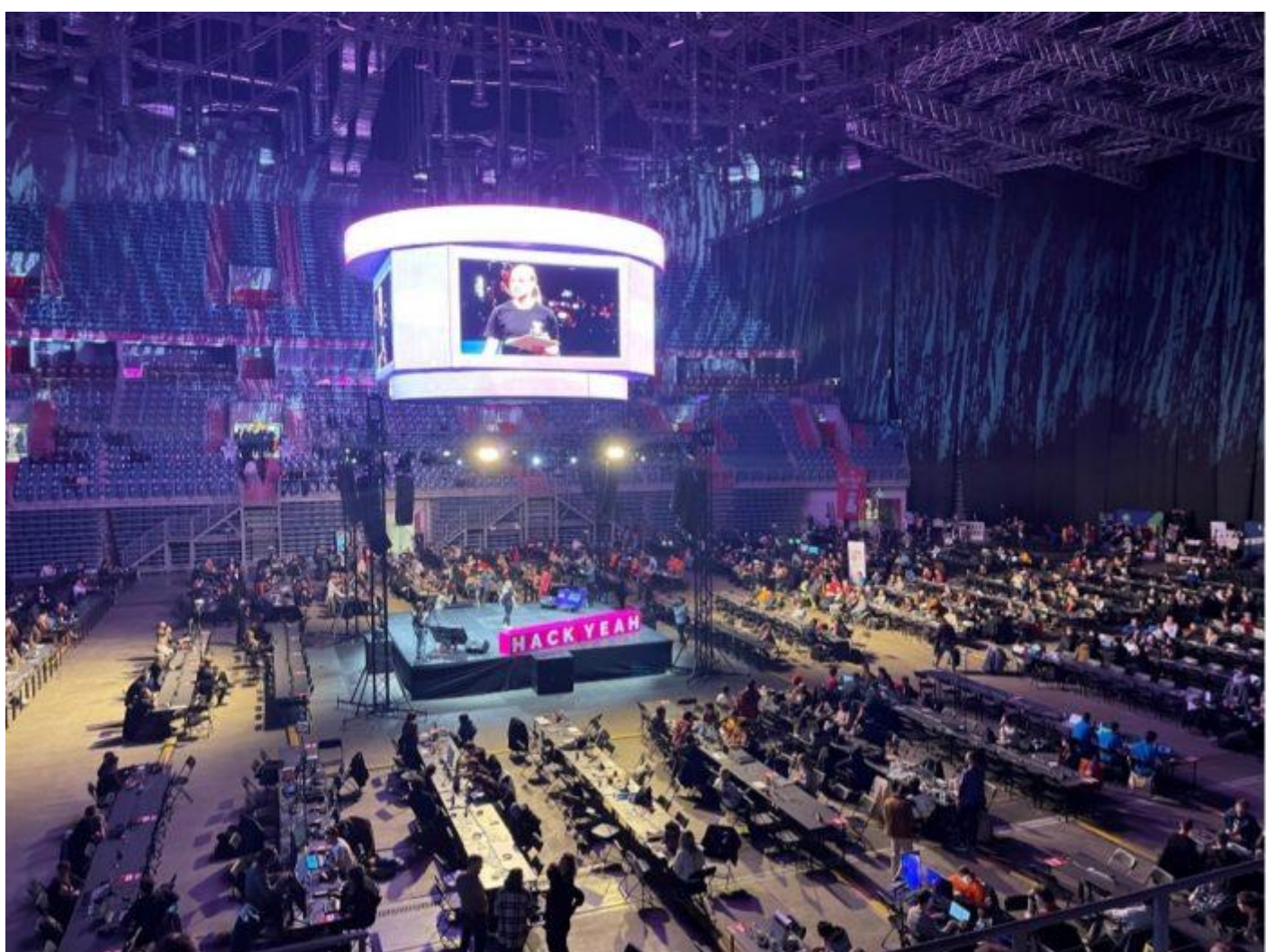


Biuro Nowych Technologii IPN wybrało zwycięską ekipę wyzwania na HackYeah!

Podczas dwóch dni pełnych wyzwań i programowania, po raz drugi obecni byli przedstawiciele Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej, które jest partnerem tego największego w Europie spotkania programistów.

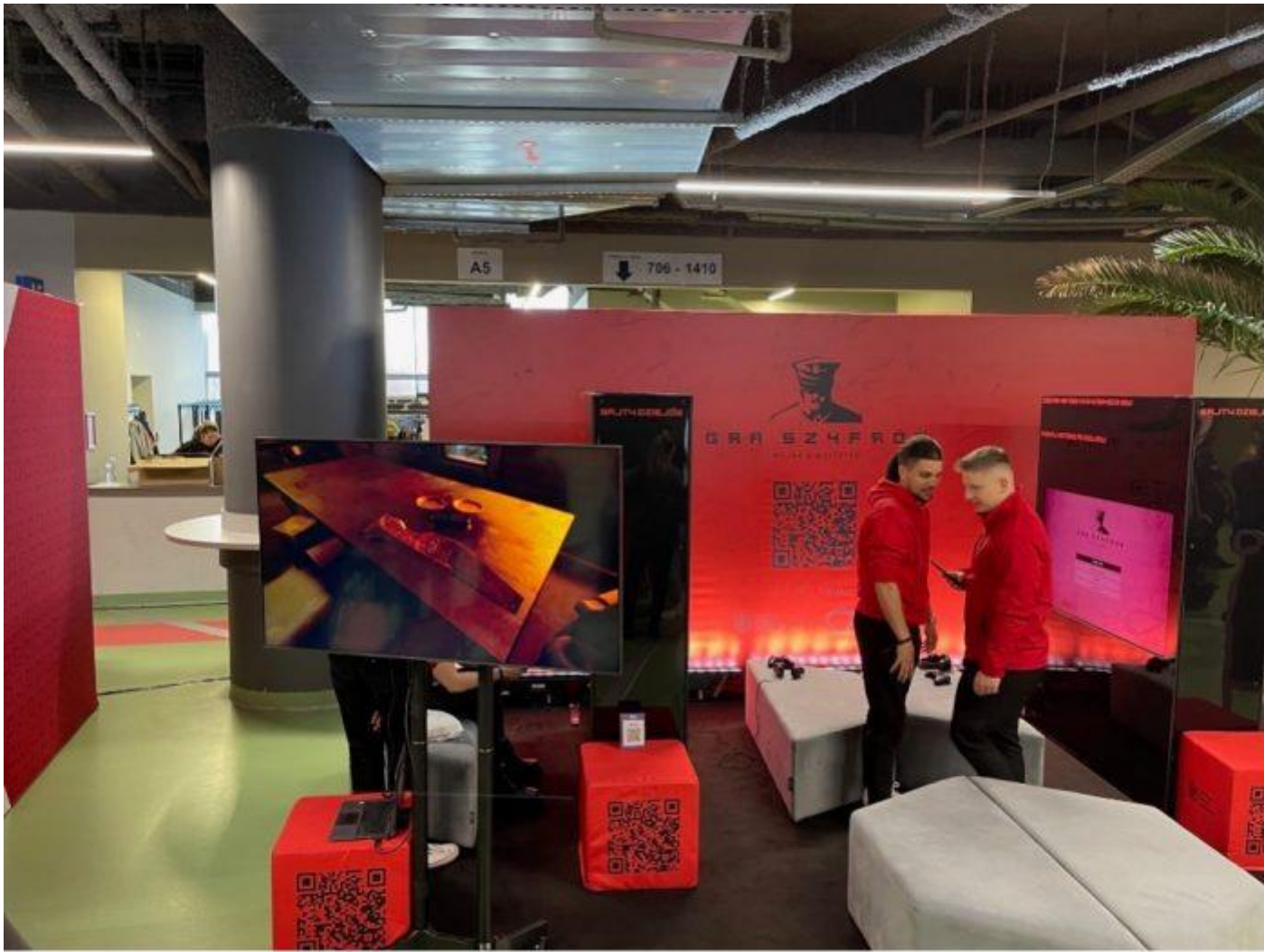


Biuro Nowych Technologii IPN przygotowało specjalne zadanie dla programistów polegające na stworzeniu generatora quizów, bazującego na artykułach historycznych publikowanych w serwisach internetowych Instytutu. Rozwiązanie jest

skierowane do nauczycieli historii, historii i teraźniejszości oraz wiedzy o społeczeństwie. Pula nagród dla zwycięzców konkursu wynosiła 30 tys. zł.



W trakcie dwudniowego wydarzenia odbywającego się w dniach 19-20 listopada w Tauron Arena w Krakowie przygotowano dla uczestników hackatonu 4 stanowiska VR z „Grą Szyfrów”, projektem gamingowym Biura Nowych Technologii IPN. To gra opowiadająca o zmaganiach polskich kryptologów podczas wojny polsko – bolszewickiej. Wcześniej gra była prezentowana na targach gamingowych Pax East i Pax West w Bostonie oraz Seattle. Od niedawna jest wpisana na listę materiałów dydaktycznych rekomendowanych przez Ministerstwo Edukacji i Nauki.



Magdalena Hajduk – dyrektor Biura Nowych Technologii IPN – zwróciła uwagę na kreatywny charakter zadania:

– IPN publikuje w prowadzonych przez siebie serwisach internetowych bardzo wartościowe treści historyczne, będące istotnym uzupełnieniem wiedzy z zakresu historii Polski i świata w XX wieku. Treści te mogą stanowić podstawę aktywnej edukacji historycznej z wykorzystaniem nowych technologii. Wystarczy zaimplementować rozwiązania z zakresu sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego. Dzięki temu nauczyciele uzyskają możliwość tworzenia innowacyjnych quizów historycznych, pomagających w przyswojeniu wiedzy historycznej.

Jak dodała:

– *Widać potencjał połączenia nowych technologii i szkolnego procesu edukacyjnego w opublikowanym przez Biuro Nowych Technologii raporcie o immersyjnych ścieżkach edukacji historycznej. Kluczowy jest dialog z młodzieżą i reaktywność.*

Jak podkreśliła Adrianna Paradowska – zastępca dyrektora Biura Nowych Technologii IPN – nowe technologie informatyczne dają wprost nieograniczone możliwości wspierania procesu dydaktycznego, w formie, która jest atrakcyjna dla młodych odbiorców. Dzięki temu uczniowie chętniej będą sięgali po opracowania historyczne prezentowane online i szybciej je przyswoją.

Jurorami w konkursie byli przedstawiciele IPN: Biura Nowych Technologii, Biura Informatyki i Biura Rzecznika Prasowego.

Zwycięzcami zadania przygotowanego przez Biuro Nowych Technologii została drużyna *Team localhost 2022*, która przygotowała Internetowy Pomocnik Nauczyciela, generator quizów dla nauczycieli i uczniów. Zwycięska drużyna odebrała czek na kwotę 20 tys. zł.

Drugie miejsce zajął zespół *Alergeekventures* otrzymując nagrodę w wysokości 10 tys. zł. Jury przyznało także wyróżnienie dla młodego zespołu uczniów z technikum informatycznego ze Szczecina występującego pod nazwą *Towarzystwo Filamentów*.

Zwycięskie rozwiązanie zostanie wdrożone i będzie dostępne nieodpłatnie online dla nauczycieli na stronie internetowej Instytutu Pamięi Narodowej.