MegaMisja – program zajęć pozalekcyjnych (klasy II-III)

O programie

MegaMisja to pierwszy w Polsce kompleksowy program edukacji cyfrowej skierowany do świetlic szkolnych. Jego celem jest przygotowanie dzieci w wieku 6-10 lat do bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych. Projekt realizowany jest pod patronatem Fundacji Orange. Powstał w odpowiedzi na realną potrzebę edukacji cyfrowej najmłodszych. Dzieci dosyć sprawnie obsługują technologie cyfrowe, ale techniczne umiejętności to nie wszystko, aby były bezpieczne w Internecie. Warto przygotować najmłodszych do świadomego korzystania z technologii i nauczyć ich ważnych zasad bezpieczeństwa w sieci.

Podczas zajęć MegaMisji dzieci zdobywają ważne w cyfrowym świecie kompetencje, uczą się jak kreatywnie korzystać z nowych technologii, przestrzegać netykiety i praw autorskich, jak znaleźć w sieci wiarygodne informacje, jakie treści publikować. Dowiadują się jak unikać niebezpieczeństw i chronić swoją prywatność w sieci. Zdobywają także umiejętności praktyczne, m.in. tworzą i obrabiają proste grafiki, dźwięki, filmy; uczą się, jak organizować kampanie społeczne.

Przebieg programu oparty jest na fabularyzowanej grze dla dzieci (grywalizacji), która przenosi uczestników do cyfrowego laboratorium i pełnej przygód MegaMisji. Wykonując kolejne zadania, dzieci pomagają bohaterom historii sprawnie poruszać się wśród cyfrowych wynalazków i chronić je przed figlami Psotnika.

MegaMisja nie polega jedynie na zajęciach przy komputerze – uczniowie rysują, wycinają, dyskutują. W ten sposób ćwiczą także ważne kompetencje społeczne: umiejętność współpracy i osiągania kompromisów.

Honorowym ambasadorem inicjatywy jest Grzegorz Kasdepke, autor bestsellerowych książek dla dzieci.

Program obejmuje 10-miesięczny cykl zajęć pozalekcyjnych.

Nauczyciel prowadzi zajęcia w oparciu o scenariusz i materiały z platformy.

Zajęcia będą odbywały się raz w tygodniu przez 45 min.

Nauczyciel prowadzący: Hanna Woźniak, Ewelina Nowak, Martyna Durka

Program zajęć

Temat główny	Zadanie	Cele operacyjne:
I.Korzystanie z informacji	1. Bałagan w Encyklopedii Internetowej	Dzieci: • wiedzą, że istnieją różne źródła informacji; • potrafią nazwać najważniejsze źródła, z których korzystają; • potrafią dopasować do zadanego pytania źródło informacji, z którego mogą uzyskać • odpowiedź; • wiedzą, że przy korzystaniu z niektórych źródeł, należy poprosić o pomoc dorosłych.
	2. Dzielni poszukiwacze informacji	Dzieci: • wiedzą, gdzie można wyszukiwać informacje; • wiedzą, że decyzje najlepiej podejmować w oparciu o informacje z różnych źródeł; • potrafią wyszukiwać informacje; • potrafią oceniać, w jaki sposób wyszukane informacje będą im przydatne.
	3. Złapiemy Psotnika - prawda czy fałsz?	Dzieci: • wiedzą, że w mediach można znaleźć informacje prawdziwe i fałszywe • rozumieją, że źródła dzielą się na wiarygodne i niewiarygodne • wiedzą z kim i w jaki sposób porozmawiać o wiarygodności źródła.
	4. Zielnik Profesora Florka – porządkowanie informacji	Dzieci: • potrafią dostrzec wspólne cechy porządkowanych obiektów; • wiedzą, jak grupować informacje w zbiory i nadawać im nazwy ułatwiające późniejsze wyszukiwanie; • potrafią wyodrębnić podzbiory i wiedzą, jak można je oznaczyć.

	5. Psotnik a zdrowa żywność	Dzieci: • wiedzą, co to jest prezentacja i po co się ją robi, • wiedzą, jakie są cechy dobrej prezentacji, • potrafią stworzyć prostą prezentację - plakat, • wiedzą, że prezentację można przygotować w formie tradycyjnej albo cyfrowej (na komputerze).
II.Dziecko w środowisku medialnym	1. Przedstaw się Psotnikowi	Dzieci: • potrafią się przedstawić, powiedzieć o sobie kilka zdań; • wiedzą, że obcym nie udziela się wszystkich informacji na swój temat, rozumieją, po co stosuje się awatary i Nicki; • potrafią stworzyć swój symbol (który mógłby służyć jako awatar) i wymyślić Nick.
	2. Akcja – komunikacja, czyli na ratunek Psotnikowi	Dzieci: • wiedzą, jakie są podstawowe zasady komunikacji bezpośredniej, przez telefon, SMS i e-mail; • wiedzą, jak zastosować zasady komunikowania się w praktyce.
	3. Szanowny Panie Psotniku, czyli jak się zwracać do różnych osób?	Dzieci: • odróżniają komunikaty formalne i nieformalne; • potrafią formułować komunikaty za pomocą różnych środków wyrazu; • wiedzą, że można komunikować się nie tylko słowami, a także gestem, obrazem czy dźwiękiem; •
	4. Superbohaterowie nie tylko w sieci	Dzieci: • potrafią rozróżniać zjawiska pochodzące ze świata fikcji i świata doświadczanego bezpośrednio; • rozumieją, że świat fikcji kreowany jest przez ludzi dzięki ich wyobraźni i kreatywności.

III.Język mediów	1. Psotnik w telewizji	Dzieci: • znają podstawowe funkcje komunikatów medialnych (informacyjną i rozrywkową); • wiedzą, czym charakteryzują się programy rozrywkowe i informacyjne; • potrafią je rozróżnić i podać przykłady obydwu typów programów.
	2. Fakty, opinie i bliźniaki	Dzieci: • wiedzą, co to jest opinia; • potrafią wyrazić opinię; • wiedzą, co to znaczy, że ktoś ma inny gust.
	3. Psotnik i różne media	Dzieci: • rozpoznają różne środki przekazu; • potrafią wskazać podstawowe różnice pomiędzy środkami przekazu np. czym różni się książka od audiobooka; • potrafią przełożyć prostą treść na inną formę przekazu.
	4. Szyfr emotikonów	Dzieci: • rozumieją, co to są emocje; • wiedzą, że przekazy medialne wykorzystują rysunki i gesty, żeby przekazywać emocje; • potrafią odczytać i właściwie użyć prostych emotikonów; • wiedzą, że gesty w różnych kulturach mogą mieć różne znaczenia.
IV.Prawo	1. Julka i Kuba bronią swoich praw	Dzieci: • wiedzą, czym jest prawo; • wiedzą, jakie są prawa dziecka; • potrafią określić, z czym wiąże się prawo do informacji.

	2. „Nie oddamy Psotnika!”, czyli o prawach małych autorów	Dzieci: • wiedzą, kto to jest autor; • rozumieją, że mają prawo decydować, z kim dzielą się swoją twórczością; • wiedzą, co to jest plagiat; • rozumieją, dlaczego nie wolno plagiatować cudzych utworów; • wiedzą, co to jest cytat; potrafią wskazać cytat we własnej i cudzej wypowiedzi.
	3. Julka i Kuba poznają zasady bezpiecznego korzystania z mediów	Dzieci: • znają zasady korzystania z mediów, • wiedzą, jak zachować się, gdy w sieci zobaczą coś niepokojącego, • znają podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z mediów.
	4. Bliźniaki zapraszają do przyjaznego kina	Dzieci: • wiedzą, czym jest niepełnosprawność; • potrafią wskazać podstawowe rozwiązania zapewniające osobom z niepełnosprawnością dostępność do informacji i kultury.
V.Kreatywne korzystanie z mediów	1. Multimedialny album z Psotnikiem w tle	Dzieci: • znają podstawowe zasady poprawnej kompozycji, zasadę trójpodziału kadru w fotografii i techniki robienia zdjęć; • potrafią wyrazić swoją opinię na temat danego zdjęcia; • potrafią zrobić zdjęcia za pomocą odpowiedniego sprzętu lub/i oprogramowania.

	2. Audiopamiętnik Julki i Kuby	Dzieci: • potrafią posługiwać się prostym sprzętem do nagrywania i odtwarzania dźwięku, • potrafią za pomocą prostego sprzętu przygotować tematyczne nagranie, • wiedzą, że utrwalone nagranie można odtwarzać dowolną ilość razy, przewijać, zastopować w dowolnym momencie, a także przenieść do komputera/na inny nośnik.
	3. Cyfrowe opowieści o Psotniku	Dzieci: • wiedzą, jak posługiwać się prostym aparatem cyfrowym lub innym urządzeniem z możliwością wykonywania zdjęć; • potrafią zaplanować i stworzyć własną obrazkową opowieść.
	4. Cyfrowa pocztówka od Julki i Kuby	Dzieci: • wiedzą, że za pomocą odpowiednich programów można przetwarzać zdjęcia, grafikę, filmy wideo i dźwięk; • potrafią przetwarzać w podstawowym zakresie dostępne treści medialne/cyfrowe.
	5. Wirtualna galeria bliźniaków	Dzieci: • wiedzą co to jest digitalizacja; • wiedzą, że dzięki digitalizacji możemy mieć dostęp do treści, które często nie byłyby dla nas dostępne, np. obejrzeć w Internecie eksponaty muzeum położonego w dalekim mieście lub kraju; • wiedzą, jak w prosty sposób zdigitalizować treści.

VI.Bezpieczeństwo w komunikacji i mediach	1. Ucieczka Psotnika i wirusy	Dzieci: • znają zasady, które pomogą im bezpiecznie korzystać z poczty elektronicznej; • wiedzą, że komunikaty mogą być prywatne i publiczne, i każda z tych sfer ma właściwe sobie narzędzia, np. list to korespondencja prywatna, informacja na szkolnej tablicy ogłoszeń to komunikat publiczny; • wiedzą, jakie wybrać narzędzia, gdy chcą skorzystać ze sfery komunikacji prywatnej, a jakie w przypadku komunikacji należącej do sfery publicznej.
	2. Julka i Kuba publikują w Internecie	Dzieci: • wiedzą, że treści raz zamieszczonych w internecie nie można usunąć; • wiedzą, jak zareagować w przypadku publikacji niechcianych materiałów na swój temat; • wiedzą, że prawo do anonimowości w sieci nie oznacza bezkarności – można zidentyfikować osobę publikującą informacje pod pseudonimem; • wiedzą, jakie mogą być konsekwencje wynikające z publikacji wizerunku i informacji o sobie i innych
	3. Tajemnica Psotnika	Dzieci: • wiedzą, co oznacza pojęcie tajemnica; • potrafią rozróżnić sytuacje, w których należy dochować tajemnicy i takie, gdy powinno się nią podzielić z zaufaną osobą dorosłą.

	4. Bliźniaki i zasady korzystania z mediów	Dzieci: • znają zasady bezpiecznego korzystania z internetu i mediów; • rozumieją, że czas wolny powinien być spędzany możliwie różnorodnie – nie należy ograniczać się do jednego typu aktywności, np. oglądania telewizji; • rozumieją, jakiego typu programy i strony internetowe są dla nich przeznaczone.
VII. Etyka i wartości w komunikacji i mediach	1. Psotnikowa przyjaźń i nowe media	Dzieci: • rozumieją czym jest przyjaźń; • znają zalety i wady przyjaźni na odległość; • rozumieją, że komunikacja przez media może być niewystarczającą formą komunikacji interpersonalnej.
	2. Psotnik i ważne emocje	Dzieci: • wiedzą, czym są emocje i potrafią podać ich przykłady; • wiedzą, że komunikat bezpośredni i nadany za pomocą mediów może wywołać u odbiorcy różne emocje; • rozumieją, że komunikacja za pomocą mediów to także komunikacja między osobami, którym należy się szacunek.
	3. Kampania społeczna Julki i Kuby	Dzieci: • wiedzą czym jest kampania społeczna; • wiedzą, że kampanie społeczne dotyczą problemów świata i ludzi; • potrafią zbudować własny przekaz dotyczący ważnego dla nich problemu.
	4. Dobry czy zły Psotnik?	Dzieci: • znają pojęcia dobra i zła, potrafią ocenić dane zachowanie jako dobre lub złe; • wiedzą, że dobre i złe zachowania mają swoje konsekwencje; • potrafią wskazać przykłady dobrych i złych zachowań bohaterów w przekazach medialnych.

VIII. Ekonomiczne aspekty działania mediów	1. Julka i Kuba tropią nadawcę komunikatu	Dzieci: • wiedzą, co to jest komunikat; • wiedzą, że do komunikacji potrzebni są nadawcy i odbiorcy komunikatów; • potrafią wskazać media, które dają możliwość wielokrotnego odtworzenia nadawanego komunikatu oraz te, w których pojawi się on w danej formie jedynie raz.
	2. Za darmo, czy nie? - o pieniądzach w mediach	Dzieci: • wiedzą, że za media się płaci; • potrafią wskazać różne formy płatności.
	3. Bliźniaki reklamują swój piknik naukowy	Dzieci: • potrafią rozróżnić komunikaty informacyjne i perswazyjne; • wiedzą, co to jest reklama oraz są świadome, że nie można jej przyjmować bezkrytycznie; • potrafią wyszczególnić reklamy uliczne, prasowe, internetowe, telewizyjne.
IX. Kompetencje cyfrowe	1. Julka, Kuba, Psotnik i komputery	Dzieci: • wiedzą, jak przygotować stanowisko pracy z komputerem; • wiedzą, że należy dbać o włączanie i wyłączanie urządzeń komputerowych stosownie do potrzeb oraz potrafią zadbać o zapewnienie zasilania sprzętu komputerowego.
	2. Jak Psotnik poznał język komputerów	Dzieci: • wiedzą, że urządzenie komputerowe wykonuje czynności zadane przez człowieka; • wiedzą, że polecenia trzeba wydawać w odpowiedniej kolejności; • potrafią wskazać kolejność prostych poleceń (od uruchomienia urządzenia komputerowego do otwarcia strony www i znalezienia na niej potrzebnych informacji).

	3. Psotnik w komputerowym labiryncie	Dzieci: • potrafią wymienić najważniejsze części urządzenia komputerowego; • potrafią wskazać elementy aktywne w aplikacjach zainstalowanych w urządzeniu komputerowym; • znają podstawowe funkcje tabletu.
	4. Wielkie porządki w komputerze	Dzieci: • wiedzą, że w komputerze mogą być zapisane różnorodne zasoby (np. teksty, obrazy, filmy); • wiedzą, że dane mogą mieć różne postaci (np. graficzną, audiowizualną, multimedialną); • potrafią wymienić przykłady różnych rodzajów zapisów w komputerze (np. dźwięk, zdjęcie, video).
	5. Julka i Kuba kręcą swój pierwszy film	Dzieci: • potrafią nagrać film za pomocą dedykowanego narzędzia np. tabletu; • znają pojęcia z związane z nagrywaniem filmu, takie jak: zbliżenie (zoom), oddalenie, kadr; • rozumieją pojęcie trybu pełnoekranowego.
X. Mobilne bezpieczeństwo	1. Upublicznić czy uwiecznić? - co zrobić z wizerunkiem Psotnika?	Dzieci: • wiedzą, że istnieje różnica pomiędzy zrobieniem zdjęcia lub nakręceniem filmu a udostępnieniem go publicznie; • potrafią wskazać proste przykłady upublicznienia (np. strona internetowa, druk, tablica ogłoszeń, wystawa); • wiedzą, że każdy ma prawo decydować o publikacji swojego wizerunku i swojego utworu oraz że osobami odpowiedzialnymi za taką decyzję w przypadku wizerunku dziecka są jego rodzice lub opiekunowie.

	2. Julka, Kuba i psotnikowa appka	Dzieci: • wiedzą, że aplikacje dla dzieci i nie tylko mogą generować koszty, zarówno przy instalacji, jak i podczas ich późniejszego używania; • wiedzą, że instalowane w urządzeniach aplikacje mogą okazać się niebezpieczne.
	3. Psotnik buja w obłokach	Dzieci: • znają pojęcie chmury internetowej; • wiedzą, jakie wady i zalety ma chmura; • potrafią wykorzystać prosty mechanizm chmury.
	4. Psotnik cyfrowym detektywem	Dzieci: • wiedzą, co oznacza słowo anonimowość; • wiedzą, że imienność może być pozorowana (np. rozmówca może podać fałszywe nazwisko i funkcję); • potrafią wskazać proste przykłady sytuacji, w których mogą lub powinni pozostać anonimowi oraz sytuacji, w których nie mogą zachować anonimowości w sieci i innych sytuacjach.