Udział Dyrektor Adrianny Paradowskiej w debacie

Debata "(Wielka) historia w grach" odbyła się 26.03.2025 r. o godz. 18.00 w lokalu Fundacji im. Janusza Kurtyki. Podczas debaty szukano odpowiedzi na pytania takie jak: czy gaming jest skutecznym elementem polityki historycznej i jaką historię świata opowiadają nam gry?

Debata „(Wielka) historia w grach” w warszawskiej Latarni Historii

26 marca w warszawskiej Latarni Historii przy ulicy Puławskiej 152 odbyła się debata zatytułowana „(Wielka) historia w grach”. Wśród zaproszonych gości znalazła się Adrianna Paradowska, Wicedyrektor Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej. W debacie udział również wzięli: Łukasz Pogoda z Biura Edukacji Narodowej IPN oraz Bartłomiej Król – Prezes Oddziału Warszawskiego Stowarzyszenia Studenci dla Rzeczypospolitej.

Podejmowane tematy

Podczas dyskusji poruszono takie zagadnienia jak:

rozwój gier edukacyjnych,
prezentacja historii Polski i historii powszechnej w grach,
rola gier jako elementu polityki historycznej.

Dyrektor Paradowska podzieliła się swoimi doświadczeniami z pracy nad grami edukacyjnymi IPN, takimi jak „Gra Szyfrów" czy„Lotnicy – wojna w przestworzach". Podkreśliła, że celem tych projektów jest upowszechnianie wiedzy o historii Polski w sposób angażujący i przystępny dla młodego pokolenia. Zwróciła uwagę na znaczenie, jakie ma czerpanie z archiwów Instytutu przez twórców gier tak, aby zapewnić zarówno wysoką jakość merytoryczną, jak i atrakcyjność rozgrywki.Debata skupiła się również na analizie, w jaki sposób gry przedstawiają historię Polski na tle historii powszechnej. Dyskutowano o tym, czy gry o polskiej historii są atrakcyjne dla graczy i jakie narracje dominują w tych produkcjach. Poruszono także kwestię wykorzystania gier jako narzędzia polityki historycznej, zastanawiając się nad ich skutecznością w kształtowaniu świadomości historycznej młodego pokolenia.

Wnioski z debaty „(Wielka) historia w grach”

Debata dostarczyła cennych refleksji na temat roli gier w edukacji historycznej oraz ich potencjału jako narzędzia poszerzającego świadomość historyczną, rozwijającego empatię i budującego postawy obywatelskie.Całość zakończyła się wnioskami, które podkreślają zarówno potencjał, jak i wyzwania związane z wykorzystaniem gier w popularyzacji historii. Gry edukacyjne mają szanse przemawiać do młodzieży szkolnej skuteczniej niż tradycyjne sposoby nauki, natomiast należy brać pod uwagę kompetencje cyfrowe uczniów i nauczycieli oraz komplikacje, które niesie ze sobą wykluczenie cyfrowe. Sukces w tej dziedzinie wymaga również nieustannego dialogu między twórcami a odbiorcami.Zobacz wszystkie gry Biura Nowych Technologii IPN

Poprzedni Strona
Następny Strona