

"MegaMisja w naszej szkole"

Program był realizowany w ramach zajęć. Ich przebieg oparto na fabularyzowanej grze komputerowej, która przeniosła nas w świat cyfrowego laboratorium, w którym dzieci, wykonując kolejne zadania, pomagały animowanym bohaterom gry- Julce i Kubie- poradzić sobie z różnymi cyfrowymi wynalazkami. Fikcyjny bohater gry-Psotnik- płatał dzieciom różne figle a dzieci z radością podejmowały kolejne zadania aby ochronić Julkę i Kubę przed wirtualnymi przestępcami, ucząc się przy tym ważnych zasad młodego internauty: jakie treści można publikować w Internecie, jak chronić swoją prywatność, unikać niebezpieczeństw w sieci, przestrzegania praw autorskich, jak znaleźć wiarygodne informacje w Internecie oraz tworzyć i obrabiać proste grafiki, dźwięki i filmy.

Celem programu było podniesienie wiedzy i cyfrowych kompetencji uczniów i nauczycieli tak, aby najmłodszy byli bezpiecznymi i świadomymi użytkownikami multimediiów, a nauczyciele mieli dostęp do sprawdzonych materiałów, dzięki którym mogliby prowadzić atrakcyjne zajęcia. Dzieci otrzymały solidną bazę do mądrego i bezpiecznego poruszania się po świecie, w którym dzisiaj nie obędziemy się bez technologii. Dzięki nim mogą uczyć się wielu nowych rzeczy, poznawać świat, rozwijać pasje. Często bardzo sprawnie posługują się tabletem, smartfonem i innymi sprzętami, ale techniczne umiejętności nie wystarczą, by bezpiecznie korzystać z Internetu.

Honorowym ambasadorem programu Grzegorz Kasdepke – autor bestsellerowych książek dla dzieci.

Praca miała zawsze charakter grupowy. Zabawowy aspekt zajęć, metody twórczej dyskusji, działania praktyczne, wątek detektywistyczny podczas zajęć przyciągały dzieci, uatrakcyjniły ich przebieg i przyspieszyły nabywanie cyfrowych kompetencji. Maluchy z radością wykonywały kolejne zadania w MegaMisji i zdobywały punkty, które zostały wymienione na **nagrody** niezbędne w realizacji zajęć: sprzęt multimedialny, książki, materiały plastyczne, pomoce edukacyjne oraz wspaniałe gry. Dzięki temu wzbogaciło się wyposażenie naszej placówki o 3 kreatywne zestawy plastyczne, 2 nowoczesne tablety, 2 zestawy książek i audiobooków oraz wspaniałe gry planszowe, z których codziennie korzystamy.