



DigitalKids – VERNETZTES SPIELAMBIENTE IN DIGITALEN RÄUMEN

DigitalKids – PLAC ZABAW W PRZESTRZENIACH CYFROWYCH

PROJEKT EDUKACYJNY DLA DZIECI I DOROSŁYCH

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



DigitalKids

W BIBLIOTECE

IDEA PROJEKTU

Projekt DigitalKids skupia się na cyfrowym świecie dzieci i polegać będzie na stworzeniu w wybranych polskich bibliotekach dla dzieci i młodzieży na określony czas mobilnego, cyfrowego pokoju zabaw z interaktywnymi grami i zabawkami.



METODA

Cyfrowy pokój zabaw w danym miejscu prowadzić będzie pedagog medialny, posiadający fachową wiedzę o projekcie.



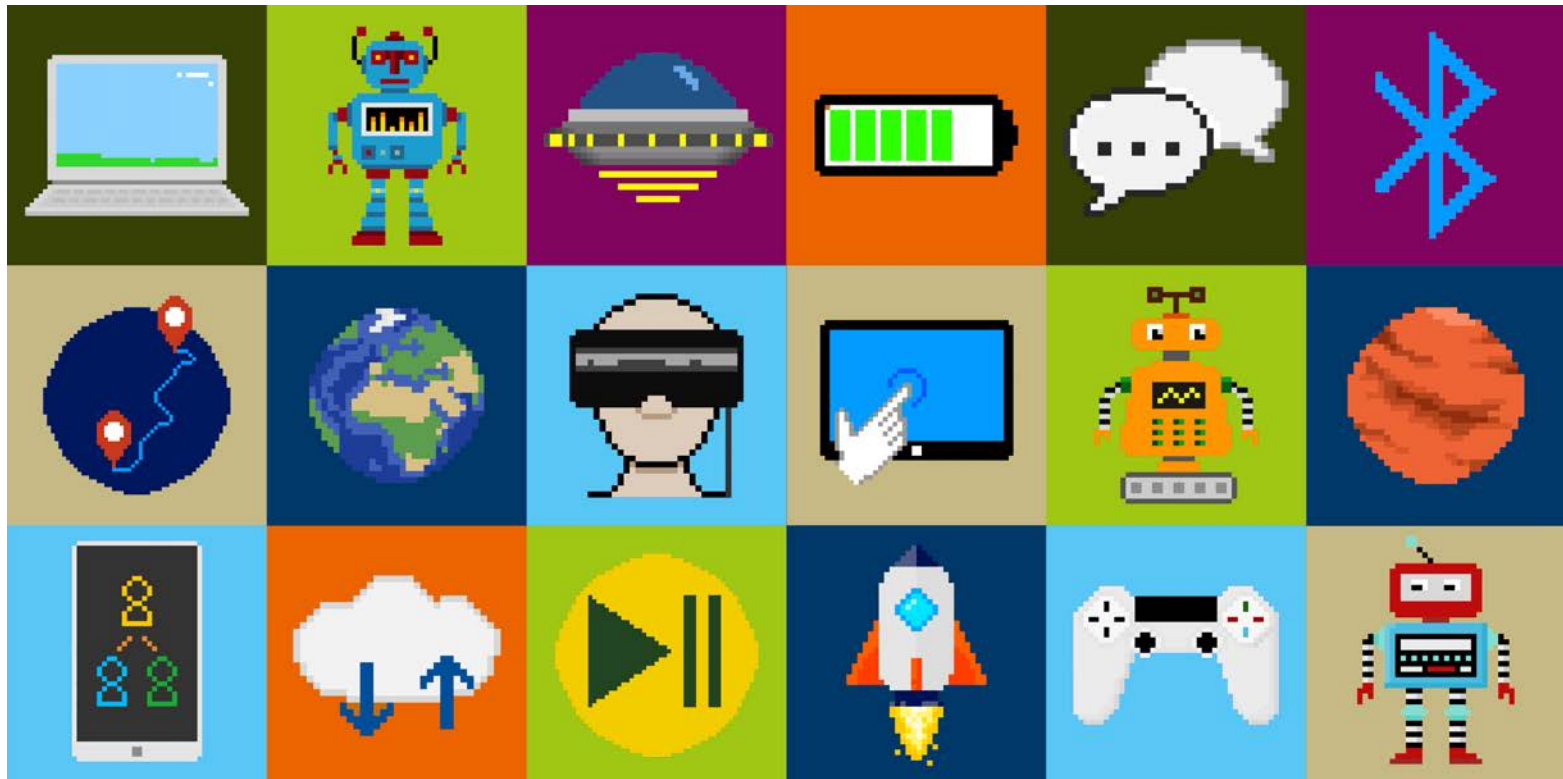
CEL I GRUPY DOCELOWE

- Uwrażliwienie na temat dzieciństwa w usieciowionej, cyfrowej codzienności oraz krytyczna analiza zjawiska.
- Dzieci i dorośli; aktorzy społeczni działający w obszarze pedagogiki medialnej.



WYPOSAŻENIE

- Sprzęt komputerowy z dopasowanymi do grupy docelowej komponentami: aplikacjami, ofertą gamingową i grami VR, a także oprogramowaniem używanym na komputerach stacjonarnych, konsolach lub urządzeniach przenośnych.
- Znajdą się tam również cyfrowe zabawki sensoryczne, np. zabawkowe roboty itd.



CZAS TRWANIA PROJEKTU

- 01.01 – 31.12.2021 w pierwszych dwóch bibliotekach w Polsce
- od 2022 roku w kolejnych polskich bibliotekach dla dzieci i młodzieży



KOLEJNE ETAPY PROJEKTU

- **Stworzenie serii podcastów** poświęconych pedagogice medialnej z udziałem polskich i niemieckich specjalistów. Treści: cyfrowe światy dziecka, „big data” i ich wpływ na dzieci, cyfrowy pokój zabaw – krytyczna analiza, sieć zabawy w Internecie, dzieciństwo 2.0, cyfrowe prawa dziecka.
- Po 2022 roku planowane jest **stworzenie mobilnych, cyfrowych pokoi zabaw** w kolejnych polskich bibliotekach dla dzieci i młodzieży i/lub w instytucjach zajmujących się pedagogiką medialną.



KONTAKT

- piotr.szyposzynski@goethe.de

**VIELEN DANK
FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT!**