



21 marca 2018

SPIDOR partnerem Dnia Nowych Technologii w Edukacji

European Schoolnet

**DZIEŃ  
NOWYCH  
TECHNOLOGII  
W EDUKACJI**

21 marca 2018, w godz. 10:00-17:00

ZAREJESTRUJ SIĘ

ZORGANIZUJ!

WYGRAJ NAGRODY!

SPIDOR

Więcej na [www.men.gov.pl](http://www.men.gov.pl)

MINISTERSTWO  
EDUKACJI  
NARODOWEJ

[www.men.gov.pl](http://www.men.gov.pl)

[f /Ministerstwo.Edukacji.Narodowej/](https://www.facebook.com/Ministerstwo.Edukacji.Narodowej/)

[@men\\_gov\\_pl](https://twitter.com/men_gov_pl)

Z przyjemnością informujemy, że w dniu 21 marca 2018 r. odbył się Dzień Nowych Technologii w Edukacji pod patronatem European Schoolnet. Organizatorem wydarzenia było Ministerstwo Edukacji Narodowej we współpracy ze Stowarzyszeniem Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego.

W inauguracji Dnia Nowych Technologii w Edukacji wzięła udział p. Anna Zalewska Minister Edukacji Narodowej. Gości powitali także p. Elżbieta Malinowska - Dyrektor Zespołu Szkół nr 1 w Piasecznie oraz dr Paweł Poszytko z Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji.

**Pokazy wykorzystania nowoczesnych technologii w edukacji zostały przygotowane przez firmy współpracujące ze Stowarzyszeniem Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego.**

Sony Interactive Entertainment Polska Sp. z o.o z PlayStation VR - gra VR Worlds oraz z grą Wiedza to Potęga w kategorii PlayLink na PS4



Ubisoft GMBH Sp. z o.o Oddział w Polsce z grą:  
Assassin's Creed: Origins Discovery Tour



CDP Sp. z o.o. z grami:  
Farming Simulator 17  
Regalia of Men and Monarchs  
Apocalipsis



## MindCloud z pokazem warsztatów programowania w grze Minecraft



## ABC DATA S.A z pokazem edukacyjnego wykorzystania drukarek 3D

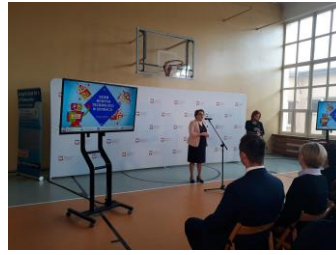


CENEGA S.A. ze strefą dla dzieci prezentującą edukacyjne walory gry Lego Marvel Super Heroes 2 na platformy: Xbox One, Playstation 4 i Nintendo Switch.



SPIDOR przygotował dla nauczycieli polską wersję językową poradnika **Gry wideo w szkole** opracowanego przez Interactive Software Federation of Europe oraz European Schoolnet.

Odwiedzający otrzymali także poradniki **Graj Bezpiecznie** informujące o tym, jak wybierać gry dla dzieci oraz jak korzystać z ustawień kontroli rodzicielskiej.



Celem przygotowanych prezentacji było pokazanie sposobów wykorzystania nowych technologii oraz gier jako platform edukacyjnych. Są one bowiem doskonałymi narzędziami wspomagającymi naukę.

- Inspirują uczniów w każdym wieku do zgłębiania wiedzy poprzez możliwość eksploracji oraz tworzenia realnych, historycznych lub wymyślonych obiektów czy zdarzeń.
- Gry uczą także myślenia analitycznego, kolektywnego podejmowania decyzji i efektywnej komunikacji.
- Zachęcają do poszukiwania niestandardowych rozwiązań oraz są ważnymi nośnikami informacji historycznych czy geograficznych.
- Technologia VR pozwala na obserwowanie i doświadczanie zjawisk przyrodniczych i fizycznych.
- Dzięki programowaniu uczniowie lepiej rozumieją mechanizmy działania technologii cyfrowych oraz rozwijają kreatywność.
- Technika druku 3D pozwala natomiast na projektowanie oraz wykonywanie modeli geometrycznych oraz wszelkich obiektów przestrzennych wykorzystywanych w edukacji.

Dzień Nowych Technologii w Edukacji zaplanowany jest jako wydarzenie coroczne.

Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego

[www.spidor.pl](http://www.spidor.pl) <https://www.facebook.com/spidor.gry/>