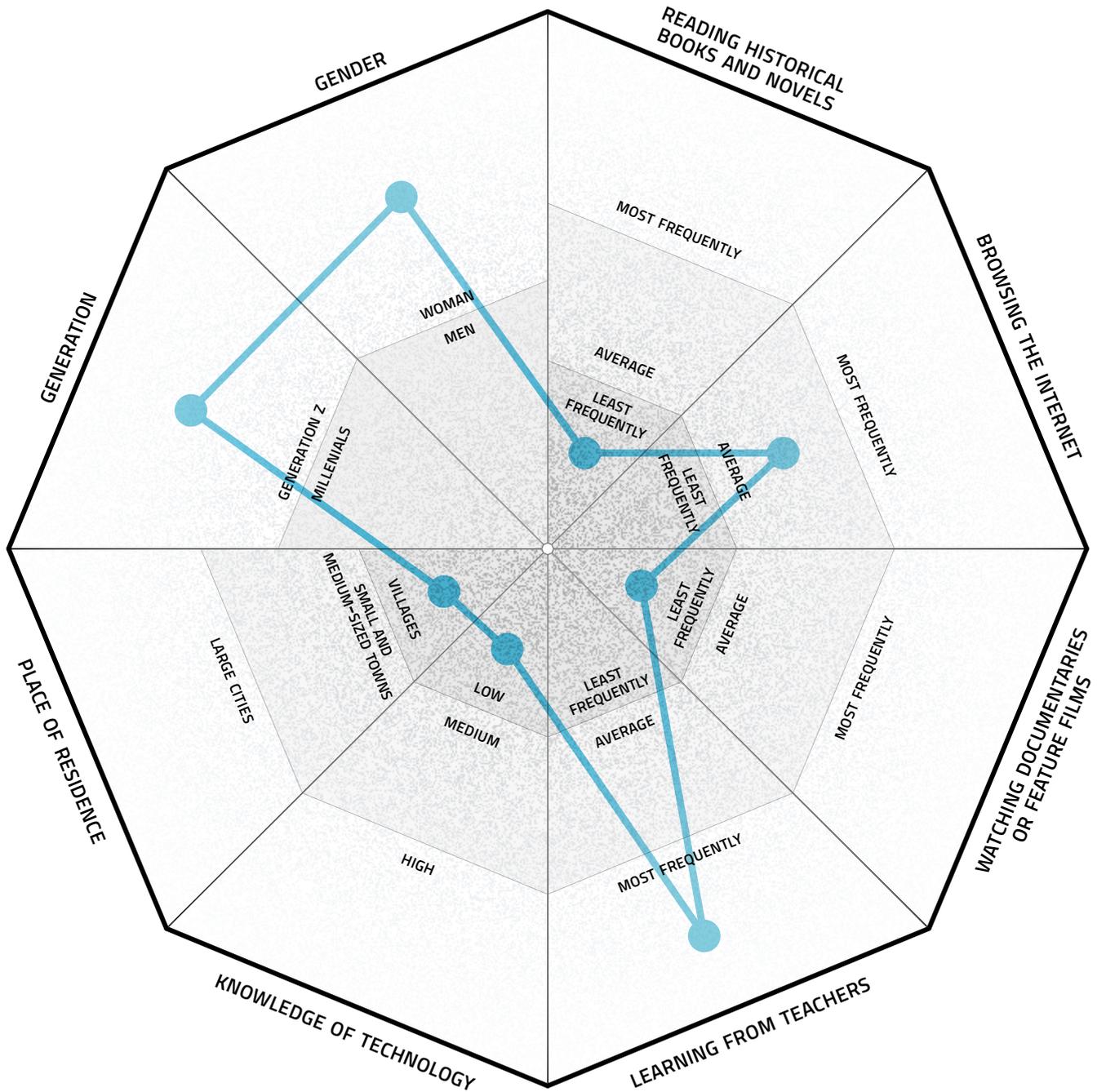
Although Discouraged Observers admit that learning history is significant, they find it boring more often than other groups (37%). They are also unaware of tools that would make their learning more attractive. They represent half (51.5%) of the total research sample.¹⁷

The group possess the slightest knowledge of new technologies and innovative learning methods. On average, they know only a third of new technologies.

Discouraged Observers are the most challenging group to convince to learn history. Therefore, it is worth using tips and inspiration from the **Figure Framing** educational pathways (see page 101) in creating educational solutions and tools for this group. It is a path which assumes education based on elements of informal education (e.g., interviews with witnesses of history or impersonation of specific characters). Such a personal perspective and the involvement of emotions build an understanding of history on a deeper level than poorly understood facts and figures.

17. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

Diagram 25
Network Mapping: Discouraged Observers



HOW OLD ARE THEY?

The majority of Discouraged Observers (53%) represent Generation Z, making this group the youngest of all.

Diagram 26



WHAT GENDER ARE THEY?

Most (84%) of this group are women.

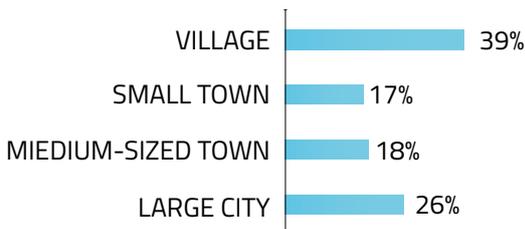
Diagram 27



WHERE DO THEY LIVE?

Over a third of Discouraged Observers (39%) live in rural areas, and 26% live in large cities. More often than members of other groups, they live in rural areas.

Diagram 28



HOW IMPORTANT IS HISTORY IN THEIR LIVES?

For most, learning history is important (85%), but they find it boring to memorise dates. One in five Discouraged Observers disagrees that learning history helps them understand current events better, indicating that they do not see history as a valuable tool for understanding the world. Less frequently than the other groups, Discouraged Observers are interested in their family history (71%).

Diagram 29



Diagram 30



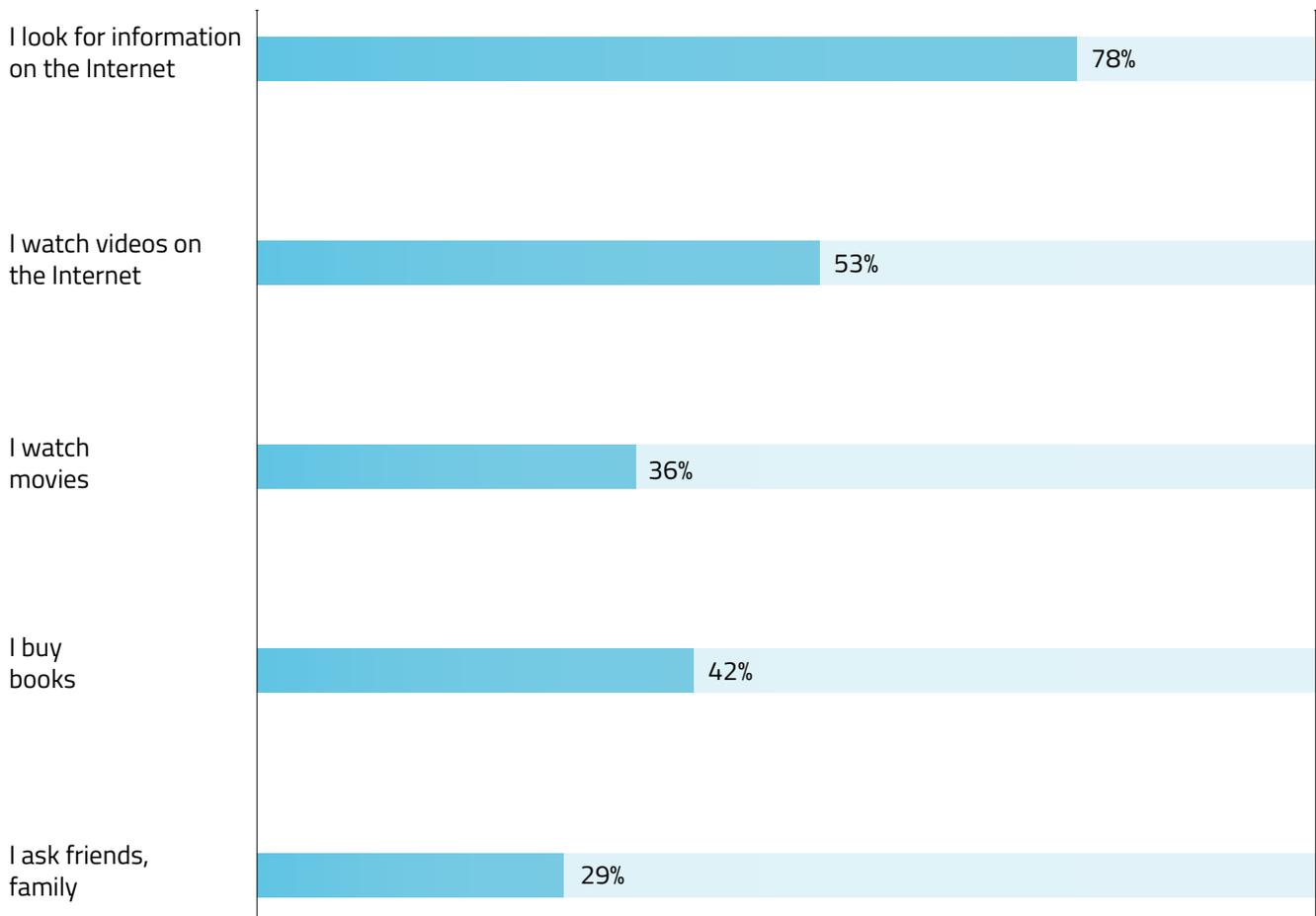
Source: The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=440, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the following questions, 'How old are you?', 'What gender are you?', 'What is the size of the town you live in?', 'Do you think learning contemporary history is important?', 'Are you interested in your family history?', 'How much do you agree with the following statements? "Learning history is boring"; and "To what extent do you agree with the following statement? "Learning history gives me a better understanding of current social, economic and political events"'

HOW DO THEY LOOK FOR INFORMATION WHILE LEARNING?

They most often look for information on the Internet (78%), also by watching videos (53%). 42% buy books.

Diagram 31

Ways of searching for information while learning (Top 5)



Source: The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a sample of Generation Z and Millennials, n=440, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question, 'How do you look for information when learning?' The results show the five answers given most frequently.

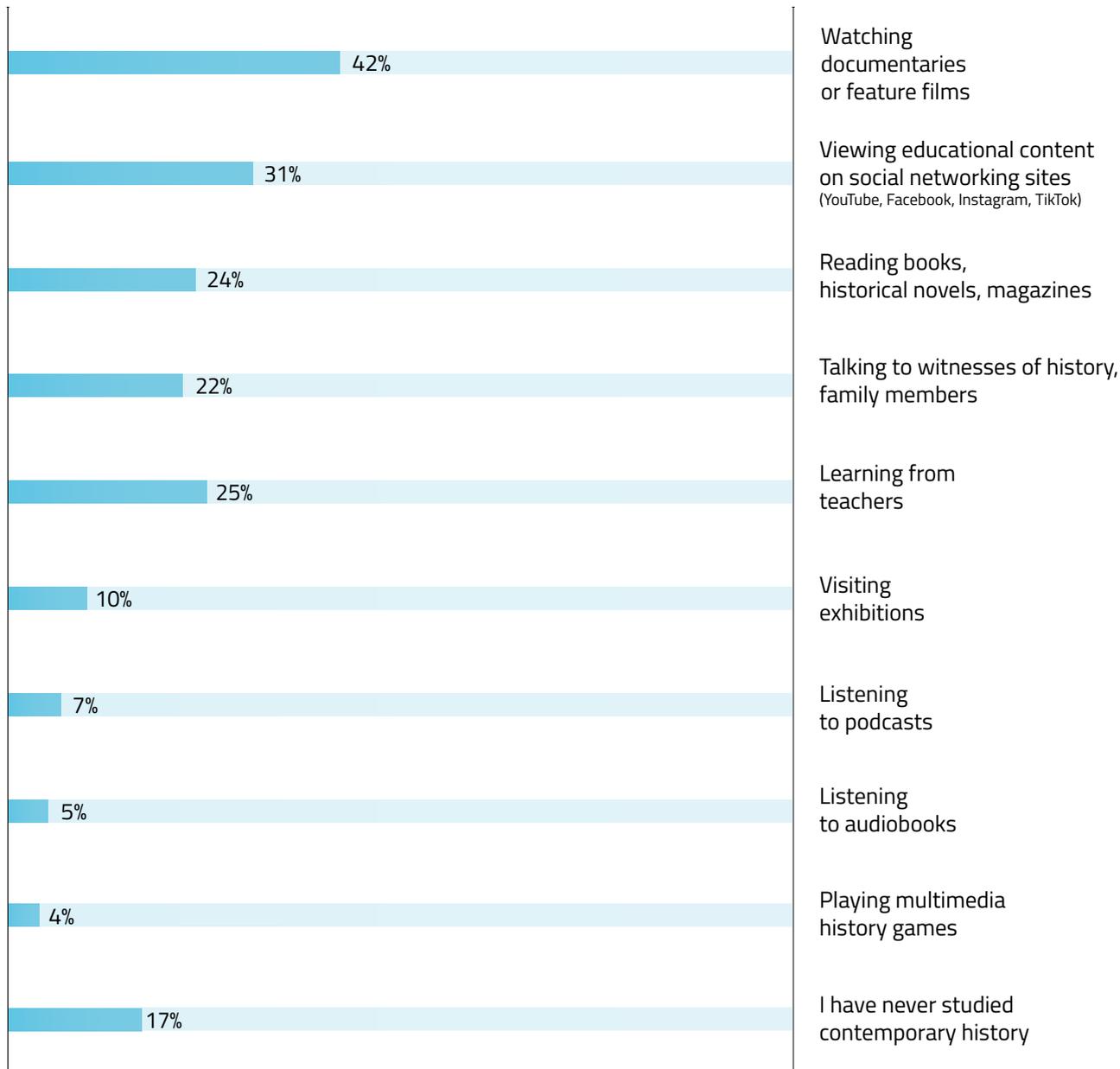
HOW DO THEY LEARN HISTORY TODAY?

They place more emphasis on classical sources of knowledge than do other groups. They learn history most often by watching films (42%) and viewing educational content on social networks (31%).

One fifth (22%) are keen to learn from witnesses to history and one quarter (25%) from teachers.

They refer to authorities such as teachers more often than other groups. More people in this group than in other groups have never studied modern history (17%). They know, on average, less about new technologies and examples of innovative education than the other groups.

Diagram 32



Source: The CAWI survey of Generation Z and Millennials commissioned by infuture.institute, n=440, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the multiple-choice question, 'How do you usually learn modern history? Tick up to 3 ways.'

HOW WOULD THEY LIKE TO LEARN HISTORY IN THE FUTURE?

Compared to the other groups, they are least open to non-standard educational solutions, although most of them find them attractive. The most exciting solution for them is the one using VR. Most (77%) find it an interesting form of learning and would like to learn history this way (71%).¹⁸

*'I felt I was doing well in history, and then a new subject would come along, and I would get lost in it. Teachers had a problem teaching us properly about history, about events. They focused a lot on dates and places and not on the story they should tell us to make us interested in the subject.'*²¹

*'In my opinion, little is said in schools about contemporary history. Most emphasis is put on antiquity, the Middle Ages, the times up to the 18th, and sometimes the 19th century, but very little is said about later times. Usually, the end of the year is approaching, and there is not enough time for this historical period.'*²⁰

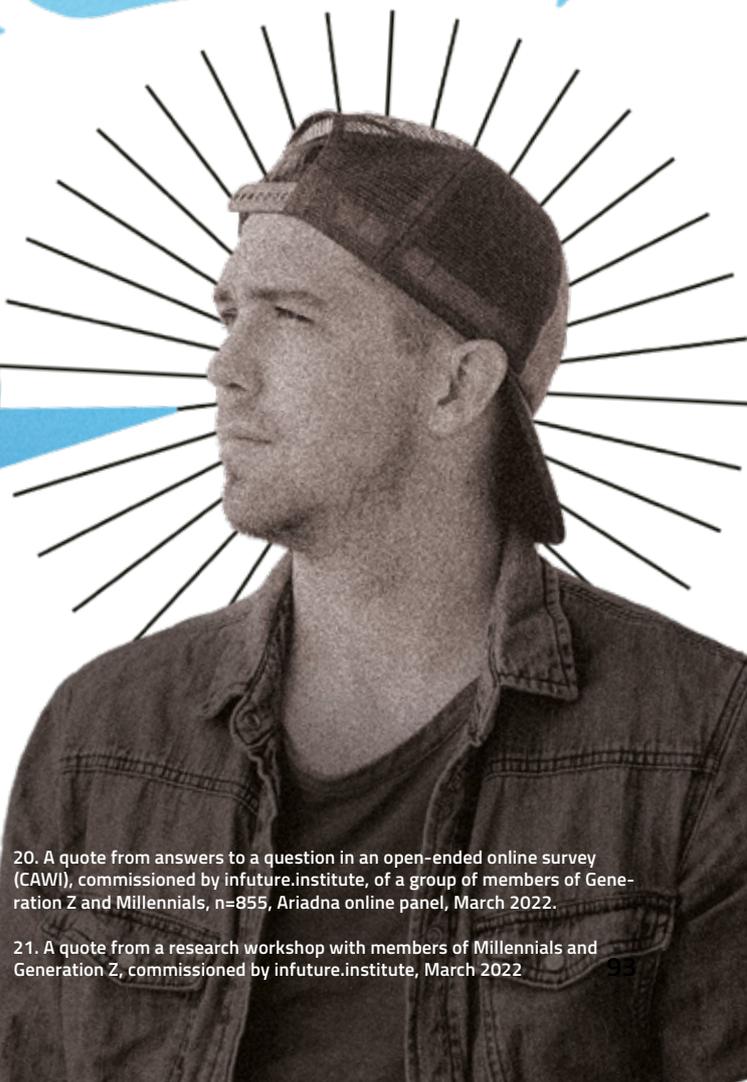
18. The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=440, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the questions, 'Do you find it interesting to learn contemporary history in this way?', and 'Would you like to learn history in this way?'

19. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=440, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the question, 'Do you know what the abbreviation IPN stands for?' and the open question, 'What do you associate IPN with?'

WHAT IS THEIR ATTITUDE TO IPN?

More than half do not know what the abbreviation IPN stands for (57%), and when asked about their associations with the institution, they most often (58%) give neutral ones.¹⁹

*'I am not interested in this subject. In my case, it was learning dates. It made learning history boring, to the point where you wanted to sleep in class. Teachers did not engage in learning, they dictated, and that was it.'*²¹



20. A quote from answers to a question in an open-ended online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

21. A quote from a research workshop with members of Millennials and Generation Z, commissioned by infuture.institute, March 2022.

EDUCATIONAL PATHWAYS

Three history learning paths were defined (Story Time Machine, Sensory Key and Figure Framing) to understand better the needs of the individual profiles presented in the previous chapter and outline as broadly as possible ways of building new modes of history education. On the one hand, they respond to the target group's needs defined during the research process, and on the other hand, to the assumptions of the direction of edutainment (a synthesis of elements of entertainment and education). **In executing each of the three paths, both analogue and digital tools may prove useful** (in their definition, it has not been unambiguously specified through which tools learning takes place). Therefore, it is advisable to combine elements of the physical and digital world. Both **the direction of edutainment and the phygital concept constitute an answer to young generations' functioning in the world of the eternal present.** They allow for quick access to content, stimulation of the senses and availability in various channels.

An immersive history experience is a way of learning stories allowing for the person's total immersion and involvement in the experience, often using technology.

Wearable technologies are solutions equipped with a series of sensors that can communicate with each other and influence users' experiences in positive ways.

Diagram 33
Willingness to use technology to learn contemporary history

Immersive video



Wearable technologies in video games



Augmented reality (AR) technology



Digital handbook

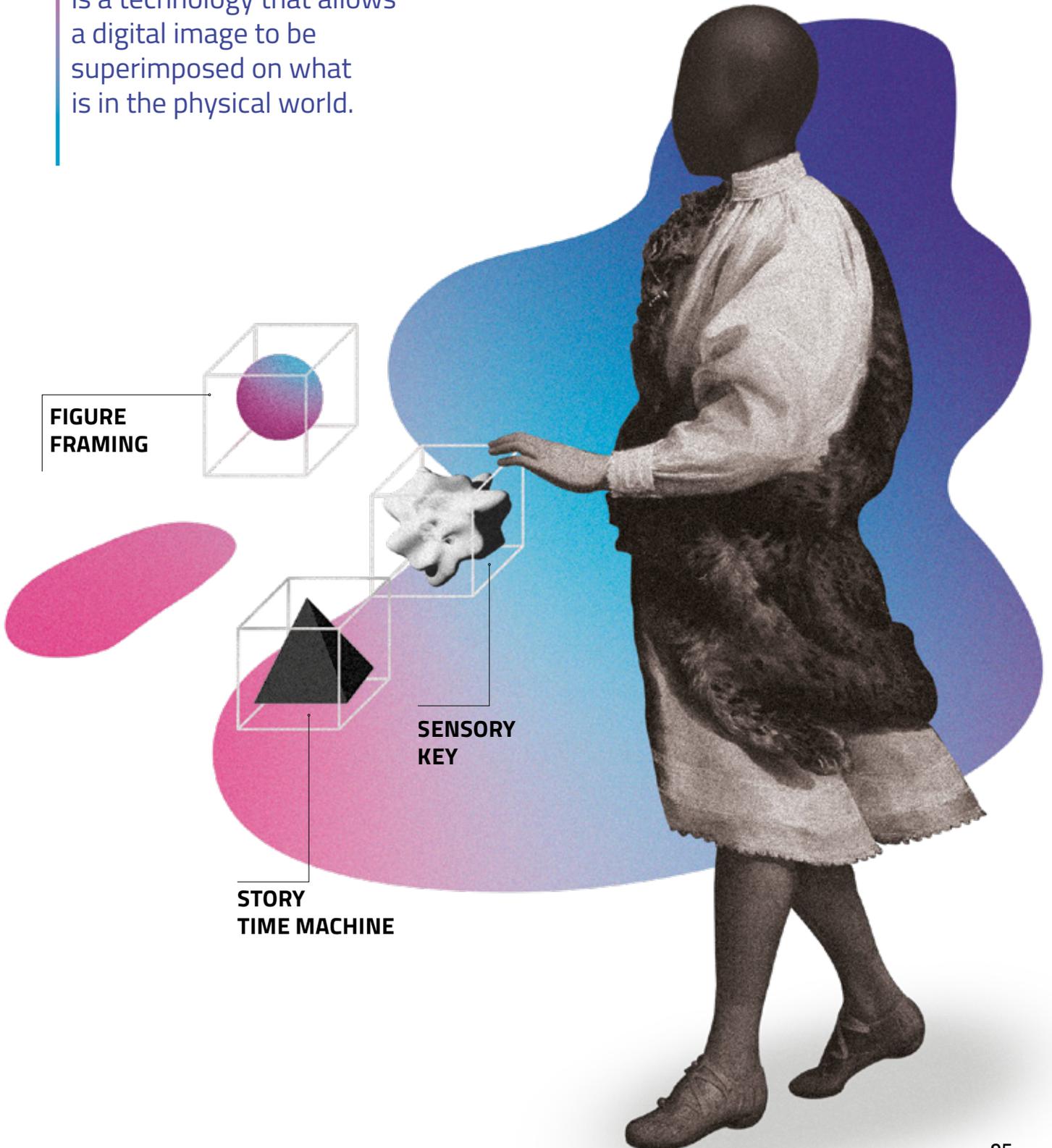


Hyper-realistic digital characters



Source: The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the following questions: "Would you like to use this technology in the future to learn contemporary history? Multi-sensory video" n = 268; "Would you like to use this technology in the future to learn contemporary history? Wearable technologies in video games" n = 436; "Would you like to use this technology in the future to teach contemporary history? Contextual applications (AR)" n = 353; "Would you like to use this technology in the future to learn contemporary history? Digital textbook" n = 442; "Would you like to use this technology in the future to teach contemporary history? MetaHuman" n = 246.

Augmented reality (AR) is a technology that allows a digital image to be superimposed on what is in the physical world.



**FIGURE
FRAMING**

**SENSORY
KEY**

**STORY
TIME MACHINE**

PATHWAY 1: STORY TIME MACHINE

This pathway refers to the need for an immersive history experience in order to participate in the events that are the subject of discussion, and finally, moving back in time and engaging with the events. Currently, technology may be the leading means to enable this pathway. Respondents show openness to the use of technology in learning contemporary history. Over 82% would like to use wearable technologies to learn history.²² In turn, for 81%, AR contextual apps are an attractive way of learning.²³ In creating this pathway, it is also imperative to set it in context and build connections between the past and the present, as well as to point out cause and effect relationships.

STORY TIME MACHINE – YOUNGSTER INSIGHTS

Examples of ideas for innovative ways of learning history generated by members of Generation Z and Millennials within the research process:²⁴

TELEPORTATION TO THE PLACE AND TIME OF HISTORICAL EVENTS

A TIME JOURNEY TO HISTORICAL EVENTS

EYEPIECES THAT TRANSPORT TO A PARTICULAR HISTORICAL MOMENT

LOOKING AT PEOPLE WHO STOOD IN OUR PLACE, BUILDINGS, PLANTS, ANIMALS

ENGAGING IN CONVERSATION WITH PEOPLE WHO LIVED CENTURIES AGO

22. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=436, Ariadna online panel, March 2022.

23. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of a group of members of Generation Z and Millennials, n=353, Ariadna Internet panel, March 2022.

24. The research workshop with members of Millennials and Generation Z, March 2022.

INSPIRING CASE STUDIES

The following are some examples from the field of education and entertainment, which are in line with the principles of the Story Time Machine pathway.

KING GEORGE III AND MENTAL HEALTH



An exhibition telling the story of the life of King George III, who struggled with mental health issues for most of his adult life, premiered at Kew Gardens in London in 2021. The exhibition highlights the taboos and stigma currently associated with mental health. The show also features various objects that are metaphors for contemporary society's approach to the mental health crisis. The exhibition, therefore, combines historical education with social issues which are of great concern to younger generations today.



Link:
<https://royalcentral.co.uk/features/royal-exhibitions-a-fresh-look-at-george-iii-in-a-new-exhibition-at-kew-162475/>

SKÁBMA AND CULTURAL IDENTITY



Skábma – Snowfall is an adventure game inspired by the indigenous Saami people's old beliefs and folk tales. It tells the story of Ailu, a young reindeer herder, and her quest to restore the biodiversity of the land around her. The game is rooted in the history and culture of the Saami people, an indigenous people from Northern Europe covering four countries: Finland, Sweden, Norway and Russia. It is recorded in one of the ten Saami languages.



Link:
<https://www.skabma.com/>

PATHWAY 2: SENSORY KEY

The Sensory Key is the educational pathway in which the senses become the key to learning about history. They unlock our memories and provide the interface to explore the world. In the virtual world, we rely mainly on the sense of sight and hearing. Multi-sensory stimulation linked to the development of concepts, such as the metaverse or the Internet of the Senses, proves indispensable (in both worlds). More than 85% of the respondents declare that in the future, they would like to use multisensory videos (involving all senses) to learn about contemporary history.²⁵ The impact of the senses on memory, and their connection to the past, appear undeniable. Odour molecules that we inhale land in the limbic system responsible for emotions and memory. The scents located there become encoded for the future. On the other hand, sensory history is a field that studies how we incorporate our senses into our understanding of the past and history.

SENSORY KEY – YOUNGSTER INSIGHTS

Examples of ideas for innovative pathways of learning history generated by Generation Z and Millennials in the research process:²⁶

COOKING DISHES CHARACTERISTIC OF A GIVEN HISTORICAL PERIOD

RECONSTRUCTION OF SCENTS ASSOCIATED WITH A PARTICULAR PLACE, A HISTORICAL EVENT

PLAYING SOUNDS TO IMAGINE A PLACE, A SITUATION

LISTENING TO SOUNDS (E.G., BATTLES, WARS) FROM A GIVEN HISTORICAL PERIOD

TASTING DISHES FROM FORMER TIMES



25. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=268, Ariadna online panel, March 2022.

26. The research workshop with members of Millennials and Generation Z, March 2022.

INSPIRING CASE STUDIES

The following are some examples from the education and entertainment, which are in line with the Sensory Key pathway.

BLACK CONFETTI



Public domain photo, source: Netwerk Oorlogsbronnen

Black Confetti is the name of an edible exhibition created at the Historical Museum in Rotterdam, referring to the German occupation of the Netherlands during World War II. Dutch children at the time called the sky black confetti as there was constant ash in the air. Recipes from that time called the Dutch famine in history were recreated at the exhibition. Accurately reproduced dishes from that period were served, among others, to senior citizens who were only a few years old in the 1940s.

For most respondents to the quantitative survey (90%), this kind of history learning is something new. However, 3/4ths find this way interesting. Almost 70% would like to learn modern history this way in the future.²⁷



Link:
<https://www.marijevogelzang.nl/past-projects/black-confetti/>

ARTBITES AND FLAVOURS OF HISTORY



Public domain photo, source: Huntington Library

Maite Gomez-Rejón introduces people to history and art through the sense of taste and culinary arts. One of the courses she has developed includes an exploration of recipes from an 1881 cookbook by Abby Fischer. Born into slavery in 1832, Abby learned to cook in plantation kitchens in South Carolina. After the Civil War, while living in San Francisco, she became a well-known chef.



Link:
<https://www.artbites.net/classes-and-events/sensin-gstillife>

27. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

ODEUROPA AND THE SCENTS OF THE PAST



Artificial intelligence

AI (artificial intelligence) refers to the ability of new technologies and systems to learn from data and use the knowledge to solve problems and answer questions.

Odeuropa has received a €2.8 million grant from the EU's Horizon 2020 programme. The project involves a team of European scientists, historians and AI experts working together to recreate the smells of history. Artificial intelligence will initially be employed to search historical documents to identify the smells of Europe from the late 16th to early 20th centuries. More than 250,000 documents in seven different languages will be analysed.



Link:
<https://odeuropa.eu/horizon-2020/h2020-abstract/>

PATHWAY 3: FIGURE FRAMING

It is a way that includes the participation of an intermediary in knowledge transmission. It can be a family member, a historical figure or the need to impersonate a specific character. Role-playing, impersonation and the organisation of fictional debates require research, contextualisation and acquired knowledge. Life stories of specific people are a real inspiration for most respondents (79% of indications).²⁸

What is more, 75% of the respondents are interested in their family history, and an alternative way of learning history is for them also talk to their parents and grandparents (36% indications).

FIGURE FRAMING — YOUNGSTER INSIGHTS

Examples of ideas for innovative pathways of learning history generated by Generation Z and Millennials in the research process:²⁹

**AN INTERVIEW WITH AN EXPERT
ON THE RELEVANT HISTORICAL PERIOD**

**A VIRTUAL CONVERSATION WITH PEOPLE
WHO LIVED IN THE TIMES CURRENTLY
COVERED IN HISTORY LESSONS**

**INSTAGRAM POSTS WRITTEN
FROM THE PERSPECTIVE
OF HISTORICAL FIGURES**

28. The online survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022. It was based on the question, 'How much do you agree with the following statement? "People's life stories are a real inspiration to me", on a scale from 1, "I strongly disagree" to 4, "I strongly agree".'

29. The research workshop with members of Millennials and Generation Z, March 2022.

INSPIRING CASE STUDIES

The following are some examples from the education and entertainment, which are in line with the Figure Framing pathway.

LIVING EXPERIENCE



The Dimensions in Testimony exhibition (available at the Holocaust Museum and Education Centre in Illinois) is a virtual reality experience. Visitors wearing goggles are guided through the concentration camps at Auschwitz, Mauthausen and Ebensee by Holocaust survivors Fritzie Fritzshall and George Brent.



Link:
<https://www.nbcnews.com/news/us-news/holocaust-museums-virtual-reality-exhibit-realistic-rcna26318>

SEARCHING FOR FAMILY ROOTS



Genetic genealogy is a way of exploring family ties through DNA testing. Such activity provides clues about the origins of a person's ancestors and the relationships between different families. For example, Ancestry.com offers the opportunity to examine one's DNA in the context of specific censuses conducted in the United States at the turn of the decades.

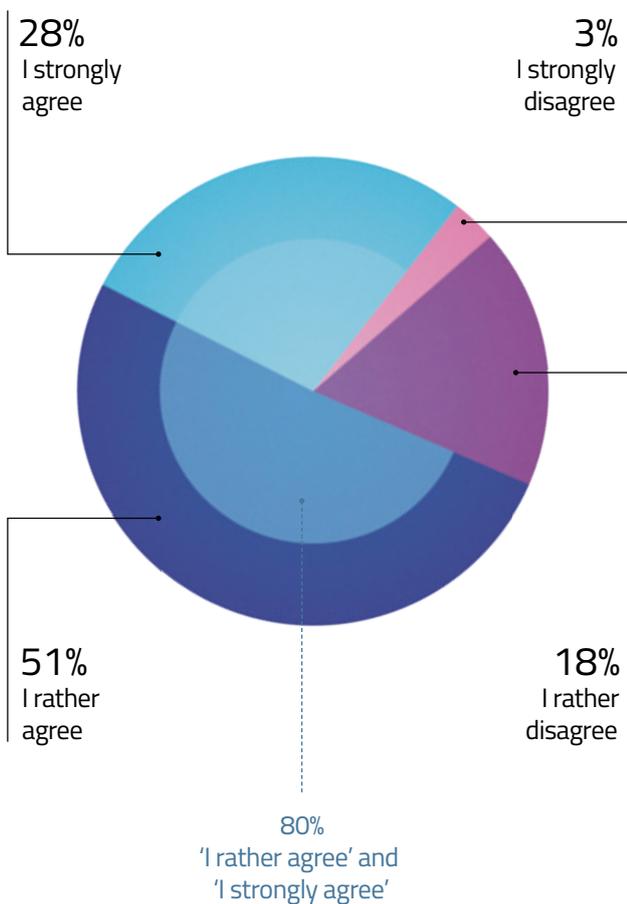


Link:
<https://www.ancestry.com/c/family-history-learning-hub>

Diagram 34

Inspiration from real stories

To what extent do you agree with the following statement? 'People's life stories are a real inspiration to me.'



Source: The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.Institute, of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

PROTOTYPING THE FUTURE

– THE CASE STUDY OF THE *CYPHERS GAME*

The *Cyphers Game*, a multi-platform game developed by the New Technology Division of the Institute of National Remembrance, premiered on 31 March and 1 April 2022. It was tested in two formats (VR goggles and stands with personal computers equipped with pads) by two target groups – members of Generation Z and Millennials. In the game, players move to 1920 in the middle of the Polish-Bolshevik War. The goal is to cut the enemy off from Korosteń (the Bolshevik army's technical and supply base) on the territory of today's Ukraine. The authors claim that this is one of the few games worldwide where the entire gameplay has been very clearly mapped based on source materials and historical exhibits. The premiere was to test the prototype of the game before its official premiere in Boston during PAX East Boston (one of the biggest gaming fairs in the world).

Prototyping and testing are essential elements of building and implementing innovations. Often wrongly neglected, the stage of the design cycle is critical for several reasons:

- it gives an opportunity to point out non-obvious errors and inconsistencies,
- it confronts designers with users at the stage when it is still possible to introduce changes and verify the target group's requirements,
- builds a bond between first-time users, who can then become ambassadors for the solution/product of the brand
- it allows for understanding the context in which users apply the solution.

FIRST INSTINCT

The first instinct of the Generation Z testers was to direct their attention to the VR playable booth. It is only natural that Gen Z's choice fell on a technology they are declaratively familiar with and know how to use. On the other hand, Millennials were more likely to choose stations with pads and PCs as their first reaction, which may be due to the nostalgia characterising this generation concerning items they associate with their childhood.

IMMERSION IN THE GAME

Differences in game enjoyment were evident on two levels – generation and form (PC and VR). Testers from Generation Z found it harder to get used to the reality of the game in VR. They had trouble immersing themselves in the experience; their movements were often stiff and cautious –as if they were trying to avoid making a mistake. On the other hand, Millennials were much quicker to engage with the game experience. They were also more open to their mistakes and allowed themselves more involvement in the game. Their movements were bolder and more fluid. Moreover, they were more likely to direct questions to people from the project team, who acted as a kind of guide through the game world and its technology during the event. Differences were also evident in the attitude at the PC gaming stations. Generation Z seemed more at home in the gaming space (they sat in armchairs and used the pad very freely). For Millennials, this environment was far less natural. They needed more time to get used to it.



Source: Ethnographic documentation from participatory observation during the world premiere of *The Cyphers Game*, Warsaw, 31/03/2022, Archive of infuture.institute.

THE STORYLINE EXPERIENCE

The game experience can be considered in two ways – in terms of its immersiveness and its broad context. Immersive means a serious attempt to move the user from the real world to the virtual world – coordinating their movements in the physical world with the characters' movements in the virtual world. Some testers took longer to do so while focusing less on the story and more on getting used to the character. PC testers, on the other hand, were able to talk more in-depth about the storyline, the gameplay and the benefits of combining learning, education and entertainment.



Download *Cyphers Game*

<https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/gra-szyfrow/>

Virtual reality

VR (virtual reality) is a virtual three-dimensional environment that attempts to replicate both real-world and fictional elements.

UNTAMED TECHNOLOGY

At its core, virtual reality technology is intended to increase engagement with a given digital experience. With it come certain limitations. The player, wanting to focus entirely on the experience itself, is distracted by the comments and remarks of real-world observers. Generation Z is not yet familiar enough with VR technology to use it as freely as smartphones and pads. On the other hand, peer feedback is vital for this generation. Therefore, it is essential to remember that the space for using this type of solution is just as important as the storyline and the tools used.

SOCIAL GAMING

Testing the game at launch showed that community play is still possible, although the PC game was designed for a single player. We often found ourselves with several people gathered around the player, actively commenting on the story or solving puzzles together. Sometimes, from the outside, it was more like a group watching an interactive film than a user playing a game. It, in turn, shows the potential of using this type of solution not only in an individual but also in a group mode.

According to research indicating attractive ways of learning, playing historical multimedia games is attractive for only 19% of survey respondents classified as Generation Z and 12% classified as Millennials.³⁰ However, the features of the Cyphers Game also make it a part of other educational pathways, offering the possibility to learn from the perspective of a witness to history or presenting the context and surroundings in detail. Additionally, the Cyphers Game exemplifies the implementation of the EdTech concept, i.e., solutions where innovative educational tools are designed at the junction of new technologies and pedagogical methods. The market for EdTech and intelligent classrooms in Europe will grow threefold – from over \$20 million in 2019 to over \$60 million by 2027.³¹

30. The Internet survey (CAWI), commissioned by infuture.institute, of members of Generation Z and Millennials, n=855, Ariadna online panel, March 2022.

31. <https://www.reportlinker.com/p06004160/Europe-EdTech-and-Smart-Classroom-Market-Forecast-to-COVID-19-Impact-and-Regional-Analysis-by-Component-Deployment-Type-and-End-User.html>, access: 28/04/2022.



Source: Ethnographic documentation from participatory observation during the world premiere of the Cyphers Game, Warsaw, 31/03/2022. Archive of infuture.institute.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS

The collected research material and its analysis have provided a basis for defining recommendations, the implementation of which may positively impact the development of innovative directions in history education.

Creating new educational models drawing on the concept of immersive history education

The nanosecond culture, the needs and lifestyle of young generations and the dynamic development of technology necessitate building new educational models combining the real and digital worlds and the field of education with entertainment. Therefore, it is vital to be inspired by innovations in entertainment (including gaming and online events), which can broaden the perspectives of both teachers and learners. It is equally important to systematically monitor target groups, test prototypes and be flexible in designing and implementing new learning solutions.

Building multi-channel ways to reach learners

As research shows, for members of younger generations, the difference between the digital world and the physical world is blurring. Similarly, the division between formal and informal education is becoming less and less visible. The concepts of omnichannel and omnipresence are also becoming critical strategies for education. That also means that an educational space can be any place that will stimulate the learner to learn about the story (urban space, social media, apps, virtual world). Moreover, it is fundamental to provide knowledge to learners in different formats – extended, immersive experiences and condensed and quickly accessible sets of information.



Considering the teachers' new role in history education

In a world of digitised knowledge available at any place and time, the teacher's role is being redefined. Although some members of younger generations point to the teacher as the main source of historical knowledge (see profile: Discouraged Observers), these are still the people who are least interested in history compared to others. Therefore, the teacher should move from being someone with a monopoly on knowledge to being more of a guide, a storyteller with the ability to get learners interested in a given area of knowledge, and someone showing the cause-effect context in an accessible manner and helping identify the impact of events on the situation today and in the future. The teacher is someone who engagingly explains history from many different perspectives, using new tools and technologies to extend the historical context, including new facts and events. History could also be a background for learning other subjects (mathematics, biology, foreign languages, art, etc.). Governmental and non-governmental organisations should collaborate to support the transformation and construction of historical narratives outside the school halls. In this way, history can become one of the lenses through which students look at the world, not only using new technologies. It is imperative in places where diverse forms of learning are hard to come by. That is why it is important to give young people as much direct contact with living history as possible (learning contemporary history by living it; interacting with people who have lived it). Furthermore, it is the teacher's task to develop critical thinking skills and ensure the authenticity and reliability of sources.

Adapting the educational offer to diverse groups

The audience profiles diagnosed in this report and the different educational pathways show that it is vital to adapt the educational offer to broad audience groups. Therefore, it is necessary to focus on and support groups interested in history and those critical of historical education today or who have other needs. All groups, however, should see the deeper meaning of learning history, understanding it and drawing conclusions. It is crucial to ensure broad accessibility, from language (understandable, describing complex facts accessibly, also visually) to the use of tools and solutions that are part of the everyday life of young generations. However, we should remember the issue of digital exclusion, which is counteracted by strengthening digital competencies (of teachers and learners) and broadening access to equipment and appropriate infrastructure. Moreover, it is crucial to ensure a broad perspective, which manifests itself in giving a voice to people who are outside the mainstream media.



METHODOLOGY

The report summarises the research process conducted by the *infuture.institute* team on behalf of the New Technology Division of the Institute of National Remembrance between February and April 2022. The research process consisted of five stages.

Stage 1

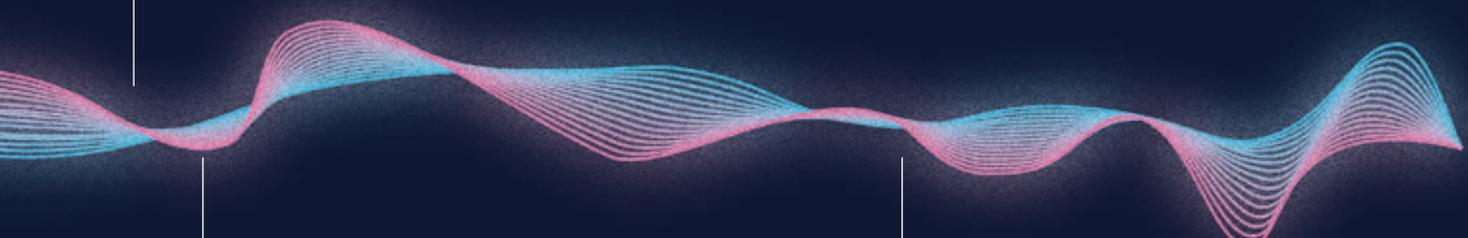
Desk research analysis

Signals of change in history education were identified within this part. It searched for good educational practices and innovative methods of conveying knowledge in the field of contemporary history.

Stage 2

Quantitative survey by CAWI method

The survey was conducted with 855 members of Millennials (25-39 years old) and Generation Z (15-24 years old). It aimed to analyse the perceived role of history in their lives, assess their familiarity with new technologies and innovative educational practices, and identify the methods they use to learn about contemporary history.



Stage 3

Research workshop

Research workshops were conducted with members of Generation Z and Millennials. They aimed to define the most significant needs and difficulties in the process of learning history. The workshop was attended by 20 people, residents of different towns studying in various educational institutions with a diverse profile of interests.

Stage 4

Profiling

Three profiles of contemporary history learners were defined in the quantitative survey analysis. These were created by identifying significant differences in their attitudes towards technology and history. The profiles defined split the research group due to their different responses to questions about their interest in history and technology. These were central to the context of this report and significantly differentiated responses among the groups. Three profiles were defined based on the analysis: Enthusiastic Geeks (those with interest in history and technology), Discouraged Observers (those with no interest in history and technology) and Conscious Pragmatists (those with interest in history or technology).

Stage 5

Participatory observation

It is one of the ethnographic methods that allow for a deeper understanding of a group's behaviour in its natural environment. The observation was carried out as part of the premiere of the Cyphers Game, a multi-platform game developed by the New Technology Division of the Institute of National Remembrance in March/April 2022.