

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/215922,Immersyjna-Edukacja-Historyczna-gdzie-jestesmy-i-co-przed-nam-i-najnowszy-raport-.html>
27.02.2026, 14:23



[Następny](#)

[Powrót](#)

„Immersyjna Edukacja Historyczna – gdzie jesteśmy i co przed nami” – najnowszy raport badawczy Biura Nowych Technologii IPN

Z radością prezentujemy nasz kolejny raport badawczy pt. „Immersyjna Edukacja Historyczna – gdzie jesteśmy i co przed nami”. Jest to efekt poszukiwania odpowiedzi na pytanie, jakie są potrzeby edukacyjne młodych generacji (alfa i Z), szczególnie w kontekście nauki historii. Jego międzynarodowa premiera odbyła się 19 marca 2025 roku w San Francisco na targach Game Developers Conference.

19.03.2025

[Edukacja](#)

W obliczu wyzwań stojących przed edukacją konieczne jest poszukiwanie rozwiązań, zapewniających skuteczniejsze przekazywanie wiedzy. Raport ułatwi zrozumienie skali i znaczenia zachodzących zmian i jednocześnie zainspiruje do modyfikacji dotychczasowych metod nauczania. Chodzi nie tylko o większe wykorzystanie nowoczesnych technologii, ale także o wprowadzenie różnorodnych ścieżek immersyjnej edukacji historycznej. Takie podejście pozwoli tworzyć innowacyjne programy i bardziej angażujące formy nauki, które łączą zgłębianie i zrozumienie historii z potencjałem, jaki oferują nowe technologie.

„Immersyjna Edukacja Historyczna – gdzie jesteśmy i co przed nami” – ewolucja czy rewolucja?

Drugi raport badawczy Biura Nowych Technologii IPN to ewolucja względem pierwszego pt. „Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych” – opublikowanego w 2022 roku, wskazującego, kim są osoby uczące się, jakie są ich potrzeby w zakresie edukacji historycznej oraz przedstawiającego trzy ścieżki nauki historii (Wehikuł czasu, Kod sensoryczny i Inspiracyjne wcielenie).

W oparciu o wyniki badań przeprowadzonych w 2024 roku, zaktualizowano istniejące ścieżki i wprowadzono nową, czwartą – Odkrywanie znaczeń. Każda z tych ścieżek może posłużyć jako inspiracja dla szkół, instytucji kultury czy organizacji pozarządowych zajmujących się edukacją młodzieży. Pomogą one w projektowaniu nowoczesnych programów, które zintegrują historię z nowoczesnymi technologiami i angażującymi metodami nauki.

[Zobacz pierwszy raport „Immersyjna edukacja historyczna – w stronę nowych ścieżek edukacyjnych”](#)

Dla kogo jest raport „Immersyjna Edukacja Historyczna – gdzie jesteśmy i co przed nami” oraz dlaczego warto go przeczytać?

Najnowszy raport badawczy Biura Nowych Technologii IPN jest stworzony dla wszystkich zainteresowanych sposobami dotarcia do młodych ludzi z przekazem edukacyjnym. Jest to więc

pozycja idealna dla nauczycieli, edukatorów, pracowników placówek oświatowych oraz rodziców. Raport uświadamia o znaczeniu zachodzących zmian oraz zachęca do modyfikacji metod nauczania, poprzez wykorzystanie nowych technologii i immersyjnych ścieżek edukacji historycznej.

Raport powstał w wyniku badań i analiz mających na celu zidentyfikowanie wyzwań oraz zaproponowanie najlepszych rozwiązań w obszarze edukacji historycznej. Dzięki lekturze precyzyjnie określisz kluczowe trendy, dostrzeżesz potencjalne zagrożenia, łatwiej dostosujesz się do zmian oraz poznasz nowe metody edukacyjne. Ponadto w raporcie poświęcono dużo uwagi problemowi przeciwdziałania wykluczeniu cyfrowemu, kwestiom etycznym oraz promowaniu odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych.

Edukacja to obszar, który dotyczy nas wszystkich. Skuteczniejsze przekazywanie wiedzy to bardziej świadome społeczeństwo i lepsza jakość życia.

Międzynarodowa Premiera raportu w San Francisco

Międzynarodowa premiera odbyła się 19.03.2025 r. w San Francisco na targach Game Developers Conference. GDC łączy marki zajmujące się dostarczaniem rozwiązań z zakresu nowoczesnej edukacji z całego świata oraz ekspertów z branży gier, edukacji i nowych technologii. Obecność na tym prestiżowym wydarzeniu oznacza dotarcie do międzynarodowej grupy odbiorców z nowoczesną formą nauki historii, którą realizuje Biuro Nowych Technologii IPN.

Dlaczego premiera na GDC?

Misją Game Developers Conference jest m.in. popularyzacja rozwiązań technologicznych w nauczaniu na całym świecie. Jest to jedno z największych wydarzeń gamingowo – edukacyjnych. Podczas tego wydarzenia organizatorem narodowej polskiej strefy jest Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości oraz Polska Agencja Handlu w Houston, a współudział Biura Nowych Technologii IPN oraz prezentacja i premiera raportu świadczą o rozwijającej się na skalę światową działalności Biura Nowych Technologii IPN w dziedzinie nowoczesnej edukacji.

GDC to konferencja, w trakcie której zaprezentowany premierowo raport jest udostępniany odbiorcom z całego świata i konfrontowany jest z innymi rozwiązaniami w dziedzinie edukacji. Udział Biura Nowych Technologii IPN na GDC pozwala nie tylko być na bieżąco z kierunkiem, w którym zmierzają rozwiązania gamingowo-technologiczne, ale również współtworzyć ich kurs. To kluczowe wydarzenie dla każdego, kto chce aktywnie kształtować przyszłość immersyjnej edukacji.

Spotkania z pasjonatami, edukatorami, twórcami gier i graczami z całego świata, wymiana doświadczeń i dzielenie się pomysłami to idealna okazja na nabranie nowego spojrzenia i ulepszenie dotychczasowych rozwiązań.

[Przeczytaj najnowszy raport](#) i już dziś poznaj kluczowe aspekty wykorzystania technologii w edukacji.

[Poprzedni Strona](#)
[Następny Strona](#)

San Francisco

Centrala

Edukacja

