7. Raciborski Festiwal Gamingowy z udziałem Biura Nowych Technologii IPN

23 i 24 maja Racibórz stał się prawdziwym centrum pozytywnych emocji dla całego Śląska, integrując miłośników gier komputerowych, nowych technologii i e-sportowej rywalizacji. Tegoroczne wydarzenie zgromadziło zarówno zapalonych graczy, hobbystów, jak i całe rodziny, które chciały zobaczyć, jak wygląda współczesny świat cyfrowej rozrywki.

Festiwal gamingowy, piknik rodzinny i edukacyjny weekend w jednym

Festiwal podzielony był na strefy o różnym charakterze. Strefa turniejowa dostarczała publiczności e-sportowych emocji. Były zacięte pojedynki, zwroty akcji i efektowna rozgrywka. Zaraz obok odwiedzający prowadzili starcia na arenie laserowego paintballa, dzieci bawiły się na poświęconym im placu zabaw. Nie zabrakło stref Free To Play, strefy z grami retro czy planszówkami.Festiwal w Raciborzu to jednak nie tylko granie. Program wzbogaciły prelekcje poświęcone rozwojowi branży gier, warsztaty technologiczne czy kurs udzielania pierwszej pomocy. Uczestnicy mogli dowiedzieć się więcej o projektowaniu gier, pracy streamerów oraz o tym, jak rozwija się współczesny e-sport. Nie zabrakło także konkursów z nagrodami, atrakcji przygotowanych dla najmłodszych,kolorowych strojów cosplayerów.

Strefa Nowych Technologii IPN – edukacja, gaming, VR

To właśnie edukacyjny wymiar wydarzenia coraz mocniej wyróżnia raciborski festiwal na tle podobnych imprez w regionie. W Strefie Nowych Technologii IPN młodsi goście najchętniej sięgali po edukacyjną grę przygodową „Lotnicy – wojna w przestworzach”.Ulubionym etapem gry, który najczęściej był podejmowany na festiwalu był „Chrzest Ognia”. Tutaj gracze wcielali się w postać Jadwigi Piłsudskiej i podejmowali walkę z myśliwcami Messerschmitt Bf 109 oraz poznawali konstrukcję i przeznaczenie samolotu Handley Page Halifax MK ⅔.Starsi goście Strefy z dużym zainteresowaniem sięgali po najnowszy raport badawczy Biura Nowych Technologii IPN pt. „Immersyjna edukacja historyczna – gdzie jesteśmy i co przed nami”. W raporcie przedstawiono wyniki badań dotyczące wykorzystania technologii cyfrowych w edukacji, omówiono sposoby pozwalające realizować potrzeby młodych w zakresie korzystania z technologii podczas nauki oraz podniesiono aspekty luki generacyjnej i ubóstwa cyfrowego.Wśród odwiedzających byli również nauczyciele, którzy najchętniej podejmowali temat cyfrowych kompetencji osób starszych, nauki z pomocą AI czy korzystania z technologii w trakcie zajęć lekcyjnych. W tym miejscu serdeczne podziękowania kierujemy do wszystkich nauczycieli i rodziców, którzy odwiedzili naszą Strefę i z ogromnym zaangażowaniem włączali się w rozmowy o przyszłości edukacji cyfrowej.

Weekend w Raciborzu za nami

Siódma edycja zakończyła się w świetnych nastrojach i już teraz rozbudziła oczekiwania wobec przyszłorocznej odsłony. Dziękujemy za wszystkie rozmowy, pytania i cenne spostrzeżenia. To właśnie dzięki takim spotkaniom Raciborski Festiwal Gamingowy stał się nie tylko świętem gamingu, ale także ważną przestrzenią dla edukacyjnych inspiracji i budowania cyfrowej świadomości. Do zobaczenia podczas kolejnej edycji!Zobacz wszystkie projekty Biura Nowych Technologii IPN



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026


Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026


Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



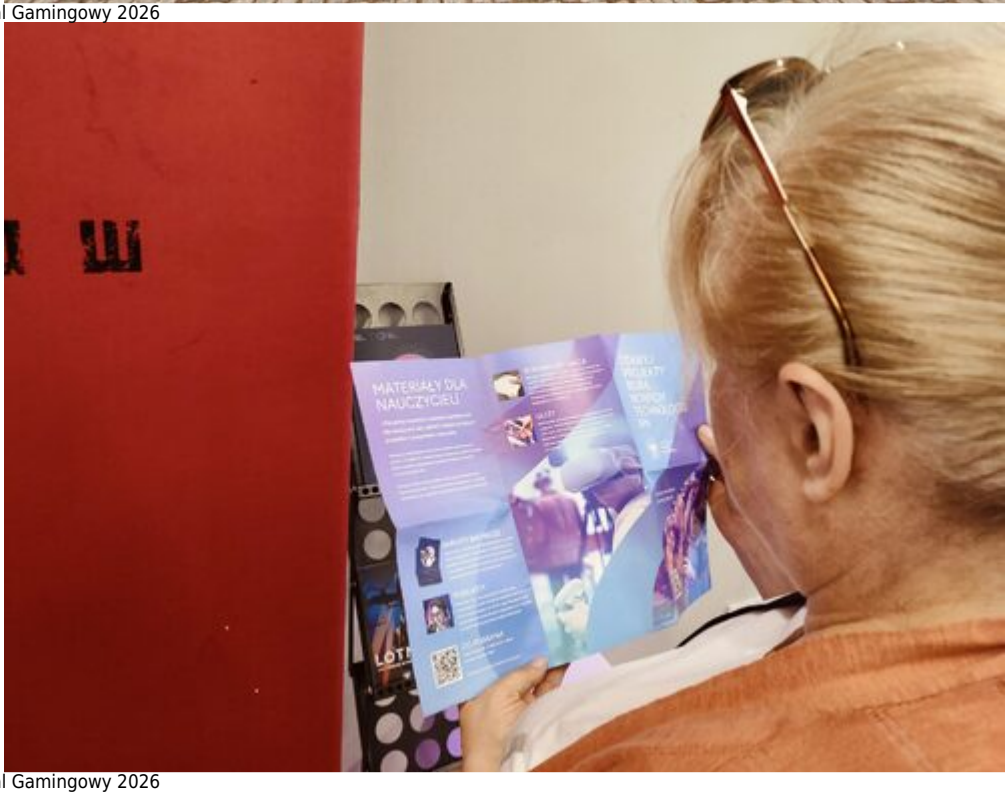
Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026



Raciborski Festiwal Gamingowy 2026

Poprzedni Strona
Następny Strona