

Instytut Pamięci Narodowej - Gdańsk

<https://gdansk.ipn.gov.pl/pl2/aktualnosci/197805,Prapremiera-pilotazowego-programu-Biura-Nowych-Technologii-IPN-Mobilne-skrzynie-.html>
19.05.2024, 19:56

Prapremiera pilotażowego programu Biura Nowych Technologii IPN „Mobilne skrzynie z immersyjną edukacją historyczną” - Gdańsk, 19 luty 2024

Prezentacja programu odbyła się w sali konferencyjnej gdańskiego oddziału IPN. Wzięli w niej udział: dyrektor Biura Kadr Mateusz Kotecki, dyrektor Oddziału IPN w Gdańsku dr Marek Szymaniak i dyrektor Biura Nowych Technologii Magdalena Hajduk.







Instytut Pamięci Narodowej wychodząc naprzeciw wnioskowi zawartemu w raporcie „Edukacja dla pamięci” autorstwa dr hab. Krzysztofa Malickiego, z których wynika, że w edukacji historycznej coraz większą rolę odgrywają nowe technologie zaprezentował pilotażowy program Biura Nowych Technologii „Mobilne skrzynie z immersyjną edukacją historyczną”.

Uczestnikami konferencji, która odbyła się w siedzibie Oddziału IPN w Gdańsku, byli przedstawiciele lokalnych mediów, jak również młodzież szkolna, do której docelowo skierowany jest program.

- Jestem wielce uradowany i zaszczycony tym, że to właśnie w Gdańsku inaugurujemy projekt Biura Nowych Technologii. To projekt, który dzisiaj oferuje już młodzieży pięć odrębnych propozycji, bardzo ściśle związanych z ważnymi dla najnowszej historii Polski wydarzeniami [...] Instytut Pamięci Narodowej musi i chce wychodzić naprzeciw Państwa oczekiwaniom, jeżeli chodzi o współczesny język komunikowania się w obszarze edukacyjnym - mówił dr Marek Szymaniak podczas konferencji.

- Nasze badania [...], które zakończyły się raportem „Nowe ścieżki edukacji historycznej”, pokazały nam, że potrzebą edukatorów jest kompletny zestaw, aby przeprowadzać immersyjne projekty: z jednej strony to dostępny projekt i scenariusz lekcji, [...], z drugiej zaś strony technologie. W tych skrzyniach [...] dostępny jest komputer z bardzo dobrą kartą graficzną i z najlepszymi podzespołami do tego typu projektów, oraz okulary VR, które zapewniają wielozmysłowość - mówiła dyrektor Biura Nowych Technologii, opisując następnie dostępne projekty.

- Ścieżką dotarcia są właśnie nowe technologie, poprzez które poszukujemy rozwiązań edukacyjnych, poprzez które dotrzemy do młodzieży. Cieszę się z waszej obecności, bo dzięki temu zapoznacie z możliwościami Biura Nowych Technologii - mówił zwracając się do młodzieży dyrektor

Biura Kadr Mateusz Kotecki.

W skład każdej z skrzyń wchodzi komputer gamingowy, ekran, gogle do wirtualnej rzeczywistości (VR) Meta Oculus Quest II oraz akcesoria niezbędne do ich obsługi. Wspomniany sprzęt umożliwia zapoznanie się z wgranymi do niego immersyjnymi projektami edukacyjnymi stworzonymi przez Biuro Nowych Technologii IPN, do których należą:

1. „Gra Szyfrów” – pierwszy projekt gamingowy IPN. Akcja gry nawiązuje do wojny polsko-bolszewickiej, gracze mają szansę z bliska przyjrzeć się działaniom m.in. Jana Kowalewskiego. Projekt dostępny jest na PC i VR.
2. „Lotnicy” – najnowszy projekt gamingowy IPN. Akcja gry przybliży losy polskich lotników z czasów II wojny światowej. Gracze mają okazję poznać sylwetki Jana Zumbacha, Jadwigi Piłsudskiej, Anny Leski i innych. Projekt dostępny jest na PC i VR.
3. „WARSAW RISING – miasto bohaterów” – gra komputerowa, w trakcie której uczestnik wciela się w rolę dowódcy oddziału biorącego udział w Powstaniu Warszawskim.
4. „Świadectwo poMOCY” – immersyjna etiuda filmowa przygotowana w technologii wirtualnej rzeczywistości przedstawiająca losy błogosławionej rodziny Ulmów z Markowej brutalnie zamordowanej przez Niemców 24 marca 1944 roku za ukrywanie Żydów.
5. „Szybowcowa ‘87” – immersyjne doświadczenie przygotowane w technologii wirtualnej rzeczywistości, dzięki któremu użytkownik przenosi się do lat 80. XX wieku, gdzie w tajnej drukarni Solidarności Walczącej umieszczonej w jednym z wrocławskich mieszkań ma szansę zapoznać się z działalnością konspiracyjną.

Do projektów zostały przygotowane scenariusze lekcji dla nauczycieli, które można wykorzystać podczas zajęć w szkole, gdyż nasze aplikacje są dostępne w google play, apple store, czy steam i są darmowe.

Zapisy on-line

► <https://ipn-konferencje.pl/pl/join-event/instytut-pamieci-narodowej-zajecia-edukacyjne-przy-wykorzystaniu-mobilnych-skrzyn-z-immersyjna-edukacja-historyczna>



Zajęcia z wykorzystaniem mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną.



Zajęcia z wykorzystaniem mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną.



Zajęcia z wykorzystaniem mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną.



Zajęcia z wykorzystaniem mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną.



Zajęcia z wykorzystaniem mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną.



Prapremiera pilotażowego programu Biura Nowych Technologii IPN "Mobilne skrzynie z immersyjną edukacją historyczną" - Gdańsk, 19 lutego

PLIKI DO POBRANIA

[PREZENTACJA mobilne skrzynie z immersyjną edukacją historyczną \(pdf, 2.08 MB\) 16.02.2024 13:00](#)