

Instytut Pamięci Narodowej - Białystok

<https://bialystok.ipn.gov.pl/pl1/aktualnosci/171535,quotGra-szyfrowquot-na-Podlasiu-Suprasl-18-pazdziernika-2022.html>

25.04.2024, 19:09

"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022

Do Supraśla zawitała mobilna wystawa promująca gamingowy projekt edukacyjny Instytutu Pamięci Narodowej „Gra Szyfrów”. Jest to innowacyjna gra służąca nie tylko rozrywce, ale również edukacji historycznej - przybliżająca grającym realia wojny polsko-bolszewickiej, pracę i dokonania polskich kryptologów. Na wystawie gra dostępna jest na VR oraz PC. Po inauguracji w dniach 14-16 września 2022 r. na terenie Sejmu RP, Wystawa Mobilna wyruszyła w trasę po Polsce i tym razem przybyła do Supraśla.

18 października 2022 roku w Supraślu miał miejsce kolejny przystanek na trasie projektu gamingowego Instytutu Pamięci Narodowej „Gra szyfrów” po całej Polsce.

Podczas inauguracji wszystkich zgromadzonych powitał dyrektor Oddziału IPN w Białymstoku - dr hab. Piotr Kardela. Następnie głos zabrała Pani wicewojewoda dr Bogusława Szczerbińska, burmistrz Supraśla dr Radosław Dobrowolski, dyrektor Centrum Kultury i Rekreacji w Supraślu dr Łukasz Lubicz-Łapiński, natomiast list od marszałka województwa podlaskiego dr. Artura Kosickiego przeczytał zastępca dyrektora gabinetu marszałka Wojciech Tołkin-Żmijewski. Inaugurację poprowadziła naczelnik Oddziałowego Biura Edukacji Narodowej IPN w Białymstoku - Urszula Gierasimiuk.

W grę mogła zagrać każda osoba dorosła, a także młodzież powyżej 13. roku życia - za

zgodą rodzica lub opiekuna. Każda grupa przed zagranem w "Grę szyfrów" zapoznawała się z historią wojny polsko-bolszewickiej. Temat prelegował historyk Oddziałowego Biura Badań Historycznych IPN w Białymstoku - Waldemar Tyszuk. W grę zagrali m.in. żołnierze 1. Podlaskiej Brygady Obrony Terytorialnej oraz uczniowie okolicznych szkół. Przy okazji mobilnej prezentacji "Gry szyfrów" w Supraślu, edukatorzy białostockiego Oddziału IPN świętowali z młodzieżą w Domu Ludowym w Supraślu dzień gier planszowych. Pracownicy Oddziału IPN w Białymstoku wprowadzili uczniów w tematykę gier historycznych m.in: [First to fight. Polskie Siły Zbrojne na zachodzie 1939 - 1945](#), [Znajdź Znak Monte Cassino](#), [Walka o granice II Rzeczypospolitej 1918 - 1924](#) oraz [Polskie Państwo Podziemne](#).

Wszystkie informacje o trasie Mobilnego Showroomu dostępne są tutaj [Inauguracja mobilnej wystawy - Biuro Nowych Technologii \(ipn.gov.pl\)](#).

Łącznie wystawa odwiedzi 20 miast w całej Polsce, gdzie mieszkańcy, w szczególności młodzież, będą mogli za darmo zapoznać się z „Grą Szyfrów”. W każdym mieście wystawa będzie gościć jeden dzień. Finał projektu odbędzie się 28 października w Głogowie.

Celem organizatorów Wystawy Mobilnej jest umożliwienie jak największej liczbie osób zainteresowanych, bezpośredniego zapoznania się i doświadczenia możliwości edukacyjno-rozrywkowych, oferowanych przez współczesne nowe technologie. Warto podkreślić, że „Gra Szyfrów” jest częścią projektu MEiN pt. „Gry w edukacji” i została wpisana do programu nauczania jako treści rekomendowane.

W związku z nowym projektem Ministerstwa Edukacji i Nauki „Gry w edukacji” Instytut Pamięci Narodowej realizuje swoje zadania w nowej odsłonie, łącząc historię z rozrywką. „Gra Szyfrów” jest pierwszym tego typu projektem, gdzie rozwiązania technologiczne są pomostem pomiędzy historią a młodym pokoleniem. W ten sposób młodzież będzie mogła lepiej poznać najnowszą historię Polski, prezentowaną w atrakcyjny i przystępny sposób.

„Gra szyfrów” to projekt gamingowy przygotowany jako gra FPP (first person perspective), składająca się z czterech misji. Rozwiązania zastosowane w grze powstały na bazie materiałów źródłowych lub zostały dokładnie odwzorowane z historycznych eksponatów. Misje graczy to udokumentowane wydarzenia historyczne, a każdy z bohaterów ma inne, kluczowe dla wyników bitwy zadanie. Ta pierwszoosobowa gra 3d z elementami skradania oraz rozbudowanymi zagadkami wprowadza gracza w świat wojny, która zdefiniowała Europę. Jej fabuła rozpoczyna się pod koniec 1920 r., kiedy to toczy się walka o Korosteń – kluczowy węzeł kolejowy oraz bazę techniczno-zaopatrzeniową. „Gra Szyfrów” miała uroczystą premierę w kwietniu 2022 r. na największych targach gamingowych na świecie – PAX West w Bostonie.

Decyzją ministra edukacji i nauki prof. Przemysława Czarnka „Gra Szyfrów” do końca bieżącego roku kalendarzowego zostanie dodana do programu nauczania jako treści rekomendowane. W ten sposób stanie się częścią programu edukacyjnego w polskich szkołach i zarówno nauczyciele, jak i uczniowie będą mieli okazję w nią zagrać. Grę można już bezpłatnie pobrać ze strony Ministerstwa Edukacji i Nauki lub z platformy Steam. Ponadto jest dostępna w Sklepie Play oraz w AppStore. Gra działa na goglach VR, PC z systemem Windows oraz urządzeniach mobilnych obsługiwanych przez iOS i Android.





"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022, Fot. Natalia Krzywicka



IMG_5761



"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022, Fot. Natalia Krzywicka



"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022, Fot. Natalia Krzywicka



"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022, Fot. Natalia Krzywicka



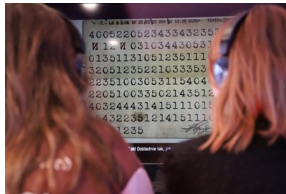
"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022, Fot. Natalia Krzywicka



"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022, Fot. Natalia Krzywicka



"Gra szyfrów" na Podlasiu, Fot. Natalia Krzywicka



"Gra szyfrów" na Podlasiu - Supraśl, 18 października 2022, Fot. Natalia Krzywicka