

# Kuratorium Oświaty w Warszawie

<https://www.kuratorium.waw.pl/pl/dyrektor-i-nauczyciel/doskonalenie-i-ksztalc/18034,Prapremierowe-otwarciem-Strefy-Nowych-Technologii-w-Centralnym-Przystanku-Historii-IPN.html>  
19.05.2024, 10:03

## Prapremierowe otwarcie Strefy Nowych Technologii w Centralnym Przystanku Historia IPN im. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego

Informujemy, że w terminie od 6 do 11 maja 2024 r. odbędzie się prapremierowe otwarcie Strefy Nowych Technologii w Centralnym Przystanku Historia IPN im. Prezydenta Lecha Kaczyńskiego.

Ilość miejsc jest ograniczona (30 osób na godzinę), dlatego obowiązuje wcześniejsza rezerwacja [na stronie wydarzenia](#).

Strefa Nowych Technologii jest miejscem, gdzie historia spotyka się z nowoczesnymi technologiami, tworząc niezapomniane doświadczenia edukacyjne. Na wyciągnięcie ręki dostępne będą wszystkie projekty Biura Nowych Technologii Instytutu Pamięci Narodowej:

- > [„Lotnicy – wojna w przestworzach”](#) czyli gamingowy projekt edukacyjny, którego akcja dzieje się podczas II wojny światowej. Gra podzielona jest na dwie części: zręcznościową i edukacyjną. W pierwszej misji Twoim zadaniem jest zestrzelenie wrogich samolotów. Natomiast druga część polega na zwiedzaniu precyzyjnie odwzorowanego hangaru, w którym stacjonowali polscy piloci.
- > [„Gra Szyfrów VR”](#) – ukazująca mało znane dokonania polskich kryptologów. Zadaniem gracza jest złamanie bolszewickiego szyfru i unieszkodliwienie pancernych pociągów wroga. Rzec dzieje się podczas wojny polsko-bolszewickiej w 1920 roku.
- > [„Szybowcowa ‘87”](#) – aplikacja, dzięki której masz możliwość zwiedzania peerelowskiego mieszkania we Wrocławiu, w którym drukowana była prasa podziemna. Mieszkanie jest w pełni interaktywne, możesz więc powielić kolejne kopie niepodległościowej prasy, podsłuchać przez radio rozmowy funkcjonariuszy SB czy obejrzeć „Dziennik Telewizyjny”.
- > [„Warsaw Rising”](#) czyli gra, w której gracz wciela się w dowódcę drużyny, a jego zadaniem jest przeprowadzenie zespołu przez 63 dni Powstania Warszawskiego. To wymaga sprytu, umiejętności strategicznego myślenia i podejmowania trudnych decyzji.
- > [„Świadectwo poMOCY”](#) – filmowa etiuda zrealizowana w technologii VR opowiadająca o historii Błogosławionej rodziny Ulmów, która dała schronienie Żydom wbrew zakazom okupanta. Niestety wskutek donosu cała rodzina, wraz z ukrywanymi Żydami została stracona. To wzruszająca opowieść zrealizowana w poruszający sposób.
- > [„Cyfrowi Bohaterowie”](#) projekt przybliżający historię powstania Wolnych Związków Zawodowych.

Całość zamknięta w duchu najnowszych technologii oraz gamingu.

Data publikacji 26.04.2024  
Data modyfikacji 26.04.2024

Osoba wytwarzająca/odpowiadająca za informację:  
INSTYTUT PAMIĘCI NARODOWEJ BIURO NOWYCH  
TECHNOLOGII

Osoba udostępniająca informację:  
Joanna Ogrodnik