

Mobilne Skrzynie i Mateusz Masternak, czyli prezentacja gier i aplikacji multimedialnych w gdańskim Klubie Brzostek Top Team

W dniu 16 marca, w siedzibie klubu bokserskiego Brzostek Top Team przy ul. Elektryków 1 w Gdańsku, miała miejsce prezentacja projektu "Mobilnych skrzyń z immersyjną edukacją historyczną", stworzonego przez Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej.

W wydarzeniu uczestniczyli: Dyrektor Biura Nowych Technologii IPN, Magdalena Hajduk, Dyrektor Biura Kadr IPN, Mateusz Kotecki, Dyrektor oddziału IPN w Gdańsku, dr Marek Szymaniak, oraz znakomity pięściarz, Mateusz Masternak.

Gości przywitała Lucyna Mach, menadżer klubu bokserskiego Brzostek Top Team, a następnie głos zabrał dr Szymaniak, który wyraził oczekiwania organizatorów: „abyśmy za pośrednictwem nowych technologii zrozumieli, że przeszłość ma ogromne znaczenie dla teraźniejszości i przyszłości. Mówię tu o wydarzeniach z historii, które kształtują naszą tożsamość”.

Do zgromadzonej młodzieży przemówił również znany bokser Mateusz Masternak, przybliżając słuchaczom historię z czasów II wojny światowej na przykładzie przeżyć własnego dziadka.

Prezentacja projektu Biura Nowych Technologii wpisała się w cykl działań podejmowanych przez Stowarzyszenie Brzostek Top Team w ramach edukacji historycznej. Te różnorodne inicjatywy podkreślają zaangażowanie klubu w poszerzanie wiedzy historycznej i kulturowej, przy okazji promocji aktywności fizycznej oraz integracji społecznej.

W trakcie wydarzenia zgromadzona w Klubie młodzież mogła zapoznać się z następującymi projektami:

"Gra Szyfrów", o której przeczytasz na stronie – Pierwszy projekt gamingowy IPN, przenoszący graczy w realia wojny polsko-bolszewickiej. Gracze mogą zgłębić działania postaci takich jak Jan Kowalewski. Projekt dostępny na PC i VR.

"Lotnicy – wojna w przestworzach" – Najnowszy projekt gamingowy IPN, opowiadający losy polskich lotników z okresu II wojny światowej. Gracze mogą poznać historie takich postaci jak Jan Zumbach, Jadwiga Piłsudska czy Anna Leska. Projekt dostępny na PC i VR.

"WARSAW RISING – Miasto Bohaterów" – Gra komputerowa, w której uczestnicy wcielają się w role oddziałów uczestniczących w Powstaniu Warszawskim.

"Świadectwo poMOCY" – Immersyjna etiuda filmowa w technologii wirtualnej rzeczywistości, ukazująca losy rodziny Ulmów z Markowej, zamordowanych przez Niemców za pomoc udzielaną Żydom.

"Szybowcowa '87" – Immersyjne doświadczenie w technologii wirtualnej rzeczywistości, przenoszące użytkowników do lat 80. XX wieku, do zakonspirowanej drukarni antykomunistycznej Solidarności Walczącej.