



<https://www.kuratorium.waw.pl/pl/informacje/aktualnosci/15008,Gry-komputerowe-i-wideo-w-szkolach-rusza-pilotaz-programu-MEN.html>
2020-09-19, 13:58

Gry komputerowe i wideo w szkołach – rusza pilotaż programu MEN

09.09.2020

Od 8 września szkoły podstawowe oraz ponadpodstawowe 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

Działania w ramach pilotażu

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.

Zgłoszenia do pilotażu

Szkoły podstawowe oraz ponadpodstawowe zainteresowane udziałem w pilotażu prosimy o przesyłanie zgłoszeń na załączonym [formularzu](#) do [wojewódzkich koordynatorów](#).

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.

Na zgłoszenia czekamy 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.

Pliki do pobrania



[Lista wojewódzkich koordynatorów ds. innowacji w edukacji](#)

15.33 KB



[Karta zgłoszenia - szkoła](#)

12.29 KB

Data publikacji 09.09.2020
Data modyfikacji 16.09.2020

Osoba wytwarzająca/odpowiadająca za informację:
materiały Ministerstwa Edukacji Narodowej

Osoba udostępniająca informację:
Bartłomiej Furmanek