

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/167314,Gra-Szyfrow-czescia-projektu-MEiN-Gry-w-edukacji.html>
04.05.2024, 05:55

„Gra Szyfrów” częścią projektu MEiN „Gry w edukacji”

„Gra Szyfrów” do końca bieżącego roku kalendarzowego zostanie dodana do programu nauczania jako treści rekomendowane. W ten sposób stanie się częścią programu edukacyjnego w polskich szkołach i zarówno nauczyciele, jak i uczniowie będą mieli okazję w nią zagrać. Grę można już bezpłatnie pobrać ze strony Ministerstwa Edukacji i Nauki i - podobnie jak „This War of Mine” autorstwa 11 Bit Studios - może być wykorzystywana jako narzędzie dydaktyczne podczas zajęć.











Przemysław Czarnek, Minister Edukacji i Nauki, podczas konferencji prasowej dot. projektu „Gry w edukacji” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

Przemysław Czarnek, Minister Edukacji i Nauki, podczas konferencji prasowej dot. projektu „Gry w edukacji” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN, podczas konferencji prasowej dot. projektu „Gry w edukacji” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

Justyna Orłowska, podczas konferencji prasowej dot. projektu „Gry w edukacji” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

Szymon Giżyński podczas konferencji prasowej dot. projektu „Gry w edukacji” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

Paweł Miechowski podczas konferencji prasowej dot. projektu „Gry w edukacji” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

Prezentacja „Gry Szyfrów” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

Prezentacja „Gry Szyfrów” – Warszawa, 30 czerwca 2022. Fot. Sławek Kasper (IPN)

30 czerwca 2022 r. o godzinie 10:00 w budynku Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych odbyła się konferencja prasowa dotycząca nowego projektu „Gry w edukacji”, zainaugurowanego przez Ministerstwo Edukacji i Nauki. Instytut Pamięci Narodowej reprezentowała dyrektor Biura Nowych Technologii Magdalena Hajduk. W konferencji wzięli również udział:

- Przemysław Czarnek – Minister Edukacji i Nauki,
- Szymon Giżyński – sekretarz stanu w Ministerstwie Kultury i Dziedzictwa Narodowego,
- Justyna Orłowska – pełnomocnik Prezesa Rady Ministrów ds. GovTech oraz

pełnomocnik Ministra Edukacji i Nauki ds. Transformacji Cyfrowej,

- Marek Czerniak – przewodniczący Rady Fundacji Indie Games Polska,
- Paweł Miechowski – dyrektor marketingu 11 Bit Studios.

W trakcie konferencji głos zabrała dyrektor Biura Nowych Technologii Magdalena Hajduk, która podkreśliła, że Biuro Nowych Technologii IPN powstało właśnie po to, by otworzyć dialog z młodym pokoleniem.

Kultura nanosekundy, potrzeby i styl życia młodych pokoleń oraz dynamiczny rozwój technologii sprawiają, że konieczne jest budowanie nowych modeli edukacyjnych łączących świat rzeczywisty i cyfrowy oraz obszar edukacji z rozrywką. Biuro Nowych Technologii w Instytucie Pamięci Narodowej ma za zadanie tworzyć właśnie takie immersyjne projekty edukacyjne w obszarze historii najnowszej Polski.

Jesteśmy dumni, że „Gra Szyfrów” będzie służyła nauczycielom i będzie bodźcować młodych ludzi do inspirowania się bohaterami historii Polski. Chcemy być nie tylko odpowiedzią na współczesne potrzeby młodych ludzi, ale również edukatorów i pokazać, że historia jest wspaniałą nauczycielką życia, a technologie, które rozwijamy, mają nam pomóc wykorzystać jej lekcje

- mówiła dyrektor Hajduk.

Ponadto Biuro Nowych Technologii przygotowało stanowisko VR i dwa PC. Zarówno goście, jak i dziennikarze mogli spróbować swoich sił w łamaniu bolszewickich szyfrów. Rozwiązania zastosowane w grze powstały na bazie materiałów źródłowych i zostały dokładnie odwzorowane z historycznych eksponatów. Misje graczy są oparte na udokumentowanych wydarzeniach historycznych, a każdy z bohaterów ma inne, kluczowe dla wyników bitwy zadanie. Ta pierwszoosobowa gra 3D z elementami skradania oraz rozbudowanymi zagadkami wprowadza gracza w świat wojny polsko-bolszewickiej, która wpłynęła na losy Europy. Fabuła rozpoczyna się jesienią 1920 r., kiedy to toczy się walka o Korosteń – kluczowy węzeł kolejowy oraz bazę techniczno-zaopatrzeniową. Ten mało znany epizod z czasów wojny polsko-bolszewickiej ujrzał światło dzienne za sprawą najnowszego

projektu gamingowego IPN.

Gry komputerowe stały się czołowym medium XXI w., nie tylko zapewniającym globalną rozrywkę odbiorcom, ale przede wszystkim będącym źródłem informacji o świecie, w tym o historii i kulturze narodowej, co czyni z nich nieocenione narzędzie pozwalające kształcić nowe pokolenia. W połączeniu z najnowszymi rozwiązaniami technologicznymi gry w atrakcyjny sposób mogą przekazywać wiedzę i rozwijać umiejętności miękkie u dzieci i młodzieży. Ponadto zapomniane historie, tak jak ta przedstawiona w „Grze Szyfrów”, mogą ponownie ujrzeć światło dzienne i zostać opowiedziane w ciekawy sposób.

[Gra została udostępniona bezpłatnie na platformie Steam](#). Można ją również pobrać z [AppStore](#) oraz [Sklepu Play](#). Działa na goglach VR, PC z systemem Windows oraz urządzeniach mobilnych obsługiwanych przez iOS i Android. Do tej pory „Grę Szyfrów” pobrało już 52 000 tys. graczy, a liczba nowych użytkowników systematycznie rośnie.