Nie tylko gra w klasy. O grach IPN z różnych stron

Co było pierwsze pismo czy gry? Myślisz, że popularność gier wzięła się znikąd? Jakie początki miał gaming? Poznaj historię gier.

Zanim pojawiło się pismo, powstały pierwsze gry. Od czasów królewskiej gry z Ur, chińskiej go czy rzymskiej odmiany gry w kółko i krzyżyk nazywanej tabula lusoria, ludzie wymyślali nowe zabawy, bawili się i grali w nie dla rozrywki i dla ćwiczenia umysłu: logicznego myślenia i określonych umiejętności np. z dziedziny matematyki. Nikogo nie zdziwiło, że wraz z rozwojem informatyki powstały gry komputerowe, a najpopularniejsze planszówki, takie jak np. szachy i sudoku mają swoje komputerowe wersje.

Od gier planszowych do gier komputerowych w 3DNiezależnie od tego, czy gry komputerowe tworzyło się tylko dla zabawy, czy tak jak w przypadku szachów, przetestowano dzięki nim możliwości sztucznej inteligencji oraz wykorzystano umiejętności szachistów w tworzeniu oprogramowania np. w Deep Blue IBM, sprawdzają się one w popularyzacji wielu dziedzin nauki np. historii. Tak jak technologia 3D zrewolucjonizowała grafikę w grach komputerowych (wystarczy porównać np. Super Mario Bros do Cyberpunk 2077), tak gry przestały być traktowane wyłącznie jako zabawki, a zaczęły jako narzędzia edukacji. Już niebawem Biuro Nowych Technologii IPN zaprezentuje pierwszą w historii IPN grę w technologii 3D, opracowaną we współpracy z Chronospace. Będzie ona dostępna w wariantach: PC, VR i na port mobilny na systemy iOS i Android (na platformy: PC Windows, VR PC Windows, Browser, Mobile (iOS, Android) i przeniesie nas do rzeczywistości wojny polsko-bolszewickiej z lat 1919-1920.

Zgrana para – zabawa i nauka Jednym z głównych celów działalności IPN jest edukacja i popularyzacja historii, a dobrym narzędziem do realizacji tego celu: gry planszowe i miejskie, na aplikacje mobilne oraz puzzle edukacyjne, dostępne w wersji cyfrowej na stronach portalu IPN i w wersji analogowej w księgarniach IPN. Im bardziej zagłębiasz się w przygodę, tym szybciej uczysz się historii, ćwiczysz umiejętności strategiczne i myślenie przyczynowo-skutkowe. Poznajcie edukacyjne gry historyczne stworzone w IPNdla graczy ze wszystkich grup wiekowych.Gry edukacyjne online:https://gry.ipn.gov.pl/Gry na aplikacje mobilne:https://edukacja.ipn.gov.pl/edu/materialy-edukacyjne/gry/gry-na-aplikacje-mobilnGry miejskie:https://edukacja.ipn.gov.pl/edu/rajdy-i-zajecia-terenow/gry-miejskiePuzzle edukacyjne:https://edukacja.ipn.gov.pl/edu/materialy-edukacyjne/gry/puzzle-edukacyjne

Zrób dobrą minę do dobrej gryZanim zagracie w grę w technologii 3D (wiek graczy: 10 +), umieszczoną w rzeczywistości dwudziestolecia międzywojennego i wkrótce dostępną bezpłatnie na platformie BNT IPN – możecie wybrać którąś z gier IPN. Polecamy rodzinną grę planszową „Miś Wojtek” (wiek graczy: 6 +) o niedźwiadku w Armii Andersa, wymyśloną przez Magdalenę i Aleksandrę Kumorek ze szkoły podstawowej nr 63 we Wrocławiu, rozbudowaną i przystosowaną do publikacji zgodnie z zasadami wydawniczymi przez Karola Madeja i Łukasza Pogodę z IPN. Zachęcamy do zagrania w planszową grę wojenną z czasów wojny polsko-bolszewickiej 1919-1920 albo do wyjścia w teren – w żywą przestrzeń miejską, z apką w telefonie działającą podobnie jak Pokemon Go. Poznajcie np. poczty powstańczej Warszawy, przechodząc „kanałami” i uciekając przed „gołębiarzem” lub przejdźcie się śladami „Rudego”, „Alka” i „Zośki” z „Kamieni na szaniec” Aleksandra Kamińskiego oraz odkodujcie zaszyfrowane hasło i wykonajcie pozostałe zadania.



Nie tylko gra w klasy

Poprzedni Strona

Następny Strona