# Sukces Kongresu Pamięci Narodowej: Tysiące miłośników historii w Strefie Nowych Technologii

Kongres Pamięci Narodowej

Kongres Pamięci Narodowej 2023 za nami. Strefę Nowych Technologii stworzoną przez Biuro Nowych Technologii IPN odwiedziły tysiące miłośników gier komputerowych i historii - zarówno tych starszych, jak i młodszych. Nauczyciele, uczniowie i ich rodzice, którzy uczestniczyli w atrakcjach i aktywnościach przygotowanych przez Biuro, byli zgodni co do jednego: dokładnie tak powinna wyglądać nauka historii w XXI wieku.Czyli jak? Co działo się w Strefie Nowych Technologii na PGE Narodowy w Warszawie? Czego mogliśmy nauczyć się o dwudziestowiecznej historii Polski i w jakiej formie? Oto krótkie podsumowanie Kongresu Pamięci Narodowej.

## Kongres Pamięci Narodowej - podsumowanie

Aż 24 debaty i wystawy historyczne, Międzynarodowy Festiwal Filmowy o Totalitaryzmach *"Echa Katynia"*, możliwość zagrania w historyczne gry w technologii VR czy maraton programowania dla najlepszych uczniów z całej Polski - to wszystko i jeszcze więcej wydarzyło się na Stadionie Narodowym w Warszawie w dniach 13 - 15 kwietnia 2023 r. w ramach pierwszej ogólnopolskiej edycji Kongresu Pamięci Narodowej.Było to jedyne w swoim rodzaju wydarzenie, gdzie spotkały się różne pokolenia połączone fascynacją historią Polski.

## HISTHACK - maraton programowania dla uczniów szkół ponadpodstawowych

Biuro Nowych Technologii IPN jest znane z uczestnictwa w hackathonach, maratonach programowania. W tym roku po raz pierwszy zorganizowało własny hackathon HISTHACK - czyli maraton programowania dla uczniów szkół ponadpodstawowych z całej Polski. Celem wydarzenia było nie tylko zachęcanie uczniów do poznawania przeszłości za pomocą atrakcyjnych narzędzi, ale również oddanie głosu samej młodzieży, by pokazała na konkretnych przykładach, w jaki sposób chce uczyć się najnowszej historii Polski.Tegoroczny HISTHACK składał się z dwóch etapów. Zanim rozpoczął się Kongres, przyszli programiści i game developerzy – na razie jeszcze uczniowie szkół - w I etapie konkursu mieli za zadanie przygotować scenariusze gier komputerowych, dotyczących dowolnych wydarzeń w Polsce z XX wieku. W II etapie, w pierwszych dniach Kongresu, uczniowie podjęli się realizacji nowego wyzwania – przygotowanie gotowego projektu edukacji historycznej wykorzystującego nowe technologie.Najlepsze trzy drużyny otrzymały zestawy profesjonalnych okularów VR.

## „Gra Szyfrów" i „Szybowcowa '87" - gry VR w Strefie Nowych Technologii

Podczas Kongresu można było nie tylko oglądać proces powstawania gier, ale i osobiście zagrać w te przygotowane wcześniej przez Biuro Nowych Technologii. Mowa o kultowej "Grze szyfrów", którą ukończyło już ponad 300 000 osób na całym świecie, a także o niedawnej premierze, czyli grze „Szybowcowa '87". Obie powstały w oparciu o technologię VR (ang. virtual reality), czyli wirtualnej rzeczywistości i cieszyły się ogromnym zainteresowaniem gości odwiedzających Strefę Nowych Technologii.*"Gra Szyfrów"*, która weszła do podstawy programowej dzięki MEN w ramach nauki języka polskiego, opowiada o wojnie polsko-bolszewickiej. Gracz w czasie rzeczywistym może łamać bolszewickie szyfry i decydować o przebiegu najważniejszych wydarzeń z tego okresu.„Szybowcowa '87" nawiązuje do czasów PRL, gdy opozycjoniści drukowali „bibułę", czyli antykomunistyczne wydawnictwa Solidarności Walczącej, ukrywając drukarnie w mieszkaniach prywatnych w obawie przed potencjalnymi nalotami funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa. Gracze mogli wcielać się w role aktywnych działaczy opozycyjnych i poczuć „na własnej skórze" specyfikę tamtych czasów.

## Najnowsze trendy i metody w immersyjnej nauce historii -

# cenny panel ekspercki

Jeden z 24 paneli dyskusyjnych o XX-wiecznej historii Polski dotyczył najnowszych metod i trendów w nauce o przeszłości naszego kraju. Obecni na Kongresie nauczyciele, dyrektorzy szkół i dydaktycy doceniali wartość merytoryczną i cenne inspiracje, płynące ze sceny.Prowadzący dyskusję red. Marcin Wikło („Sieci") w rozmowie z takimi ekspertami jak Magdalena Hajduk, Dyrektor BNT IPN, Monika Trocka (Centrum GovTech), prof. Marlena Plebańska, pionierka e-leraningu w Polsce, prof. dr hab. Rafał Wiśniewski, Dyrektor Narodowego Centrum Kultury, Andrzej Horoch, przedsiębiorca, prof. Jan Pomorski (UMCS) czy Krzysztof Zieliński, Dyrektor Uniwersyteckiego Katolickiego Liceum Ogólnokształcącego w Tczewie, omówili kluczowe wnioski z raportu BNT IPN pt. *„Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych".* Zwrócili również uwagę na szereg potencjalnych wyzwań – zarówno szans jak i zagrożeń, związanych z rozwojem nowych technologii oraz przemianami społecznymi.Pierwsza edycja Kongresu Pamięci Narodowej oraz Strefa Nowych Technologii okazały się wyjątkowym sukcesem, wskazując nam kierunki rozwoju edukacji w Polsce.

Poprzedni Strona
Następny Strona