



MINISTER EDUKACJI I NAUKI

Warszawa, 07 października 2022 r.

CTC-ZRIE.4061.3.2022.MTR

Szanowni Państwo Dyrektorzy,

zachęcam do zapoznania się z raportem opublikowanym przez Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej, podsumowującym trzymiesięczne badania, mające na celu rozpoznanie potrzeb i oczekiwań przedstawicieli młodego pokolenia w zakresie edukacji, w tym edukacji historycznej pn. „Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych”.

Biuro Nowych Technologii to nowo powołana jednostka Instytutu Pamięci Narodowej mająca na celu m.in. przekazanie młodym pokoleniom wartościowego, ale również atrakcyjnego cyfrowo przekazu historycznego, który wzbudzi zainteresowanie historią. Projekty realizowane przez Biuro Nowych Technologii mają także za zadanie udzielenie wsparcia nauczycielom w przygotowaniu nowatorskich lekcji historii z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, ułatwiającej pokazanie i interpretowanie najnowszej historii. Dodatkowo jednostka prowadzi cyfrową transformację zasobów Instytutu Pamięci Narodowej.

Raport „Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych” składa się z czterech części. W pierwszej wskazano najistotniejsze wyzwania współczesności, także w kontekście edukacji i nowych pokoleń. Druga dotyczy potrzeb najmłodszych z nich. W dokumencie 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 kształcenia nie tylko dla nauczycieli historii, ale dla całej kadry pedagogicznej.

Opracowanie zawiera również listę rekomendacji podpowiadających, co należy robić, aby skutecznie dotrzeć z przekazem edukacyjnym do młodych pokoleń.

Ponadto w raporcie znajdują się wyniki:

- badań ilościowych przeprowadzonych na grupie 855 przedstawicieli Millenialsów (25-39 lat) oraz Generacji Z (15-24 lat),
- warsztatów badawczych przeprowadzonych z 20. przedstawicielami Generacji Z i Millenialsów z kilku miejscowości, uczących się w różnych placówkach edukacyjnych, o zróżnicowanym profilu zainteresowań,
- obserwacji uczestniczącej graczy przeprowadzonej w czasie prapremiery innowacyjnego projektu edukacyjnego „Gry Szyfrów”.

Raport został objęty honorowym patronatem Ministerstwa Edukacji i Nauki. Powstał we współpracy z Centrum GovTech Polska przy Kancelarii Prezesa Rady Ministrów.

Opracowanie można pobrać z dedykowanej strony internetowej: <https://bit.ly/3R3vPp7>.

Zapraszam Państwa do wykorzystania wniosków i rekomendacji przygotowanych przez autorów dokumentu oraz przekazanie informacji o raporcie nauczycielom w Państwa szkole. Wyrażam nadzieję, że treści zawarte w opracowaniu staną się dla Państwa przydatnym źródłem informacji, pozwalającym na wprowadzenie nowych rozwiązań w procesie nauczania z wykorzystaniem współczesnych technologii.

Z wyrazami szacunku

Przemysław Czarnek
Minister
/ – podpisano cyfrowo/