

13 września 2021 r. prezes Instytutu Pamięci Narodowej dr Karol Nawrocki poinformował o utworzeniu w IPN Biura Nowych Technologii. Jednym z głównych zadań Biura Nowych Technologii jest docieranie do młodych ludzi z wartościowym, ale też atrakcyjnym cyfrowo przekazem historycznym, który trafi do ich wrażliwości i przede wszystkim zainteresuje opowieścią o historii.

- Historia musi odczytywać znaki czasu. Znakiem czasu są nowe technologie, które skłaniają nas do poszukiwania nowych ścieżek dotarcia z historycznym przekazem do młodego pokolenia - zauważył prezes IPN.

Głównym założeniem Biura Nowych Technologii jest transformacja cyfrowa oferty edukacyjnej, naukowej i wydawniczej Instytutu Pamięci Narodowej. Obejmie ona zarówno projekty realizowane już przez IPN, jak i projekty nowe. Umożliwi, przy wykorzystaniu najnowszych technologii, dotarcie z przekazem historycznym do najmłodszych odbiorców w Polsce i za granicą.

Projekty będą wykorzystywały najnowsze technologie informatyczne, spełniając walory edukacyjne. IPN udostępni je na komputerach, smartfonach, tabletach czy goglach VR. Projekty posłużą nauczycielom, m.in. w przygotowywaniu nowatorskich lekcji historii wspieranych przez technologie oparte na wirtualnej rzeczywistości. Strefy nowych technologii powstaną także w oddziałach IPN.

- Edukacja prowadzona przez IPN będzie inkluzywna; skierowana do wszystkich. W ciągu ostatnich 20 lat wyrosło całe pokolenie Polaków, którego nie dotyczą kwestie lustracyjne, a które wciąż czeka na skuteczny przekaz edukacyjny. Zadaniem Biura Nowych Technologii będzie multimedialny, edukacyjny przekaz skierowany do młodego pokolenia Polaków - mówił podczas konferencji prezes IPN dr Karol Nawrocki

- Czekamy na cyfrową transformację w IPN. Popyt na nowe technologie wymusza dostosowanie się do nowego audytorium. Półkolonie historyczne czy przedstawienia teatralne pomogą kształtować tożsamość historyczną już od najmłodszych lat - powiedziała dyrektor Biura Nowych Technologii Magdalena Hajduk, absolwentka Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej na Uniwersytecie Gdańskim. Jednym z największych jej osiągnięć w Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku było przeniesienie działalności Muzeum do Internetu w trudnym czasie pandemii.



Estetyka obrazu opiera się na wykorzystaniu stylistyki komiksowej – bardziej młodzieżowej, osadzając naszych bohaterów w klimacie „superbohaterów”. Przekaz historyczny wzbogacono zabiegami narracyjnymi znanymi z gier komputerowych. Pierwszą z prezentowanych postaci jest Bogusław Szul-Skjöldkrona. W 1918 r. został szefem sztabu wojsk polskich w północnej Rosji. Oficer Armii Polskiej we Francji i 52. Pułku Strzelców Kresowych. Zginął w czasie wojny polsko-bolszewickiej 1920 r. Kawaler Orderu Virtuti Militari, autor wielu pieśni wojskowych.