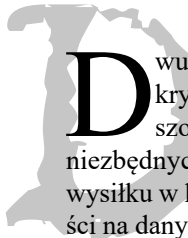


Adrianna Paradowska

ORCID: 0009-0000-8421-429X
(Instytut Pamięci Narodowej w Warszawie)

IMMERSYJNA EDUKACJA HISTORYCZNA INSTYTUTU PAMIĘCI NARODOWEJ

 **D**wudziesty pierwszy wiek to czas tzw. kultury nanosekundy. Pod tym pojęciem kryje się wymóg posiadania wszystkiego na już, niemal natychmiast. W większości przypadków jesteśmy przyzwyczajeni do błyskawicznego wyszukania niezbędnych informacji w Internecie. Każdy z użytkowników sieci bez większego wysiłku w kilka sekund jest w stanie znaleźć – mniej lub bardziej rzetelne – wiadomości na dany temat. Mnogość platform, rozwiązań i możliwości powoduje, że dostawcy usług muszą nieustannie starać się o pozyskanie uwagi konsumentów i próbować jak najdłużej ją utrzymać. Niestabilność i niedookreśloność tego procesu spowodowana jest głównie niezwykle szybkim postępem technologicznym oraz zmieniającymi się oczekiwaniami najmłodszych pokoleń¹. Strach przed niedostrzeżeniem treści i wykluczeniem tym spowodowanym (ang. *fear of missing out*, FOMO), powodujący stany lękowe przede wszystkim u przedstawicieli pokolenia milenialsów (osoby urodzone w latach 1980–1995) oraz generacji Z (osoby urodzone w latach 1995–2012)², staje się tematem coraz częściej podejmowanym w badaniach przez lekarzy i psychologów³.

Z problemem niedostatecznego skupienia uwagi najmłodszych odbiorców boryka się również współczesna edukacja. Uczniowie szukający natychmiastowej wiedzy w znaczącej większości sięgają do Internetu – dotyczy to 79 proc. przedstawicieli milenialsów i 83 proc. generacji Z. Jedynie 51 proc. osób urodzonych po 1980 r. i 43 proc. – po 1995 r. w celu odnalezienia informacji kieruje się ku książce⁴. Dodatkowo ponad 25 proc. młodzieży ankietowanej w czasie badań prowadzonych na potrzeby raportu *Immersyjna edukacja*

¹ *Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych*, Gdańsk 2022, s. 6.

² *Co to jest Pokolenie Z? Charakterystyka nowej generacji pracowników i konsumentów*, https://ey.com/pl_pl/workforce/pokolenie-z-co-to-jest, dostęp 24 I 2024 r.

³ *Przyszłość rozrywki*, <https://infuture.institute/raporty/giga-entertainment-przyszlosc-rozrywki/>, dostęp 4 V 2024 r.

⁴ *Immersyjna edukacja historyczna...*, s. 9.

historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacji twierdzi, że obecnie światy offline i online przenikają się i stanowią jednolitą rzeczywistość, a proces ten został przyspieszony przez obostrzenia związane z wybuchem pandemii COVID-19⁵. Aby zatem nie spóźnić się z odpowiednią reakcją na zachodzące zmiany i nie stracić możliwości uczestnictwa w dialogu z młodzieżą, należy poszukiwać rozwiązań, które będą dla niej naturalne, zgodne z oczekiwaniami i bieżącymi trendami. Projekty skierowane do młodych osób powinny być przede wszystkim immersyjne, a więc pobudzające wiele zmysłów, niemalże „po-chłaniające”, pozwalające na poznawanie historii poprzez odczuwanie różnych bodźców.

W niniejszym artykule omówiono immersyjne projekty edukacyjne dotyczące najnowszej historii Polski, za które odpowiedzialne jest Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej. Przybliżono także wykorzystanie nowoczesnych technologii do pracy z tradycyjnymi źródłami historycznymi.

Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej

Instytut Pamięci Narodowej zajmuje się najnowszą historią Polski, w tym rozrachunkiem ze zbrodniami z czasów II wojny światowej i okresu komunizmu. Jest on zarazem wielkim archiwum dwudziestowiecznej historii Polski, placówką badawczą i centrum edukacyjnym. Wśród pionów urzędu znajdują się m.in. prokuratura ścigająca sprawców zbrodni oraz Biuro Lustracyjne badające zgodność z prawdą oświadczeń lustracyjnych kandydatów na funkcje publiczne. W ciągu niemal ćwierćwiecza działalności zgromadzono prawie 100 kilometrów bieżących archiwaliów, wydano ponad 2 tys. publikacji, a także przygotowano 30 edukacyjnych portali internetowych, w tym najpopularniejszy wśród stron zarządzanych przez Instytut – przystanekhistoria.pl.

Jednym z najważniejszych obszarów działalności IPN jest edukacja. Szerokie spektrum aktywności – od publikacji naukowych, poprzez niezwykle popularne gry planszowe (np. „Miś Wojtek” i „Kolejka”), do zajęć edukacyjnych prowadzonych przez oddziały IPN w całym kraju – pozwala twierdzić, że w różnorodnej ofercie każdy jest w stanie odnaleźć interesujące dla siebie treści. Na przestrzeni lat oferta edukacyjna IPN była aktualizowana o nowe pomysły i projekty, jednakże (przynajmniej do 2021 r.) nie dostrzegano szans, jakie możliwości dotarcia z tą ofertą do młodzieży niesie ze sobą rozwój nowych technologii.

I. Powstanie Biura Nowych Technologii

Trzynastego września 2021 r. prezes Instytutu dr Karol Nawrocki podczas konferencji prasowej poinformował o utworzeniu Biura Nowych Technologii z Magdaleną Hajduk na czele⁶. Głównym celem nowej komórki jest transformacja cyfrowa oferty edukacyjnej, naukowej i wydawniczej IPN, obejmująca zarówno projekty już realizowane, jak i kolejne pomysły. Umożliwia ona – przy wykorzystaniu najnowszych technologii – dotarcie z przekazem historycznym do młodszych odbiorców w Polsce i za granicą.

Od momentu powstania Biuro obrało ścieżkę rozwoju odwołującą się do dialogu (szczególnie z najmłodszym pokoleniem), skupiło się na globalnej dystrybucji zgodnej

⁵ *Ibidem*, s. 8.

⁶ Prezes IPN powołał Biuro Nowych Technologii, <https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediow/komunikaty/150005,Prezes-IPN-powolal-Biuro-Nowych-Technologii.html>, dostęp 20 I 2024 r.

z trendami branżowymi oraz na tworzeniu projektów adekwatnych do oczekiwań danych grup wiekowych. Inicjatywy podejmowane przez BNT koncentrują się wokół najnowszej historii Polski (lata 1917–1990) i są skierowane przede wszystkim do dzieci i młodzieży.

II. Raport *Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych*

W celu rozpoznania potrzeb grup docelowych, a w szczególności przedstawicieli milenialsów oraz generacji Z, pod koniec 2021 r. Instytut zlecił pogłębione badania z tego zakresu. Prowadzono je od lutego do kwietnia 2022 r. wśród prawie tysiąca ankietowanych. Proces podzielono na pięć części: analizę *desk research*, badanie ilościowe metodą CAWI, warsztaty badawcze z udziałem 20 osób, profilowanie oraz obserwację uczestniczącą, zrealizowaną podczas prapremiery projektu gamingowego „Gra Szyfrów” w Warszawie w dniach 31 marca – 1 kwietnia 2022 r. Wyniki całego przedsięwzięcia zostały zebrane we wspomnianym już raporcie *Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych*, objętym patronatem Ministerstwa Edukacji i Nauki oraz GovTech Polska⁷.

Jednym z pierwszych wniosków wynikających z badań jest fakt, że oczekiwania młodych ludzi co do nauczania nie tylko historii, ale w ogóle w odniesieniu do szeroko pojętej edukacji, można zamknąć w ramach koncepcji *phygital* (od angielskich terminów *physical* – w tym wypadku dotyczy rozwiązań w świecie rzeczywistym, oraz *digital*, czyli możliwości osadzonych w wersji cyfrowej). W szczególności dla przedstawicieli generacji Z jest istotne, aby metody analogowe łączyć w sposób sprawny i wyważony, np. wspólne nauczanie, w tym dyskusje, z elementami cyfrowymi, stanowiącymi niejako uzupełnienie poznanych treści. Podejście holistyczne wynika z przyjętej przez młodzież strategii *omnichannel*, czyli wielokanałowości związanej z poszukiwaniem wiadomości na dany temat jednocześnie w różnych źródłach, np. w Internecie, książkach, filmach, rozmowach z rodziną⁸.

Warto zauważyć, że młodzi ludzie w dużej mierze ukierunkowani są na samokształcenie. Chcą samodzielnie wybierać treści, które należy przyswoić, oraz decydować o czasie przeznaczonym na naukę. Ze względu na często nieformalny charakter tego typu nauczania w wielu przypadkach dochodzi do łączenia zabawy z edukacją, co w dużej mierze wpływa na rozwój branży zajmującej się tworzeniem projektów *edutainment* (połączenie angielskich słów *education* – edukacja, nauka, oraz *entertainment* – zabawa, rozrywka). W tym celu coraz częściej korzysta się z rozwiązań rynkowych i tworzy treści łatwe do przyswojenia przez młodych odbiorców, np. memy, komiksy, gry planszowe, komputerowe, infografiki itp. Podczas przeprowadzonych badań zapytano respondentów (przedstawicieli milenialsów i generacji Z) o atrakcyjne źródła nauki współczesnej historii. Przeważająca większość starszych respondentów wskazała, że najchętniej w tym celu sięgają po filmy dokumentalne lub fabularne (49 proc. milenialsów), książki, np. powieści historyczne, i czasopisma (38 proc.) oraz rozmawiają ze starszymi członkami rodziny i/lub świadkami historii (37 proc.). Wśród młodszych ankietowanych również najwięcej osób wskazało na oglądanie filmów (44 proc. przedstawicieli generacji Z), następnie na pozyskiwanie treści edukacyjnych

⁷ *Immersyjna edukacja historyczna...*, s. 54–55.

⁸ *Ibidem*, s. 8–9.

z mediów społecznościowych (43 proc.), a także na rozmowę ze świadkami historii i/lub członkami rodziny (35 proc.). Co zaskakujące, czerpanie wiedzy o najnowszej historii od nauczycieli – jako ciekawy sposób jej pozyskiwania – wskazało jedynie 11 proc. milenialsów oraz 19 proc. przedstawicieli generacji Z⁹.

W ramach projektu przeprowadzono też badania jakościowe, których wyniki okazały się dość niepokojące. Wykazano bowiem, że dla młodych pokoleń tożsamość narodowa nie jest bardzo ważnym zagadnieniem. Wynika to ze zmian cywilizacyjnych, m.in. szerokiej globalizacji, na skutek której zatracana jest świadomość kulturowa w odniesieniu do własnej ojczyzny. W tym aspekcie najważniejsze okazały się więzy krwi, pochodzenie, więzi rodzinne (nierozpatrywane jednak w kategorii wspólnoty narodowej).

W większości przypadków badani zgodzili się z twierdzeniem, że nauczanie historii jest bardzo ważne dla zrozumienia swoich korzeni – 52 proc. odpowiedzi „raczej się zgadzam” oraz 25 proc. „zdecydowanie się zgadzam”¹⁰. Wyniki te dają nadzieję na to, iż – uwzględniając konieczne zmiany w systemie edukacji – młode osoby uda się ponownie zainteresować tym zagadnieniem.

Biuro Nowych Technologii IPN na podstawie analizy wspomnianych badań, a także wniosków płynących z rozlicznych debat, spotkań i rozmów przeprowadzonych z młodzieżą, podjęło się realizacji immersyjnych projektów edukacji historycznej, które miały sprostać zarówno wymaganiom merytorycznym, jak i sugestiom zgłaszanym przez najmłodsze pokolenie.

III. „Gra Szyfrów”

Pierwszym projektem BNT IPN jest gra opowiadająca o wojnie polsko-bolszewickiej. Od początku realizacji przedsięwzięcia ściśle współpracowali ze sobą przedstawiciele pozornie odrębnych od siebie światów – programiści reprezentujący wykonawcę (firmę Chronospace) oraz historycy z IPN. Dzięki połączeniu sił udało się stworzyć projekt odpowiadający najnowszym trendom gamingowym, oparty na faktach i niosący ze sobą realne wartości edukacyjne. Jest to zapewne pierwsza na świecie gra komputerowa oparta na tak wiernie zrekonstruowanych postaciach i źródłowo udokumentowanych wydarzeniach historycznych. Umieszczone w projekcie obiekty zostały odwzorowane na podstawie zdjęć, stanowiąc również możliwe do odkrycia w trakcie rozgrywki tzw. *znajdźki* (ang. *Easter egg*). W czasie tworzenia gry wykorzystano z materiałów archiwalnych i historycznych eksponatów, a całość poprzedzona była kwerendą naukową. Akcja „Gry Szyfrów” rozgrywa się w 1920 r. Do zadań czekających na użytkowników, którzy wcielają się w bohaterów sprzed 100 lat – Jana Kowalewskiego, Stefana Kajderowicza i Jana Chłudzińskiego, należą m.in. złamanie bolszewickiego szyfru, nadanie depeszy, wysadzenie pociągu pancernego oraz przywrócenie łączności w warszawskiej radiostacji¹¹. Na potrzeby projektu została stworzona autorska kompozycja, w tym melancholijna melodia głównego tematu osadzona w estetyce muzyki europejskiej z końca XIX w. Co ciekawe, w ścieżkę dźwiękową wpleciono grany na fortepianie kod alfabetu Morse’a.

⁹ *Ibidem*, s. 10–11.

¹⁰ *Ibidem*, s. 12–13.

¹¹ *Gra Szyfrów*, <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/gry/gra-szyfrow/>, dostęp 13 V 2023 r.



Grafika promująca „Grę Szyfrów”. BNT IPN



Kadr z „Gry Szyfrów”. BNT IPN

1. Dystrybucja

Od początku jednym z głównych założeń projektu była jego szeroka dystrybucja. Dlatego m.in. podjęto decyzję o opublikowaniu „Gry Szyfrów” w 13 językach, w tym polskim, niemieckim, ukraińskim, angielskim czy uzbeckim. Gra jest bezpłatnie dostępna na platformie Steam (wersja PC i VR) – jednym z najpopularniejszych na świecie portali do pobierania gier, w Sklepie Play oraz w AppStore (wersja mobilna).

Prapremiera „Gry Szyfrów” została zorganizowana w dniach 31 marca – 1 kwietnia 2022 r. w Reducie Banku Polskiego w Warszawie. Wśród zaproszonych gości znaleźli się uczniowie szkół ponadpodstawowych oraz przedstawiciele branży gamingowej

i mediów¹². Oficjalna premiera projektu odbyła się 21 kwietnia 2022 r. podczas jednych z największych targów gamingowych na świecie – PAX East w Bostonie w Stanach Zjednoczonych. Od tego momentu rozpoczęto globalną dystrybucję gry. Zespół Biura Nowych Technologii IPN – oprócz wspomnianych targów w Bostonie – odwiedził również m.in. PAX West w Seattle w USA, GAMESCOM w Kolonii w Niemczech, Perspektywy Women in Tech oraz Immersion Festival w Warszawie, a także Games Music Fest w Katowicach. Dzięki uczestnictwu w wielu wydarzeniach na całym świecie udało się nie tylko wypromować grę, ale również poszerzyć wiedzę uczestników o najnowszej historii Polski oraz działalności Instytutu.



Prezentacja „Gry Szyfrów” podczas targów gamingowych PAX East w Bostonie, 22 IV 2022 r. Fot. Sławomir Kasper (IPN). BNT IPN

W celu dotarcia z projektem do mniejszych miejscowości w kraju oraz zniwelowania luki związanej z wykluczeniem cyfrowym jesienią 2022 r. zainicjowano trasę mobilnego showroomu „Gry Szyfrów”, który w ciągu dwóch miesięcy odwiedził m.in. Supraśl, Czarne, Głogów, Nowy Targ, Końskie i Jędrzejów. Projekt przyciągnął wielu zainteresowanych, którzy w przygotowanej specjalnie naczepie ciężarówki mogli odbyć w swoim mieście immersyjną lekcję historii¹³.

Kolejnym przedsięwzięciem mającym na celu zwiększenie dostępności projektów Biura, w tym „Gry Szyfrów”, jest Mobilny Przystanek Historia Przyszłości, którego inauguracja miała miejsce 12 maja 2023 r. podczas Europejskiej Nocy Muzeów w Ol-

¹² *Prapremiera Gry Szyfrów za nami*, <https://bnt.ipn.gov.pl/prapremiera-gry-szyfrow-za-nami/>, dostęp 13 V 2023 r.

¹³ *Mobilny showroom promujący „Grę Szyfrów” wyruszył w Polskę!*, <https://bnt.ipn.gov.pl/mobilny-showroom-promujacy-gre-szyfrow-wyjechal-w-polske/>, dostęp 13 V 2023 r.



Prezentacja „Gry Szyfrów” podczas targów gamingowych PAX West w Seattle, wrzesień 2023 r. Fot. Tobiasz Wultański (IPN). BNT IPN

sztynie. Tego dnia w specjalnie zaaranżowanym pomieszczeniu do dyspozycji gości udostępniono omawianą grę oraz projekty „Szybowcowa '87” i „Cyfrowi Bohaterowie”. Mobilny Przystanek dotarł potem także do Poznania i Gdańska¹⁴.

Projekt dzięki wysokiej jakości wykonania, ciekawej fabule oraz dużej dostępności (jest to jedna z nielicznych gier nie tylko w Polsce, ale i za granicą, którą stworzono w polskim i amerykańskim języku migowym) cieszy się sporą popularnością. Do lutego 2024 r. „Gra Szyfrów” została pobrana przez prawie 170 tys. graczy z całego świata¹⁵. Sukces tego przedsięwzięcia jest także wynikiem jego wcześniejszego prototypowania. Proces ten jest szczególnie ważny podczas wdrażania innowacji, gdyż umożliwia wychwycenie i wskazanie nieoczywistych błędów. Ponadto kreuje przestrzeń do otwartej rozmowy między twórcami a potencjalnymi odbiorcami, co pozwala jeszcze lepiej spełnić ich oczekiwania, a także ułatwia zrozumienie niektórych kontekstów. Prowadzone podczas prapremiery testy ułatwiły zdefiniowanie różnych grup użytkowników gry i samego sposobu odbierania projektu – gracze korzystający z gogli VR ze względu na małą znajomość tej technologii bardziej byli skoncentrowani na zapoznaniu się z postacią, a odbiorcy używający komputerów skupiali się na fabule oraz korzyściach płynących z połączenia nauki i rozrywki. W trakcie testowania zaobserwowano również ciekawe zjawisko, jakim jest granie społeczne, polegające na gromadzeniu się kilku osób wokół jednego użytkownika i aktywne wspieranie go w czasie rozgrywki, co może ułatwić budowanie silniejszych więzi¹⁶.

„Gra Szyfrów” doceniana jest również przez historyków. W 2022 r. ten wyjątkowy projekt zwyciężył w Konkursie o Nagrody „Przeszłość/Przyszłość”, zorganizowanym przez Fundację im. Janusza Kurtyki w kategorii „Innowacyjne formy edukacji

¹⁴ *Mobilny Przystanek Historia Przyszłości rusza w Polskę*, <https://bnt.ipn.gov.pl/mobilny-przystanek-historia-przyszlosci/>, dostęp 13 V 2023 r.

¹⁵ Dane z platformy Steam, stan na dzień 21 II 2024 r., <https://partner.steamgames.com/>.

¹⁶ *Immersyjna edukacja historyczna...*, s. 48–50.

historycznej”¹⁷, a w 2023 r. zajęły pierwsze miejsce w Plebiscycie Wydarzenie Historyczne Roku 2022 w kategorii „Edukacja”¹⁸.

2. „Gra Szyfrów” jako narzędzie edukacyjne

Oprócz niepodważalnego waloru rozrywkowego „Gra Szyfrów” jest przede wszystkim ważnym przedsięwzięciem edukacji historycznej. Dzięki szerokiej dystrybucji projektu i licznych inicjatyw organizowanych wokół niego wielu młodych ludzi w różnych miejscach w kraju i na świecie mogło wziąć udział w tej niezwykle lekcji najnowszej historii Polski. Dodatkowo zakładano, że zajęcia z historii na podstawie „Gry Szyfrów” będzie można prowadzić również w szkole. W tym celu do dyspozycji nauczycieli oddano scenariusze edukacyjne będące propozycjami lekcji. Przygotowano także quiz weryfikujący wiedzę zdobytą podczas rozgrywki, który może być użyty jako kartkówka lub praca domowa.

Biuro Nowych Technologii IPN jest szeroko zaangażowane w kształcenie nauczycieli i ułatwianie im wdrażania immersyjnych projektów edukacyjnych. Walor naukowy „Gry Szyfrów” został doceniony przez Ministerstwo Edukacji i Nauki. Trzydziestego czerwca 2023 r. projekt gamingowy stworzony przez Instytut został włączony do programu „Gry w edukacji” i jest rekomendowany jako dodatkowe narzędzie dydaktyczne wykorzystywane podczas lekcji historii¹⁹.

IV. „Warsaw Rising – Miasto Bohaterów”

W sierpniu 2023 r. portfolio Biura Nowych Technologii poszerzyło się o kolejny projekt edukacyjny – grę komputerową „Warsaw Rising – Miasto Bohaterów”, będącą



Grafika promująca grę „Warsaw Rising – Miasto Bohaterów”. BNT IPN

¹⁷ Biuro Nowych Technologii nagrodzone za „Grę Szyfrów” w II edycji przeglądu *Przeszłość/Przyszłość*, <https://bnt.ipn.gov.pl/biuro-nowych-technologii-nagrodzone-za-gre-szyfrow-w-ii-edycji-przegladu-przeszlosc-przyszlosc/>, dostęp 5 II 2024 r.

¹⁸ „Gra Szyfrów” zwyciężyła w 16 edycji Plebiscytu Wydarzenie Historyczne Roku, <https://bnt.ipn.gov.pl/gra-szyfrow-zwyciezyla-w-16-edycji-plebiscytu-wydarzenie-historyczne-roku/>, dostęp 5 II 2024 r.

¹⁹ „Gra Szyfrów” częścią projektu MEiN „Gry w edukacji”, https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/167314_Gra-Szyfrow-czescia-projektu-MEN-Gry-w-edukacji.html, dostęp 14 V 2023 r.

rozgrywką turową z elementami RPG. Akcja gry, przedstawiona za pomocą komiksowej estetyki, przenosi gracza do 1 sierpnia 1944 r. Wciela się on w rolę dowódcy oddziału biorącego udział w powstaniu warszawskim. Do zadań użytkowników należą m.in. zdobycie broni i bezpieczny powrót do bazy. Głównym celem jest przetrwanie wszystkich 63 dni powstania. W trakcie rozgrywki gracz musi wykazać się sprytem oraz myśleniem strategicznym – sam wybiera żołnierzy, którzy wyruszą na daną akcję, podejmuje decyzję o podjęciu walki bądź jej zaniechaniu, awansuje bohaterów, aby rozbudować ich umiejętności²⁰.

1. Dystrybucja

Udoskonalona pod względem merytorycznym wersja gry, którą dodatkowo wzbogacono o prawdziwe wydarzenia z sierpniowego zrywu, została zaprezentowana międzynarodowemu audytorium podczas największych na świecie targów gamingowych GAMESCOM w Kolonii w Niemczech²¹. Projekt już od pierwszego tygodnia publikacji na platformie Steam cieszy się bardzo dużą popularnością wśród użytkowników na całym świecie. Do lutego 2024 r. gra została pobrana prawie 165 tys. razy, z czego 24,5 proc. graczy pochodziło ze Stanów Zjednoczonych, 15,4 proc. z Polski, a 7,3 proc. z Niemiec²².

2. „Warsaw Rising” jako narzędzie edukacyjne

Wszelkie elementy pojawiające się w grze zostały odtworzone z dbałością o detale historyczne – stroje, mundury, elementy uzbrojenia, wyposażenie i pojazdy nawiązują do okresu wojny. Podobnie jest z misjami, które należy przejść w trakcie gry. Są one bowiem zasadniczo zgodne z przebiegiem powstania warszawskiego. Warto tutaj wspomnieć, że wraz z upływem czasu zmienia się krajobraz Warszawy, co odzwierciedla rzeczywiste zniszczenia miasta w kolejnych dniach walk. Gra rozpoczyna się 1 sierpnia i trwa do 2 października, a więc do kapitulacji (trzeba nadmienić, że powstania nie można wygrać również w grze). W rozbudowanej wersji projektu – dzięki kartkom z kalendarza – użytkownicy zapoznają się z wydarzeniami, które miały miejsce danego dnia. Ponadto w ramach rozgrywki pojawiają się fotografie postaci, archiwalne dokumenty i plakaty bezpośrednio związane z walkami. Gra została poszerzona o kalendarium zawierające kluczowe wydarzenia²³.

V. „Lotnicy – wojna w przestworzach”

O tym, że immersyjne projekty edukacji historycznej są ważnymi i niezbędnymi inicjatywami, świadczy sukces najnowszego projektu gamingowego stworzonego przez Biuro Nowych Technologii IPN, a mianowicie gry „Lotnicy – wojna w przestworzach”. Jej międzynarodową premierę zorganizowano 24 stycznia 2024 r. podczas prestiżowych

²⁰ „Warsaw Rising – Miasto Bohaterów”, https://store.steampowered.com/app/1026420/WARSAW_RISING_City_of_Heroes/, dostęp 21 II 2024 r.

²¹ Premiera wzbogaconej wersji „WARSAW RISING” na Gamescom w Kolonii / Sukces „WARSAW RISING” na Gamescom w Kolonii, <https://bnt.ipn.gov.pl/premiera-wzbogaconej-wersji-warsaw-rising-na-gamescom-w-kolonii-sukces-warsaw-rising-na-gamescom-w-kolonii/>, dostęp 21 II 2024 r.

²² Dane z platformy Steam, stan na dzień 21 II 2024 r., <https://partner.steamgames.com/>.

²³ Premiera nowej wersji gry „Warsaw Rising – Miasto Bohaterów” na targach gamingowych GAMESCOM – Niemcy, 23–27 sierpnia 2023, <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/189498,Premiera-nowej-wersji-gry-Warsaw-Rising-Miasto-Bohaterow-na-targach-gamingowych-.html>, dostęp 21 II 2024 r.

targów edukacyjnych BETT London w stolicy Wielkiej Brytanii. Grę wydano w wersji komputerowej i wzbogacono o moduł wirtualnej rzeczywistości. Należy dodać, że w niespełna miesiąc od publikacji pobrano ją ponad 240 tys. razy²⁴.

1. Dystrybucja

Premiera gry została poprzedzona tygodniowymi warsztatami przeprowadzonymi z prawie 2 tys. uczniów szkół średnich w całej Polsce. Te swoiste konsultacje odbyły się w hangarze na warszawskim lotnisku Babice w dniach 11–15 grudnia 2023 r. Głównym celem pokazu prapremierowego było poznanie opinii młodzieży na temat komputerowej wersji gry oraz jej modułu wirtualnej rzeczywistości. Doświadczenia przekazane BNT podczas spotkania zostały wdrożone przed publikacją gry, aby w możliwie jak najlepszy sposób wpisać się w gusta i oczekiwania młodych osób. Ponadto – dla wzbogacenia immersyjnego doświadczenia – uczniowie mieli okazję obejrzeć armatę przeciwlotniczą Bofors 40 mm, skrzynie, worki z piaskiem, kopie amunicji i dalmierz, czyli kompletne stanowisko przeciwlotnicze. Dodatkowo goście zobaczyli trzy stanowiska rekonstruktorskie nawiązujące do wydarzeń i scenografii przedstawionej w „Lotnikach”. Pierwsze poświęcone było polskiemu pilotom latającym w brytyjskiej transportowej służbie lotniczej (ATA). Na drugim zaprezentowano zadania i życie codzienne ochotniczek z polskiej Pomocniczej Lotniczej Służby Kobiet (PLSK). Trzecie stanowisko – służby lotniskowej RAF z okresu II wojny światowej – przybliżyło jej wyposażenie, oprzyrządowanie punktu kontrolnego płyty lotniska (sprzęt optyczny, łączności i komunikacji świetlnej), umundurowanie pilotów i personelu RAF. Można było także obejrzeć oryginalny pojazd marki Hilmann Minx z 1938 r.²⁵

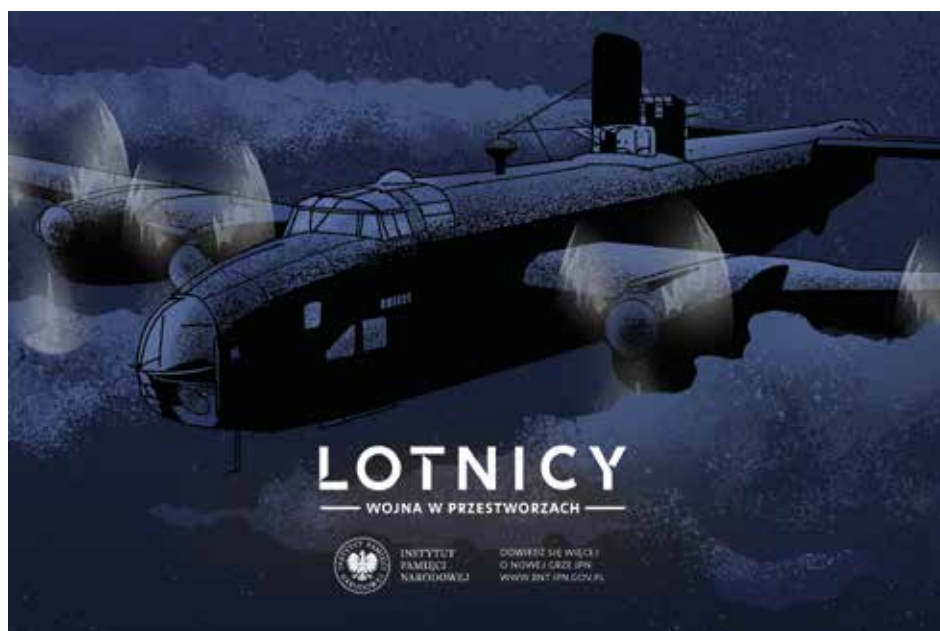
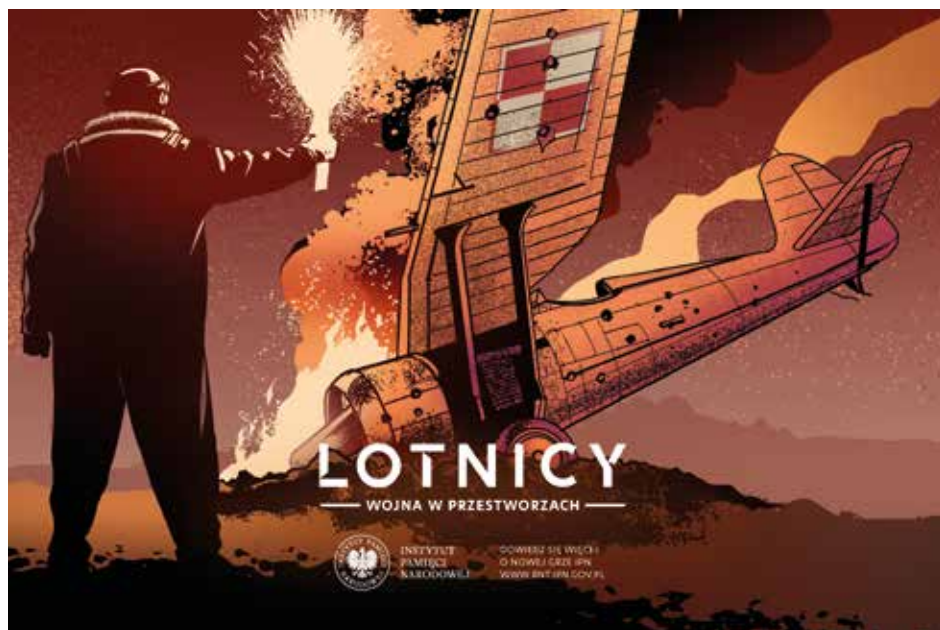
2. „Lotnicy – wojna w przestworzach” jako narzędzie edukacyjne

„Lotnicy” to gra edukacyjna przygotowana w trybie pierwszoosobowym, której fabuła nawiązuje do prawdziwych wydarzeń II wojny światowej. Gra podzielona jest na sześć misji z udziałem m.in. Jana Zumbacha, Anny Leski, Jadwigi Piłsudskiej, Leszka Owsianego, Włodzimierza Bernhardta czy Stanisława Skalskiego. W poszczególnych epizodach użytkownik zapoznaje się z konstrukcją samolotu Handley Page Halifax MK 2/3, naprawia uszkodzenia, nawiązuje łączność czy zestrzeliwuje niemieckie samoloty i zatapia statki wroga. Gracze odbywają również lot nad Warszawą w ramach misji pomocowej dla powstańców warszawskich (miała ona miejsce w nocy z 16 na 17 sierpnia 1944 r.), a także niszczą stanowiska armat 88 mm.

W celu jak największego rozpowszechnienia gra została przygotowana w 13 wersjach językowych, w tym w polskim i amerykańskim języku migowym. W trakcie rozgrywki zastosowano pewne skróty i dodano fikcyjne wydarzenia mające ją urozmaicić. Dla wzmocnienia waloru edukacyjnego „Lotników” został stworzony specjalny moduł dzienników. Opublikowano w nich artykuły na temat pilotów II wojny światowej i walki powietrznej. Ponadto na platformie Sketchfab zamieszczono modele obiektów, broni i maszyn prezentowanych w grze. Dzięki opcji bliższego zapoznania się

²⁴ Dane z platformy Steam, stan na dzień 21 II 2024 r., <https://partner.steamgames.com/>.

²⁵ *Prapremiera gry Biura Nowych Technologii IPN – „Lotnicy – wojna w przestworzach”*, <https://bnt.ipn.gov.pl/prapremiera-gry-biura-nowych-technologii-lotnicy-wojna-w-przestworzach/>, dostęp 21 II 2024 r.



Grafiki promujące grę „Lotnicy – wojna w przestworzach”. BNT IPN

z nimi (obracanie, powiększanie), a także starannemu odwzorowaniu wszelkich detali, możliwe jest zgłębienie tajników technologii z lat czterdziestych ubiegłego wieku.

Niewątpliwym atutem gry jest autorska muzyka stworzona przez Przemysława Treszczotkę. „Suita z Lotników” to cykl kompozycji inspirowanych twórczością Karola Szymanowskiego i Mieczysława Karłowicza²⁶.

VI. *Świadectwo poMOCY*

W portfolio immersyjnych projektów edukacyjnych stworzonych przez IPN szczególnie miejsce zajmuje etiuda filmowa *Świadectwo poMOCY* (wraz z towarzyszącą jej wystawą), przygotowana w technologii wirtualnej rzeczywistości. Inicjatywa została zrealizowana w związku z uroczystymi obchodami beatyfikacji rodziny Ulmów 10 września 2023 r., zamordowanej przez Niemców podczas II wojny światowej za ukrywanie Żydów. Tragiczne wydarzenia, które miały miejsce w Markowej 24 marca 1944 r., opowiedziane są przez Basię – sześciolletnią córkę Wiktorii i Józefa Ulmów. Narracja poprzedzona jest dziecięcymi wspomnieniami polskiej wsi z lat czterdziestych XX w., życia codziennego, a także zmian, które zaszły wraz z pojawieniem się żydowskich gości. Całość ma na celu skłonić do głębszej refleksji nad człowieczeństwem oraz wyjątkową odwagą i ofiarnością, którymi odznaczyli się Polacy podczas II wojny światowej.

Świadectwo poMOCY to niespełna ośmiominutowy film przygotowany w technologii wirtualnej rzeczywistości, opublikowany na platformie Steam oraz kanale IPN na YouTube. Etiudę przygotowano na podstawie źródeł dostępnych w Instytucie. Wykorzystano przede wszystkim zdjęcia z albumu dr. Mateusza Szpytmy *Sprawiedliwi i ich świat. Markowa w fotografii Józefa Ulmy* (Warszawa 2023), które stanowiły podstawę do cyfrowego odtworzenia domu rodziny Ulmów, ich obejścia oraz całej podkarpackiej wsi Markowa. Dzięki wiernemu odwzorowaniu detali i atmosfery użytkownicy odbywają wirtualną podróż do świata sprzed 80 lat²⁷.

1. Wystawa

Świadectwo poMOCY pokazano szerokiemu audytorium 9 września 2023 r. w Rzeszowie, w przeddzień uroczystości beatyfikacyjnych. Filmowi towarzyszyła multimedialna wystawa, którą można było zwiedzać przez nieco ponad dwa tygodnie. W mobilnym kontenerze znajdującym się na parkingu rzeszowskiego oddziału IPN opowiadano historię bohaterstwa Polaków od roku 1939 do współczesności. Obiekt wystawienniczy obudowano czarnymi płytami z wygrawerowanymi imionami i nazwiskami Polaków uhonorowanych medalem Sprawiedliwy wśród Narodów Świata. Po wejściu do środka goście zapoznawali się z cyfrową kopią Pisma Świętego znalezionej w domu Ulmów. Zaznaczono w nim fragment o miłosiernym samarytaninie, stanowiący niejako kłamrę spinającą wszystkie przykłady zamieszczone na ekspozycji. Wystawa przygotowana wokół tragicznych losów rodziny Ulmów jest bowiem przyczynkiem do dalszej refleksji nad „genem polskości”, archetypem postawy charakterystycznej (bezinteresownej pomocy

²⁶ *Lotnicy – wojna w przestworzach*, <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/gry/lotnicy/>, dostęp 21 II 2024 r.

²⁷ *Świadectwo poMOCY – etiuda o losach rodziny Ulmów w wirtualnej rzeczywistości (VR)*, <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/aplikacje/swiadectwo-pomocy-etiuda-o-losach-rodziny-ulmow-w-wirtualnej-rzeczywistosci-vr/>, dostęp 21 II 2024 r.



Grafika promująca etiudę filmową *Świadećstwo poMOCY*. BNT IPN



Pokaz przedpremierowy etiudy filmowej *Świadećstwo poMOCY* w Rzeszowie, 9 IX 2023 r. Fot. Mikołaj Bujak (IPN). BNT IPN

innym w obliczu tragedii) dla Polaków. Początkowo ciemne wnętrze sali wystawienniczej było przestrzenią dla prezentacji etudy na goglach VR. Po ściągnięciu urządzeń gościom ukazywały się zdjęcia widoczne dzięki zastosowaniu lamp ultrafioletowych. Ściany podzielone na sekcje przedstawiały wybrane przykłady heroicznej postawy Polaków zarówno w czasie II wojny światowej, jak i po niej, w tym odbudowę Warszawy, ruch „Solidarności”, wsparcie dla powodźnian w 1997 r., bohaterskie działania GPR i WOPR, a także ogólnonarodową pomoc udzieloną uchodźcom z Ukrainy w 2022 r.²⁸

VII. „Szybowcowa ’87”

Kolejnym projektem edukacyjnym przygotowanym przez BNT IPN jest wirtualny i interaktywny spacer po tajnej drukarni Solidarności Walczącej – „Szybowcowa ’87”. Nazwa aplikacji przeznaczonej do wyświetlania w wirtualnej rzeczywistości nawiązuje do adresu lokalu konspiracyjnego we Wrocławiu, oddanego na potrzeby SW przez Marka Petrusewicza – pierwszego polskiego rekordzistę świata w pływaniu na 100 metrów, olimpijczyka i srebrnego medalistę mistrzostw europy. Petrusewicz należał do władz dolnośląskiej „Solidarności”, a po powstaniu Solidarności Walczącej mocno związał się również z tą organizacją. Z kolei liczba 87 odwołuje się do roku 1987, kiedy to został aresztowany przewodniczący SW Kornel Morawiecki.

Użytkownik „Szybowcowej ’87” za pomocą gogli VR przenosi się do konspiracyjnej drukarni ukrytej w peerelowskim bloku. Dzięki umieszczonemu w aplikacji radiu „Julia” może usłyszeć autentyczne nagranie zaszyfrowanych rozmów funkcjonariuszy Służby Bezpieczeństwa czy posłuchać audycji Radia Solidarność Walcząca, nielegalnie emitowanej na paśmie komunistycznego Dziennika Telewizyjnego. Może także wirtualnie wydrukować „bibułę” SW oraz zapoznać się z drugoobiegowymi wydawnictwami z lat osiemdziesiątych wydrukowanymi przez różne ośrodki antyreżimowe, gdyż SW wspierała też inne podziemne organizacje. Do naszych czasów nie zachowały się niestety żadne materiały pochodzące z drukarni działającej w mieszkaniu Petrusewicza. W aplikacji wykorzystano zatem archiwalia Instytutu Pamięci Narodowej, Stowarzyszenia Solidarność Walcząca oraz wrocławskiej konspiracyjnej drukarni rodziny Błażewiczów przy ulicy Jaworowej 44. Tutaj ogromne podziękowania należą się Pawłowi Błażewiczowi, obecnie pracownikowi IPN, który na potrzeby aplikacji udostępnił niezwykle interesującą dokumentację archiwalną²⁹.

„Szybowcowa ’87” jest projektem, który dzięki immersji przekazanej poprzez technologię wirtualnej rzeczywistości przenosi widzów w przeszłość. Wiernie odwzorowane przedmioty codziennego użytku, a przede wszystkim obiekty związane z konspiracją pozwalają wczuć się w pracę jednego z drukarzy.

VIII. „Cyfrowi Bohaterowie”

Wyniki badań zebrane w raporcie IPN *Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości* wskazują, że dla większości

²⁸ W Rzeszowie zaprezentowano immersyjną etiudę filmową „Świadeństwo poMOCY”, <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/190267,W-Rzeszowie-zaprezentowano-immersyjna-etiude-filmowa-Swiadectwo-poMOCY.html>, dostęp 21 II 2024 r.

²⁹ „Szybowcowa ’87”. Wirtualna drukarnia Solidarności Walczącej, <https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediodow/komunikaty/176323,Szybowcowa-87-Wirtualna-drukarnia-Solidarnosci-Walczacej.html>, dostęp 14 V 2023 r.



Kadry z aplikacji „Szybowcowa ’87”. BNT IPN

mieszkańców naszego kraju rozmowy z rodziną są nadal jednym z najważniejszych źródeł pozyskiwania wiedzy o dawnych czasach. Do korzystania z tej metody przyznało się 62 proc. uczniów szkół średnich, 68 proc. Polaków w wieku powyżej 20 lat oraz 93 proc. nauczycieli historii³⁰. Odpowiadając na potrzeby młodych ludzi, BNT IPN przygotowało projekt „Cyfrowi Bohaterowie”.

³⁰ Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości, Warszawa 2023, s. 36.

Dzięki systemowi ponad 40 precyzyjnych kamer oraz wykorzystaniu skomplikowanych algorytmów zeskanowano mimikę twarzy wybranych bohaterów i na tej podstawie stworzono ich wierne modele cyfrowe. Następnie, wykorzystując tę metodę, odwzorowano również całe postacie i ich głosy, w rezultacie czego dźwięk mowy, postawa czy gestykulacja będą stanowić świadectwo dla kolejnych pokoleń. „Cyfrowi Bohaterowie” są zatem notacjami, które w pełni odpowiadają oczekiwaniom audytorium XXI w. i przypominają o ważnych postaciach i wydarzeniach z najnowszej historii Polski. Projekt zainicjowano w ramach obchodów 45. rocznicy powołania przez gdańskich działaczy niepodległościowych Komitetu Założycielskiego Wolnych Związków Zawodowych Wybrzeża, a pierwszymi zdigitalizowanymi bohaterami zostali biorący udział w tamtych wydarzeniach Andrzej Gwiazda i Krzysztof Wyszowski³¹.

IX. Wsparcie dla nauczycieli i edukatorów

Ważnym zadaniem BNT IPN jest pomoc nauczycielom i edukatorom we wprowadzaniu immersyjnych projektów do nauczania historii w szkołach. Stąd, poza dostarczaniem gotowych rozwiązań, jakimi są gry, filmy czy aplikacje, na stronie internetowej Biura publikowane są bezpłatne materiały dla nauczycieli i edukatorów. Wśród nich znajdują się m.in. scenariusze lekcji zgodne z podstawą programową oraz quizy weryfikujące nabytą wiedzę³².

1. Podcasty „Najnowsza historia, najnowsze technologie”

Oprócz licznych szkoleń, webinarów i innych spotkań z edukatorami zajmującymi się na co dzień nauczaniem historii w szkołach BNT nagrało serię podcastów dla nauczycieli na temat najnowszych technologii. Cykl, zatytułowany „Najnowsza historia, najnowsze technologie”, został objęty patronatem Ministra Edukacji i Nauki oraz GovTech.

Piętnastego maja 2023 r. na antenie Radia Gdańsk oraz na koncie Instytutu Pamięci Narodowej na Spotify opublikowano premierowy odcinek ww. podcastu. Sześciuodcinkowy cykl audycji radiowych został pomyślany przede wszystkim jako wsparcie dla edukatorów, którzy chcieliby rozpocząć lub kontynuować korzystanie w czasie swoich zajęć lekcyjnych z metod nauczania i projektów opartych na nowych technologiach. Każde nagranie skupiło się na innym zagadnieniu, np. wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości, metawersum itp.

Wprowadzeniem do cyklu jest dyskusja, w której uczestniczą: Magdalena Hajduk, dyrektor BNT IPN, Andrzej Horoch, ekspert we wdrażaniu innowacyjnych rozwiązań, oraz Krzysztof Zieliński, nauczyciel historii oraz dyrektor Uniwersyteckiego Katolickiego Liceum Ogólnokształcącego im. Świętej Jadwigi Królowej w Tczewie. Rozmówcy analizują i komentują swoje doświadczenia i spostrzeżenia na temat aktualnych potrzeb nauczycieli i uczniów oraz technologicznych zmian zachodzących we współczesnym świecie.

Andrzej Horoch, który prowadzi każdy z sześciu odcinków cyklu, omawia możliwości wdrażania nowych technologii w edukacji i podpowiada, jak najlepiej przygotować się

³¹ *Cyfrowi Bohaterowie*, <https://bnt.ipn.gov.pl/cyfrowi-bohaterowie/>, dostęp 14 V 2023 r.

³² Zakładka „Dla nauczycieli”, <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/dla-nauczycieli/materiały-edukacyjne/>, dostęp 21 II 2024 r.

do lekcji, w której wykorzystana ma być wirtualna rzeczywistość, a także skąd czerpać scenariusze takich zajęć.

X. Kongres Pamięci Narodowej

W trakcie organizowanego przez IPN Kongresu Pamięci Narodowej, który odbył się w dniach 13–15 kwietnia 2023 r. na PGE Narodowym w Warszawie, Biuro Nowych Technologii przygotowało wiele inicjatyw mających przybliżyć i rozpropagować swoją immersyjną ofertę. Najważniejszą propozycją był pierwszy w dziejach IPN hackathon „HISTHACK”, czyli maraton programowania. Ponadto w celu zapewnienia szerokiej dostępności projektów została przygotowana Strefa Nowych Technologii, w której pokazano wszystkie dotychczasowe przedsięwzięcia w wersji komputerowej oraz w wirtualnej rzeczywistości. Przestrzeń tę odwiedziły tysiące gości w różnym wieku, z różnymi zainteresowaniami oraz stopniem znajomości historii Polski XX w. Ponadto jeden z paneli dyskusyjnych zorganizowanych w trakcie kongresu dotyczył najnowszych metod i trendów występujących w nauce o przeszłości naszego kraju. Obecni na wydarzeniu nauczyciele, dyrektorzy szkół i dydaktycy doceniali cenne inspiracje płynące ze sceny. W debacie udział wzięli wspomniani wcześniej Magdalena Hajduk, Andrzej Horoch i Krzysztof Zieliński, a także Monika Trocka z Centrum GovTech, prof. Marlena Plebańska, pionierka e-learningu w Polsce, prof. dr hab. Rafał Wiśniewski, dyrektor Narodowego Centrum Kultury, oraz prof. Jan Pomorski z UMCS. Spotkanie poprowadził redaktor Marcin Wikło³³.

XI. „HISTHACK”

Udział Instytutu w największym w Europie hackathonie „HACKYEAH!” stał się przyczynkiem do samodzielnej organizacji podobnego wydarzenia. Na bazie zdobytego doświadczenia podjęto się realizacji „HISTHACKU”, skierowanego do młodzieży ze szkół ponadpodstawowych. Wydarzenie zostało podzielone na dwie części – eliminacje oraz finał, który przeprowadzono w dniach 13–14 kwietnia 2023 r. podczas wspomnianego powyżej Kongresu Pamięci Narodowej.

Ogólnopolskie eliminacje odbyły się wyłącznie w trybie online. Liczące maksymalnie sześcioro uczestników zespoły ze szkół ponadpodstawowych poproszono o przesłanie w ciągu miesiąca propozycji scenariusza gry komputerowej, który powinien odwoływać się do wydarzeń z najnowszej historii Polski. Do BNT IPN wpłynęło ponad 70 prac, spośród których jury wybrało 16 najlepszych. Zwycięskie drużyny otrzymały możliwość wzięcia udziału w hackathonie na PGE Narodowym³⁴.

Wśród tematów najczęściej podejmowanych były kampania polska 1939 r., powstanie warszawskie, walki Polskich Sił Zbrojnych na Zachodzie oraz życie codzienne w PRL. Młodzi ludzie zaproponowali również grę, osią której była ucieczka z niemieckiego obozu KL Auschwitz-Birkenau, a także przygotowali scenariusz nawiązujący do działalności Ryszarda Kuklińskiego.

³³ *Sukces Kongresu Pamięci Narodowej: Tysiące miłośników historii w Strefie Nowych Technologii*, <https://bnt.ipn.gov.pl/sukces-kongresu-pamieci-narodowej-tysiace-milosnikow-historii-w-strefie-nowych-technologii/>, dostęp 21 II 2024 r.

³⁴ *Ogłoszenie wyników części I konkursu HISTHACK*, <https://bnt.ipn.gov.pl/ogloszenie-wynikow-czesci-i-konkursu-histhack/>, dostęp 14 V 2023 r.

Uczniowie, którzy przystąpili do finału hackathonu, przybyli z Poznania, Leżajska, Szczecina, Gdyni, Warszawy, Kielc, Opola, Łodzi, Lubina, Olkusza, Trzebini, Puław, Bydgoszczy, Częstochowy oraz Elku. W ramach „HISTHACKU” na PGE Narodowym młodzi programiści mieli stworzyć projekt edukacji historycznej wykorzystujący nowe technologie. Poza przesłaniem rozwiązania do członków jury przedstawiciele zespołów mieli w dwie minuty opowiedzieć o przygotowanej propozycji. W trakcie całego wydarzenia uczestnikom pomocą służyli mentorzy reprezentujący różne branże związane z tzw. edutechem. Młodzi ludzie mogli czerpać z ich doświadczenia oraz na bieżąco weryfikować swoje pomysły.

Zorganizowany przez BNT maraton programowania skierowany był do osób zainteresowanych historią i nowymi technologiami. Jego celem nie było tylko poszukiwanie nowych metod edukacyjnych, ale przede wszystkim rozpoznanie, w jaki sposób młodzież chciałaby pozyskiwać wiedzę o przeszłości. Rywalizacja była niezwykle zacięta i – co trzeba podkreślić – wyrównana. W trakcie zawodów odbył się quiz historyczny, a także spotkanie ze świadkami historii: Anną Kołakowską, najmłodszym więźniem politycznym w stanie wojennym, oraz Stanisławem Fudakowskim, organizatorem strajku protestacyjnego w Stoczni Gdańskiej po wprowadzeniu stanu wojennego.

Pierwsze miejsce przypadło przedstawicielom Zespołu Szkół Technicznych im. Tadeusza Kościuszki w Leżajsku, którzy zaproponowali grę edukacyjną „Taśmy historii”, opartą na koncepcji podróży w czasie. Drugie zajęła drużyna z Zespołu Szkół Informatycznych im. gen. Józefa Hauke-Bosaka w Kielcach za stworzenie kreatywnego narzędzia dla nauczycieli i edukatorów „HISTQUEST”. Trzecie miejsce przyznano



Wręczenie nagród laureatom „HISTHACKU” przez prezesa IPN dr. Karola Nawrockiego (piąty z prawej) i wicedyrektora BNT IPN Adriannę Paradowską (czwarta z lewej) podczas Kongresu Pamięci Narodowej w Warszawie, 14 IV 2023 r. Fot. Mikołaj Bujak (IPN). BNT IPN

reprezentantom Technikum nr 7 w Zespole Szkół im. inż. Stanisława Wysockiego w Warszawie za projekt „Interaktywny świat historii”, który wzmacniał doświadczenia immersyjne w nauce historii³⁵. Dostrzeżony został również sam „HISTHACK”. Wyróżniono go w konkursie „Ambasador Młodego Pokolenia” w kategorii najciekawsze wydarzenie wspierające rozwój polityki młodzieżowej w Polsce. Wręczenie lauru miało miejsce 19 września 2023 r. podczas Ogólnopolskiej Konferencji Młodzieżowych Rad i Środowisk Młodzieżowych w Kancelarii Prezesa Rady Ministrów w Warszawie. Nagrodę z rąk przewodniczącego Komitetu ds. Pożytku Publicznego prof. Piotra Glińskiego odebrali prezes Instytutu dr Karol Nawrocki oraz dyrektor Biura Nowych Technologii Magdalena Hajduk³⁶.

Zakończenie

Zmiany we współczesnym systemie edukacji są nie tylko nieuchronne, ale i konieczne. Dostosowując metodykę edukacyjną do możliwości uczniów, wspierając ich zainteresowania i rozwój, nauczyciele i innowatorzy mają szansę sprostać wyzwaniom, jakie stawia przed nami nieustannie przyspieszająca rewolucja technologiczna. Szczęśliwie w sukurs przychodzą nam nowe rozwiązania, które ułatwią i usprawnią dotychczasowe koncepcje nauczania. Projekty przystające do rozwijających się technologii mogą stanowić nie tylko źródło rozrywki, lecz także być nieocenionym materiałem dydaktycznym pomagającym jeszcze lepiej odczuć historię i zrozumieć wydarzenia z przeszłości.

Dla osiągnięcia możliwie najlepszych wyników niezbędna jest współpraca branży technologicznej oraz instytucji publicznych. Rodzi ona ogromny potencjał otwierający nowe ścieżki nauczania. Przeniesienie materiałów źródłowych, archiwaliów i zabytków do świata cyfrowego nie tylko umożliwia zapoznanie się z nimi – dosłownie – w dowolnym miejscu, ale również poprzez zanurzenie się w historii pozwala młodym badaczom na jeszcze bardziej dogłębne jej odkrywanie. Na przykładzie projektów takich jak chociażby „Gra Szyfrów” udowodniono, że instytucje publiczne, w tym IPN, mają możliwość dostarczania ciekawych i przydatnych rozwiązań. Dzięki przemyślanej strategii, uwzględniającej wyniki badań weryfikujących trafność wcześniejszych założeń, oraz szerokiej dystrybucji mogą one odnieść sukces i ze swoim przekazem dotrzeć do różnego grona osób. Rolą branży technologicznej w tym wszystkim jest uczestniczenie (i wspieranie w procesie transformacji) w dialogu z muzeami, instytutami badawczymi oraz innymi tego typu placówkami i wspólne szukanie rozwiązań dających efektywne rezultaty w kwestii digitalizacji zbiorów czy ich upowszechniania. Z perspektywy następstwa pokoleń i troski o wymiar wspólnotowy jest o co walczyć. Nie da się bowiem ukryć, że „kultura nanosekundy” stwarza zagrożenie dla społecznego *status quo*. Jak wynika z badań, 98 proc. pytanym nauczycieli historii, 83 proc. Polaków powyżej 20. roku życia oraz zaledwie 64 proc. uczniów szkół ponadpodstawowych (choć już jedynie 5 proc. uważa, że nie) deklaruje się jako patrioci³⁷.

³⁵ Pierwszy historyczny maraton programowania „HISTHACK” za nami, <https://bnt.ipn.gov.pl/pierwszy-historyczny-maraton-programowania-histhack-za-nami/>, dostęp 14 V 2023 r.

³⁶ HISTHACK laureatem w konkursie „Ambasador Młodego Pokolenia” 2023, <https://bnt.ipn.gov.pl/histhack-laureatem-w-konkursie-ambasador-młodego-pokolenia-2023/>, dostęp 21 II 2024 r.

³⁷ *Edukacja dla pamięci...*, s. 55.

Kształtowanie postaw patriotycznych oraz obywatelskich jest bezpośrednio związane z nauczaniem historii. Nie zatraćmy zatem tej niezwyklej szansy i pielęgnujmy wśród najmłodszych pokoleń miłość do ojczyzny opartą na silnych fundamentach, w szczególności na znajomości własnej przeszłości.

Bibliografia

Raporty

Edukacja dla pamięci. Przekaz wiedzy historycznej w kontekście postaw Polaków wobec ich przeszłości, Warszawa 2023.

Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych, Gdańsk 2022.

Opracowania

Biuro Nowych Technologii nagrodzone za „Grę Szyfrów” w II edycji przeglądu Przeszłość/Przyszłość, <https://bnt.ipn.gov.pl/biuro-nowych-technologii-nagrodzone-za-gre-szyfrow-w-ii-edycji-przegladu-przeszlosc-przyszlosc/>, dostęp 5 II 2024 r.

Co to jest Pokolenie Z? Charakterystyka nowej generacji pracowników i konsumentów, https://ey.com/pl_pl/workforce/pokolenie-z-co-to-jest, dostęp 24 I 2024 r.

„Gra Szyfrów” częścią projektu MEiN „Gry w edukacji”, <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/167314,Gra-Szyfrow-czescia-projektu-MEN-Gry-w-edukacji.html>, dostęp 14 V 2023 r.

„Gra Szyfrów” zwyciężyła w 16 edycji Plebiscytu Wydarzenie Historyczne Roku, <https://bnt.ipn.gov.pl/gra-szyfrow-zwyciezyla-w-16-edycji-plebiscytu-wydarzenie-historyczne-roku/>, dostęp 5 II 2024 r.

HISTHACK laureatem w konkursie „Ambasador Młodego Pokolenia” 2023, <https://bnt.ipn.gov.pl/histhack-laureatem-w-konkursie-ambasador-mlodego-pokolenia-2023/>, dostęp 21 II 2024 r.

Mobilny Przystanek Historia Przyszłości rusza w Polskę, <https://bnt.ipn.gov.pl/mobilny-przystanek-historia-przyszlosci/>, dostęp 13 V 2023 r.

Mobilny showroom promujący „Grę Szyfrów” wyruszył w Polskę!, <https://bnt.ipn.gov.pl/mobilny-showroom-promujacy-gre-szyfrow-wyjechal-w-polske/>, dostęp 13 V 2023 r.

Ogłoszenie wyników części I konkursu HISTHACK, <https://bnt.ipn.gov.pl/ogloszenie-wynikow-czesci-i-konkursu-histhack/>, dostęp 14 V 2023 r.

Pierwszy historyczny maraton programowania „HISTHACK” za nami, <https://bnt.ipn.gov.pl/pierwszy-historyczny-maraton-programowania-histhack-za-nami/>, dostęp 14 V 2023 r.

Prapremiera gry Biura Nowych Technologii IPN – „Lotnicy – wojna w przestworzach”, <https://bnt.ipn.gov.pl/prapremiera-gry-biura-nowych-technologii-lotnicy-wojna-w-przestworzach/>, dostęp 21 II 2024 r.

Prapremiera Gry Szyfrów za nami, <https://bnt.ipn.gov.pl/prapremiera-gry-szyfrow-za-nami/>, dostęp 13 V 2023 r.

Premiera nowej wersji gry „Warsaw Rising – Miasto Bohaterów” na targach gamingowych GAMESCOM – Niemcy, 23–27 sierpnia 2023, <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/189498,Premiera-nowej-wersji-gry-Warsaw-Rising-Miasto-Bohaterow-na-targach-gamingowych-.html>, dostęp 21 II 2024 r.

Premiera wzbogaconej wersji „WARSAW RISING” na Gamescom w Kolonii / Sukces „WARSAW RISING” na Gamescom w Kolonii, <https://bnt.ipn.gov.pl/premiera-wzbogaconej->

-wersji-warsaw-rising-na-gamescom-w-kolonii-sukces-warsaw-rising-na-gamescom-w-kolonii/, dostęp 21 II 2024 r.

Prezes IPN powołał Biuro Nowych Technologii, <https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediow/komunikaty/150005,Prezes-IPN-powolal-Biuro-Nowych-Technologii.html>, dostęp 20 I 2024 r.

Przyszłość rozrywki, <https://infuture.institute/raporty/giga-entertainment-przyszlosc-rozrywki/>, dostęp 4 V 2024 r.

Sukces Kongresu Pamięci Narodowej: Tysiące miłośników historii w Strefie Nowych Technologii, <https://bnt.ipn.gov.pl/sukces-kongresu-pamieci-narodowej-tysiace-milosnikow-historii-w-strefie-nowych-technologii/>, dostęp 21 II 2024 r.

„Szybowa ’87”. Wirtualna drukarnia Solidarności Walczącej, <https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediow/komunikaty/176323,Szybowa-87-Wirtualna-drukarnia-Solidarnosci-Walczacej.html>, dostęp 14 V 2023 r.

W Rzeszowie zaprezentowano immersyjną etiudę filmową „Świadek poMOCY”, <https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/190267,W-Rzeszowie-zaprezentowano-immersyjna-etiude-filmowa-Swiadek-poMOCY.html>, dostęp 21 II 2024 r.

Strony internetowe

Cyfrowi Bohaterowie, <https://bnt.ipn.gov.pl/cyfrowi-bohaterowie/>, dostęp 14 V 2023 r.

Gra Szyfrów, <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/gry/gra-szyfrow/>, dostęp 13 V 2023 r.

Lotnicy – wojna w przestworzach, <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/gry/lotnicy/>, dostęp 21 II 2024 r.

Świadek poMOCY – etiuda o losach rodziny Ulmów w wirtualnej rzeczywistości (VR), <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/aplikacje/swiadek-poMOCY-etiuda-o-losach-rodziny-ulmow-w-wirtualnej-rzeczywistosci-vr/>, dostęp 21 II 2024 r.

„Warsaw Rising – Miasto Bohaterów”, https://store.steampowered.com/app/1026420/WARSAW_RISING_City_of_Heroes/, dostęp 21 II 2024 r.

Zakładka „Dla nauczycieli”, <https://bnt.ipn.gov.pl/projekty/dla-nauczycieli/materialy-edukacyjne/>, dostęp 21 II 2024 r.

STRESZCZENIE

W artykule omówiono sposoby wykorzystania nowoczesnych kanałów edukacji w nauczaniu najnowszej historii Polski. Wyjaśniono mechanizmy związane z wprowadzaniem immersyjnych projektów przez instytucje publiczne, pobudki motywujące niniejsze działania, a także szanse i zagrożenia związane z tym przedsięwzięciem. Na przykładzie inicjatyw podjętych przez Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej przybliżono proces realizacji i wdrażania immersyjnych projektów edukacji historycznej oraz towarzyszący mu dialog z przedstawicielami pokolenia milenialsów oraz generacji Z. Wskazano również przykłady owocnej współpracy z archiwami i historykami. Dzięki temu powstałe w BNT projekty są nie tylko interesujące pod względem edukacyjnym i opierają się na aktualnym stanie wiedzy historycznej, lecz także – za pośrednictwem źródeł – ilustrują podejmowane tematy.

Słowa kluczowe: edukacja, nowe technologie, immersyjne nauczanie, historia Polski XX w., gry komputerowe, gaming, wirtualna rzeczywistość, IPN, Biuro Nowych Technologii.

ABSTRACT

Discussed in this article are the ways in which modern educational channels can be used to teach the contemporary history of Poland. It explains the mechanisms for the introduction of immersive projects by public institutions, the motivations for these measures, and the opportunities and risks associated with this process. Based on the example of initiatives undertaken by the New Technology Division (*Biuro Nowych Technologii*, BNT) of the Institute of National Remembrance, the process of the realisation and introduction of immersive projects in history education and the accompanying dialogue with representatives of the so-called millennial generation and generation Z is presented. Examples of fruitful cooperation between archives and historians are also pointed out. As a result, the projects developed at BNT are not only educationally interesting and based on the current state of historical knowledge, but also illustrate topics through the use of sources.

Keywords: education, new technology, immersive learning, twentieth century Polish history, computer games, gaming, virtual reality, IPN, New Technology Division.