



1. Rozwój naukowy i zawodowy

2. Współcześnie naturalne środowisko dziecięcych zabaw i relacji towarzyskich

3. Podtrzymywanie i pogłębianie relacji międzypokoleniowych poprzez wspólne granie

4. Nawiązywanie relacji offline



5. Możliwość budzenia empatii

GRANIE
NA EKRANIE

6. Rozładowywanie stresu czy frustracji



7. Motywowanie do działania, do nauki

KORZYŚCI
płynące z grania
w gry cyfrowe

9. Rozwijanie pasji



8. Nauka języków obcych

11. Trening i symulacja sytuacji oraz zachowań

10. Nauka kooperacji lub rywalizacji z innymi

12. Rozwój kompetencji: cyfrowych, zarządzania i komunikacyjnych

13. Możliwość tworzenia kultury gier, udział w wystawach, warsztatach, szkoleniach, e-sporcie

14. Poprawianie koordynacji percepcyjno-motorycznej

15. Zastosowanie w terapiach (np. stresu pourazowego)

organizator:



partner:



Plakat jest elementem projektu badawczo-edukacyjnego „Granie Na Ekranie”, finansowanego ze środków Fundacji LOTTO im. Haliny Konopackiej. Więcej informacji na stronie www.dbamomojzasieg.com/granienaekranie