Biuro Nowych Technologii IPN wzięło udział w Immersion Festival

Na tegorocznym Immersion Festival, odbywającym się w dniach 11-13 grudnia w Warszawie - poświęconym wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, w tym również promocji produktów i refleksji nad przyszłością technologii VR – nie mogło zabraknąć „Gry Szyfrów”. W Pałacu Kultury i Nauki oraz w Centralnym Domu Technologii pojawili się edukatorzy, animatorzy, twórcy i badacze zajmujący się nowymi technologiami. Stoisko z „Grą Szyfrów” zaprezentowaną na dwóch stanowiskach z goglami VR, spotkało się z ponadprzeciętnym zainteresowaniem, czego widocznym dowodem były długie kolejki chętnych do zanurzenia się w scenerii wojny polsko-bolszewickiej 1920 roku.W trzecim dniu festiwalu, zastępca dyrektora Biura Nowych Technologii IPN Adrianna Paradowska, wzięła udział w panelu dyskusyjnym zatytułowanym: „Potrzeby i kierunki rozwoju nowych mediów pod kątem instytucji kultury, edukacji i nauki”, w trakcie którego opowiedziała o dokonaniach biura. Uczestnicy panelu wskazywali nie tylko na dotychczasowe osiągnięcia i spektakularne możliwości, jakie oferują nowe technologie, ale również zwracali uwagę na potrzebę zachowania równowagi oraz mądrego wykorzystywania nowych narzędzi w procesie edukacji. Mowa była o potrzebie ustalenia norm i zasad (regulacji) bezpiecznego poruszania się w rozszerzonej rzeczywistości, a także przeprowadzenia odpowiednich szkoleń wśród nauczycieli.[gallery link="none" size="large" ids="7260,7258,7252,7246,7248,7256,7262,7254,7250" orderby="rand"]W dalszej części spotkań, poświęconych wymianie doświadczeń i prezentacji konkretnych dokonań, dyrektor Paradowska po raz kolejny przedstawiła „Grę Szyfrów”, akcentując wymierną skuteczność edukacyjną tej gry, która nie tylko przekazuje użytkownikom fakty dotyczące wojny polsko-bolszewickiej, ale przede wszystkim zachęca do poznawania naszej przeszłości. Podczas wystąpienia zaprezentowany został również efekt procesu badawczego, w ramach którego poszukiwano odpowiedzi na pytania dotyczące potrzeb i oczekiwań przedstawicieli młodych generacji w kontekście nauki historii współczesnej i edukacji w ogóle, w raporcie badawczym „Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych”.Warto podkreślić, że motywem przewodnim pojawiającym się w wielu wypowiedziach w trakcie festiwalu, było zatroskanie o to, żeby nowe technologie nie były celem samym w sobie, ale żeby stały się nowoczesnym i skutecznym narzędziem edukacyjnym.Całe wydarzenie możecie zobaczyć ponownie pod adresem:Pierwszy dzień:https://youtu.be/KhrjOVwMxGUDrugi dzień:https://youtu.be/ZBTy3YRE2ms

Poprzedni Strona
Następny Strona