Biuro Nowych Technologii

https://bnt.ipn.gov.pl/bnt/aktualnosci/32965,Odwiedz-Mobilny-Przystanek-Historia-Przyszlosci.html
27.11.2026, 00:06

Odwiedź Mobilny Przystanek Historia Przyszłości

Mobilny Przystanek Historia Przyszłości to miejsce, w którym zupełnie za darmo możesz wziąć udział we wszystkich grach i aplikacjach stworzonych przez Biuro Nowych Technologii IPN. Przystanek odwiedzi aż 10 miejscowości w całej Polsce!

Co to jest Mobilny Przystanek Historia Przyszłości?

Mobilny Przystanek Historia Przyszłości to inicjatywa Instytutu Pamięci, która zachęca do wzięcia udziału w nowoczesnej edukacji historycznej i dzięki temu nauki historii w nowy, atrakcyjny i immersyjny sposób. Dodatkowo jest to jedyna taka okazja do poznania wszystkich gier i aplikacji Biura Nowych Technologii IPN.Mobilny Przystanek Historia Przyszłości to miejsce zaprojektowane w formie przestrzennej wystawy, w środku której znajdują się stanowiska z komputerami PC i urządzeniami VR (virtual reality). Na nich przedstawiane są gry i aplikacje służące do pogłębiania wiedzy historycznej, kształtowania postaw obywatelskich czy zwiększania wrażliwości emocjonalnej.Gry i aplikacje, które prezentowane są w przestrzeni Mobilnego Przystanku Historia Przyszłości oferują angażującą i edukacyjną rozrywkę dla osób w każdym wieku. Skorzystać z nich może zarówno młodzież szkolna, jak i osoby dorosłe.

Trasa Mobilnego Przystanku Historia Przyszłości

Mobilny Przystanek Historia Przyszłości w 2024 roku odwiedzi 10 miast w całej Polsce, a w każdym miejscu zostanie 3 dni. W każdym dniu działamy od 10.00 do 19.00.

Czy muszę się zarejestrować, by wejść do Mobilnego Przystanku Historia Przyszłości?

Prowadzimy rejestrację dla grup. Grupy, które się zarejestrowały mają pewność, że w przestrzeni Przystanku będzie dla nich miejsce. Pozostałe osoby indywidualne mogą wejść, kiedy w środku będzie odpowiednia liczba wolnych miejsc. Wejście jest darmowe.Zarejestruj grupę teraz

Jakie gry i aplikacje będą dostępne w Mobilnym Przystanku Historia Przyszłości?

Mobilny Przystanek Historia Przyszłości to fantastyczna okazja do tego, by w przyjaznej atmosferze nauki przez zabawę zapoznać się z ofertą edukacyjną przygotowaną przez Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej. Przekraczając próg specjalnie przygotowanego kontenera wkraczasz w przestrzeń gier i aplikacji stworzonych na urządzenia PC i VR. Skorzystaj z tej okazji i weź udział w nowoczesnej edukacji historycznej. Oferta kierowana jest do młodzieży, rodziców, nauczycieli i edukatorów. Przekonaj się, jak skutecznie można uczyć się historii przez gry i aplikacje.Na miejscu dostępne będą wszystkie projekty Biura Nowych Technologii czyli:

„Lotnicy – wojna w przestworzach” – najnowsza edukacyjna gra przygodowa, która zadebiutowała 24 stycznia br. w Londynie na prestiżowych targach edukacyjno-technologicznych Bett London. Produkcja opowiada o dokonaniach polskich lotników walczących w trakcie II wojny światowej. Dostępna na PC i VR.
„Gra Szyfrów” – lektura szkolna i pierwsza produkcja Biura Nowych Technologii. Gra osadzona jest w czasach wojny polsko-bolszewickiej, a zadaniem gracza jest złamanie wrogich szyfrów i unieszkodliwienie pancernych pociągów. Dostępna na PC i VR.
„Warsaw Rising” – strategiczna gra opowiadająca o losach Powstańców Warszawskich. Opowieść o walczącej Warszawie pozostaje w zgodzie z prawdą historyczną, więc powstania nie da się wygrać. Produkcja pozwala poznać historię, rozwijać wartości i kształtować postawy obywatelskie. Dostępna na PC.
„Szybowcowa ‘87” – aplikacja stworzona na urządzenia VR, dzięki której przeniesiesz się do PRL-owskiego mieszkania we Wrocławiu, w którym drukowano prasę podziemną. Mieszkanie jest oddane wiernie oryginałowi, a dodatkowo jest interaktywne. Bez trudu więc powielisz kolejne strony druku czy podsłuchasz przez radio rozmowy funkcjonariuszy SB.
„Świadectwo poMOCY” – etiuda filmowa dostępna na VR. Opowiada o losach rodziny Ulmów, która dała schronienie Żydom w trakcie II wojny światowej. Wskutek donosu cała rodzina wraz z ukrywanymi Żydami została rozstrzelana. Historia przedstawiona jest z perspektywy sześcioletniej Basi. To opowieść zrealizowana w poruszający sposób.

Czy są ograniczenia wiekowe?

Stanowiska VR (Virtual Reality) dostępne są dla wszystkich, którzy ukończyli 13 rok życia (do 18 roku życia potrzebne jest pisemne oświadczenie rodziców). Osoby poniżej 13 roku życia nie mogą skorzystać z tych stanowisk.Zobacz Informacje dotycząca zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika gogli VR wraz z wymaganymi oświadczeniamiZarejestruj grupę teraz

Co muszę ze sobą zabrać?

W przestrzeni znajdują się stanowiska z komputerami stacjonarnymi i urządzeniami VR, nie musisz więc niczego ze sobą zabierać. Wystarczy, że zapiszesz swoją wizytę w wybranej przez siebie miejscowości na konkretną godzinę. To nic nie kosztuje. Wykorzystaj tę możliwość i pozwól wciągnąć się nowoczesnej edukacji historycznej.Zobacz jak wyglądała poprzednia edycja Mobilnego Przystanku Historia



image00001



image00002



image00003



image00005



image00006



image00007



image00008



image00009



image00010



image00011



image00012



image00013



image00014



image00015



image00016



image00017

[Poprzedni Strona]

[Następny Strona]