

Świętokrzyski Urząd Wojewódzki w Kielcach

<https://archiwum.kielce.uw.gov.pl/pl/biuro-prasowe/komunikaty/17922,Gry-komputerowe-i-wideo-w-szkolach-rusza-pilotaz-programu.html>
05.08.2025, 15:07

Strona znajduje się w archiwum.

Gry komputerowe i wideo w szkołach – rusza pilotaż programu

Szkoły mogą zgłaszać się już do udziału w pilotażu dotyczącym wykorzystania gier komputerowych i wideo w edukacji. Do 30 września zainteresowane placówki mogą przestać 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. Zapraszamy do udziału!

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 zainteresowane udziałem w pilotażu prosimy o przesyłanie zgłoszeń na 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.

Formularz i lista wojewódzkich koordynatorów są dostępne na stronie internetowej MEN

<https://www.gov.pl/web/edukacja/gry-komputerowe-i-wideo-w-szkolach-rusza-pilotaz-programu>. **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.

Departament Informacji i Promocji

Ministerstwo Edukacji Narodowej

Drukuj

Generuj PDF

Powiadom

Powrót
