

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Cultura 14(4) 2022

ISSN 2083-7275

DOI 10.24917/20837275.14.4.9

Justyna Manikowska

Uniwersytet Łódzki

ORCID: 0009-0008-5649-5037

Interaktywne i innowacyjne działania instytucji kultury jako pole działań *edutainment*

Wprowadzenie

Współczesny świat jest pełny bodźców, które oddziałują na jednostkę. Jego charakterystyczną cechą jest widoczny rozwój technologiczny. Media i liczne urządzenia elektroniczne są obecne w życiu człowieka od jego najmłodszych lat. Można przyjąć, że przeciętnie w każdym domu znajduje się smartfon, a w wielu z nich jest również telewizor oraz komputer. Co więcej, obecność tych sprzętów jest widoczna w sposobie spędzania wolnego czasu jego mieszkańców, a szczególnie dzieci, dla których najbardziej interesujące wydają się gry na telefonach i komputerach lub oglądanie bajek czy krótkich filmików zamieszczonych w sieci. Rozwój technologiczny wpłynął na wiele dziedzin życia, dla wielu z nich jest również bardzo istotny. Jednym z obszarów, który wykorzystuje dobrodziejstwa współczesnego świata, jest kultura. Instytucje kultury coraz częściej dostrzegają pozytywy w użytkowaniu nowinek technologicznych w swoich placówkach. Instytucje te, aby przyciągnąć nowych odbiorców oraz jednocześnie zaspokajać dotychczasowych, wprowadzają innowacyjne działania, które mogą być interaktywne. Oznacza to, że owe nowinki, używane przez jednostkę, odbierają od niej informacje i reagują na nie.

Celem artykułu jest prezentacja znaczenia pojęcia *edutainment* w kontekście działalności wybranych instytucji kultury w Polsce. Zawiera analizę sposobów realizacji edukacyjnej roli Centrum Nauki Kopernik w Warszawie, Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN w Warszawie, Muzeum Sztuki w Łodzi, Muzeum Fabryki w Łodzi oraz Centrum Nauki i Techniki EC1 w Łodzi. Instytucje zostały wybrane poprzez doświadczenia autorki, które zdobyła w okresie szkolnym, a także na zasadzie podobieństw, odnosząc się do metod, form i atrybutów przez nie wykorzystywanych.

Znaczenie pojęcia *edutainment* w kontekście działalności instytucji kultury

W celu wyjaśnienia roli *edutainment* i jego miejsca w działalności kulturalnej, należy zacząć od zdefiniowania, czym jest *edutainment*, a następnie poddać charakterystyce instytucji kultury oraz ich działalność. Odnosząc się do pierwszego pojęcia, istotny wydaje się fakt, że jest to neologizm powstały z połączenia angielskich słów *education* (edukacja) oraz *entertainment* (rozrywka). W języku polskim w jego miejsce używa się określenia „edukacja rozrywkowa”. Poszukując cech wspólnych między edukacją a rozrywką, można dostrzec, że obie oddziałują na świadomość człowieka. *Edutainment* jest odpowiedzią na potrzeby unowocześnienia edukacji nie tylko w placówkach oświatowych, ale i w instytucjach kultury. Jego celem jest zaaktywizowanie osób do nauki i zbudowanie interakcji pomiędzy nimi a edukatorem lub narzędziem edukacji. Wszelkie działania mają przede wszystkim edukować. Forma rozrywki, jaka zostaje do tego użyta, jest wyłącznie sposobem uatrakcyjnienia lub ukrycia przekazu o charakterze edukacyjnym.

Edutainment można rozumieć w wąskim i szerokim znaczeniu (Iwanicka 2010: 307–308). W wąskim znaczeniu jest to „działanie łączące edukację z rozrywką, które wykorzystują środki masowego przekazu jako podstawowy kanał komunikacji z odbiorcą”, w szerokim zaś są to „wszelkie formy działań podejmowanych przez jednostki lub organizacje, które są zaprojektowane w celach edukacyjnych i wykorzystują określoną formę rozrywki, aby przekazać konkretne treści edukacyjne zdefiniowanej grupie odbiorców”. Odnosząc się do pierwszego stwierdzenia – to tutaj edukator, chcąc przekazać treści, ukrywa je w formatach popularnych programów rozrywkowych, takich jak: teleturnieje, quizy, prezentacje multimedialne, filmy, strony internetowe itp. Jeśli chodzi zaś o drugie znaczenie, to widoczne ono jest w spektaklach teatralnych, wszelkich warsztatach czy festiwalach nauki i techniki. Agnieszka Iwanicka w swojej pracy przywołuje paradygmat 9P, który mówi o pozytywnym oddziaływaniu *edutainment* na społeczeństwo; według badaczki:

Edutainment jest: przenikający, szerzący się (*pervasive*) – dociera za pomocą mediów do każdego; popularny (*popular*) – ludzie lubią i chętnie korzystają z takich programów; perswazyjny (*persuasive*) – silny element perswazyjny wynika z promowanych wzorców zachowań, które ludzie są w stanie oglądać, zaakceptować oraz powielać; przynoszący korzyści (*profitable*) – inwestycje w *Edutainment* zwracają się w różnych wymiarach także finansowych (niższe koszty społeczne); wywołujący emocje (*passionate*) – co pomaga zapamiętać przekaz i promowane w programie wzorce zachowań; personalny (*personal*) – pozwalający widzom na indywidualny odbiór i utożsamianie się z bohaterami; partycypacyjny (*participatory*) – stwarzający możliwość interakcji z widzami i uczestnictwa w wydarzeniu (czy szerzej, w pewnej akcji społecznej, towarzyszącej programowi); zachęcający do działania (*prompts to action*) – dzięki temu, że zawiera wiele podpowiedzi i wskazówek, które mogą być zastosowane w codziennym życiu; skuteczny (*proven effective*) – o czym świadczą dziesiątki ewaluacji przeprowadzonych na świecie (Iwanicka 2010: 308).

Edutainment obejmuje działania mające na celu „edukowanie odbiorcy poprzez wykorzystanie formy zarezerwowanej dla przekazu rozrywkowego” (Wojniak 2015: 168). Ważną rolę w tych wszystkich działaniach pełni edukator: musi posiadać zarówno

kompetencje pedagogiczne, jak i medialne. Odpowiada za treści i sposób przekazu zaprojektowanych komunikatów, które mają się przyczynić do pewnej zmiany społecznej, w tym do zmiany świadomości. Istotne jest wyważenie elementów edukacyjnych i rozrywkowych w taki sposób, aby tworzyły jedność. Zbyt duży nacisk na edukacyjny aspekt może przytłoczyć uczniów, którzy uznają treści za nudne i nieprzydatne. Nacisk z kolei na rozrywkowy wydźwięk przekazu może sprawić, że nie będzie on traktowany jako przydatny i istotny środek edukacyjny, a jedynie jako dodatek. Odnosząc się do środowiska szkolnego: różne formy *edutainment* mogą wspomóc codzienne działania wychowawcze prowadzone przez nauczycieli. Istotna jest rola szkoły, która oprócz przekazywania wiedzy – w postaci informacji czy też instrukcji, ma również za zadanie konstruować tożsamość uczniów i rozwijać ich osobowość. Dzieje się to nie tylko za pomocą działań dydaktycznych, ale także i aktywności wychowawczej.

Zaletą działań tego typu jest fakt, iż traktowane są one jako edukacja nieformalna, która może być postrzegana przez odbiorcę jako coś atrakcyjniejszego niż ta formalna. Prawidłowo zrealizowane dałyby możliwość aktywnego uczestnictwa i kształtowania kultury. Co więcej, umożliwiałoby to również współtworzenie procesu edukacyjnego i produkowanie własnych komunikatów, które mogłyby zostać w przyszłości użyte w dalszej pracy.

Edutainment a zabawa

Omawiając złożone pojęcie, jakim jest *edutainment*, warto przyjrzeć się mu z punktu widzenia zabawy, będącą jedną z kwestii nierozdzielnie związanych z życiem człowieka, towarzyszących mu od najstarszych dziejów. Przez ten czas była również w różny sposób postrzegana. W starożytnej Grecji zabawa była aktywnością przypisaną dzieciństwu – współcześnie może dotyczyć każdej grupy wiekowej.

Zarówno w zagranicznej, jak i krajowej literaturze spotykamy się z różnymi definicjami zabawy. Według Wincentego Okonia zabawa jest:

Działaniem wykonywanym dla własnej przyjemności, a opartym na udziale wyobraźni, tworzącej nową rzeczywistość. Choć działaniem tym rządzą reguły, których treść pochodzi głównie z życia społecznego, ma ono charakter twórczy i prowadzi do samodzielnego poznania i przekształcania rzeczywistości (Okoń, 1995: 44).

Podobnie definiuje ją Johan Huizinga:

Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni, według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł; jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości i świadomości odmienności od zwyczajnego życia (Huizinga 1985: 22).

Iwona Czaja-Chudyba określa zabawę w sytuacji kształcenia przyszłych nauczycieli jako:

każdą podejmowaną świadomie i dobrowolnie przez grupę ludzi aktywność, która posiadając walor poznawczy, terapeutyczny lub estetyczny wywołuje pozytywne emocje, nie

sprzyja rywalizacji, wyzwala naturalne, spontaniczne reakcje i doprowadza do głębszego samopoznania, doskonalenia relacji z innymi oraz do większej wrażliwości moralnej i ekspresji twórczej (Czaja-Chudyba 2006: 40–41).

Zabawa pełni ważne funkcje w życiu człowieka, szczególnie w życiu dziecka. Jest jedną z jego głównych aktywności. To ona angażuje dziecięce wszystkie zmysły, pobudza wyobraźnię i wzbogaca wiedzę na temat otaczającego świata. Jest istotna w nauczaniu i wychowaniu. Iwona Czaja-Chudyba w swojej pracy wymienia jej pięć funkcji: rozwojową, wychowawczą, edukacyjną, diagnostyczną oraz terapeutyczną (Czaja-Chudyba 2006: 22–25). Pierwsza – rozwojowa – polega na zaspokojeniu różnorodnych potrzeb indywidualnych. Wspiera rozwój emocjonalny, kształtuje zmysł estetyczny, rozwija myślenie oraz pozwala na ekspresję ruchową. Kolejną jest wychowawczą, która polega na umiejętności prawidłowego reagowania na współuczestnika zabawy, wyzbyciu się egoizmu, respektowaniu reguł gry. Funkcja wychowawcza pogłębia procesy socjalizacji i personalizacji; to właśnie w niej można zawrzeć również osobotwórczą funkcję zabawy, która mówi o możliwości zmagania się z samym sobą, czyli poznaniu siebie jako człowieka, swoich pragnień, potrzeb i życzeń. Edukacyjna funkcja charakteryzuje się eksperymentowaniem, próbowaniem i doświadczeniem. To właśnie w trakcie zabawy dziecko próbuje nowych rzeczy, buduje, eksperymentuje, odkrywa i poszukuje, wymyśla różne zabawy, które zaspokoją jego potrzeby i spełnią oczekiwania. Funkcja diagnostyczna zabawy pomaga zidentyfikować uczucia, przeżycia i problemy, jakich jednostka doświadcza. Natomiast ostatnia, terapeutyczna funkcja pozwala na odprężenie się i wyzbycie napięć. Co ważne, aktywność ta służy zaspokojeniu tych pragnień, które na co dzień są tłumione.

Biorąc pod uwagę wyszczególnione funkcje, zabawę można wykorzystać jako urozmaicenie sposobu nauczania oraz zajęć pozalekcyjnych. Gry i zabawy mogą służyć jako przestrzeń do działania – taką ich możliwość wykorzystują instytucje kultury. Na dodatek mogą mieć one charakter dydaktyczny, który wymaga wysiłku myślowego, posiadają również charakter twórczy. Dzięki temu korzystając z działań, które daje nam *edutainment*, możemy wykorzystać potencjał gier i zabaw. Oprócz poruszanych wcześniej interakcyjnych i innowacyjnych możliwości edukacji rozrywkowej warto również zastanowić się nad użyciem w swoich działaniach zabaw powszechnie znanych, ale w odświeżonym wydaniu.

Charakterystyka wybranych placówek

Instytucje kultury są placówkami, w których prowadzona jest działalność kulturalna. Ustawa z dnia 25 października 1991 roku o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej, w znowelizowanych przepisach, które weszły w życie z dniem 1 stycznia 2012 roku, wprowadza dwa rodzaje tych instytucji: instytucje artystyczne i inne instytucje kultury. Do tych pierwszych zaliczamy te, które powołane zostały do prowadzenia działalności artystycznej w dziedzinie teatru, muzyki, tańca, z udziałem twórców i wykonawców. Działalność kulturalna jest tam organizowana według sezonów artystycznych. Do drugiego rodzaju instytucji kultury zaliczane są instytucje filmowe, kina, biblioteki, domy kultury, ogniska artystyczne, galerie sztuki, ośrodki badań i dokumentacji oraz muzea. Z poddanej analizie literatury przedmiotu wyłania się kilka podstawowych

zadań instytucji kultury. Są nimi: edukacja kulturalna oraz wychowanie przez sztukę, stwarzanie warunków sprzyjających rozwojowi amatorskich ruchów artystycznych i wzbudzanie zainteresowania wiedzą oraz sztuką, poznawanie, wzbudzanie i zaspokajanie zainteresowań oraz potrzeb związanych z kulturą, a także w zależności od instytucji – opieka nad zabytkami, stwarzanie warunków sprzyjających rozwojowi folkloru oraz ludowego i artystycznego rękodzieła. Wszystkie instytucje kultury działają na podstawie aktu o ich utworzeniu oraz statutu nadanego przez organizatora.

We współczesnym świecie instytucje kultury muszą mierzyć się z wieloma problemami. Jednym z nich jest sprostanie coraz to większym wymaganiom odnośnie uatrakcyjniania przekazywanej wiedzy. Idealnym rozwiązaniem jest wykorzystanie możliwości, jakie daje nam *edutainment*. Mimo że ta forma edukacji ma zarówno wielu sprzymierzeńców, jak i przeciwników, odpowiednio użyte formaty mogą okazać się interesujące szczególnie dla młodszych odbiorców. Coraz większa ich liczba staje się wrokołowcami, dlatego też w czasach, kiedy to krótkie komunikaty górują nad innymi, ważna staje się próba dostosowania się do otaczającej rzeczywistości oraz nowego typu odbiorców. Wychowanie dzieci zachodzi w środowisku pełnym technologicznych nowinek. Zwiększa się wówczas liczba bodźców, które każdego dnia atakują jednostkę. Użycie nowinek technologicznych takich jak interaktywne stoły, tablice, hologramy czy też gry oraz aplikacje przyciągnie wzrok odwiedzających i być może zachowa się w ich pamięci na dłużej.

Pierwszą instytucją kultury, którą przybliżyć, jest Centrum Nauki Kopernik w Warszawie, którego misją jest inspirowanie do doświadczania, rozumienia świata i odpowiedzialnego działania. Wizją opiera się na przekonaniu, że ludzie kształtują świat przyjazny dla siebie i natury, rozwijając i stosując naukę. Prace nad projektem centrum rozpoczęły się w 2005, a oficjalne otwarcie dla publiczności odbyło się 5 listopada 2010 roku.

Drugą z nich jest Muzeum Historii Żydów Polskich Polin w Warszawie, pierwsza w Polsce instytucja publiczno-prywatna. Utworzona została wspólnie przez rząd, samorząd lokalny oraz organizację pozarządową. Muzeum Polin to nowoczesna instytucja kultury – muzeum historyczne ukazujące tysiąc lat dziejów polskich Żydów. Jest też miejscem spotkań i dialogu tych wszystkich, którzy pragną lepiej poznać przeszłość i współczesną kulturę żydowską, którzy z polsko-żydowskiej historii chcą wyciągnąć wnioski na przyszłość, którzy chcą zmierzyć się ze stereotypami i stawić czoła współczesnym zagrożeniom, takimi jak ksenofobia i nacjonalistyczne uprzedzenia. Służąc ideom otwartości, tolerancji i prawdy, Muzeum Polin przyczynia się do wzajemnego zrozumienia i szacunku wśród Polaków i Żydów.

Kolejną placówką to Muzeum Sztuki w Łodzi, założone w 1930 roku. Jest jednym z najstarszych do dziś istniejących muzeów, kolekcjonującym sztukę awangardową. Jego historia rozpoczęła się od akcji gromadzenia dzieł najważniejszych artystów przełomu XX i XXI w. przez grupę a.r. Posiada trzy oddziały: MS1, MS2 i Muzeum Pałac Herbsta. Każdy z oddziałów zajmuje się innym wycinkiem sztuki awangardowej. Misją Muzeum jest kreowanie warunków umożliwiających współczesnemu odbiorcy komunikację z twórczością artystyczną minionych i obecnych pokoleń, a w konsekwencji rozbudzanie w nim umiejętności samodzielnego widzenia, rozumienia i odczuwania otaczającej go rzeczywistości. Muzeum promuje sztukę jako istotny element społecznego życia, zdolny uczynić ludzką egzystencję pełniejszą i wartościowszą. Misyjny cel

jest realizowany poprzez gromadzenie, konserwację i opracowywanie zbiorów, a także realizację przedsięwzięć artystycznych oraz szeroko rozumianą działalność naukową, edukacyjną i popularyzatorską. Przez wzgląd na ścisły związek łączący historię Muzeum z historią awangardy, szczególnie nacisk kładzie się na promocję progresywnych zjawisk artystycznych oraz na współpracę z ich twórcami.

Następną instytucją jest Muzeum Fabryki w Łodzi. Jest to placówka prezentująca historię kompleksu Izraela Poznańskiego. Znajduje się na terenach dawnej fabryki Poznańskiego, przekształconej w 2006 roku na centrum handlowo-usługowe „Manufaktura”. Muzeum Fabryki to miejsce, gdzie odkrywa się historię zakładów włókienniczych stworzonych przez Izraela Poznańskiego w drugiej połowie XIX wieku. Tutaj nadal zobaczyć można jak pracują zabytkowe krosna i wysłuchać historii opowiadanych przez dawnych pracowników.

Ostatnią analizowaną placówką jest Centrum Nauki i Techniki EC1. Centrum znajduje się w zrewitalizowanej Elektrowni Łódzkiej nr 1. Zostało otwarte w 2018 r., a skierowane do szerokiego grona odbiorców, mając na celu popularyzację nauki, techniki oraz aktywizację zwiedzających w poznawaniu świata. Interaktywne ekspozycje pozwalają przeprowadzać zwiedzającym eksperymenty m.in. z zakresu: akustyki, elektromagnetyzmu, mechaniki płynów, optyki, przewodnictwa cieplnego, radioaktywności.

Analiza sposobów realizacji edukacyjnej roli wybranych instytucji, stron internetowych, ofert ośrodków oraz działalności w *social mediach*

Oferta instytucji kultury skierowane są zarówno do klientów indywidualnych, jak i grup zorganizowanych. Omawiając poszczególne instytucje, ukażą wyniki wszystkich wymienionych analiz, a są nimi: analiza sposobów realizacji edukacyjnej roli placówki oraz analiza strony internetowej, oferty edukacyjnej i działalności w *social mediach*. Cechą wspólną wszystkich instytucji kultury jest to, że swoją funkcję edukacyjną wypełniają za pomocą wystaw, warsztatów i organizowanych przez siebie akcji. Każda z nich posiada bogatą ofertę, a swoją rolę edukacyjną wypełnia w charakterystyczny dla danego rodzaju instytucji sposób.

Na stronie Centrum Nauki Kopernik możemy sprawdzić, jakie atrakcje oferuje nam placówka. Jedną z nich jest Planetarium, będące tzw. strefą nieba. To tutaj dostępne jest 12 filmów, 4 pokazy oraz koncert pod gwiazdami – wszystko zróżnicowane pod kątem wieku odbiorców. Przeważnie większość z nich dostępna jest dla młodszych klientów, jednakże Centrum nie zapomina o dorosłych i organizuje raz w miesiącu stosowne wieczory. Czołową atrakcją instytucji wydają się liczne wystawy w ramach jednego biletu. Oprócz wystaw stałych – „Strefa Eksperymentowania”, „Przyszłość jest dziś”, „Majsternia”, „Bzzz!”, „Teatr Wysokich Napięć”, „Teatr Robotyczny”, „Patrz Ziemia” oraz Laboratoria – dostępna jest również wystawa czasowa „GraMY – WYgramy”. Jeśli chodzi o Laboratoria, są one podzielone na cztery rodzaje: chemiczne, fizyczne, biologiczne oraz robotyczne, i jako takie są przygotowane dla dzieci w wieku od 7 lat (grupy zorganizowane). Dla klientów indywidualnych są przygotowane minilaby, tutaj wymagany wiek uczestnika to 9 lat. Ciekawym miejscem do zwiedzania w trakcie wycieczki do Centrum Nauki Kopernik wydaje się ogród na dachu, przypominający niektórym krajobraz wulkaniczny lub japońskie ogrody skalne. Oprócz miejsca pozwalającego podziwiać rośliny,

które się tam znajdują, ogród pełni funkcję punktu obserwacyjnego nieba. To właśnie tam organizowane jest jedno z wydarzeń, jakim jest wspólna obserwacja nieba przez teleskopy. Instytucja realizuje również wiele jednorazowych wydarzeń, np. spotkania z naukowcami, spotkania dla nauczycieli, festiwale bądź konferencje naukowe. Jest również organizatorem lub współorganizatorem wielu programów i projektów edukacyjnych takich jak Klub Młodego Odkrywcy oraz Konstruktorzy Marzeń. Bardzo ważny jest fakt, że większość przestrzeni przystosowana jest dla osób z niepełnosprawnościami. Co więcej, placówka nie ogranicza się tylko do działań stacjonarnych. Po wcześniejszym skontaktowaniu można wynająć wystawę objazdową, poznać zestawy edukacyjne bądź wziąć udział w projekcie „Nauka dla Ciebie”. Sama strona internetowa jest bogata w informacje, które pomogą zapoznać się z ofertą instytucji i zdecydować, co nam odpowiada. Tu również można dokonać zakupu biletu, co jest dużym ułatwieniem dla osób przyjeżdżających spoza Warszawy i chcących mieć pewne wejście do placówki. Poza tym na platformie YouTube dostępnych jest szereg filmów autorstwa Centrum, które skierowane są do szerokiego grona odbiorców. Centrum aktywnie prowadzi profil na Facebooku, gdzie ma ponad 250 tys. obserwujących, i Instagramie, gdzie jest ich ponad 14,5 tys.

Kolejną placówką jest Muzeum Historii Żydów Polskich Polin. Dla zwiedzających przygotowana została wystawa stała: „1000 lat historii Żydów polskich”, która składa się z ośmiu galerii opowiadających o kulturze i dziedzictwie polskich Żydów, oraz wystawa czasowa – „Od kuchni. Żydowska kultura kulinarna”. Placówka przygotowała w swoich murach również miejsce edukacji rodzinnej „U króla Maciusia”, zaprojektowaną z myślą o najmłodszych odbiorcach oraz pozwalającą korzystać z bogatej biblioteki. Oferta edukacyjna placówki jest skierowana więc zarówno do rodzin, jak i przedszkoli, szkół, nauczycieli, seniorów oraz osób z niepełnosprawnościami. Jeśli mowa o rodzinach, instytucja organizuje warsztaty, które dzielą się na warsztaty twórcze i warsztaty rodzinne. Pierwsze z nich dzielą się z kolei na warsztaty stolarskie i fotografii kulinarnej. Drugie podzielone zostały na: rodzinny spacer sensoryczny, warsztaty kulinarne i ceramiczne. Co istotne, część z nich adresowana jest dla rodzin z dziećmi z niepełnosprawnościami: intelektualną, sprzężoną, spektrum autyzmu, ruchową oraz dla dzieci niesłyszących: przygotowane tłumaczenie na Polski Język Migowy. Oferta bogata jest również w warsztaty dla przedszkoli i szkół, które oprócz formy stacjonarnej, mogą być realizowane w formie online. Instytucja wychodzi ze swoimi działaniami poza mury budynku i takim oto sposobem prowadzi je w przestrzeni miejskiej jako warsztaty bądź spacer. Muzeum Polin stworzyło również przeznaczony dla szkół projekt „Muzeum w pudełku”. Nie zapomina ono również o nauczycielach, którzy na co dzień pracują z dziećmi: przygotowana jest dla nich baza materiałów edukacyjnych, z których mogą korzystać, aby uatrakcyjnić swoje zajęcia, a także szereg konferencji, kursów i spotkań, dających szansę pogłębić wiedzę na temat historii Żydów polskich. Dla seniorów organizowane są specjalne wydarzenia, spotkania tematyczne, wykłady i oprowadzania po wystawach. Muzeum tworzy również przestrzeń przyjazną dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Oprócz usuwania wszelkich barier (np. architektonicznych) instytucja zapewnia udogodnienia takie jak: tyflografiki, pętle indukcyjne oraz audiodeskrypcje. Prowadzi również działalność naukową w postaci debat, wykładów, konferencji, a także własnego wydawnictwa. Tworzy różnego rodzaju akcje, np. w wakacje zorganizowało cykl koncertów „Kołyśanka dla Muranowa”, realizowany w ramach letniego programu #POLINnaŁące. Co więcej, jest

ono aktywne w Internecie. Na swoim kanale na platformie YouTube zamieszcza filmy związane z akcjami, które prowadzi, licznymi spacerami nie tylko w języku polskim oraz tymi, które tworzą pewne cykle np. „Historie osobiste” lub „Pragmatycy i wizjonerzy”. Poza tym dzieli się swoją działalnością na profilach w *social mediach*. Na Facebooku posiada blisko 97 tys. obserwujących, a na Instagramie ponad 29,4 tys. A za pomocą strony internetowej można zaplanować swoją wizytę i zakupić bilety.

Muzeum Sztuki w Łodzi jest instytucją, która prowadzi trzy oddziały. MS1 jest przestrzenią dla wystaw czasowych, projektów związanych z filmem eksperymentalnym, sztuką wideo oraz performance’em. Prowadzone są tu również działania warsztatowe i edukacyjne. MS2 to przede wszystkim miejsce eksperymentalnej pracy z kolekcją sztuki XX i XXI wieku. Oczywiście tutaj również znajdzie się przestrzeń dla wystaw czasowych czy też działań edukacyjnych. W Pałacu Herbsta, który jest trzecim oddziałem, można znaleźć ekspozycję wewnątrz z przełomu XIX i XX wieku. Znajduje się on na terenie XIX-wiecznego zespołu pałacowo-parkowego, który kiedyś należał do rodziny łódzkich przemysłowców – rodziny Herbstów. Poprzez podział na trzy oddziały Muzeum Sztuki posiada bogatą ofertę, pełną wyjątkowych działań mających na celu ośmielenie ludzi do osobistego i możliwie pełnego doświadczania sztuki. Przeznaczona jest zarówno dla uczestników indywidualnych, jak i grup zorganizowanych. Dla tych pierwszych organizowane są wykłady cykliczne dla młodzieży i dorosłych, warsztaty rodzinne dla dzieci 1+ oraz warsztaty rodzinne dla dzieci od lat 4. Dla grup zorganizowanych warsztaty dzielą się na te dla dzieci oraz dla młodzieży i dorosłych. W zależności od oddziału, w którym działania są przeprowadzane, używane są odmienne metody i przestrzenie. Oprócz licznych warsztatów Muzeum organizuje klasyczne oprowadzania po wystawach, dostępne również dla osób z niepełnosprawnością słuchową czy też fizyczną, a także wykłady i wernisaże. Dla wszystkich odbiorców jest również dostępny „Kulturaneek”, będący programem o sztuce nowoczesnej i współczesnej. MS1 i MS2 posiadają wspólną stronę internetową, na której możemy sprawdzić aktualności, zaplanować wizytę bądź kupić bilet. Muzeum Pałac Herbsta prowadzi osobną stronę, gdzie możemy znaleźć ofertę dla grup zorganizowanych, gości indywidualnych, a także warsztaty dla osób z niepełnosprawnością wzrokową. MS1 i MS2 posiadają wspólny profil na Facebooku, gdzie obserwuje ich ponad 40 tys. osób, oraz Instagramie, gdzie mają ponad 18 tys. obserwujących. Muzeum Pałac Herbsta na Facebooku ma znacznie mniejszą liczbę obserwujących, bo tylko 5,5 tys., w porównaniu do Muzeum Sztuki i analogicznie profil na Instagramie, gdzie posiada nieco ponad 1 tys. obserwujących. Mimo tego wszystkie profile są prowadzone aktywnie. To właśnie tutaj można się dowiedzieć o wszelkich aktualnościach.

Muzeum Fabryki w głównej sali posiada wystawę stałą, a w sali postindustrialnej organizuje liczne wernisaże, wystawy czasowe oraz ich finisaże. Swoją ofertę kieruje do grup zorganizowanych i klientów indywidualnych: nie ogranicza się ona tylko oprowadzania po wystawie, ale przygotowuje dla nich liczne wydarzenia, zarówno otwarte, jak i zamknięte. Na te drugie obowiązują wcześniejsze zapisy. Muzeum organizuje wydarzenia specjalne i gry eventowe. Dla grup przygotowana jest lista warsztatów, podzielonych ze względu na wiek uczestników. Co więcej, dla klientów indywidualnych instytucja organizuje spacer z przewodnikami po rynku „Manufaktury”. Tak jak inne placówki aktywnie prowadzi swoje *social media* – na Facebooku posiada 3,2 tys. obserwujących, a na Instagramie blisko 800.

Ostatnią instytucją kultury jest Centrum Nauki i Techniki EC1. Dzięki stronie internetowej możemy dowiedzieć się, że posiada ona bogatą ofertę dla grup zorganizowanych. Oprócz zwiedzania grupowego proponowane są zajęcia edukacyjne w Auditorium, zajęcia w laboratorium, zajęcia z klasą na ekspozycji oraz gra terenowa. Ponadto Centrum EC1 posiada Planetarium, które również posiada propozycje działań edukacyjnych, w tym pokazy na żywo. Instytucja posiada wystawę stałą, która jest podzielona na trzy części: przetwarzanie energii, rozwój wiedzy i cywilizacji oraz mikroświat – makroświat. Również tutaj odwiedzający mogą skorzystać z kina sferycznego. Dla najmłodszych w drugiej połowie 2021 roku została otwarta Ulica Żywiółów, przestrzeń stworzona, aby pobudzać dziecięcą ciekawość. Jest podzielona na pięć stref tematycznych, a każda z nich dotyczy innego żywiołu: wody, ziemi, powietrza, ognia i życia. Znajduje się tutaj mnóstwo różnych stanowisk, zadań i eksperymentów. Miejsce to jest stworzone zarówno dla osób indywidualnych, jak i grup zorganizowanych, dla których prowadzone są różnego typu warsztaty. Nie zapomina przy tym o starszych odbiorcach i organizuje dla nich wieczory tematyczne. Na stronie internetowej instytucji można zakupić bilet i dowiedzieć się ciekawych informacji na temat wystawy. A na swoich profilach – Facebook (nieco ponad 8 tys. użytkowników) czy Instagram (niecałe 1,3 tys. obserwujących) – publikuje najnowsze treści oraz informacje o zbliżających się wydarzeniach.

Edutainment w działaniach wybranych instytucji kultury

Wybrane i opisane instytucje kultury w większym bądź mniejszym stopniu korzystają z możliwości, jakie daje im *edutainment*. Najbardziej widoczne są one w Muzeum Historii Żydów Polskich Polin, później w Centrum Nauki Kopernik oraz Centrum Nauki i Techniki EC1, a najmniej w Muzeum Fabryki i Muzeum Sztuki. Działania, które zostały podjęte, można podzielić na cztery kategorie: użycie sprzętu elektronicznego, wykorzystanie multimediów i mediów, użycie materialnych przedmiotów, wykorzystanie rzeczy codziennego użytku. Pierwsza z nich, dotycząca użycia sprzętu elektronicznego, skupia się na wykorzystaniu wszelkiego rodzaju urządzeń, za pomocą których możemy przekazać przygotowane treści i komunikaty. Należą do nich rzutniki, ekrany cyfrowe, stoły interaktywne, urządzenia kinect, megafony, głośniki, audio przewodniki czy też ekrany interaktywne. Użycie najnowszej technologii daje instytucjom wiele możliwości. Są one znane nawet najmłodszym odbiorcom, przez co korzystanie z nich wydaje się proste i przyjemne. Co więcej, korzystanie ze sprzętu ułatwia placówkom wprowadzanie nowych treści i aktualizowanie chociażby różnych grafik. Oprócz tych pozytywnych aspektów można również dostrzec negatywy: zniszczenie danego urządzenia może wiązać się z kosztowną naprawą. Kolejna kategoria dotyczy wykorzystania multimediów i mediów. Tutaj możemy wyszczególnić: projekcje filmowe, animacje, grafiki cyfrowe, pliki audio, zdjęcia cyfrowe, gry interaktywne oraz hologramy. Z pewnością zastosowanie ich przyciąga ludzkie oko. Dodaje poczucie, że instytucja rozwija się, więc jest również nowoczesna. Następną odnosi się do materialnych przedmiotów, które można używać w sposób interaktywny. Jako przykład możemy podać: zwoje, pieczęcie wytłaczane, prasę drukarską, modele i makiety, a także maszyny. Wszystkie te przedmioty, po kontakcie z jednostką, wykonują swoje działania. Ostatnia ukazuje rzeczy codziennego użytku wykorzystane w niecodzienny sposób, jako skrytki dla ukrytych treści lub ich nośniki. Mowa tutaj o drzwiach, szufladach, komiksach oraz klockach.

Powszechnie znane przedmioty i ich zastosowania zmieniają się. Tworzą pewnego rodzaju grę, w której aby poznać daną historię, należy odszukać wszystkie ukryte komunikaty. To działanie przypomina coraz bardziej popularną atrakcję – *escape room*.

Najlepiej wyposażoną w innowacyjne i interaktywne atrakcje jest stała wystawa Muzeum Historii Żydów Polskich Polin „1000 lat historii Żydów polskich – od średniowiecza do współczesności”. Wystawa ta posiada liczne ekrany cyfrowe, stoły interaktywne, prezentacje multimedialne, animacje oraz projekcje filmowe. Rozpoczynając swoją wycieczkę, od razu napotyka się pierwsze szklane ekrany, które ukazują cyfrowy obraz lasu. Mnogość wykorzystanej technologii może zacząć przytłaczać w momencie, kiedy gość muzeum chce skorzystać z każdego urządzenia. Przydatne podczas zwiedzania stają się audioprzewodniki, które ułatwiają poruszanie się po dużej przestrzeni. W innych instytucjach również wykorzystywane są te możliwości – w Centrum Nauki Kopernik ekrany interaktywne czy hologramy można spotkać co chwilę. Instytucja posiada liczny sprzęt, który pozwala zainteresowanym eksperymentować i poprzez działanie uczyć się. W Centrum Nauki i Techniki EC1 ciekawie użyto technikę mappingu, polegającą na nałożeniu na daną przestrzeń hologramu – w tym przypadku na maszynę, aby ukazać jej pracę od wewnątrz. Oprócz tego placówka wyposażona jest w liczne stoły interaktywne, makiety połączone z ekranami dotykowymi a także urządzenia, które tak jak w Centrum Nauki Kopernik mają za zadanie uczyć poprzez działanie. W Muzeum Fabryki ma się do czynienia z niewielką salą, w której odbywają się projekcje filmów dotyczących fabryki czy dawnych pracowników. Co więcej, można skorzystać ze zdigitalizowanej książki pamiątkowej o byłych pracownikach zakładu. Najmniej cyfrowych rozwiązań wprowadzonych zostało w Muzeum Sztuki, co może jednak być związane z tym, że jest to muzeum sztuki awangardowej. Za to na warsztatach w niecodzienny sposób wykorzystuje się zwykłą kaszę gryczaną: podczas warsztatu „Wykasz się” uczestnicy używają kaszy do stworzenia swojego dzieła. Ma to na celu zwiększenie ich aktywności, a także pokazanie im tematu z innego punktu widzenia, przy okazji wykorzystując znany produkt.

Ukazanie wpływu pandemii na cyfryzację działań

Z uwagi na globalną pandemię COVID-19 stacjonarna działalność instytucji kultury została na początku całkowicie zawieszona. Nastąpiło to wraz z decyzją rządu o wstrzymaniu ruchu turystycznego i wprowadzeniu obowiązku zachowania dystansu społecznego. Tym samym anulowano wiele wydarzeń artystycznych. Głównym celem placówek stała się próba odbudowania kontaktu z odbiorcami. Jedynym wyjściem z tej sytuacji było zdigitalizowanie części ekspozycji i przeniesienie swojej oferty do sieci.

Takim oto sposobem Centrum Nauki Kopernik przygotowało bazę pomysłów na lekcje online dla nauczycieli. Chętne osoby mogą skorzystać z takich zasobów, jak: podcasty, lekcje i filmy, scenariusze lekcji oraz webinaria. Miało to na celu wsparcie w momencie przejścia z trybu stacjonarnego na zdalny. Poza tym instytucja w trakcie trwania pandemii aktywnie działała w swoich mediach społecznościowych, szczególnie na platformie YouTube, zamieszczając szereg filmów: różnego typu eksperymenty, zagadki, pokazy czy też wirtualne spacerki, jednocześnie realizując akcję #Kopernikwdomu. Muzeum Historii Żydów Polskich Polin w swoich internetowych zasobach posiada dostępnych sześć wirtualnych wystaw, poświęconych historii Żydów polskich. Są nimi: „Sprawiedliwi bez granic” – o działaniach na rzecz godności i praw człowieka, „Warszawa,

Warsze” – o dawnej żydowskiej Warszawie, „Polscy artyści z pomocą Żydom” – o Żydach ocalonych przez polskich artystów, „Dom pod zwariowaną gwiazdą” – o Żydach ukrywanych w warszawskim ZOO, „Kochanej Mamósi na pamiątkę” – i o dzieciach ocalonych z Zagłady oraz ostatnia „Dobry adres”, opowiadająca historie ukrywania Żydów w okupowanej Warszawie. Dostępny jest również wirtualny spacer po wystawie stałej, który skupia się na jej najważniejszych punktach. Do sfery cyfrowej przeniesiono część warsztatów rodzinnych. Wszelkie potrzebne materiały, po wcześniejszym dokonaniu rezerwacji, zostają wysłane pocztą. Ponadto ofertę wzbogacają warsztaty online dla przedszkoli, szkół oraz część zajęć dla seniorów. Muzeum Sztuki w Łodzi w trakcie trwania pandemii przeniosło część swoich wydarzeń do strefy cyfrowej. Tym samym na odbiorców czekają dyskusje, seminaria, sympozja, podcasty oraz czytanki. Co więcej, dla grup przedszkolnych i szkolnych przygotowano ofertę warsztatów, a każdy z nich nawiązuje do sztuki i znanych z wystaw artystów. Podobnie postąpiło Muzeum Fabryki, które część warsztatów przeniosło do Internetu. Oprócz tego opublikowało na swoim kanale na YouTube liczne filmy, a w aplikacjach streamingowych typu Spotify udostępniło podcasty. Również Centrum Nauki i Techniki EC1 proponuje zajęcia z klasą w formie zdalnej. Tematy zajęć są dopasowane do grup wiekowych.

Przed marcem 2020 r. działalność instytucji odbywała się stacjonarnie i tylko pewne projekty realizowane były w formie cyfrowej. W trakcie trwania pandemii wszystkie instytucje aktywnie prowadziły swoje profile na mediach społecznościowych, chcąc zachować kontakt ze stałymi odbiorcami i w miarę możliwości przyciągnąć nowych. Zaczęto poszukiwać nowych rozwiązań, aby dalej prowadzić swoje działania. Doszło do digitalizacji eksponatów, przeniesienia oferty do sieci. Aktualnie w okresie popandemicznym – wiosna 2023 r. – nastąpiła hybrydowość działań: odbiorcy mogą wybrać formę, z jakiej chcą skorzystać.

Podsumowanie

Pomimo rozwoju technologicznego, interaktywne i innowacyjne działania nie są czymś powszechnie znanym. Tak samo jak wykorzystanie możliwości jakie daje *edutainment*, czyli edukacja rozrywkowa, ale patrząc na zmieniający się typ odbiorców, warto zapoznać się z korzyściami z niej płynącymi. Jednak aby tego dokonać, należy posiadać odpowiednie kompetencje z pedagogiki i edukacji medialnej. Wszystkie działania i treści muszą być przygotowane w odpowiedni sposób. Coraz więcej instytucji kultury podejmuje próbę wykorzystania innowacyjnych i interaktywnych metod, aby sprostać oczekiwaniom gości. *Edutainment* może być przyszłością, w jakiej przyjdzie nam żyć. Edukatorzy muszą pamiętać jednak, aby zachować złoty środek pomiędzy edukacją a rozrywką. Tylko dzięki temu komunikaty zachowają odpowiedni poziom, będąc zarazem ciekawą propozycją dla odbiorcy.

Bibliografia

- Anioł Joanna. 2017. „*Edutainment* jako przestrzeń edukacji nieformalnej. Edukacyjny potencjał programów telewizyjnych w świetle analizy serialu *Głęboka woda* i wypowiedzi odbiorców”. *Kultura i Edukacja* 1 (115). 182–198.
- Czaja-Chudyba Iwona. 2006. *Pedagogika zabawy w osobowym i profesjonalnym przygotowaniu do zawodu nauczyciela*. Kraków.

- Huizinga Johan. 1985. *Homo ludens*. Zabawa jako źródło kultury. Maria Kurecka, Witold Wirpsza (tłum.). Warszawa.
- Iwanicka Agnieszka. 2010. *Edutainment* – sposób na edukację w dobie kultury popularnej. W: *Kultura popularna – Tożsamość – Edukacja*. Daria Hejwosz, Witold Jakubowski (red.). Kraków. 305–313.
- Okoń Wincenty. 1995. *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa.
- Skibińska Małgorzata. 2010. „*Edutainment* jako metoda edukacji przyszłości (teraźniejszość)”. *Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja: Kwartalnik Myśli Społeczno-Pedagogicznej* 2 (50). 57–64.
- Szymaniak Jadwiga. 2019. „Pedagogika zabawy”. *Studia Gdańskie, Wizje i rzeczywistość* XVI. 41–56.

Streszczenie

Celem artykułu jest prezentacja znaczenia pojęcia *edutainment* w kontekście działalności instytucji kultury w Polsce. Przeprowadzona została analiza sposobów realizacji edukacyjnej roli pięciu placówek: Centrum Nauki Kopernik w Warszawie, Muzeum Historii Żydów Polskich Polin w Warszawie, Muzeum Sztuki w Łodzi, Muzeum Fabryki w Łodzi oraz Centrum Nauki i Techniki EC1 w Łodzi. Poddano analizie strony internetowe, oferty placówek oraz ich działalność w social mediach. W pracy ukazany został również wpływ pandemii COVID-19 na działania edukacyjne wskazanych instytucji kultury, który widoczny jest w digitalizacji zasobów placówek i upublicznieniu ich w sieci. Interaktywne i innowacyjne działania *edutainment* nie są jeszcze powszechnie znane, ale stają się coraz bardziej popularne, co pokazane zostało w toku analizy.

Interactive and innovative activities of cultural institutions as a space for edutainment activities

Abstract

The aim of the article is to present the term *edutainment* in the context of cultural institutions in Poland. The ways of fulfilling the educational role of five institutions Centrum Nauki Kopernik in Warsaw, Muzeum Historii Żydów Polskich Polin in Warsaw, Muzeum Sztuki in Łódź, Muzeum Fabryki in Łódź and Centrum Nauki i Techniki EC1 in Łódź were taken into considerations. The websites, offers and presence in social media of the institutions were examined and compared. The impact of COVID-19 on educational activities of the institutions which is visible in digitalizing of the institutions' resources and publishing them on the Internet was presented. Interactive and innovative edutainment activities are not common yet but they are becoming more and more popular that was shown in the example of the afore mentioned institutions.

Słowa kluczowe: *edutainment*, instytucje kultury, innowacyjność, interaktywność, edukacja rozrywkowa

Key words: edutainment, cultural institutions, innovation, interactivity, entertainment education

Justyna Manikowska – magister pedagogiki ze specjalnością edukacja artystyczna z animacją kulturową oraz magister kulturoznawstwa ze specjalnością promocja sztuki na Uniwersytecie Łódzkim. Zainteresowania badawcze: edukacja medialna, edukacja artystyczna, *edutainment*, promocja czytelnictwa oraz upowszechnianie sztuki.