

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediow/kongres-pamieci-narodowej/183006,Znamy-zwyciezcow-pierwszego-hackathonu-IPN-HISTHACK.html>
28.04.2024, 01:20

Znamy zwycięzców pierwszego hackathonu IPN HISTHACK!

Data publikacji 14.04.2023

W dniach 13-14 kwietnia 2023 r. na Stadionie PGE Narodowy im. Kazimierza Górskiego w Warszawie, w ramach Kongresu Pamięci Narodowej, miał miejsce finał zmagania programistycznych szesnastu drużyn, złożonych z uczniów szkół średnich z całej Polski. Uczestnicy hackathonu, przy użyciu nowych technologii, zaproponowali prezentację wybranych wydarzeń z historii Polski XX wieku. Główną nagrodą były Gogle Oculus Quest II i 3 zestawy gogli dla szkoły.

I miejsce - Zespół Szkół Technicznych im. Tadeusza w Kościuszki w Leżajsku za holistyczne podejście do rozwiązania, stworzenie **grywalnej wersji produktu pt. „Taśmy Historii”**. Więcej szczegółów już wkrótce!

II miejsce - Zespół Szkół Informatycznych im. Gen. Józefa Hauke-Bosaka w Kielcach za przygotowanie kreatywnego narzędzia dla nauczycieli i edukatorów, gdzie rozrywka elektroniczna łączy się z edukacją.

III miejsce - Technikum nr 7 w Zespole Szkół im. inż. Stanisława Wysockiego w Warszawie za przedstawienie projektu wzmacniającego doświadczenia immersyjne w nauce historii.

Biuro Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej zorganizowało HISTHACK, czyli tzw. hackathon - maraton programowania dla uczniów i nauczycieli z całej Polski. Dla tych, których interesuje zarówno przyszłość w branży IT i gamingu, jak i wiedza o przeszłości naszego kraju. „Histhack” to pierwsze tego typu zmagania organizowane przez Instytut Pamięci Narodowej. Jego celem jest popularyzacja misji edukacyjnej IPN i znalezienie nowych narzędzi do opowiadania historii.



Laureaci HistHack (fot. Mikołaj Bujak)

Skierowany do uczniów szkół ponadpodstawowych konkurs składał się z dwóch etapów. W ramach pierwszego wpłynęło 75 zgłoszeń. Zadaniem każdej drużyny było opracowanie koncepcji scenariusza historyczno-edukacyjnej gry komputerowej związanej z historią Polski w latach 1917-1990. Inspiracją mógł być pierwszy projekt gamingowy IPN „Gra Szyfrów”, który w 2022 r. został włączony do programu nauczania jako treści rekomendowane. Przesłane przez uczniów scenariusze były szczegółowo dopracowane, zawierały wiele faktów historycznych i wyróżniały się walorami edukacyjnymi oraz oryginalnością na przedstawienie minionych wydarzeń. Wybór zwycięzcy nie był w związku z tym łatwym zadaniem – wszystkie prace były na bardzo wysokim poziomie. Ostatecznie spośród nich wyłoniono 16 najlepszych drużyn.

Podczas drugiego etapu, który odbył się w dniach 13-14 kwietnia w ramach Kongresu Pamięci Narodowej, finaliści musieli rozwiązać wyznaczone przez IPN zadania i wykazać się przy tym zarówno talentem informatycznym, jak i umiejętnością pracy zespołowej. W trakcie zawodów uczestnicy mieli również okazję wysłuchać relacji świadków historii – Anny Kołakowskiej i Stanisława Fudakowskiego, represjonowanych w stanie wojennym. Rywalizujące grupy zmierzyły się także w krótkim quizie historycznym z najnowszej historii Polski

Prezes Instytutu Pamięci Narodowej dr Karol Nawrocki wręczając laureatom nagrody podsumował to wydarzenie:

„Przyszła pamięć narodu polskiego będzie się wykluwać w dwóch miejscach – miejscach pamięci, martyrologii i muzeach, ale także w wirtualnej przestrzeni. Jesteście przyszłością narodu polskiego. To wasze zaangażowanie, myśl o historii i przeszłości, ale też z refleksją o przyszłości w wirtualnej przestrzeni jest gwarancją, że Polska będzie się rozwijać się w dobrym kierunku”.

Gratulujemy laureatom, uczestnikom i wszystkim osobom zaangażowanym w to przedsięwzięcie!

Kontakt dla mediów:

Rzecznik Prasowy IPN - Dyrektor Biura:

dr Rafał Leśkiewicz

tel. 602 322 362

rzecznik@ipn.gov.pl