

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/kongres-pamieci-narodowej/183636,Poznalismy-zwyciezcow-hackathonu-Histhack.html>
07.05.2024, 16:13

Poznaliśmy zwycięzców hackathonu Histhack

Podczas drugiego dnia Kongresu Pamięci Narodowej w Warszawie odbył się finał pierwszego hackathonu Instytutu Pamięci Narodowej. Nagrodę zwycięskiej drużynie z Zespołu Szkół Technicznych im. T. Kościuszki w Leżajsku wręczył prezes Instytutu Pamięci Narodowej dr Karol Nawrocki.









Finał hackathonu Histhack podczas Kongresu Pamięci Narodowej – Warszawa 14 kwietnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

Finał hackathonu Histhack podczas Kongresu Pamięci Narodowej – Warszawa 14 kwietnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

Finał hackathonu Histhack podczas Kongresu Pamięci Narodowej – Warszawa 14 kwietnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

Finał hackathonu Histhack podczas Kongresu Pamięci Narodowej – Warszawa 14 kwietnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN, podczas finału hackathonu Histhack – Kongresu Pamięci Narodowej, Warszawa 14 kwietnia 2023. Fot. IPN

Finał hackathonu Histhack podczas Kongresu Pamięci Narodowej – Warszawa 14 kwietnia 2023. Fot. Mikołaj Bujak (IPN)

– Niespełna dwa lata temu powołaliśmy Biuro Nowych Technologii. Wydawało się właściwie niemożliwe połączenie dwóch żywiołów: przeszłości i przyszłości, historii i wirtualnej rzeczywistości. Dzisiaj już wiemy, że Biuro Nowych Technologii było potrzebne, choćby po to, by dochodziło do takich spotkań jak Histhack. Dzisiaj Instytut Pamięci Narodowej po raz pierwszy zorganizował hackathon, który odwołuje się do wiedzy historycznej – powiedział Prezes Instytutu Pamięci Narodowej dr Karol Nawrocki podczas wręczenia nagród uczestnikom.

W dniach 13-14 kwietnia 2023 r., w ramach Kongresu Pamięci Narodowej, odbył się finał zmagani programistycznych uczniw szkół srednich, wytonionych podczas regionalnych eliminacji z całej Polski.

Pod haslem „Zakoduj historię przyszłości” szesnaście druzyn dzielnie walczylo i zaprezentowalo swoje programistyczne umiejetnosci hackathonie Hishack. Byl to pierwszy maraton programowania, ktory zorganizowal Instytut Pamieci Narodowej.

14 kwietnia 2023 o godz. 18.00 poznalismy zwyciezcow:

- I miejsce – Zespól Szkól Technicznych im. Tadeusza w Kosciuszki w Lezajsku za holistyczne podejscie do rozwiazania, stworzenie grywalnej wersji produktu pt. „Taśmy Historii”. Więcej szczegolow juz wkrótce!
- II miejsce – Zespól Szkól Informatycznych im. Gen. Jozefa Hauke-Bosaka w Kielcach za przygotowanie kreatywnego narzedzia dla nauczycieli i edukatorow, gdzie rozrywka elektroniczna laczy sie z edukacja.
- III miejsce – Technikum nr 7 w Zespole Szkól im. inż. Stanislawo Wysockiego w Warszawie za przedstawienie projektu wzmacniajacego doswiadczenia immersyjne w nauce historii.

Prezes Instytutu Pamieci Narodowej dr Karol Nawrocki, ktory podsumowal wydarzenie i wręczył nagrody zwyciezcom, powiedzial:

Przyszla pamiec narodu polskiego bedzie sie wykluwac w dwuch miejscach – miejscach pamieci, martyrologii i muzeach, ale takze w wirtualnej przestrzeni. Jesteście przyszłością narodu polskiego. To wasze zaangażowanie, myśl o historii i przeszłości, ale tez z refleksją o przyszłości w wirtualnej przestrzeni jest gwarancją, że Polska bedzie sie rozwijac sie w dobrym kierunku.

Celem konkursu bylo popularyzacja misji edukacyjnej IPN i znalezienie nowych narzedzi do opowiadania najnowszej historii Polski.

Hackathon, skladowany sie z dwuch etapow, zostal skierowany do uczniw szkól ponadpodstawowych. Zadaniem kazdej druzyny bylo opracowanie koncepcji scenariusza historyczno-edukacyjnej gry komputerowej osadzonej w realiach historii Polski 1917-1990. Inspiracja mogl byc pierwszy projekt gamingowy Instytutu Pamieci Narodowej – „Gra

Szyfrów”, która w 2022 r. została włączona do programu nauczania jako treści rekomendowane. Przesłane, w pierwszym etapie, scenariusze były przez uczniów szczegółowo dopracowane, zawierały wiele faktów historycznych, wyróżniały się walorami edukacyjnymi i oryginalnością na przedstawienie minionych wydarzeń. W konsekwencji wybór zwycięzcy nie był łatwym zadaniem, ponieważ wszystkie prace były na bardzo wysokim poziomie. Ostatecznie spośród nich wyłoniono 16 najlepszych drużyn, po jednej z każdego województwa.

Podczas drugiego etapu młodzi programiści musieli wykazać się zarówno talentem informatycznym, jak i umiejętnością pracy w grupie. Uczestnicy nie tylko pracowali, ale mieli również okazję do wysłuchania relacji świadków historii – Anny Kołakowskiej i Stanisława Fudakowskiego, których represjonowano w stanie wojennym. Ponadto rywalizujące grupy zmierzyły się w krótkim quizie historycznym, dotyczącym najnowszej historii Polski.