,,Gra szyfrów” włączona do podstawy programowej

,,Gra szyfrów” włączona do podstawy programowej

Podczas zorganizowanej konferencji prasowej poświęconej kolejnemu etapowi unowocześniania polskiej szkoły zapowiedziano włączenie pierwszych dwóch gier video do podstawy programowej oraz ogłoszenie konkursu na kolejne 30 tytułów, z których będzie można korzystać w procesie dydaktycznym. W wydarzeniu uczestniczyli Minister Edukacji i Nauki Przemysław Czarnek, Sekretarz Stanu w Ministerstwie Kultury i Dziedzictwa Narodowego Szymon Giżyński, Pełnomocnik Ministra Edukacji i Nauki ds. Transformacji Cyfrowej Justyna Orłowska, Dyrektor Biura Nowych Technologii w Instytucie Pamięci Narodowej Magdalena Hajduk, Przewodniczący Rady Fundacji Indie Games Polska Marek Czerniak oraz Dyrektor Komunikacji w firmie 11 bit studios Paweł Miechowski. 30 czerwca 2022 r. w siedzibie Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych odbyła się inauguracja inicjatywy Gry w edukacji! Jesteśmy dumni, że gamingowy projekt Biura Nowych Technologii IPN ,,Gra szyfrów” otwiera listę gier, o które rozszerzone zostaną podstawy programowe kształcenia ogólnego. Kolejnym tytułem jest wyróżniona wieloma międzynarodowymi nagrodami gra "This War of Mine", wyprodukowana przez polskie 11 bit studios. Podczas wydarzenia Minister Edukacji i Nauki Przemysław Czarnek podkreślił jak ważne jest włączanie nowych technologii w edukację oraz ogłosił zaproszenie skierowane do polskich producentów gier, aby zgłaszali kolejne pozycje. Każdy twórca może dopisać swoją propozycję za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie gov.pl/grywedukacji Zapraszamy do współpracy - Gry w edukacji - Portal Gov.pl W ramach inicjatywy twórcy pragnący udostępnić nieodpłatnie dla celów edukacyjnych stworzone przez siebie gry mogą zgłaszać wraz z opisem. Po pozytywnej weryfikacji gry będą mogły być wpisane do podstawy programowej kształcenia ogólnego jako narzędzie rekomendowane dla odpowiednich przedmiotów i poziomów kształcenia.

Nowoczesne technologie w kulturze

Gry stały się czołowym medium XXI wieku, zapewniając nie tylko globalną rozrywkę odbiorcom, ale przede wszystkim stając się źródłem informacji o świecie, w tym historii i kulturze narodowej, co czyni z nich nieocenione narzędzie pozwalające kształcić nowe pokolenia. *Kultura nanosekundy, potrzeby i styl życia młodych pokoleń oraz dynamiczny rozwój technologii sprawiają, że konieczne jest budowanie nowych modeli edukacyjnych łączących świat rzeczywisty i cyfrowy oraz obszar edukacji z rozrywką. Biuro Nowych Technologii w Instytucie Pamięci Narodowej ma za zadanie tworzyć właśnie takie immersyjne projekty edukacyjne w obszarze historii najnowszej Polski. Jesteśmy dumni, że „Gra Szyfrów” będzie służyła nauczycielom i będzie bodźcowała młodych ludzi do inspirowania się bohaterami historii Polski. Chcemy być nie tylko odpowiedzią na współczesne potrzeby młodych ludzi, ale również edukatorów i pokazać, że historia jest wspaniałą nauczycielką życia, a technologie, które rozwijamy, mają nam pomóc wykorzystać jej lekcje* - stwierdziła Magdalena Hajduk, Dyrektor Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej.

"This War of Mine" i "Gra Szyfrów" - pierwsze propozycje w programie Gry w edukacji

„This War of Mine” to dzieło 11 bit studios, które konfrontuje gracza z realiami wojen domowych, a następnie - wzorem szeregu arcydzieł dwudziestowiecznej, antywojennej prozy - proponuje pogłębienie humanistycznej refleksji o perspektywę ofiar: bezbronnych cywilów, w tym dzieci. Dzięki niej uczniowie mają możliwość skorzystania z atrakcyjnego sposobu przekazywania wiedzy i poszerzenia granic wyobraźni. To gra wielokrotnie nagradzana i omawiana w kontekstach pedagogicznych oraz społecznych. „Gra szyfrów” to projekt gamingowy Instytutu Pamięci Narodowej opisujący przebieg wojny polsko-bolszewickiej oraz wpływ polskiej kryptologii na jej zwycięski finał. Każdy może w niej wcielić się w autentyczne postacie żołnierzy wojny polsko-bolszewickiej z 1920 roku, uruchomić skomplikowane urządzenia komunikacyjne sprzed 100 lat, czy wreszcie - złamać bolszewickie szyfry i zniszczyć sowiecki pociąg pancerny. Rozwiązania zastosowane w grze powstały na bazie materiałów źródłowych lub zostały dokładnie odwzorowane z historycznych eksponatów. Misje graczy to udokumentowane wydarzenia historyczne, a każdy z bohaterów ma inne, kluczowe dla wyników bitwy zadanie. Pobierz Grę Szyfrów



2022-06-30#sk_013



2022-06-30#sk_025



2022-06-30#sk_021



2022-06-30#sk_018



2022-06-30#sk_017



2022-06-30#sk_016



2022-06-30#sk_015



2022-06-30#sk_010



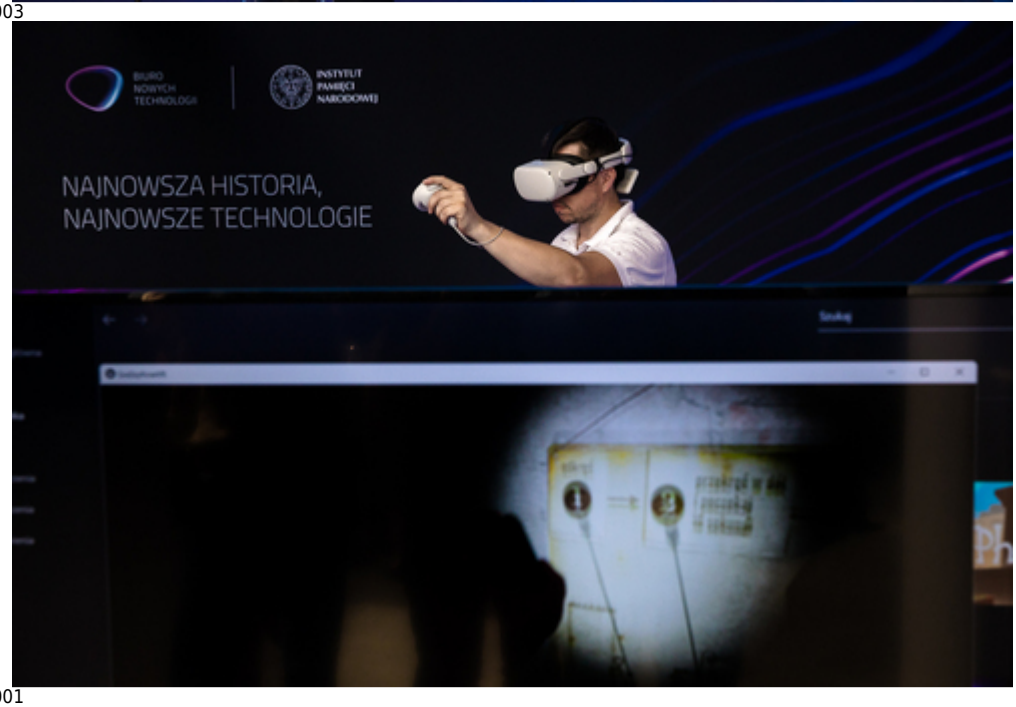
2022-06-30#sk_009



2022-06-30#sk_007



2022-06-30#sk_003



2022-06-30#sk_001

Poprzedni Strona

Następny Strona