**Panelová diskusia „Hry a vzdelávanie“ nahliadne do tvorby edukačných hier. Dozvieme sa aký je ich aktuálny stav a vývoj na Slovensku**

**Začleňovanie edukačných hier do vyučovacieho procesu na Slovensku i v zahraničí, ich efektivita či porovnanie platených a neplatených hier – aj to sú jedny z tém panelovej diskusie s názvom *„Hry a vzdelávanie.“* Diskusia sa uskutoční 4. decembra od 10.00 do 12.00 hod. v priestoroch Malý Berlín v Trnave a povedie ju náš kolega Tomáš Farkaš. Jej cieľom je podporiť pedagógov základných a stredných škôl v adaptácii nových technológií a metód na efektívnejšie využitie digitálnych hier v rámci výučby. Diskusia je dostupná pre verejnosť.**

Pozvaní sú zaujímaví hostia Jakub Žaludko, Táňa Zacharovská a Ján Kožlej, ktorí sa okrem iného budú venovať aj legislatíve hier na školách a predstavia konkrétne príklady edukačných hier s praktickým využitím v učebniach.

Jakub Žaludko je Co-Founder & Co-CEO inovačnej platformy pre vývoj hier Impact games. Hry majú podľa neho obrovský potenciál kriticky vzdelávať. A to či už vo formálnom, neformálnom alebo spontánnom vzdelávaní detí, mladých či dospelých.

Ďalšou rečníčkou je Tatiana Zacharovská, art dizajnérka, vývojárka a rovnako pedagogička na filmovej a televíznej fakulte VŠMU v Bratislave. Vytvorila hru Garbage Gobblers ako neziskový vzdelávací projekt, ktorý je pokusom využiť vzdelávací potenciál hier a nájsť hravú a zábavnú formu, ako podať tému odpadov, ich triedenia a redukcie prostredníctvom interaktívneho virtuálneho zážitku.

Diskutovať bude aj Ján Kožlej, CEO Hemisféry, lektor a učiteľ. Venuje sa vzdelávaniu detí a dospelých a participoval na mnohých projektoch v oblasti herného priemyslu ako GameDays, AnimeShow, Comic Salon, UniCon. Zároveň je tvorcom inovatívnych riešení, inšpiratívnym vzorom vo vytrvalosti a vášnivým hráčom spoločenských a počítačových hier.

Diskusia je realizovaná v rámci projektu Kega, ktorého cieľom je okrem tvorby metodologických príručiek zvyšovať hernú, resp. digitálnu gramotnosť, nakoľko aj hry, ktoré nie sú primárne vytvárané so zámerom edukovať, majú často vzdelávací potenciál. Zámerom je taktiež tvorba profesionálnych vzdelávacích workshopov pre pedagógov.