

Instytut Pamięci Narodowej - Gdańsk

<https://gdansk.ipn.gov.pl/pl2/aktualnosci/199027,Prezentacja-mobilnych-skrzyn-z-immersyjna-edukacja-historyczna-w-Klubie-Brzostek.html>
06.05.2024, 08:23

Prezentacja mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną w Klubie Brzostek Top Team z udziałem pięściarza Mateusza Masternaka - Gdańsk, 16 marca 2024

W sobotę 16 marca, w klubie bokserskim Brzostek Top Team, przy ul. Elektryków 1 w Gdańsku, odbyła się prezentacja mobilnych skrzyń z edukacją historyczną, które są projektem przygotowanym przez Biuro Nowych Technologii IPN.

W wydarzeniu udział wzięli: Dyrektor Biura Nowych Technologii IPN Magalena Hajduk, Dyrektor Biura Kadr IPN Mateusz Kotecki, Dyrektor oddziału IPN w Gdańsku dr Marek Szymaniak, oraz wybitny pięściarz Mateusz Masternak.

Przybyłych gości przywitała Lucyna Mach, menadżer klubu bokserskiego Brzostek Top Team. Następnie głos zabrał dr Szymaniak:

Chciałbym, żebyśmy poprzez nowe technologie zdali sobie sprawę, że przeszłość jest również ważna dla współczesności i naszej przyszłości. Mówię tutaj o sprawach związanymi z tymi momentami naszej historii, które są ważne dla budowania naszej tożsamości - mówił Dyrektor Szymaniak.

Swoje słowa do zgromadzonych gości skierował Dyrektor Kotecki oraz Mateusz Masternak, który podkreślił że historia i pamięć o bohaterach polskiej historii jest bardzo ważna. Wybitny pięściarz posłużył się przykładem swojego dziadka, który przeżył dwie wojny światowe.



IMG_4074



IMG_4089



IMG_4092



IMG_4094



IMG_4099



IMG_4119



IMG_4121



IMG_4127



IMG_4141



IMG_4154



IMG_4158

Po zakończeniu przemówień, zgromadzeni goście mogli skorzystać z mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną gdzie czekały na nich następujące projekty:

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.



IMG_4066



IMG_4068



IMG_4167



IMG_4172



IMG_4176



IMG_4178



IMG_4165