

Gry komputerowe i wideo w szkołach

Kategoria: Edukacja, Kultura i Sport

Opublikowano: środa, 09, wrzesień 2020 09:48

Tomasz Smaś

Odśłony: 462

Od 8 września szkoły mogą zgłaszać się do udziału w pilotażu dotyczącym wykorzystania gier komputerowych i wideo w edukacji. Do 30 września zainteresowane placówki mogą przesłać formularze zgłoszeniowe do wojewódzkich koordynatorów ds. innowacji w edukacji w kuratoriach oświaty. Głównym celem pilotażu jest rozwijanie kompetencji cyfrowych w zakresie programowania, bezpiecznego, efektywnego i odpowiedzialnego korzystania z gier komputerowych i wideo, a także zapewnienie szkołom materiałów obejmujących edukacyjne gry komputerowe.

W pierwszej kolejności szkoły przeprowadzą innowacje pedagogiczne. Następnie zostaną przeprowadzone badania na temat skuteczności i efektywności przeprowadzonych rozwiązań. W końcowym etapie na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej epodreczniki.pl, zostaną zamieszczone e-materiały w postaci gier komputerowych i wideo.

Działania szkoły w ramach innowacji wprowadzającej gry komputerowe i wideo:

- opracowanie i zatwierdzenie autorskich programów nauczania;
- ustanowienie lidera/koordynatora projektu w szkole;
- wybór oraz wdrożenie gier komputerowych i wideo;
- udział nauczycieli szkół w różnych formach doskonalenia;
- zapewnienie wsparcia innowacji przez organ prowadzący szkołę;
- udostępnienie przykładów dobrych praktyk;
- wzięcie udziału w badaniach.

Szkoły zainteresowane udziałem w pilotażu proszone są o przesyłanie zgłoszeń na formularzu do wojewódzkich koordynatorów.

Formularz i Lista Wojewódzkich Koordynatorów dostępne są pod linkiem: www.gov.pl.

Aby zgłosić się do programu należy:

- wypełnić formularz;
- wybrać koordynatora z województwa, w którym znajduje się dana szkoła;
- przesłać formularz mailem;
- czekać na kontakt od wojewódzkiego koordynatora.

Zgłoszenia można dokonać do 30 września br.

Zadania wojewódzkich koordynatorów w pilotażu:

- ustalenie listy szkół, w których realizuje się nauczanie z wykorzystaniem gier komputerowych i wideo;
- pozyskanie danych dotyczących nauczycieli prowadzących zajęcia z wykorzystaniem gier komputerowych i wideo na podstawie autorskich programów nauczania oraz nauczycieli chętnych do prowadzenia takich zajęć;
- nawiązanie współpracy z organami prowadzącymi szkoły, z uczelniami w zakresie metodyki wdrożenia gier komputerowych i wideo do szkół;
- nawiązanie współpracy z wiodącymi w województwie ośrodkami doskonalenia nauczycieli w zakresie upowszechnienia metod pracy w oparciu o gry komputerowe i wideo;

- wsparcie szkół w opracowaniu innowacji pedagogicznych z zakresu nauczania z wykorzystaniem gier komputerowych i wideo;
- nawiązanie współpracy z działającymi na terenie województwa środowiskami informatycznymi, przedsiębiorstwami w celu wsparcia wdrożenia nauki z wykorzystaniem gier komputerowych i wideo w szkołach;
- wspieranie organizacji konkursu na najlepsze praktyki wykorzystania nauczania z wykorzystaniem gier komputerowych i wideo.

Podstawa programowa

Wykorzystywanie gier komputerowych i wideo w szkołach wynika m.in. z podstawy programowej, która obowiązuje nauczycieli do rozwijania kompetencji cyfrowych uczniów, w tym korzystania z różnego rodzaju narzędzi informatycznych.

Zadania MEN w pilotażu:

- opracowanie rekomendacji oraz przykładów dobrych praktyk, w zakresie metodyki nauczania oraz bezpieczeństwa dotyczących wykorzystania gier komputerowych i wideo w procesie kształcenia;
- koordynacja działań wojewódzkich koordynatorów ds. innowacji w edukacji w zakresie pilotażu;
- współpraca z innymi instytucjami publicznymi w tym m.in.: Kancelarią Prezesa Rady Ministrów, Ministerstwem Cyfryzacji Ministerstwem Rozwoju, Ministerstwem Kultury i Dziedzictwa Narodowego;
- współpraca z Radą ds. Informatyzacji Edukacji Ministra Edukacji Narodowej;
- współpraca z organizacjami pozarządowymi i innymi interesariuszami wspierającymi naukę z wykorzystaniem gier komputerowych i wideo (m.in. Polskie Towarzystwo Informatyczne, Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Interaktywnego, Fundacja edTech Poland, Interactive Software Federation of Europe, European Schoolnet);
- współpraca z FRSE, IBE, NASK w celu zapewnienia ewaluacji zewnętrznej;
- zapewnienie szkołom z pilotażu dostępu do zintegrowanej platformy edukacyjnej z e-materiałami w postaci edukacyjnych gier komputerowych;
- współpraca z mediami w zakresie upowszechnienia informacji o pilotażu.

Źródło: MEN