

Od września 2017 r. Publiczna Szkoła Podstawowa im. Papieża Jana Pawła II w Czajkowie dołączyła do drugiej edycji największego, ogólnopolskiego programu edukacyjnego MegaMisja. Nasza placówka znalazła się w gronie 250 szkół z całej Polski, które po nakręceniu 30 sekundowego filmu zakwalifikowały się do czołówki liderów projektu. Honorowym patronem programu jest Ministerstwo Edukacji i Ministerstwo Cyfryzacji, natomiast głównym partnerem fundacja Orange. MegaMisja to program nowoczesnej edukacji, który podnosi cyfrowe kompetencje nauczycieli, a dzieciom pomaga odkryć dobre i bezpieczne strony technologii informacyjnej. Wszystko odbywa się w formie przyjaznej zabawy w cyfrowe laboratorium, w którym dzieci pomagają animowanym bohaterom złapać niesfornego psotnika, ucząc się przy tym ważnych zasad młodego internauty – to jest ich MegaMisja. Liderem projektu w placówce była p. Anna Łabęcka, a nauczycielami współpracującymi byli nauczyciele w osobach p. Agnieszka Klimek – kierownik świetlicy, p. Ewelina Cieślik, p. Marzena Szlachetko, wychowawcy świetlicy i wychowawcy klasy II i III p. Edyta Bochenek oraz p. Wioletta Marko. Nauczyciele prowadzili 10-miesięczny cykl zajęć pogrupowanych w bloki tematyczne: **Korzystanie z informacji, dziecko w środowisku medialnym, Język mediów, Prawo, Kreatywne korzystanie z mediów, Bezpieczeństwo w komunikacji i mediach, Etyka i wartości w komunikacji i mediach, Ekonomiczne aspekty działania mediów, Kompetencje cyfrowe, Mobilne bezpieczeństwo i Programowanie.**

Dzieci miały możliwość zdobywania ważnych w cyfrowym świecie kompetencji, uczyły się kreatywnego korzystania z nowych technologii, przestrzegania netykiety i praw autorskich oraz tego, jak znaleźć w sieci wiarygodne informacje, jakie treści publikować. Dowiedziały się jak unikać niebezpieczeństw i chronić swoją prywatność w sieci. Zdobyły także umiejętności praktyczne, m. in. tworząc i obrabiając proste grafiki, dźwięki, filmy, nagrywając piosenkę; uczyły się, jak organizować kampanie społeczne. Pracując w grupach i podejmując kolejne zadania, uczniowie zdobywali punkty, które zamieniały się na „realne” nagrody dla szkoły. Udało nam się zdobyć dwa tablety, gry edukacyjne, dwa kreatywne zestawy plastyczne, dwa pakiety książek i audiobooków. Podczas trwania całego programu uczniowie doskonalili swoje zdolności manualne oraz poszerzali kompetencje społeczne: umiejętność współpracy i osiągania kompromisów. Na zakończenie realizacji wszyscy uczestnicy projektu otrzymali pamiątkowe dyplomy.

Tekst i zdjęcia: A.Ł., A.K.





