

Instytut Pamięci Narodowej - Lublin

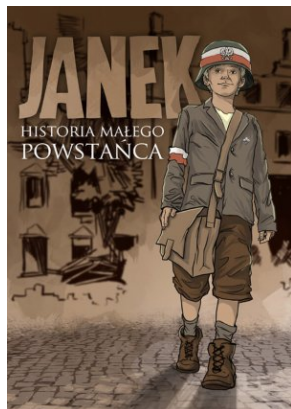
<https://lublin.ipn.gov.pl/pl5/aktualnosci/74839,Prezentacja-gry-paragrafowej-Janek-historia-malego-powstanc-Puszcza-Kozienicka-.html>
2019-12-12, 17:13

Prezentacja gry paragrafowej „Janek - historia małego powstańca” - Puszcza Kozienicka, 1 sierpnia 2019

W Przystanku Historia IPN-ZHR w Puszczy Kozienickiej 1 sierpnia o godz. 17 odbędzie się prezentacja gry paragrafowej „Janek - historia małego powstańca”. Oprócz tego uczestnicy wydarzenia oddadzą hołd Powstańcom Warszawskim i wysłuchają prelekcji na temat zrywu warszawskiego. Nie zabraknie również wspólnego śpiewania piosenek powstańczych.

„Janek - historia małego powstańca” to gra książkowa, oparta na wyobraźni gracza. Przypomina grę fabularną, ale przeznaczoną dla jednej osoby. Gra polega na czytaniu i słuchaniu opisów. Gracz może dokonywać wyborów, które będą go odsyłały do innego paragrafu cyfrowej książki.

W społeczeństwie hołdującym przede wszystkim rozrywce, trudno jest z należyтым szacunkiem poruszać tematykę wojenną. Środkiem przekazu coraz częściej stają się gry, które kusząc przynętą zwaną „rozrywką”, przyciągają młode pokolenie. W ten sposób możemy jednak przyczyniać się do infantylizacji konfliktów zbrojnych, gdy forma przekazu wpływa na jego treść. Z drugiej strony musimy pogodzić się z faktem, że pozbawione interakcji książki oraz filmy coraz rzadziej stanowią alternatywę dla gier. Młody człowiek żyjący w kulturze WEB 2.0 nie chce być biernym odbiorcą treści -, ale je współtworzyć, albo chociaż mieć wpływ na rozwój fabuły. Próbując przełamać edukacyjny impas, oddajemy w Wasze ręce edukacyjną grę książkową poświęconą Powstaniu Warszawskiemu. Janek to interaktywna powieść przeznaczona dla uczniów szkoły podstawowej. Bohaterem naszego opowiadania jest członek najmłodszej grupy Szarych Szeregów, „Zawiszaków”, który próbuje przetrwać koszmar wojny. Jego decyzje nie zmieniają biegu historii - powstanie i tak upadnie - ale pozwolą czytelnikowi lepiej poznać siebie i atmosferę historycznych wydarzeń tego okresu - dr Maciej Słomczyński.



Osoby zaangażowane w realizację projektu:

dr Maciej Słomczyński - autor tekstu gry

Beniamin Tytus Muszyński - autor tekstu gry

Przemysław Ochnia - ilustracje

Tomasz Gierygowski - muzyka

Przemysław Momora - projekt interfejsu gry

Studio Maxx - udźwiękowanie i głosy lektorów

Agnieszka Jaczyńska - nadzór merytoryczny,
koordynator projektu

Magdalena Śladecka - nadzór nad oprawą graficzną

Grzegorz Gałęzowski - programista, koordynacja, udźwiękowania gry.

Projekt zrealizowało:

Oddziałowe Biuro Edukacji Narodowej Instytutu Pamięci Narodowej w Lublinie