

# MegaMisja, czyli cyfrowa edukacja w świetlicy szkolnej PSP w Rzeszawie

MegaMisja to program nowoczesnej edukacji, który dzieciom w świetlicy pomaga odkryć dobre i bezpieczne strony technologii. A wszystko w formie przyjaznej zabawy w cyfrowe laboratorium, w którym pomagają animowanym bohaterom złapać niesforne Psoтника, ucząc się przy tym ważnych zasad młodego internauty. To jest ich MegaMisja.

W pierwszym etapie przygody dzieci zrozumieją czym jest informacja. Zdobędą też szereg umiejętności związanych z poruszaniem się w świecie mediów - nauczą się odróżniać prawdziwe komunikaty od fałszywych. Będą wiedziały, że warto zwrócić się do dorosłych, jeśli potrzebują pomocy. Dzięki temu, odnalezienie się w codziennym natłoku wiadomości będzie dla nich dużo łatwiejsze.

W drugim etapie przygód Kuby i Julki dzieci dowiedzą się, co i w jaki sposób warto o sobie opowiadać - nie tylko w internecie. Uczniowie poznają też podstawowe zasady skutecznej i grzecznej komunikacji. A na końcu zanurzą się w świat fikcji, żeby sprawdzić jacy są ich ulubieni bohaterowie z bajek, gier czy filmów i czy są do nich chociaż trochę podobni.

W trzecim etapie przygód Kuby i Julki dzieci dowiedzą się, jakie są podstawowe funkcje komunikatów medialnych w programach informacyjnych i rozrywkowych. Uczniowie poznają czym się różni opinia od faktu i w jaki sposób kulturalnie przedstawić własne zdanie. Następnie wejdą w świat mediów, by zaobserwować, że te same treści pojawiają się w nich w bardzo różnych formach. Na końcu dowiedzą się też do czego służą emotikony i rysunki gestów oraz nauczą się je rozumieć i samodzielnie stosować.

W 4. etapie przygód Julki, Kuby i Psoтника dzieci dowiedzą się, że każde z nich ma swoje prawa m.in. prawo do informacji, których nikt nie może im odebrać. Uczniowie staną się też świadomymi autorami swoich dzieł tzn. zrozumieją, że mały autor ma takie same prawa jak duży. Następnie dzieci z pomocą małego pingwinka sprawdzą swoją wiedzę na temat bezpiecznego korzystania z internetu. A na zakończenie spróbują stworzyć idealne kino, z którego swobodnie mogłyby korzystać wszystkie dzieci, także te z różnymi niepełnosprawnościami.

W 5. etapie przygód Julki, Kuby i Psoтника dzieci nie tylko poznają zasady robienia dobrych zdjęć, ale też dowiedzą się, jak unikać błędów popełnianych najczęściej przez początkujących fotografów. Dzieci nauczą się tworzyć autorski dźwiękowy przewodnik, wykorzystując odgłosy ze swojego otoczenia. Następnie wykonają obrazkową opowieść, którą spróbują przełożyć na język fotografii za pomocą aparatów cyfrowych, tabletów lub smartfonów. W czwartym zadaniu uczniowie spróbują swoich sił w obróbce graficznej zdjęć, tworząc pocztówkę z wakacji w jednym z prostych programów graficznych. A na

zakończeniu dzieci wyruszą na wycieczkę po wirtualnym muzeum i założą własną galerię sztuki w sieci.

**W 6. etapie przygód Julki, Kuby i Psotnika dzieci poznają zasady związane z bezpieczną komunikacją w internecie. Zostaną także pogromcami niesfornego wirusa i nauczą się m.in. ustawić mocne hasło, poradzić sobie ze spamem oraz podejrzanymi mailami. Dzieci będą miały okazję dowiedzieć się, jak mądrze publikować w sieci różne treści. Nauczą się też jak postępować, kiedy niepożądany materiał trafi jednak do internetu. W czasie zajęć poruszony zostanie także temat tajemnicy - uczniowie poznają sytuacje, w których można zaufanej osobie dorosłej ujawnić czyjś sekret, mając na względzie jego dobro. Na zakończenie dzieci przećwiczą świadome korzystanie z mediów. Zajmą się dobieraniem odpowiednich dla siebie programów telewizyjnych, stron internetowych i nauczą kontrolować czas spędzany przed ekranem.**

**W 7. etapie przygód Julki, Kuby i Psotnika dzieci odpowiedzą sobie na kilka pytań. Czym jest prawdziwa przyjaźń? Co jest dla nich ważne w przyjaźni? Jak można komunikować się z innymi poprzez media i nowe technologie. Na kolejnych zajęciach dzieci w świetlicy zajmą się tematem empatii. Zobaczą, że porozumiewanie się za pośrednictwem mediów wymaga takiego samego szacunku i wrażliwości na emocje drugiej osoby, jak rozmowa w cztery oczy. Na następnych zajęciach świetlicowych dzieci przekonają się czym są i do czego służą kampanie społeczne. Podczas wykonywania zadań uczniowie dowiedzą się, jak wyglądają takie kampanie, czego mogą dotyczyć oraz jak za ich pomocą można zmieniać świadomość dotyczącą rozmaitych problemów. Na zakończenie dzieci nauczą się rozpoznawać cechy dobrych i złych bohaterów. Zwrócą też uwagę na to, że pozory mogą mylić i straszny potwór skrywa czasem wrażliwość i wielkie serce.**

**W 8. etapie przygód Julki, Kuby i Psotnika dzieci będą miały okazję wspólnie zdefiniować słowo „komunikat”, wcielić się w role nadawców i odbiorców, odkryć, w jakich mediach komunikaty są nadawane i ocenić, do których komunikatów możemy wracać wielokrotnie, a do których tylko raz. W następnym zadaniu uczniowie zagrają w grę pokazującą finansowe aspekty korzystania z mediów. Porozmawiają także o różnych sytuacjach, w których trzeba zachować szczególną ostrożność w użytkowaniu mediów. W ostatniej misji dzieci zastanowią się, które komunikaty zostały stworzone po to, by przekazać wiedzę lub dostarczyć rozrywki, a które są reklamą produktów lub usług. Na zakończenie dzieci wykonają też własne plakaty reklamowe.**

**W 9. etapie przygód Julki, Kuby i Psotnika dzieci dowiedzą się, jak przygotować do pracy z komputerem siebie i niezbędny sprzęt. Odkryją też dlaczego warto wyłączać nieużywane urządzenia z gniazdka. Na kolejnych zajęciach uczniowie odpowiedzą na dwa pytania: “Co łączy ciasto i język komputerów?” oraz “Czy istnieje idealny przepis na znalezienie w**

internecie informacji, które nas interesują?”. Podczas następnych zajęć dzieci sprawdzą swoją wiedzę na temat urządzeń komputerowych m.in. będą wskazywać aktywne elementy aplikacji i najważniejsze części komputera. Poszukają też wyjścia z labiryntu pełnego pytań i niespodzianek. Kolejny temat przybliży uczniom zagadnienia dotyczące pamięci komputera. Świetliczaki dowiedzą się jakie dane mogą być przechowywane w komputerze, jak można je porządkować czy odtwarzać. Ostatnie zajęcia będą zaproszeniem do magicznego świata filmu. Dzieci staną się zarówno aktorami, reżyserami, jak i operatorami ekranizacji bajki o Czerwonym Kapturku.

W 10., ostatnim już etapie przygód Julki, Kuby i Psotnika, dzieci - uczestnicząc w konkursie filmowym - poznają różnicę pomiędzy upublicznieniem, a uwiecznieniem wizerunku. Na kolejnych zajęciach uczniowie poznają świat aplikacji odwiedzając tajemniczą wyspę Aplikeilę. Podczas następnych zajęć dzieci będą miały okazję dowiedzieć się czym jest chmura, w której można umieszczać ogromne ilości różnorodnych danych – zdjęć, filmów, słuchowisk, muzyki, czy ebooków. Zobaczą ponadto, jak stworzyć własną chmurę i poznają jej kilka wad oraz zalet. Na ostatnich zajęciach uczniowie zajmą się tematem anonimowości w sieci, wcielając się w dzielnych detektywów.