

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediow/kongresy-pamieci-narodowej/podkarpacki-kongres-pamieci-na/191674,Strefa-Nowych-Technologii-IPN-na-Podkarpackim-Kongresie-Pamieci-Narodowej-Jasion.html>
01.03.2026, 14:43

Strefa Nowych Technologii IPN na Podkarpackim Kongresie Pamięci Narodowej, Jasionka k. Rzeszowa, 4-5 października 2023, G2A Arena w Jasionce k. Rzeszowa

W czasie Podkarpackiego Kongresu Pamięci Narodowej (4-5 października 2023 r.) IPN zaprezentuje wyjątkowe projekty edukacyjne stworzone z wykorzystaniem najnowszych technologii. Nie zabraknie dobrze znanej, cieszącej się dużą popularnością „Gry Szyfrów”, wzbogaconej o walor edukacyjny wersji gry "Warsaw Rising - Miasto Bohaterów", immersyjnej etiudy filmowej o losach rodziny Ulmów w wirtualnej rzeczywistości (VR) - „Świadection poMOCY”, projektu „Cyfrowi Bohaterowie” czy aplikacji „Szybowcowa '87”. W Jasionce k. Rzeszowa razem zobaczymy, że historia mówi przez pokolenia.

02.10.2023



Podkarpacki
Kongres Pamięci
Narodowej

Historia mówi przez pokolenia
4-5 października 2023

NStrona box

Podkarpacki Kongres Pamięci Narodowej to wydarzenie, które z jednej strony podsumowuje ponad dwudziestoletni dorobek IPN, a z drugiej strony prezentuje historyczną ofertę edukacyjną w zupełnie nowej formule.

- Najnowszym projektem Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej jest immersyjna etiuda filmowa w wirtualnej rzeczywistości (VR) opowiadająca o losach rodziny Ulmów -

„Świadectwo poMOCY”, której premiera odbyła się 9 września 2023 roku, w przededniu beatyfikacji rodziny Ulmów. Etiuda została zrealizowana na podstawie materiałów znajdujących się w zasobie Archiwum IPN, w tym fotografii z albumu Mateusza Szpytmy „Sprawiedliwi i ich świat. Markowa w fotografii Józefa Ulmy”. Projekt jest już dostępny bezpłatnie na [STEAM](#).

Świadectwo poMOCY: immersyjna etiuda filmowa o losach rodziny Ulmów [[TRAILER](#)]

Świadectwo poMOCY: immersyjna etiuda – trailer [[English Subtitles](#)]

- „[WARSAW RISING – MIASTO BOHATERÓW](#)” to taktyczna gra z elementami RPG oparta o ponadczasowy, komiksowy styl podkreślający grozę wydarzeń z 1944 roku. Całość wiernie odwzorowuje realia historycznie. Komercyjna premiera gry odbyła się w 2019 roku. Instytut Pamięci Narodowej zawarł umowę licencyjną z wydawcą gry dostrzegając jej potencjał edukacyjny. W rozbudowanej wersji projektu gracz ma szansę zapoznać się z 10 nowymi grywalnymi misjami opartymi na wydarzeniach z Powstania Warszawskiego. Ponadto, w ramach rozgrywki pojawiają się dodatkowe postaci, archiwalne fotografie, dokumenty i plakaty związane z Powstaniem. Grę wyróżniają detale strojów, mundurów, elementów wyposażenia, broni i pojazdów. Bogatsza ścieżka dźwiękowa i narracyjna pozwalają jeszcze bardziej zanurzyć się w świecie gry. Co ważne komendy głosowe postaci w ich ojczystych językach są zgodne z historycznymi pierwowzorami. W odświeżonej wersji „WARSAW” – „WARSAW RISING – MIASTO BOHATERÓW” zmienił się sposób prezentowania fabuły dzięki czemu jest ona jeszcze bardziej realistyczna. Gra uzupełniona została również o pełne kalendarium przedstawiające kluczowe wydarzenia dzień po dniu. Pejzaż Warszawy zmienia się wraz z upływem czasu, w grze odzwierciedlona jest skala zniszczenia miasta w kolejnych fazach walk. Gra dostępna jest bezpłatnie na koncie [STEAM](#) Instytutu Pamięci Narodowej. Zachęcamy również do wypełnienia [quizu](#) stanowiącego dopełnienie gry "Warsaw Rising - Miasto Bohaterów" dostępnego na stronie internetowej [Biura Nowych Technologii IPN](#). Z myślą o nauczycielach przygotowano zgodne z podstawą programową [specjalne materiały dydaktyczne](#), w tym scenariusze lekcji wykorzystujące projekt „WARSAW RISING – MIASTO BOHATERÓW”.

WARSAW RISING – miasto bohaterów [[TRAILER](#)]

- „[Gra szyfrów](#)” przenosi graczy do 1920 roku. Od prawie dwóch lat trwa wojna polsko-bolszewicka. Toczy się walka o Korosteń – kluczowy węzeł kolejowy oraz bazę techniczno-zaopatrzeniową...zadaniem gracza jest złamanie bolszewickich szyfrów, zapewnienie łączności radiowej oraz neutralizacja budzących postrach pancernych pociągów. Wszystkie przestrzenie powstały na bazie materiałów źródłowych, misje graczy to udokumentowane wydarzenia historyczne, a każdy z bohaterów ma inne, kluczowe dla wyników bitwy zadanie.

Projekt od 2022 r. jest częścią programu „Gry w edukacji” MEiN, oznacza to, że znajduje się na liście treści rekomendowanych w nauczaniu historii. W roku szkolnym 2023/24 gra znalazła się na liście uzupełniających lektur szkolnych w zakresie historii oraz języka polskiego dla liceum ogólnokształcącego i technikum. [Gra dostępna jest bezpłatnie na PC, urządzenia mobilne i gogle VR](#)

Projekt w 2023 roku w internetowym plebiscycie Muzeum Historii Polski został wybrany Wydarzeniem Historycznym Roku 2022 r.

GRA SZYFRÓW: projekt gamingowy IPN [[TRAILER](#)]

GAMEPLAY - Gra Szyfrów

- „[Cyfrowi Bohaterowie](#)” to projekt, który powstał przy użyciu technologii digital human, polega na przenoszeniu rzeczywistych osób do świata wirtualnego. Dzięki systemowi złożonemu z ponad czterdziestu precyzyjnych kamer połączonych ze skomplikowanymi algorytmami, zeskanowano ruch twarzy bohaterów, a następnie stworzono na tej podstawie w sposób automatyczny, modele cyfrowe zeskanowanych osób, w pełni oddające ich unikatowe cechy.
- Aplikacja „[Szybowcowa '87](#)” działająca w technologii VR przenosi użytkownika do tajnej drukarni „Solidarności Walczącej”, który ma okazję zapoznać się z autentycznymi materiałami poligraficznymi, wytworzonymi przez „SW”, przeniesionymi do świata cyfrowego na podstawie oryginałów dokumentów, znajdujących się w zbiorach Instytutu Pamięci Narodowej. Szybowcowa '87 jest dostępna za darmo na platformie [STEAM](#).
- Podkarpacki Kongres Pamięci Narodowej będzie także doskonałą okazją do poznania serii podcastów o immersyjnej edukacji. Podcast „[Najnowsza historia, najnowsze technologie](#)” powstał przede wszystkim jako wsparcie dla edukatorów, którzy chcieliby rozpocząć lub kontynuować wprowadzanie metod nauczania i projektów opartych na nowych technologiach do swoich zajęć lekcyjnych.
- W Strefie Nowych Technologii IPN nie zabraknie materiałów dla edukatorów. Nauczyciele będą mogli zapoznać się z [materiałami edukacyjnymi](#) przygotowanymi na bazie opisanych wyżej projektów oraz [quizami](#), dzięki którym sprawdzą zdobytą przez graczy wiedzę.

Materiały tworzone przez Biuro Nowych Technologii IPN są dostępne na urządzeniach mobilnych, PC, a także w wirtualnej rzeczywistości (VR).

Słowa prezesa IPN dr Karola Nawrockiego: "Historia musi odczytywać znaki czasu. Znakiem czasu są nowe technologie, które skłaniają nas do poszukiwania nowych ścieżek dotarcia z historycznym przekazem do młodego pokolenia" wypowiedziane w odniesieniu do misji Biura Nowych Technologii IPN zmaterializują się w czasie Podkarpackiego Kongresu Pamięci Narodowej, który odbędzie się w dniach 4-5 października 2023 roku w Jasionce k. Rzeszowa na G2A Arena Centrum Wystawienniczo-Kongresowe Województwa Podkarpackiego.

► Te i wiele innych wydarzeń, edukacyjnych oraz [naukowych](#), filmy historyczne, strefa upamiętniania i strefa poszukiwań, strefa archiwum IPN prezentująca projekt [Archiwum Pełne Pamięci](#), wystawy multimedialne, [gale i koncert](#), turniej gier historycznych, strefa dla najmłodszych ► w czasie [Podkarpackiego Kongresu Pamięci Narodowej](#) w G2A Arena w Jasionce koło Rzeszowa 4 i 5 października 2023 r. ► Szczegółowy plan wydarzenia: <https://kongrespamiecinarodowej.pl/>

► Przyjdź na [Podkarpacki Kongres Pamięci Narodowej](#) i [zarejestruj się](#) już dziś.

► [Obejrzyj spot promujący Kongres Pamięci Narodowej](#)



Podkarpacki Kongres Pamięci Narodowej

► <https://kongrespamiecinarodowej.pl/>

► Wstęp wolny po wcześniejszej [rejestracji](#). Zapraszamy!



Organizator



Kontakt dla mediów:

Oddział IPN w Rzeszowie

Katarzyna Gajda-Bator

kom. 602 712 537, tel. (17) 860 60 12

katarzyna.gajda-bator@ipn.gov.pl

Rzecznik Prasowy IPN - Dyrektor Biura:

dr Rafał Leśkiewicz

tel. 602 322 362

rzecznik@ipn.gov.pl

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

Centrala