

Immersyjne spotkania z historią w Koszalińskim Muzeum Obrony Przeciwlotniczej

Od 27 do 28 lutego w Muzeum Obrony Przeciwlotniczej im. Płk. Stanisława Paszkiewicza miała miejsce prezentacja dorobku Biura Nowych Technologii IPN. Goście mogli zapoznać się z wszystkimi zrealizowanymi projektami, w tym z najnowszą grą edukacyjną „Lotnicy – wojna w przestworzach”. Ponadto w siedzibie muzeum obecni byli członkowie oddziału wojskowego ze Świdwina, którzy uświetnili całe wydarzenie.

Na miejscu dostępne były wydajne komputery PC i zestawy VR (virtual reality), dzięki którym można było poznać historię w immersyjny i nowoczesny sposób. Wszystkie urządzenia cieszyły się sporym zainteresowaniem, natomiast młodzi uczestnicy najchętniej korzystali z zestawów wirtualnej rzeczywistości. Ubranie gogli VR, wzięcie do rąk kontrolerów i niejako przeniesienie się w czasie umożliwiało doświadczenie bardzo atrakcyjnej formy nauki historii.

Goście, głównie młodzież szkolna, ale również edukatorzy, nauczyciele i inni odwiedzający muzeum pasjonaci historii, mieli okazję zapoznać się z różnorodną immersyjną i edukacyjną ofertą Biura Nowych Technologii:

- „Gra Szyfrów” – pierwszy gamingowy projekt edukacyjny IPN. Gra pokazuje dokonania polskich kryptologów, którzy odegrali kluczową rolę w konflikcie polsko-bolszewickim. Gra dostępna jest na urządzenia z systemem Windows; VR i urządzenia mobilne z systemem Android i iOS.

[Zobacz „Grę Szyfrów” na platformie Steam](#)

- „Lotnicy” – najnowszy projekt gamingowy IPN. Opowiada o dokonaniach polskich lotników, którzy walczyli o Polskę w czasach II wojny światowej. Dostępny na urządzenia z systemem Windows oraz VR.

[Zobacz „Lotników” na platformie Steam](#)

- „WARSAW RISING – miasto bohaterów” – gra komputerowa opowiadająca o losach Powstania Warszawskiego.

[Zobacz „WARSAW RISING” na platformie Steam](#)

- „Świadek poMOCY” – poruszająca etiuda filmowa VR opowiadająca o rodzinie Ulmów, zamordowanej przez Niemców w 1944 roku za udzielenie schronienia Żydom.

[Zobacz „Świadek poMOCY” na platformie Steam](#)

- „Szybowcowa ‘87” – immersyjna aplikacja VR, dzięki której można przenieść się do peerelowskiego mieszkania we Wrocławiu, w którym nielegalnie prowadzono działalność konspiracyjną.

[Zobacz „Szybowcowa ‘87” w platformie Steam](#)

Warto podkreślić, że odwiedzający Muzeum Obrony Przeciwlotniczej mogli dotknąć, zobaczyć, posłuchać i immersyjnie chłonąć przekaz historyczny zaprezentowany nie tylko przez produkty Instytutu Pamięi Narodowej, ale również eksponaty muzealne oraz opowieści członków oddziału wojskowego ze Świdwina.

[Zobacz wszystkie projekty Biura Nowych Technologii IPN](#)