

Instytut Pamięci Narodowej - Wrocław

<https://wroclaw.ipn.gov.pl/wro/aktualnosci/174778,quotInstytut-Przyszlosci-Narodowejquot-Nowe-technologie-w-sluzbie-pamieci-narodo.html>
06.05.2024, 16:44

"Instytut Przyszłości Narodowej". Nowe technologie w służbie pamięci narodowej [WYWIAD]

Głównym zadaniem BNT jest koordynowanie prac mających związek z transformacją cyfrową naszej przebogatej oferty edukacyjnej, naukowej i wydawniczej - powiedziała w rozmowie z portalem i.pl Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej. W rozmowie dowiadujemy się, jakie projekty są obecnie realizowane przez BNT, oraz jakie planowane są w przyszłości.



- Na naszych oczach rewolucja technologiczna przeobraża świat w niespotykanych dotychczas tempie i skali. „Gra Szyfrów” to pierwszy w historii IPN edukacyjny projekt gamingowy, oparty na wydarzeniach historycznych wojny polsko-bolszewickiej toczącej się w latach 1919-1920 - powiedziała w rozmowie z portalem i.pl Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN. Fot.IP.N

Zacznijmy może od podstawowego pytania: dlaczego w ogóle powstało Biuro Nowych Technologii?

Żeby odpowiedzieć na to pytanie, trzeba sobie uświadomić, że żyjemy w czasach niezwykłych, ponieważ na naszych oczach rewolucja technologiczna przeobraża świat w niespotykanych dotychczas tempie i skali. Te zmiany dotyczą w szczególności dorastających, nowych pokoleń młodzieży, które – spędzając znaczną część czasu w świecie wirtualnym, w internecie, w rzeczywistości kreowanej przez gry komputerowe - w znacznie większym stopniu postrzegają świat zmysłowo i swobodnie przemieszczają się pomiędzy rzeczywistością realną oraz wirtualną. Jednocześnie recepcja wiedzy przekazywanej młodzieży tradycyjnymi, pamięciowymi metodami, napotyka na coraz większe trudności. Mając na uwadze dokonujące się zmiany oraz pilną konieczność dostosowywania oferty edukacyjnej do zmian spowodowanych rewolucją technologiczną, we wrześniu ubiegłego roku Prezes Instytutu Pamięi Narodowej dr Karol Nawrocki podjął decyzję o utworzeniu Biura Nowych Technologii (BNT).

Czym zajmuje się Biuro?

Głównym zadaniem BNT jest koordynowanie prac mających związek z transformacją cyfrową naszej przebogatej oferty edukacyjnej, naukowej i wydawniczej. Założenie jest takie, że trzeba zbudować narzędzia i wykorzystać już istniejące projekty, by skutecznie realizować naszą misję, w tym przypadku: poprzez opowiadanie o historii i o dziedzictwie przeszłości językiem zrozumiałym dla młodych. Wykorzystywanie nowoczesnych technologii w procesie edukacyjnym jest niewątpliwie pilną koniecznością – jeśli to zaniedbamy, nie przekazemy młodzieży pałeczki pokoleń. Od momentu powstania BNT pracuje nad bazowymi systemami zarządzania treścią w internecie, a przede wszystkim nad różnymi projektami multimedialnymi. Prowadzi również działania mające na celu promocję nowych technologii w edukacji: chodzi o to, by obie strony, czyli nie tylko młodzież, ale również nauczyciele upewnili się, że nowe technologie są pomostem pomiędzy oczekiwaniami i upodobaniami młodzieży a skarbnicą wiedzy, którą nauczyciele przekazują młodzieży w ramach systemu edukacyjnego.

Jakie to są konkretnie projekty multimedialne?

Przede wszystkim „Gra Szyfrów”, pierwszy w historii IPN edukacyjny projekt gamingowy, oparty na wydarzeniach historycznych wojny polsko-bolszewickiej toczącej się w latach 1919-1920. Światowa premiera naszej gry, posiadającej aktualnie 13 wersji językowych, miała miejsce podczas targów PAX East w Bostonie w kwietniu 2022 r.

Czym podyktowany był wybór tematu gry?

Było kilka bardzo dobrych powodów, dla których akcja pierwszej zrealizowanej przez nas gry dzieje się w 1920 r. Wojna polsko-bolszewicka zakończyła się zwycięstwem Polski, co niestety w dziejach naszego narodu, w szczególności na przestrzeni ostatnich 200 lat, nieczęsto się zdarzało. Dlatego warto upowszechniać przykłady, kiedy wysiłek i

poświęcenie naszych przodków, prowadziły do sukcesu i zwycięstwa. To jest budujące i godne naśladowania. Ponadto, gra opowiada o wysiłkach polskich kryptologów, mniej znanych od „Enigmy”, a świadczących o tym, że walka toczy się nie tylko pomiędzy uzbrojonymi wojskami, ale również pomiędzy wywiadami i – dzisiaj powiedzielibyśmy - w cyberprzestrzeni. Opowiadanie o wojnie 1920 r. jest uzasadnione, jeśli naszym celem jest popularyzacja wiedzy o Polsce we współczesnym świecie. Ilu młodych ludzi na świecie wie, że Polacy zatrzymali w 1920 r. pochód bolszewików w kierunku Europy? Dzięki „Grze Szyfrów” są realne szanse upowszechnienia tej wiedzy.

Z jakim odbiorem spotyka się gra?

Grę promujemy poprzez udział w targach m. in. wspomnianym PAX East w Bostonie, Gamescom w Kolonii, PAX West w Seattle, Perspektywy Woman in Tech, Festiwalu Komiksu i Gier w Łodzi, Poznań Game Arena i poprzez media społecznościowe. Opublikowaliśmy ponad 1000 informacji o zasięgu na poziomie 147 mln, docierając z przekazem do 19 mln odbiorców. Spektakularnym elementem kampanii była wrześniowo-październikowa trasa objazdowa mobilnego showroomu, który w atrakcyjny dla młodzieży sposób – za pomocą gogli VR – zaprezentował grę w 20 miejscowościach w Polsce. Tę promocję kontynuujemy, ponieważ widzimy, że gra spotyka się z zainteresowaniem nie tylko młodzieży, ale również nauczycieli. Aby uczynić ją jeszcze bardziej atrakcyjną, niebawem rozbudujemy ją o dodatkową misję i zadania, wydłużające o godzinę czas grania.

Obecnie mamy efekt w postaci prawie 30 tys. pobrań ze Sklepu Play i ponad 100 tys. pobrań ze STEAM. Ciekawostką jest, że 39,4 % pobrań na STEAM-ie pochodzi z Polski, natomiast aż 11,4 % ze Stanów Zjednoczonych a 7,5 % z Chin. Ale statystyki to nie wszystko. Liczy się również efekt w postaci większej akceptacji dla posługiwania się nowymi technologiami w edukacji. Nawiasem mówiąc, Minister Edukacji i Nauki Przemysław Czarnek podjął decyzję o dodaniu gry do programu nauczania jako treści rekomendowanej. Jeśli zaś chodzi o reakcje na grę, ważne jest także zbieranie bezcennych doświadczeń, dzięki którym będziemy realizować w przyszłości coraz lepsze projekty.

Czy to jedyny zrealizowany przez Biuro projekt multimedialny

W zrealizowanych projektach multimedialnych, mamy jeszcze aplikację VR pt. „Szybowcowa ‘87”, wprowadzającą do zrekonstruowanego wnętrza tajnej drukarni Solidarności Walczącej, działającej pod koniec 1987 r. we Wrocławiu. Prapremierowy pokaz odbył się 14 listopada we Wrocławiu w ramach uroczystości nadania imienia Kornela Morawieckiego tamtejszemu Przystankowi Historia IPN. Trzeba zaznaczyć, że działamy dopiero od roku, mając niezbyt liczny zespół.

Znamy już przykłady zrealizowanych projektów multimedialnych, a może są jeszcze inne projekty?

Kolejnym owocem naszej działalności jest opublikowany w tradycyjnej formie i dostępny w sieci raport „Immersyjna edukacja historyczna – w stronę ścieżek edukacyjnych”, będący kompendium wiedzy zgromadzonej po przetworzeniu wyników trzymiesięcznych wywiadów sondażowych, zawierający diagnozę kondycji młodych pokoleń w kontekście ich oczekiwań i predyspozycji wobec sposobu i form nauczania historii. Informacje, zawarte w raporcie, potwierdzają trafność decyzji o powołaniu Biura: wskazują na pilną potrzebę zaimplementowania nowych rozwiązań technologicznych do systemu edukacyjnego. Raport miał swoją premierę we wrześniu, na XXXI Forum Ekonomicznym w Karpaczu.

Może warto pochwalić się czymś jeszcze?

Na pewno, nie tylko warto, ale koniecznie trzeba wymienić nasz dwukrotny udział w HackYeah, największym stacjonarnym hackathonie, czyli wydarzeniu adresowanym do programistów, mającym na celu poszukiwanie nowych rozwiązań informatycznych. W ubiegłym roku IPN był nie tylko współorganizatorem, ale również partnerem wyzwania, czyli zadania skierowanego do uczestników wydarzenia, polegającego na przygotowaniu propozycji rozwiązania technicznego i koncepcji merytorycznej serwisu internetowego będącego hubem informacyjnym dla publicznie dostępnych zbiorów danych udostępnianych online, jak również platformą badawczą zarówno dla użytkowników, jak i dla IPN. Wdrożenie najlepszego rozwiązania nastąpi w najbliższym czasie.

A tegoroczny HackYeah?

W tym roku Biuro po raz drugi wzięło udział w HackYeah, wspierając merytorycznie realizację wyzwania zgłoszonego przez IPN, którego celem jest przygotowanie propozycji rozwiązania technicznego i koncepcji merytorycznej serwisu internetowego lub aplikacji, stanowiących generator quizów edukacyjnych i sprawdzianów dla nauczycieli historii w oparciu o zasoby Instytutu. Jak widać, transformacja cyfrowa naszej oferty edukacyjnej, informacyjnej, ekspozycyjnej i badawczej odbywa się na solidnych podstawach, przy wykorzystaniu najlepszych z dostępnych aktualnie rozwiązań

Jakie są zatem plany na przyszłość?

Poza przygotowywaniem nowych projektów gamingowych i trójwymiarowych awatarów postaci historycznych, będziemy rozwijali współpracę z naszymi Oddziałami i Delegaturami, a także współtworzyli platformy m. in. App Store, Google Play, Steam Direct, Sketchfab. W czterech miastach powstaną showroomy. Na pewno będzie kontynuowana współpraca z Ministerstwem Edukacji i Nauki. Chcemy również zajmować się, przy współpracy z Biurem Upamiętnienia Walk i Męczeństwa IPN, digitalizacją miejsc pamięci. Myślimy o zorganizowaniu autorskiego hackathonu, a także o działaniach wokół tematyki metaverse.