

Konkurs **GEAK** czeka na zgłoszenia

Gry fascynują ludzi niezależnie od wieku. Potencjał gier w edukacji długo pozostawał niedoceniony, ale ostatnie lata przyniosły przełom. Wraz z rozwojem technologii i lepszym rozumieniem ludzkiej psychologii gry i zjawisko gamifikacji zyskują na znaczeniu jako narzędzia skutecznie wspierające proces edukacyjny.



Beata Chodacka

nauczyciel informatyki w V LO i SP 33 w Krakowie, wiceprezes Oddziału Małopolskiego PTI, animator działań na rzecz edukacji informatycznej, współtwórca zbioru zadań z informatyki exeBOOK.

Współtwórca i współorganizator projektu „Klasa z ECDL”. Koordynator merytoryczny w Centrum Mistrzostwa Informatycznego przy AGH, członek grupy SuperBelfrzy RP, inicjatorka i przewodnicząca Sekcji Informatyki Szkolnej PTI.



Ich największą zaletą jest zdolność do angażowania uczniów na różnych poziomach edukacyjnych. Gry edukacyjne oferują nie tylko atrakcyjną formę przekazywania wiedzy, lecz także podnoszą motywację do nauki i większego zaangażowania, rozwijają umiejętności poznawcze, dążenie do znalezienia sposobu rozwiązania problemu, co sprzyja rozwijaniu umiejętności logicznego myślenia. Wykorzystanie gier po-

zwala na indywidualizację nauki, umożliwiając dostosowanie poziomu trudności do umiejętności każdego ucznia.

Gamifikacja w edukacji, czyli zastosowanie mechaniki, narzędzi i elementów gry, takich jak zdobywanie punktów, osiągnięcie poziomów czy otrzymywanie nagród, stymuluje zaangażowanie uczniów w proces nauki.

Dlaczego warto tworzyć gry edukacyjne?

■ **Nowoczesna forma edukacji:** gry edukacyjne umożliwiają interaktywne, angażujące i dynamiczne metody nauki. Poprzez wciągające rozgrywki uczą, bawiąc i angażując uczniów w proces zdobywania wiedzy. Jeśli dodatkowo uczniowie mają możliwość zaprojektowania gier dla swoich rówieśników, atrakcyjność zajęć wzrasta.

■ **Rozwój kompetencji:** tworzenie gier wspiera rozwój umiejętności krytycznego myślenia, zdolności rozwiązywania problemów, pracy zespołowej i umiejętności technicznych – niezbędnych w świecie nowoczesnej technologii.

■ **Przydatne narzędzie:** sprzyja lepszemu poznaniu wielu narzędzi i metod zarówno programowania, jak i przygotowania zadań, grafik, wspiera przyswajanie wiedzy oraz przetwarzanie informacji przez uczniów.

■ **Innowacyjność i kreatywność:** zaprojektowanie gry wymaga kreatywności, co rozwija umiejętności twórczego myślenia, planowania oraz projektowania.

■ **Rozwijanie umiejętności praktycznych:** to również doskonały sposób na rozwijanie umiejętności technicznych, programistycznych i graficznych, które mogą znaleźć praktyczne zastosowanie w przyszłej karierze zawodowej.

Umożliwia także nauczycielom lepsze monitorowanie postępów, co może stanowić dodatkową motywację dla uczniów. Gry stanowią integralną część innowacyjnych metod nauczania – wykorzystanie interakcji, symulacji to ważne narzędzia dla nauczycieli.

Sztuka kreacji

Kolejnym etapem, do którego możemy zaprosić uczniów, jest tworzenie gier – to zadanie wymagające starannego planowania i uwzględnienia celów edukacyjnych oraz realnej oceny różnych możliwości. Tworzenie gier komputerowych, zwłaszcza tych o charakterze edukacyjnym, stanowi nie tylko atrakcyjną formę nauki, przynosi także wiele korzyści w dzisiejszym świecie cyfrowym.

Wiedza o programowaniu, projektowaniu gier czy pracy w zespołach technologicznych jest niezwykle cenna, przygotowuje młodych ludzi do wejścia na rynek pracy. Zaangażowanie uczniów w takie projekty to droga do rozwoju kompetencji przyszłości. Młodzi ludzie mogą wkroczyć w świat nowoczesnych technologii, co otwiera im drzwi także do kariery w dziedzinie IT.

Tworzenie gier edukacyjnych to nie tylko sposób na naukę, lecz także wsparcie w rozwijaniu umiejętności potrzebnych w przyszłym życiu zawodowym. Dlatego konkurs GEEK staje się niezwykle cenną okazją dla młodych pasjonatów gier i technologii, otwierając drzwi do nowych, fascynujących możliwości rozwoju.


Trwa nabór

Konkurs Gry Eksperymentalne Edukacyjne Komputerowe (GEEK) jest inicjatywą Polskiego Towarzystwa Informatycznego oraz Federacji Stowarzyszeń Naukowo-Technicznych (FSNT-NOT). Skierowany jest do uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych w Polsce. Główny cel najnowszej edycji konkursu to pobudzenie i rozwijanie zainteresowań związanych z tworzeniem edukacyjnych gier komputerowych, popularyzacja wiedzy o wynalazcach, rozwijanie kompetencji informatycznych, propagowanie nauki programowania i zwiększanie świadomości młodych osób w obszarze licencji Open Source i Creative Commons.

” *Tegoroczna edycja konkursu to zespołowe zadanie dla uczniów, polegające na opracowaniu i przedstawieniu scenariusza lub prototypu, demo czy też pełnej implementacji gry edukacyjnej o tematyce dotyczącej wynalazków lub wynalazczyń i wynalazców związanych z różnymi obszarami nauki.*

Ważnym elementem jest zobowiązanie uczestników do przestrzegania prawa autorskiego poprzez korzystanie z oprogramowania opartego na licencjach Open Source oraz materiałów na licencjach Creative Commons.

Udział w konkursie dla uczniów jest dobrowolny i całkowicie bezpłatny. Rejestracja uczestników i szkół odbywa się na stronie konkursu: <https://mlodzi.pti.org.pl/>. Tam również znajdują się wszystkie bieżące informacje, w tym regulamin. Konkurs ma zasięg ogólnopolski, a ogłoszenie wyników regionalnych odbędzie się w kwietniu 2024 r., w ramach obchodów Światowego Dnia Społeczeństwa Informatycznego. Finał konkursu oraz uroczyste wręczenie nagród dla najlepszych uczniów zaplanowane jest w Warszawie na 7 czerwca 2024 r.

 Konkurs objęty został patronatem honorowym Ministerstwa Edukacji i Nauki oraz Govtech.



KONKURS
DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH I PONADPODSTAWOWYCH

GEEK
GRY EKSPERYMENTALNE
EDUKACYJNE KOMPUTEROWE

WYMYŚL GRĘ
Wynalazki
Wynalazczynie
Wynalazcy

ZBIERZ DRUŻYNĘ
2-4 uczniów
Nazwa drużyny

WYBIERZ KATEGORIĘ
Koncepcja
Demo gry

ZGŁOŚ DRUŻYNĘ
1.02-1.03.2024

INFORMACJE:

www.mlodzi.pti.org.pl

PTI
POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE

NOT

SEKCJA INFORMATYKI SZKOLNEJ

ICDL