Biuro Nowych Technologii

https://bnt.ipn.gov.pl/bnt/aktualnosci/33178,Wywiad-z-zastepca-dyrektor-Biura-Nowych-Technologii-IPN-w-NowymMarketingu.html

27.11.2026, 02:35

Wywiad z zastępcą dyrektor Biura Nowych Technologii IPN w NowymMarketingu

Czy o historii Polski warto opowiadać za pomocą gier wideo, bez szkody dla powagi, prawdy i ciężaru emocjonalnego? W najnowszym numerze *Playbook #5: Gaming i e-sport* ukazał się obszerny wywiad z dyrektor Adrianną Paradowską, który pokazuje, jak daleko może sięgać nowoczesna edukacja historyczna – i dlaczego gaming staje się jednym z jej kluczowych narzędzi.

Odbiorcy w cyfrowym świecie kontra tradycyjne formy nauki

Rozmowa porządkuje debatę o edukacji cyfrowej i nauce historii poprzez gry i aplikacje. W wywiadzie poruszone są kwestie dokonującej się obecnie rewolucji cyfrowej i rodzącej się potrzebie wypracowania nowych metod i technik nauczania.Przeczytaj wywiad z dyrektor Paradowską za darmoDzięki projektom Biura Nowych Technologii, historia XX wieku trafia do młodego pokolenia poprzez gry wideo i aplikacje VR (wirtualnej rzeczywistości) i AR (rozszerzonej rzeczywistości). W wywiadzie dla Nowego Marketingu dyrektor Paradowska nakreśla jak powstają gamingowe projekty edukacyjne: od koncepcji, przez pracę interdyscyplinarnych zespołów (scenarzystów, projektantów gier, grafików, programistów), aż po testy z udziałem młodzieży i nauczycieli.

Od „zakurzonych papierów” do immersyjnych światów

Instytut Psmięci Narodowej konsekwentnie buduje swoją obecność w świecie cyfrowym – nie po to, by zastąpić tradycyjną edukację, ale by ją uzupełnić i przybliżyć młodym, wychowanym online odbiorcom. Gry takie jak „Lotnicy” czy „Gra Szyfrów” pokazują historię wraz z emocjami, decyzjami i doświadczeniami konkretnych postaci; nie ograniczają się jedynie do dat, nazwisk i definicji.Wywiad jest adresowany nie tylko do zwolenników immersyjnej edukacji historycznej, ale również do osób nieprzekonanych. Dyrektor Paradowska mówi o ryzyku uproszczeń, krytyce i kompromisie między grywalnością a przekazywaniem wiedzy.Wywiad porusza także temat wyzwań systemowych takich jak opór części środowiska edukacyjnego, bariery technologiczne w szkołach oraz konieczność wspierania nauczycieli w korzystaniu z nowych narzędzi. To ważny głos w szerszej debacie o przyszłości edukacji i roli kompetencji cyfrowych.Przeczytaj wywiad już teraz

Gry wideo w służbie edukacji

Platformy streamingowe i gry wideo stają się jednym z najważniejszych pól nie tylko do budowania marek i prowadzenia rozrywki, ale również kształtowania postaw obywatelskich, rozwijania empatii i nauki – nie tylko historii.Dzięki lekturze rozmowy z dyrektor Paradowską poznasz przykłady gier i aplikacji, które pokazują, jak gaming i nowe technologie tworzą innowacyjne sposoby na dotarcie z edukacyjnym przekazem do młodzieży szkolnej. Dowiesz się również jakie są zagrożenia i szanse immersyjnej edukacji historycznej oraz jak połączyć tradycyjne formy nauki z projektami wykorzystującymi wirtualną i rozszerzoną rzeczywistość.Przeczytaj wywiad z dyrektor Paradowską za darmo

Poprzedni Strona
Następny Strona