

Immersyjne lekcje historii w Poznańskim Przystanku Historia IPN z wykorzystaniem mobilnych skrzyń

Od 16.09. do 15.10.2024 w Przystanku Historia przy ul. Dąbrowskiego 29 w Poznaniu odbywały się zajęcia wykorzystujące gry i aplikacje Biura Nowych Technologii IPN. Projekty były prezentowane dzięki mobilnym skrzyniom z immersyjną edukacją historyczną.

Mobilne skrzynie z edukacją historyczną zagościły w Poznańskim Przystanku Historia. Blisko 100 uczniów ze szkół z Poznania, Swarzędza oraz Grodziska Wielkopolskiego wzięło udział w immersyjnych lekcjach historii. Wszystkie zajęcia prowadzone były w oparciu o immersyjne projekty edukacyjne Biura Nowych Technologii:

- „Warsaw Rising” – strategiczna gra z walką turową. Tytuł przedstawia losy Powstańców Warszawskich. Zadaniem gracza jest przetrwanie wszystkich 63 dni Powstania.
- „Lotnicy” – najnowsza gra edukacyjna Biura Nowych Technologii. Zawiera w sobie elementy akcji, zręcznościowe, logiczne i przygodowe. Zróżnicowany gameplay przeplata się tutaj z edukacyjnym charakterem produkcji. Całość opowiada o dokonaniach polskich lotników, którzy brali udział w II wojnie światowej.
- „Gra Szyfrów” – pierwszy edukacyjny projekt Biura Nowych Technologii. Produkcja wpisana została na listę lektur szkolnych. Osadzona w czasach wojny polsko-bolszewickiej mówi o mało znanych osiągnięciach polskich kryptologów. Zadaniem gracza jest złamanie bolszewickich szyfrów i zapewnienie łączności radiowej.
- „Szybowcowa ‘87” – immersyjny spacer stworzony w technologii VR (wirtualnej rzeczywistości) przedstawiający szczegółowo odwzorowane mieszkanie we Wrocławiu, w którym drukowano prasę podziemną. Mieszkanie jest interaktywne, można więc powielić kartki prasy czy podsłuchać rozmowy funkcjonariuszy SB.
- „Świadekstwo poMOCY” – filmowa etiuda o Błogosławionej Rodzinie Ulmów, która dała schronienie Żydom w trakcie II wojny światowej.

Edukacyjne zajęcia z mobilnymi skrzyniami

Zajęcia podzielone były na dwie części – teoretyczną oraz praktyczną. Pierwsza część zajęć prowadzona przez edukatorów z OBEN w Poznaniu stanowiła krótkie wprowadzenie historyczne w tematykę każdej gry i aplikacji. Młodzież mogła zaznajomić się z kontekstem historycznym, najważniejszymi wydarzeniami i postaciami, które za nimi stoją. Jeśli tylko pojawiały się pytania, wszyscy mogli swobodnie je zadawać tak, by wynieść z zajęć możliwie najwięcej.

Podczas drugiej części zajęć, uczniowie mogli zapoznać się z edukacyjnymi grami i aplikacjami. Największym zainteresowaniem cieszyli się „Lotnicy” w wersji VR. Dodatkowo, dla wzbogacenia doświadczenia i większego zainteresowania młodych ludzi nauką historii, uczestnicy mieli możliwość zapoznania się z ofertą gier planszowych IPN.

[Zobacz wszystkie projekty Biura Nowych Technologii](#)