

**Małgorzata Pietrzak**  
**m.pietrzak@geo.uj.edu.pl**  
**Instytut Geografii i Gospodarki Przestrzennej**  
**Uniwersytet Jagielloński**  
**Kraków**

## **Transmedia i cross-media w edukacji**

### **1. Wprowadzenie – media w kontekście wiedzy, działań i postaw**

Eksplozja medialna, czyli skonstruowanie i szybkie upowszechnienie całej gamy zupełnie nowych instrumentów gromadzenia, przetwarzania i przesyłania informacji [Goban-Klas, 2005] umożliwia: dostarczanie informacji o wydarzeniach, wyjaśnianie i komentowanie informacji, koordynowanie działań społecznych, tworzenie i utrzymywanie więzi grup i wspólnot, ułatwianie nauki i rozwoju, organizowanie zabawy i relaksu. Dzięki połączeniu różnych form przekazu informacji, np. tekstu, dźwięku, obrazu, grafiki, animacji, wideo, multimedia znajdują zastosowanie w wielu dziedzinach, takich jak reklama, sztuka, edukacja, rozrywka, inżynieria, medycyna, administracja, biznes czy badania naukowe.

Badania wpływu mediów na kształtowanie postaw, przekonań i wartości wskazują, że media skuteczne zwracają uwagę ludzi na problemy społeczne, ale informacje medialne mogą „narkotyzować” (dysfunkcja narkotyzująca – termin użyty w 1948 r. przez R. K. Mertona i P. Lazarsfelda), wywołując stan społecznej apatii, przy przekonaniu, że poinformowanie jest wystarczające do aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym [Baran, Davis, 2009]. Nadmiar wiadomości prowadzi do pasywnej obserwacji, gdzie posiadanie informacji zastępuje działanie.

Wśród cyfrowego pokolenia istnieje przekonanie, że wszystkie informacje można znaleźć w Internecie, zobaczyć lub wysłuchać w atrakcyjnej formie, stąd zbędność zapamiętywania faktów, gdyż Internet jest wystarczającym źródłem wiedzy. W obliczu stałego przyrostu wiedzy, konektywiści sprowadzają nauczanie do nabycia umiejętności sprawnego odnajdywania informacji w sieci. W miejsce zapamiętania i rozumienia faktów, zjawisk, procesów pojawiła się umiejętność sprawnego dotarcia do miejsc, gdzie wyjaśnienia takie można znaleźć. Nie czyni to człowieka mądrym, do tego bowiem, oprócz posiadania kanonu wiedzy ogólnej i podstawowej, istotne jest jej zakotwiczenie w systemie wartości i umiejętność odpowiedzi na pytania: „Co chcę osiągnąć i dlaczego? Jakie są moje zobowiązania społeczne i etyczne? Czy moje cele są słuszne, wartościowe społecznie i moralnie?” [Chmielecka, 2007, s. 5].

W jaki zatem sposób połączyć: wiedzę – *rozumienie*, wiedzę – *jak działać* oraz wiedzę – *jak być*? W jaki sposób i za pomocą jakich urządzeń działać w szkolnej rzeczywistości, gdzie do nawyków młodzieży, tzw. cyfrowych tubylców, należy powszechne i ciągle korzystanie z wielu urządzeń cyfrowych, a ich światem są portale społecznościowe i Internet?

W poniższym rozważaniu zaproponuję edukację transmedialną jako strategię nauczania, wykorzystującą multimedia i naturalne dla ucznia „środowisko internetowe”.

W edukacji tej istotnymi elementami kształcenia pozostają: zawartość merytoryczna przekazywanej wiedzy, odpowiedzialność ucznia za jej poszukiwanie i otwarta postawa w kontaktach społecznych. Dla uzupełnienia przedstawię edukację z wykorzystaniem crossmediów, jako już istniejącą w rzeczywistości szkolnej.

## 2. Transmedia. Praktyczne zastosowanie

Termin „transmedia” pojawił się już na początku lat 90. w kontekście rozwoju biznesu rozrywkowego (franczyzy) na bazie filmów *Star Wars* i *Indiana Jones* (gry komputerowe, książki, zabawki, portale internetowe etc). W 2003 r. Henry Jenkins z Massachusetts Institute of Technology zwrócił uwagę, że skoordynowane wykorzystanie opowiadania zamieszczonego na różnych platformach, może stać się atrakcyjne dla odbiorcy i zaangażować go w przedstawiany w mediach projekt [Jenkins, 2003]. H. Jenkins określił **transmedia jako proces**, w którym wielowątkowe elementy fabuły są przekazywane poprzez różnorodne platformy medialne (TV, Internet, telefon, tablet, gry, ARG) w celu stworzenia spójnego opowiadania [Jenkins, 2006]. Według M. Giovagnoli **transmedia to narracje**, zamieszczone i rozwijane w wielu mediach [Giovagnoli, 2011]. A. Norrington zwraca uwagę na architekturę projektu medialnego, wybór odbiorcy i strategię upowszechniania [Norrington, 2010]. Obecnie transmedia wykorzystuje się w kinematografii, grach komputerowych i wybranych aplikacjach smartfonowych.

Z przeglądu literatury dotyczącej transmediów można określić kilka cech charakterystycznych dla tego typu projektu – narracji medialnej [Jenkins, 2003, 2006, 2007; Raybourn, 2007; Norrington, 2010; Giovagnoli, 2011].

Transmedia cechują:

1. **multimedialność** – korzystają z wielu mediów i platform technologicznych, wykorzystując i zachowując cechy każdego z nich,
2. **złożoność i wielowątkowość** – użytkowane media i platformy przedstawiają różne opowiadania, ale temat (motyw, główna myśl) jest wspólny, poszczególne wątki mogą być tworzone za pomocą różnych perspektyw narracyjnych,
3. **partycypacja i interaktywność** – odbiorca transmedialny współtworzy opowieść, stając się prosumentem (producentem i konsumentem), projektuje i dodaje treści na dowolną platformę w tzw. punktach wejścia (*rabbit wholes*),
4. **mobilność i elastyczność** – prosument śledzi opowiadanie na jednej lub wielu platformach w zależności od stylu życia, nawyków medialnych, kontekstu (miejsca).

E. Raybourn przedstawia definicje transmediów w kontekście biznesu oraz formułuje je w odniesieniu do edukacji [Raybourn, 2007].

**Transmedia** (w przemyśle rozrywkowym) to celowe, skoordynowane i strategiczne wykorzystanie różnych mediów, by przedstawić spójną historię lub narrację, która rozwija się w czasie tak, aby stale utrzymywać kontakt z publicznością lub by zainteresować i zaangażować nowych odbiorców.

**Opowieść (narracja) transmedialna** (w edukacji) to system komunikatów, które przedstawiają narrację poprzez wiele platform medialnych, by dostarczyć emocjonalnego doświadczenia, poprzez osobiste angażowanie uczniów.

**Transmedialne uczenie się** to nabywanie doświadczenia, które powoduje wymierne zmiany zachowań, zarówno w sferze intelektualnej, jak i postaw.

Według Raybourn narracja transmedialna wymaga wykorzystania:

1. filmów tv, video, komiksów, powieści graficznych, machinima (kontaminacja słów machine i cinema; oznacza technikę animacji) przedstawiających opowiadanie na różne sposoby,
2. mediów społecznościowych, w celu współtworzenia przez użytkowników treści, które rozwijają fabułę i zachęcają ucznia do poznania świata,
3. telefonu, telewizji, Internetu umożliwiających użytkownikom wejście (poprzez punkty wejścia) do opowiadania i do współtworzenia narracji,
4. wszystkich mediów (książek, czasopism), nie tylko mediów cyfrowych, a także zastosowania LARP (Live Action Role Play – improwizowana drama lub gra terenowa) oraz ARG (Alternate Reality Games – interaktywna opowieść sieciowa), by odgrywać historię w świecie rzeczywistym.

### 3. Cross-media. Praktyczne zastosowanie

Za pierwsze znaczące oddziaływanie crossmediów uważa się wydanie w 1977 roku płyty zawierającej muzyczną ścieżkę (zespołu The Bee Gees) do filmu „Gorączka sobotniej nocy” [*Cross Media Marketing*, 2008, s. 61]. D. Marchi, współproducent show Big Brother we Francji, stworzył zasady funkcjonowania cross-mediów. Cross-media w marketingu to forma wzajemnej promocji. Przykładowo, materiał nagrany podczas produkcji telewizyjnej lub filmowej, a który nie został wyemitowany, zamieszczany jest w Internecie celem przyciągnięcia publiczności. Ponadto za pomocą listów, maili, telefonów i Internetu podtrzymywany jest kontakt z publicznością, która bierze udział w show (głosuje, zgaduje, odpowiada etc.). Dodatkowo tworzone są fan kluby, blogi, portale zawierające materiały z show [*Cross Media Marketing*, 2008].

**Cross-media** definiuje się jako wszelkie treści (wiadomości, muzyka, tekst i zdjęcia), które są tworzone jednokrotnie, ale publikowane w co najmniej dwóch mediach (zarówno nowoczesnych, jak i tradycyjnych, np. w czasopismach) [Veglis, 2012]. Termin ten jest często stosowany w odniesieniu do COPE (*Create Once Play Everywhere*) [Barkhuus, 2001]. Cechą publikowanej treści jest możliwość jej adaptacji do różnych formatów, by odbiorca mógł do nich dotrzeć dzięki różnym urządzeniom medialnym. Cross-media pozwalają również na komunikację nadawca – odbiorca.

**Opowieść crossmedialna** to opowiadanie, w którym fabuła jest tak skonstruowana, by ściśle wskazywała odbiorcy, na której platformie cyfrowej ma szukać dalszego ciągu historii. Użytkownik porusza się przez różne media w celu uzyskania wszystkich dostępnych informacji na temat opowiadanej historii [Antikainen et al., 2004].

### 4. Transmedia versus cross-media

Z uwagi na multimedialność transmediów i crossmediów oraz zaangażowanie odbiorców są one często ze sobą mylone. Poniżej wymienione zostały cechy transmediów, które odróżniają je od crossmediów:

1. umieszczanie odmiennych treści w różnych mediach przy zachowaniu głównego wątku opowiadania,

2. wykorzystanie specyfiki danego urządzenia do zamieszczenia treści w wybranym formacie tak, aby maksymalnie wykorzystać jego cechy i właściwości,
3. tworzenie „punktów wejścia” w narracji transmedialnej, przez które użytkownicy mogą znaleźć się w świecie opowieści,
4. zaangażowanie odbiorcy i udział w narracji poprzez współtworzenie treści.

Z powyższego opisu wynika, że idea edukacji transmedialnej jako angażującej, kreatywnej, społecznej, znacznie lepiej wpisuje się w nurt współczesnej edukacji niż edukacja crossmedialna. Należy zauważyć, że portale edukacyjne (<http://www.scholaris.pl/>; <http://eduseek.interklasa.pl/>) czy wydawnictwa (<http://www.wszpwn.com.pl/>; <http://www.nowaera.pl/>) oferują szeroki pakiet materiałów crossmedialnych, w skład których wchodzi podręczniki, obudowy do nich w postaci filmów, zbiorów zdjęć, materiałów audio. Są to bardzo wartościowe materiały, ale w kształceniu ważnym jest nie tylko treść lecz sposób pozyskiwania wiedzy. Dlatego w dalszej części rozważać będę możliwości zastosowania w edukacji transmediów, których specyfika wymusza aktywność i zaangażowanie odbiorcy.

## 5. Miejsce transmediów i cross-mediów w edukacji

Czy przyszłość należy do transmediów? [Czy przyszłość..., 2013]. Transmedia korzystają z różnych urządzeń medialnych, jednocześnie prezentując zorganizowane treści, mogą więc posłużyć stworzeniu strategii kształcenia.

Od 2000 roku w Instytucie Geografii i Gospodarki Przestrzennej Uniwersytetu Jagiellońskiego prowadzone są zajęcia kursowe *Absolwent na rynku pracy*, *Dydaktyka geografii i Dydaktyka przyrody* z wykorzystaniem multimedialnych urządzeń nauczania oraz technik: microteaching, webquesting, quodlibet, e-portfolio, learning snapshots. Chcąc połączyć zajęcia terenowe, doświadczenia laboratoryjne, pracę kreatywnymi technikami de Bono w sali wraz z technikami ICT w spójną całość stworzono projekt **Transmedia in Science Education** [Pietrzak, 2013]. Projekt ten, złożony w 2013 roku, do Rektorskiego Funduszu Rozwoju Dydaktyki „Ars Docendi”, ma na celu przygotowanie studentów do zintegrowanego nauczania przyrody, na poziomie ponadgimnazjalnym z wykorzystaniem transmediów i ICT. Celem umieszczenia w kursie opowiadania transmedialnego było poznanie wpływu środowiska geograficznego na osadnictwo Krakowa. Fabułę filmu cechuje układ sytuacyjny, statyczny, złożony. Główny wątek, a zarazem narracja, opiera się na obserwacji krajobrazu prowadzonej z tarasu Wawelu. Wątki poboczne, na które składa się 7 modułów, nie cechuje żadna hierarchizacja, natomiast relacje między modułami stanowią istotę filmu. Są to relacje czasowe (np. czas geologiczny, historyczny), relacje przyczynowo-skutkowe (np. ukształtowanie terenu a osadnictwo) oraz związki teleologiczne (np. historyczne decyzje polityczne a rozwój miasta).

Strategia kształcenia i architektura zawartości ww. kursu zostały opracowane w oparciu o przemyślenia związane z możliwością zastosowania transmediów w edukacji. Poniżej prezentuję ich wyniki i propozycję zdefiniowania terminologii trans i cross – medialnej w odniesieniu do edukacji.

**Transmedialna edukacja to dochodzenie do wiedzy** poprzez zaangażowanie uczniów „badaczy” przez nauczyciela „narratora-przewodnika” w **eksplorację** naukowego

multiformatowego opowiadania oraz **współtworzenie** treści edukacyjnych z wykorzystaniem ICT celem **dzielenia się wiedzą** w mediach społecznościowych.

W tak sformułowanej definicji, transmedialna edukacja jest potraktowana jako strategia nauczania. Ze względu na inspirowanie zaangażowania uczniów, zaliczyć ją można do jednej z dróg kształtowania postaw. Uczniowie podejmują bowiem działania społecznie użyteczne, doceniane przez szkołę w przekonaniu, że działania te, w pełni zrozumiane, staną się trwałym nawykiem w dorosłym życiu.

**Transmedia w edukacji** – zorganizowany (i usystematyzowany) sposób wykorzystania urządzeń medialnych, umożliwiający poznanie i eksplorację treści edukacyjnych, ich współtworzenie i udostępnianie. Powyższa definicja klasyfikuje transmedia jako środek dydaktyczny.

**Transmedialne opowiadanie edukacyjne** – film (obraz) wraz z tekstem, będący narracją, np. opisem wydarzenia, wyjaśnieniem procesu, wytłumaczeniem danego zjawiska, przedstawieniem danego obiektu, posiadający punkty wejścia, które umożliwiają uczniowi szczegółową eksplorację głównego tematu i współtworzenie narracji. Narrator transmedialny to nauczyciel – przewodnik. Prosument to uczeń – badacz.

Postulowane cechy transmediów w odniesieniu do edukacji:

1. naukowy temat przewodni oraz usystematyzowane, wielowątkowe, barwne, opowiadanie, mogące podlegać eksploracji na poziomie poszczególnych wątków, a także na linii czasu oraz w różnych miejscach przestrzeni (odpowiedzialnym za treści jest narrator);
2. zamieszczenie wielu niezależnych, ciekawych wątków, wiążących się z tematem przewodnim (odpowiedzialnym za treści jest narrator);
3. możliwość eksploracji i pogłębiania wątków przez badaczy-uczniów;
4. możliwość poszukiwania, odkrywania i zamieszczania na różnych platformach nowych wątków, łączących się z tematem przez narratora i uczniów;
5. prowadzenie on-line badań i doświadczeń naukowych (dociekań naukowych);
6. możliwość zadawania pytań, dyskusji na forum, wyjaśniania i komentowania informacji;
7. przedstawianie efektów obserwacji, analiz, prognoz, wniosków, syntez, wyników badań, rezultatów projektów na wielu platformach i w różnych formatach, w celu dostarczania unikatowych treści innym uczniom.

**Crossmedialna edukacja** to przyswajanie wiedzy poprzez zaangażowanie uczniów w eksplorację naukowych treści przedstawianych w różnych formatach na różnych urządzeniach medialnych.

**Cross-media w edukacji** – zorganizowany (i usystematyzowany) sposób wykorzystania urządzeń medialnych, umożliwiający poznanie i eksplorację treści edukacyjnych.

Cechy crossmediów: naukowy temat przewodni, możliwość wyboru urządzenia i formatu przedstawianych danych w zależności od indywidualnego stylu uczenia się, możliwość samokontroli wiedzy, poszukiwanie nowych wątków łączących się z tematem i ich eksploracja.

## 6. Multimedia w edukacji – refleksja aksjologiczna

Szkolna edukacja oceniana jest jako przestarzała, męcząca, nieskuteczna wychowawczo [Kołodziejczyk, 2013]. Współczesna szkoła nie potrafi bronić wartości, bo zaakceptowała polikulturowy relatywizm [Drózd, 2000]. Według deklaracji rodziców, z komputerów korzysta już kilkanaście procent trzylatków i połowa pięcioletków. Wśród pierwszoklasistów rozpoczynających szkołę we wrześniu 2010, aż 79 proc. korzystało z komputera w domu i 90 proc. wśród dzieci będących w 3-4 klasie [Diagnoza społeczna, 2011].

Definicja umiejętności XXI wieku wymienia kompetencje wizualne, muzyczne i cyfrowe, obejmujące znajomość sposobów oddziaływania obrazów i dźwięków, biegłość w rozpoznawaniu i wykorzystywaniu tego działania, sprawność przekształcania obrazów, dźwięków i dostosowywania ich do różnych formatów, a także rozpowszechniania [A *Global Imperative*, 2005]. Zdaniem N. Postmana edukacja za pomocą obrazu apeluje nie do rozumu, ale do emocji, a w dodatku transfer informacji zachodzi tylko w jednym kierunku [Postman, 1996]. Przytaczane w artykule J. Morbitzera wyniki badań G. Smalla oraz N. Carra wskazują, że *młodzi użytkownicy Internetu, mając dostęp do coraz większej ilości informacji, rozumieją i wiedzą coraz mniej, ich wiedza staje się wyrwykowa i powierzchowna, pozbawiona błyskotliwości i znajomości szerszego kontekstu* [Morbitzer, 2012, s. 5].

W społeczeństwie cyfrowym G. Siemens propaguje konektywizm, będący integracją zasad poznawanych w teoriach chaosu, samoorganizacji, samoporzędkowania czy teorii systemów [Siemens, 2004]. Edukacja, w świetle teorii konektywizmu jest procesem, który odbywa się w zawiłym gąszczu zasobów informacyjnych, stąd kluczową kompetencją jest krytyczne myślenie i selekcja informacji. W praktyce oznacza to, że „wiedzieć jak” i „wiedzieć co” zostaje zastąpione przez „wiedzieć gdzie” [Sawiński, 2012].

Polemizując z tą myślą H. Jenkins, prekursor idei transmediów, podkreśla, że **umiejętność czytania i pisanie, winna nadal pozostać główną kompetencją w XXI wieku, natomiast umiejętności cyfrowe powinny być traktowane jako kompetencje społeczne** [Jenkins, 2007]. Sokrates twierdził, że prawdziwie wzbogaca wiedza zdobyta poprzez własne rozumowanie, dlatego istotnym jest sposób dochodzenia do wiedzy [Kot, 1996]. N. Postman powołując się na badania J. Deweya napisał, że uczymy się tego, co robimy [Postman, 1996]. W edukacji transmedialnej pobudzamy zaangażowanie uczniów. Nauczyciel wprowadzając uczniów do opowiadania transmedialnego, aranżuje oglądanie filmu w metodyczny sposób. Jego treść i obraz podlegają naukowej dyskusji i weryfikacji w różnych źródłach informacji, w czym pomocne są mobilne urządzenia medialne. Narracja transmedialna wymusza, by w klasie czy podczas lekcji terenowych uczniowie rozwijali umiejętności językowe i uczyli się wnikliwego postrzegania otaczającej rzeczywistości, zadawali pytania, przestrzegali zasad społecznego współżycia.

## 7. Edukacja transmedialna – moda czy szansa?

J. Morbitzer stwierdza, że *to nie Internet powinien kształtować oblicze szkoły, to obowiązkiem szkoły jest wskazywać cele oraz racjonalne obszary i optymalne metody wykorzystania tego niewątpliwie bardzo użytecznego medium* [Morbitzer, 2010].

Dzięki zastosowaniu technologii znanej pokoleniu cyfrowych tubylców i poruszaniu się w bliskim im świecie medialnym edukacja transmedialna powinna:

1. umożliwić holistyczne widzenie zjawisk przyrodniczych, społecznych, kulturowych poprzez wielowątkową zawartość merytoryczną opowiadania transmedialnego tworzoną przez specjalistów;
2. zaktywizować uczniów do samodzielnego dochodzenia do wiedzy poprzez eksplorację wielowątkowego opowiadania transmedialnego, tworzenie i umieszczanie nowych treści edukacyjnych;
3. umożliwić uczniom dialog z nauczycielem przewodnikiem, obdarzenie zaufaniem nauczyciela prowadzącego narrację naukową, który z racji szerszej wiedzy i umiejętności krytycznej analizy informacji, refleksyjności i odpowiedzialności za ucznia, wspomaga go w rozwoju intelektualnym, wprowadza w świat wartości, uczy kreatywności;
4. umożliwić nauczycielowi aktualizować wiedzę i umiejętności technologiczne poprzez odpowiadanie na pytania uczniów, wyjaśnianie podsuwanych przez uczniów zagadnień, dyskusowanie pojawiających się problemów, zapoznawanie się z nowymi urządzeniami medialnymi i oprogramowaniem.

Wykorzystanie transmediów w edukacji jest wyjątkowe, ponieważ wymaga od uczniów krytycznego myślenia o nowych mediach i uczy umiejętności korzystania z mediów jako odbiorca i twórca. To powoduje konieczność zaangażowania się, tworzenia i dzielenia się pomysłami oraz wytworami, komunikacji na portalach społecznościowych i współpracy. **Ideą wprowadzenia edukacji transmedialnej jest rozszerzenie kompetencji, a nie odstawienie starych umiejętności, by zrobić miejsce na inne.** W edukacji transmedialnej ważna jest treść (wiedzieć *co, jak, dlaczego*), sposób zdobywania odpowiedzi na powyższe pytania i postawa gotowości dzielenia się wiedzą. Wprowadzeniu nowej technologii musi towarzyszyć refleksja aksjologiczna, uświadamiająca celowość podejmowanych działań.

## Bibliografia

- A Global Imperative: The Report of the 21st Century Literacy Summit*. The New Media Consortium (2005). [http://www.nmc.org/pdf/Global\\_Imperative.pdf](http://www.nmc.org/pdf/Global_Imperative.pdf) [dostęp 13.06.2013]
- Antikainen H., Kangas S., Vainikainen S.: *Three views on mobile cross media entertainment*. VTT Information Technology, Espoo 2004. [http://www.souplala.net/show/crossmedia\\_entertainment.pdf](http://www.souplala.net/show/crossmedia_entertainment.pdf) [dostęp 13.06.2013]
- Baran, S., Davis, D.: *Mass Communication Theory* (fifth edition). Wadsworth, Boston 2009
- Barkhuus, L., Cauchi, M., McLean, K., Pruzan, R.: *Cross media under surveillance*. ECHELON thesis. The IT University of Copenhagen, 2001. <http://www.itu.dk/people/barkhuus/echelon.pdf> [dostęp 13.06.2013]
- Chmielecka E.: *Edukacja dla społeczeństwa mądrości* (2007). [http://www.e-edukacja.net/czwarta/\\_referaty/sesja\\_1/01\\_e-edukacja.pdf](http://www.e-edukacja.net/czwarta/_referaty/sesja_1/01_e-edukacja.pdf) [dostęp 13.06.2013]
- Cross Media Marketing*. Direct Marketing Specialists. Data-Dynamics Inc. 14, 2002. <http://www.data-dynamix.com/cross-media-marketing> [dostęp 1.10.2008]

- Czy przyszłość należy do transmediów? Konferencja organizowana przez MediaDesk, 23-24.04.2013. Warszawa <http://mediadeskpoland.eu/1362394690/> [dostęp 13.06.2013]
- Diagnoza społeczna 2011. WARUNKI I JAKOŚĆ ŻYCIA POLAKÓW – RAPORT. Red. J. Czapiński, T. Panek. Rada Monitoringu Społecznego, Warszawa 2011. [http://www.diagnoza.com/pliki/raporty/Diagnoza\\_raport\\_2011.pdf](http://www.diagnoza.com/pliki/raporty/Diagnoza_raport_2011.pdf) [dostęp 13.06.2013]
- Dróżdż A.: *Mity i utopie pedagogiczne*. Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej, Kraków 2000
- Giovagnoli M.: *Transmedia storytelling: Imagery, shapes and techniques*. ETC Press, Pittsburgh 2011
- Goban-Klas T.: *Cywilizacja medialna*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 2005
- Jenkins H.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture – Media Education for the 21st Century*. "Nordic Journal of Digital Literacy" 2007, Nr 02. [https://www.idunn.no/ts/dk/2007/02/confronting\\_the\\_challenges\\_ofparticipatoryculture\\_-\\_media\\_education\\_for\\_the?languageId=2](https://www.idunn.no/ts/dk/2007/02/confronting_the_challenges_ofparticipatoryculture_-_media_education_for_the?languageId=2) [dostęp 13.06.2013]
- Jenkins H.: *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press, New York 2006
- Jenkins H.: *Transmedia storytelling*. Technol Rev. 2003. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> [dostęp 13.06.2013]
- Kołodziejczyk W.: *Media o edukacji* (2013). <http://www.edunews.pl/edukacja-na-co-dzien/media-i-edukacja/2282-media-o-edukacji#jacommentid:2265> [dostęp 13.06.2013]
- Kot S.: *Historia wychowania*. T. 1. *Od starożytnej Grecji do połowy wieku XVIII*. Wydaw. Akadem. Żak, Warszawa 1996
- Morbitzer J.: *Medialność a sprawność edukacyjna ucznia* (2012). [http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty\\_2012\\_10/morbitz.pdf](http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty_2012_10/morbitz.pdf) [dostęp 13.06.2013]
- Morbitzer J.: *Szkoła w pułapce Internetu* (2010). <http://www.ktime.up.krakow.pl/ref2010/morbitz.pdf> [dostęp 13.06.2013]
- Norrington A.: *Harnessing 'e' in Storyworlds: Engage, Enhance, Experience, Entertain* (2010). [http://www.intelyway.com/administrator/arhivi/Vid\\_Gajsek-MUZEJ1/e-point.pdf](http://www.intelyway.com/administrator/arhivi/Vid_Gajsek-MUZEJ1/e-point.pdf) [dostęp 13.06.2013]
- Pietrzak M.: *Transmedia in Science Education*. Wniosek o dofinansowanie z Rektorskiego Funduszu Rozwoju Dydaktyki „Ars Docendi”. Biuro Prorektora UJ ds. dydaktyki, 2013
- Postman N.: *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business* (1996). <http://floatingworldweb.com/@EBOOKS/@PDF/ESSAYS/Amusing%20Ourselves%20to%20Death.pdf> [dostęp 13.06.2013]
- Postman N.: *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology* (1996). <http://www.pdfbookds.com/technopoly-the-surrender-of-culture-to-technology-PDF1-33952/> [dostęp 13.06.2013]



Raybourn E. M.: *Applying simulation experience design methods to creating serious game-based adaptive training systems*. *Interacting with Computers*. „Elsevier” 2007

Sawiński J.: *Konektywizm, czyli rewolucja w uczeniu się?* (2012).

<http://www.edunews.pl/badania-i-debaty/badania/1077-konektywizm-czyli-rewolucja-w-uczeniu-sie> [dostęp 13.06.2013]

Siemens G.: *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age* (2004).

<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm> [dostęp 13.06.2013]

Veglis A.: *From Cross Media to Transmedia Reporting in Newspaper Articles*. “Publishing Research Quarterly” 2012, Volume 28, Issue 4, pp. 313-324