Biuro Nowych Technologii

https://bnt.ipn.gov.pl/bnt/aktualnosci/33100,Udzial-Biura-Nowych-Technologii-IPN-w-konferencji-LubGame-2025.html
27.11.2026, 00:04

Udział Biura Nowych Technologii IPN w konferencji LubGame 2025

Od 14 do 15 czerwca w Lublinie trwała konferencja LubGame 2025 – wydarzenie poświęcone branży gamingowej. Całość skupiała twórców gier, pasjonatów i profesjonalistów. Biuro Nowych Technologii IPN z dumą objęło rolę sponsora strategicznego wydarzenia oraz patrona Strefy Gier powered by IPN.

Prezentacja dyrektor Adrianny Paradowskiej pt. "Immersyjna edukacja historyczna"

W programie konferencji znalazło się wystąpienie zastępcy dyrektora Biura Nowych Technologii IPN, Adrianny Paradowskiej, zatytułowane„Immersyjna edukacja historyczna”. Prelegentka zaprezentowała działania Biura Nowych Technologii IPN wykorzystujące gry do wspierania nauczania historii w nowoczesny, immersyjny i skuteczny sposób. Podkreśliła, że kluczem do zaangażowania młodego pokolenia w historię jest „zanurzenie zmysłów” – czyli stworzenie doświadczenia, które angażuje emocje, wyobraźnię i uwagę użytkownika poprzez nowe technologie.Zobacz wszystkie gry Biura Nowych Technologii IPN

Strefa Gier powered by IPN na LubGame 2025

Uczestnicy konferencji mieli okazję poznać bliżej gamingowe portfolio Biura Nowych Technologii IPN nie tylko dzięki wystąpieniu dyrektor Paradowskiej, ale również dzięki Strefie Gier. To tam właśnie wszyscy chętni mogli podjąć wyzwania asów przestworzy w grze "Lotnicy", stawić czoła przeciwnikowi w "Warsaw Rising" czy złamać bolszewickie szyfry w produkcji "Gra Szyfrów". W ramach Strefy Gier dostępne były również raporty badawcze prezentujące badania nt. wykorzystania technologii cyfrowych w edukacji. Strefa IPN cieszyła się dużym zainteresowaniem odwiedzających – zarówno tych, którzy poznali już inicjatywy Biura, jak i osób, które zetknęły się z nimi po raz pierwszy.Zobacz raporty badawcze Biura Nowych Technologii IPN

Gry, zabawy i inne atrakcje konferencji w Lublinie

W programie LubGame znalazły się również tzw. gry konferencyjne. Jedna z nich – „Historia w 60 sekund” – została w pełni poświęcona projektom gamingowym IPN. Uczestnicy mieli za zadanie przygotować krótkie, maksymalnie minutowe nagranie filmowe zatytułowane: „Gdybym był bohaterem jednej z gier IPN…”. W nagraniach należało wcielić się w postacie ukazane w grach IPN – „Gra Szyfrów”, „Warsaw Rising” oraz „Lotnicy” – opowiadając, jak zmieniłoby się ich działanie, gdyby mieli dostęp do współczesnych technologii.Liczyły się zarówno kreatywność, jak i umiejętność połączenia historii z nowoczesnością. Pomysłowość uczestników przełożyła się na wiele oryginalnych i dowcipnych nagrań, takich jak: „Gdybym był Janem Kowalewskim, zamiast grzebienia użyłbym Excela…” czy „Gdybym był pilotem Dywizjonu 303, latałbym F-16 z GPS i termowizją”.

LubGame 2025 pozostawiło mnóstwo dobrych wspomnień

LubGame 2025 odbyło się na terenie Lubelskiej Akademii WSEI. Konferencja stanowiła ważne forum wymiany wiedzy i doświadczeń dla twórców, edukatorów i graczy zainteresowanych nowoczesnymi formami przekazywania treści historycznych. Dziękujemy wszystkim uczestnikom konferencji, gościom Strefy Gier i organizatorom wydarzenia. Do zobaczenia za rok!Zobacz wszystkie projekty Biura Nowych Technologii

Aby zobaczyć odtwrzać włącz JavaScript



LubGame 2025



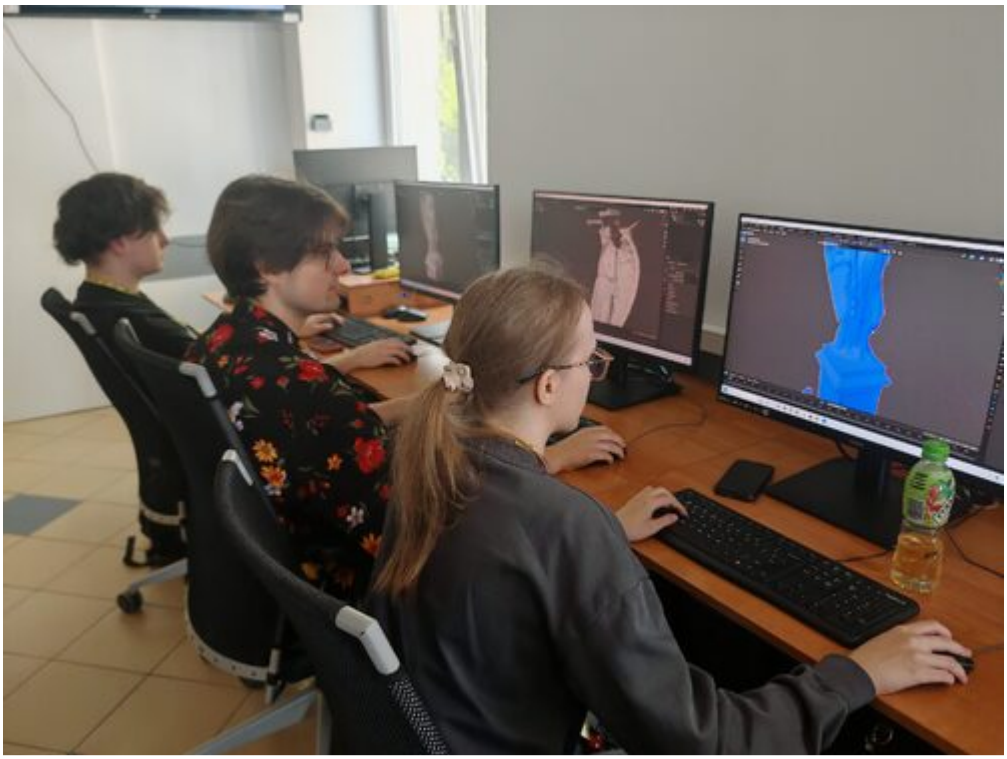
LubGame 2025



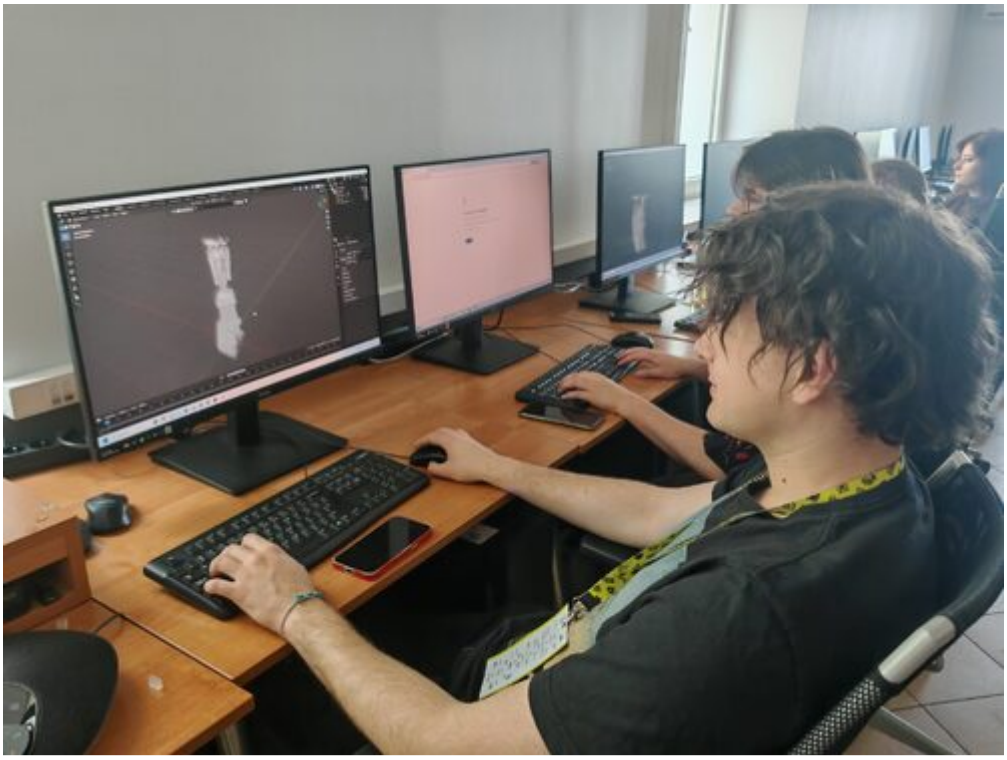
LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025



LubGame 2025

Poprzedni Strona

Następny Strona