



SPIDOR



Jak zadbać o to, aby Twoje dziecko odpowiedzialnie korzystało z gier?

Dowiedz się z kampanii 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. Stanowią cenne źródło rozrywki i wiedzy o otaczającym nas świecie. Dorośli wciąż jednak nie mają pomysłu, jak wykorzystać gry do rozwoju dzieci i zarazem uchronić je przed ewentualnymi zagrożeniami wynikającymi z niewłaściwego korzystania z mediów interaktywnych.

W odpowiedzi na oczekiwania edukatorów i rodziców powstała ogólnopolska kampania Granie Nauczanie realizowana przez Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego oraz Ogólnopolską Szkołę 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 dr Dominika Urbańska-Galanciak, dyrektor zarządzający SPIDOR. Granie Nauczanie to wsparcie merytoryczne dla wszystkich szukających pomysłów na zastosowanie gier w rozwoju umiejętności szkolnych i pozaszkolnych.

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



W wybranych placówkach przeprowadzimy 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 wiedzieli jak zadbać o odpowiedni dobór gier, tak, by czas przed komputerem był odpowiedzialną rozrywką oraz nauką. – dodaje.

Zbierając materiały do ebooka oraz scenariuszy zajęć Granie Nauczanie korzystamy z aktualnych badań międzynarodowych oraz przygotowaliśmy aplikację, która pozwala szybko sprawdzić klasyfikację PEGI interesującej nas gry.

Do akcji Granie Nauczanie można zgłaszać się już teraz. Pierwsze materiały zostaną udostępnione 11.02.2020 – z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu 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 Justyna Płatek.*

Partnerem projektu jest PEGI – organizacja odpowiedzialna za ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier wideo ze względu na wiek odbiorcy, której celem jest edukacja konsumentów oraz ochrona małoletnich przed dostępem do potencjalnie nieodpowiednich treści w grach.

Kontakt:

durbanska@spidor.pl

jplatek@mindcloud.pl

Aby uzyskać więcej informacji, odwiedź www.pegi.info www.spidor.pl www.mindcloud.pl

SPIDOR

