

Mobilne skrzynie z immersyjną edukacją historyczną

W poniedziałek, 19 lutego br., w Dniu Nauki Polskiej, w gdańskim oddziale Instytutu Pamięci Narodowej o godzinie 12:00 odbyła się konferencja prasowa, na której przedstawiono zestawy mobilnych skrzyń zawierające urządzenia do przeprowadzania immersyjnych lekcji historii w oparciu o materiały przygotowane przez IPN.

W spotkaniu z mediami udział wzięła Magdalena Hajduk – dyrektor Biura Nowych Technologii IPN, dr Marek Szymaniak – dyrektor gdańskiego oddziału IPN. W skład każdej z 10-ciu skrzyń wchodzi komputer gamingowy, ekran, gogle do wirtualnej rzeczywistości (VR) Meta Oculus Quest II oraz akcesoria niezbędne do ich obsługi. Wspomniany sprzęt umożliwia i ułatwia zapoznanie się z wgranymi do niego immersyjnymi projektami edukacyjnymi stworzonymi przez Biuro Nowych Technologii IPN, do których należą:

- „Gra Szyfrów” – pierwszy projekt gamingowy IPN. Akcja gry nawiązuje do wojny polsko-bolszewickiej, gracze mają szansę z bliska przyjrzeć się działaniom m.in. Jana Kowalewskiego. Projekt dostępny jest na PC i VR.
- „Lotnicy” – najnowszy projekt gamingowy IPN. Akcja gry przybliży losy polskich lotników z czasów II wojny światowej. Gracze mają okazję poznać sylwetki Jana Zumbacha, Jadwigi Piłsudskiej, Anny Leski i innych. Projekt dostępny jest na PC i VR.
- „WARSAW RISING – miasto bohaterów” – gra komputerowa, w trakcie której uczestnik wciela się w rolę dowódcy oddziału biorącego udział w Powstaniu Warszawskim.
- „Świadectwo poMOCY” – immersyjna etiuda filmowa przygotowana w technologii wirtualnej rzeczywistości przedstawiająca losy błogosławionej rodziny Ulmów z Markowej brutalnie zamordowanej przez Niemców 24 marca 1944 roku za ukrywanie Żydów.
- „Szybowcowa ‘87” – immersyjne doświadczenie przygotowane w technologii wirtualnej rzeczywistości, dzięki któremu użytkownik przenosi się do lat 80. XX wieku, gdzie w tajnej drukarni Solidarności Walczącej umieszczonej w jednym z wrocławskich mieszkań ma szansę zapoznać się z działalnością konspiracyjną.

Ogólnopolska trasa mobilnych skrzyń z zestawami do immersyjnej edukacji historycznej IPN, która wkrótce wystartuje, to kolejna już, po mobilnym showroomie „Gry Szyfrów” oraz mobilnym Przystanku Historia Przyszłości, inicjatywa mająca zapewnić w placówkach oświatowych szeroką dostępność projektów IPN opartych o nowe technologie.