

Mobilny Przystanek Historia Przyszłości już w Gdańsku!

12 czerwca w Gdańsku, na terenie Uniwersytetu Gdańskiego, tuż obok Wydziału Historycznego o godzinie 10 miało miejsce otwarcie Mobilnego Przystanku Historia Przyszłości. Zebranych gości przywitał gospodarz miejsca Dziekan Wydziału Historycznego UG, dr hab. Arkadiusz Janicki, prof. uczelni. W kilku słowach wspominał o udanej współpracy z gdańskim oddziałem IPN, zwłaszcza dzięki porozumieniu o współpracy z 2021 r. zawartym między Instytutem Pamięci Narodowej a Uniwersytetem Gdańskim. Podziękował dyrektorowi gdańskiego Oddziału IPN, dr. Pawłowi Piotrowi Warotowi za możliwość prezentacji projektów IPN w takim nowoczesnym wydaniu.

Następnie głos zabrała Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN. Na wstępie wyjaśniła, że kierunek działań Biura Nowych Technologii, takich jak realizacja Mobilnego Przystanku Historia Przyszłości, wyznaczyły wyniki badań zebrane w raporcie IPN „Immersyjna edukacja historyczna - w stronę nowych ścieżek edukacyjnych”. Opowiedziała również o projektach gamingowych: „Gra Szyfrów ” i „Szybowcowa '87”. Zaprosiła wszystkich chętnych z Gdańska i okolic do odwiedzenia Mobilnego Przystanku Historia Przyszłości w Gdańsku.

Jako ostatni zabrał głos dyrektor Oddziału Gdańskiego IPN, dr Paweł Piotr Warot. Opowiedział o tym, jak zróżnicowane są działania IPN, zaznaczając, że IPN ma największe w Polsce wydawnictwo, które niemalże codziennie wydaje nowe publikacje. Mając świadomość, że książki to nie wszystko, dyrektor Warot podkreślił, że IPN chce opowiadać historię na różne sposoby, bo historia nigdy się nie kończy.

Jako pierwsi z MPH w Gdańsku skorzystali uczniowie Szkoły Podstawowej nr 57 w Gdańsku, którzy z wielkim zaangażowaniem przechodzili kolejne misje „Gry Szyfrów”.

[Zapraszamy do odwiedzenia mobilnego Przystanku Historia Przyszłości w Gdańsku.](#)

Wstęp do Mobilnego Przystanku Historia Przyszłości jest bezpłatny, po uprzednim zapisaniu się na wizytę. W celu obowiązkowej rezerwacji wejścia należy wypełnić formularz dostępny na stronie oraz zapoznać się i zaakceptować regulamin korzystania z gogli VR. Osoby niepełnoletnie powinny mieć ze sobą zgodę rodzica lub opiekuna prawnego.