

Warszawa, 2 marca 2023 roku

Informacja prasowa

**Młode pokolenie dziewcząt i chłopców w dużej części jest zorientowane na gaming. Równie fascynujące jak sama rywalizacja może być tworzenie nowych gier. Tym właśnie zajęła się Szkoła Gospodarki Cyfrowej Junior podczas kolejnych zajęć, w Kinguin Esports Performance Center. W zajęciach wzięli udział uczniowie i uczennice jednej z podwarszawskich szkół podstawowych.**

## **E-sport – od juniora do zawodowca**

W Szkole Gospodarki Cyfrowej (SGC) Junior Izby Gospodarki Elektronicznej dzieci i młodzież poznają internet i jego możliwości. Wiedza wędruje od mentorów, trenerów, menadżerów i menadżerek branży e-commerce i IT do młodzieży. Trafia na podatny grunt, bo pokolenie Z i Alfa (Always on) jest zorientowane na internet i technologie. Ambicją trenerów SGC Junior jest wykształcenie u młodzieży aktywnej postawy – korzystania z nowoczesnych technologii w sposób odpowiedzialny i twórczy.

### **Sięgając po e-medale**

Aktywność sieciowa młodzieży w dużej części odnosi się do rozrywki, a e-sport jest ważnym elementem gospodarki cyfrowej. W 2022 r. globalna liczba fanów e-sportu sięgnęła ponad 520 mln.<sup>1</sup> Światowymi liderami tego rynku są Azja i Stany Zjednoczone, jednak Polska w e-sporcie też wyróżnia się. Ekspert z Deloitte wskazuje, że w porównaniu z innymi krajami Europy gramy nie gorzej niż e-sportowcy z Hiszpanii i Włoch, w czym zawiera się też społeczna świadomość tej dyscypliny, oraz liczba fanów, (Raport Let's Play, Deloitte 2022). Szacuje się, że już ponad 60 proc. Polaków w wieku 16–65 lat zetknęło się z pojęciem e-sportu. W 2022 r. na sponsoring e-sportu biznes przeznaczył ok 32 mln zł, (o 11 proc. więcej niż rok wcześniej). Ekspert spodziewają się, że w 2023 r. wzrost będzie podobny, jeśli nie wyższy.

### **Zawód – programista e-sportu**

To szansa dla młodych ludzi – tak samo od strony rywalizacji, jak i programowania. Najlepszym miejscem do odkrycia jednego i drugiego jest samo serce e-sportu. Jednym, z takich miejsc jest Kinguin Esports Performance Center w Warszawie. To właśnie tam odbyły się zajęcia SGC Junior, które odwiedzili uczniowie Szkoły Podstawowej w Zamieniu, k/Warszawy, kierowanej przez dyrektora Michała Dolińskiego. *W Kinguin wierzymy, że każde dziecko zasługuje na dostęp do wysokiej jakości edukacji, zwłaszcza w czasach przyspieszonej cyfryzacji. Jedną z naszych trzech wartości firmowych jest Care – troska. Zapraszając młodzież do nas w ten sposób troszczymy się o jej edukację. Umożliwiamy poznanie możliwości, jakie niesie dorosłe życie w e-sporcie – mówi Robert Kalbarczyk, CEO w Kinguin. – Cieszymy się też, że możemy być częścią Szkoły Gospodarki Cyfrowej Junior, bo w ten sposób możemy dzielić się naszą zaawansowaną wiedzą z młodzieżą.*

### **Do dzieła!**

Podczas minionych zajęć SGC Junior uczniowie dowiedzieli się jak tworzyć gry komputerowe. Dyskutowali o tym, w jaki sposób bezpiecznie poruszać się w świecie

---

<sup>1</sup> Źródło <https://newzoo.com/>, dostęp 01.02.2023

gamingu i digitalu. Zwiedzając Kinguin Esports Performance Center młodzież poznała też to, na czym polega fascynujące zajęcie profesjonalnych graczy e-sportowych. To, na co muszą zwracać uwagę w życiu codziennym, by osiągać najlepsze wyniki podczas turniejów gamingowych również stanowiło wyjątkową wartość poznawczą, wyniesioną z tych zajęć. *Stoimy na progu kolejnej olbrzymiej rewolucji cyfrowej związanej z rozwojem sztucznej inteligencji. Niektórzy eksperci już widzą, jak dużo może to zmienić. Jednak, aby się w tym wszystkim odnaleźć ważna jest wiedza, umiejętności i postawy, które w stosowaniu różnorodnych narzędzi musi kształtować obecna szkoła. Musimy wszyscy zrozumieć, że Nasi uczniowie, mimo iż są „cyfrowymi tubylcami” i dużo możemy się od nich sami nauczyć, to często nie do końca zdają sobie sprawę jak właściwie i bezpiecznie z tego korzystać. Nasza Szkoła Podstawowa w Zamieniu uczestniczy w wielu projektach i programach, jak np. laboratoria przyszłości, aktywna tablica, Mozaik Education. Nauczyciele rozwijają swoje umiejętności w zakresie STEAM-owego modelu edukacji, a dzięki olbrzymiemu wsparciu Samorządu Gminy Lesznowola, każda klasa wyposażona jest m.in. w ekrany dotykowe, które umożliwiają podejmowanie różnorodnych aktywności przez uczniów. Jako doświadczony nauczyciel, a obecnie dyrektor, stawiam zdecydowanie na połączenie tradycji z nowoczesnością.* – mówi Michał Doliński, dyrektor szkoły w Zamieniu.

### **Ambicje vs rzeczywistość**

Według raportu „Nastolatki 3.0” NASK<sup>2</sup>, prawie co trzeci z nich po ukończeniu szkoły chciałby pracować w zawodach związanych z internetem i technologiami cyfrowymi. W kontraście do tego znajduje się Indeks Gospodarki Cyfrowej i Społeczeństwa Cyfrowego 2021 (DESI)<sup>3</sup>. Polska znajduje się w nim na 24 miejscu w UE, jeśli chodzi o edukację cyfrową dzieci i młodzieży. *Uważamy, że kompetencje cyfrowe trzeba kształtować już od najmłodszych lat, gdy tylko dziecko zaczyna świadomie korzystać ze smartfonu czy tabletu. Postępująca rewolucja technologiczna, pandemia i zdalne nauczanie podkreśliły, jak ważna jest umiejętność świadomego i bezpiecznego poruszania się w sieci, co zapewnia Szkoła Gospodarki Cyfrowej Junior* – dodaje Patrycja Sass-Staniszevska, prezes e-Izby.

### **W pełni cyfrowe rodziny**

W Szkołę Gospodarki Cyfrowej Junior mogą też zaangażować się rodzice. Na stronie internetowej e-Izby znajdują się webinary na temat bezpieczeństwa w internecie i rozwoju cyfrowego dziecka. Na potrzeby Szkoły powstało również pierwsze w Polsce słuchowisko edukacyjne dla dzieci o bezpiecznych, internetowych zakupach [„Róża, a co chcesz wiedzieć o e-commerce?”](#). Jego pomysłodawcą i jednym z autorów jest Artur Kurasiński, znany bloger i popularyzator technologii. „Róża...” zapowiada trzeci komiks edukacyjny o technologiach dla dzieci, z serii pod tą samą nazwą, którego partnerem jest też e-Izba.

Nad Szkołą Gospodarki Cyfrowej Junior patronat honorowy objął Janusz Cieszyński, Sekretarz Stanu w KPRM ds. Cyfryzacji, a także Federacja Konsumentów, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, NASK oraz Rzecznik Praw Dziecka.

**Do udziału w zajęciach szkoły podstawowe z całego kraju mogą zgłaszać się przez formularz na [stronie www](#).**

---

<sup>2</sup> [1] <https://www.nask.pl/pl/raporty/raporty/4295,RAPORT-Z-BADAN-NASTOLATKI-30-2021.html>

<sup>3</sup> [2] <https://digital-strategy.ec.europa.eu/pl/policies/desi>

---

## O Izbie Gospodarki Elektronicznej

Izba Gospodarki Elektronicznej reprezentuje i wspiera interesy firm związanych z rynkiem gospodarki elektronicznej w Polsce, ze szczególnym uwzględnieniem firm zrzeszonych w e-Izbie. Misją e-Izby jest rozwój polskiej branży gospodarki cyfrowej poprzez współpracę, wymianę know-how, działania legislacyjne oraz silną i efektywną reprezentację wspólnych interesów w dialogu z instytucjami polskiej administracji rządowej, Unii Europejskiej oraz organizacjami pozarządowymi w kraju i na świecie. Więcej na [www.eizba.pl](http://www.eizba.pl)

### Kontakt dla mediów

rzecznikprasowy@eizba.pl