**Jak zadbać aby Twoje dziecko odpowiedzialnie korzystało z gier? Dowiesz się w projekcie Granie Nauczanie.**

Najnowsze badania prowadzone przez Interactive Software Federation of Europe pokazują, że **¾ dzieci w wieku 6-15 lat to aktywni gracze. Gry**, podobnie jak literatura, film i telewizja są nieodłącznym elementem życia kulturalnego współczesnych ludzi. Niosą pewne zagrożenia ale stanowią też cenne źródło rozrywki i wiedzy o otaczającym nas świecie. **Dorośli wciąż jednak nie mają pomysłu, jak wykorzystać gry do rozwoju dziecka i zarazem przeciwdziałać ich negatywnym aspektom.**

W odpowiedzi na oczekiwania edukatorów i rodziców powstała ogólnopolska kampania Granie Nauczanie realizowana przez Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego oraz Ogólnopolską Szkoła Programowania dla Dzieci MindCloud.

*- Aby w pełni wykorzystać potencjał elektronicznej rozrywki,* ***dzieci powinny korzystać z gier adekwatnych do ich rozwoju emocjonalnego i możliwości poznawczych.*** *Dlatego w proces korzystania z tego medium* ***potrzeba silnego zaangażowania osób dorosłych****. Rola rodziców i nauczycieli w zapewnieniu dzieciom pozytywnych doświadczeń jest niezwykle ważna.* – komentuje Dominika Urbańska,dyrektor zarządzający Stowarzyszenia SPIDOR. – *Granie Nauczanie to wsparcie merytoryczne dla wszystkich s****zukających pomysłów na zastosowanie gier*** *w rozwoju umiejętności szkolnych i pozaszkolnych.*

W kampanii Granie Nauczanie organizatorzy przekażą rodzicom i nauczycielom pakiet materiałów w formie ebooka zawierający informacje dotyczące właściwego wyboru gier dla dzieci i nastolatków, jak również drukowane broszury, aplikacje i scenariusze zajęć. Udział w projekcie jest bezpłatny – wystarczy zarejestrować się na stronie: https://mindcloud.pl/granienauczanie/

W wybranych placówkach trenerzy MindCloud przeprowadzą szkolenia dla nauczycieli. *Podpowiemy jak wykorzystać gry do nauki, opowiemy o sposobach bezpiecznego korzystania z mediów cyfrowych oraz odpowiemy na pytania związane z grami. Dla uczestników projektu przygotowaliśmy gotowe materiały do wykorzystania na godzinach wychowawczych.* – mówi Justyna Płatek, właścicielka i główny metodyk szkoły programowania dla dzieci MindCloud. - *Chcemy aby* ***rodzice i nauczyciele widzieli jak zadbać o odpowiedni dobór gier, tak aby czas przed komputerem był albo nauką albo chociaż odpowiedzialną rozrywką.* – dodaje.**

Partnerem projektu jest m.in. PEGI – organizacja zajmująca się system klasyfikacji gier ze względu na wiek odbiorcy. *Zbierając materiały do ebooka oraz scenariuszy zajęć Granie Nauczanie korzystamy z aktualnych badań międzynarodowych oraz przygotowaliśmy aplikację, która szybko pozwala sprawdzić rating PEGI interesującej nas gry.* – dodaje Urbańska.

Do akcji Granie Nauczanie można zgłaszać się już teraz. Pierwsze materiały zostaną udostępnione na Dzień Bezpiecznego Internetu (11.02.2020) i będą systematycznie pojawiać się przez cały rok kalendarzowy. – *chcemy zaprosić nauczycieli i rodziców do wspólnego namysłu nad mądrym graniem, stworzyć społeczność osób świadomie traktujących gry jako dobra kultury i wspólnie uczących się jak z nich korzystać.* – podsumowuje Płatek.