


<p><b>Szkoła:</b></p>	<p><b>Szkoła Podstawowa Nr 9 w Tarnowskich Górach</b></p> 
<p><b>Liczba uczestników:</b></p>	<p>500</p>
<p><b>Charakterystyka uczestników :</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wszyscy uczniowie klas IV-VI</li> <li>• część uczniów klas I-III</li> <li>• łącznie szacunkowo ok. 300 uczniów, 170 rodziców i 30 nauczycieli</li> </ul>
<p><b>Opis inicjatywy:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Plakaty:</b> Klasa VI b wraz ze swoją wychowawczynią Bronisławą Oparą rozważała „<b>Plusy i minusy INTERNETU</b>”. Uczniowie wykorzystując własne smartfony, szkolny laptop z dostępem do sieci internetowej oraz projektor, wykonali w grupach <b>plakaty informacyjno – edukacyjne</b> na ww. temat.</li> <li><b>2. Telefony na lekcji:</b> Pani Lidia Brol, nauczycielka matematyki, podczas zajęć zachęcała uczniów do korzystania w obliczeniach z kalkulatorów w <b>telefonach komórkowych, tabletach</b> czy na szkolnym komputerze. Wyjaśniała do czego służą poszczególne <b>funkcje kalkulatorów</b> i jak z nich korzystać.</li> <li><b>3. Co może wirus? Mapa myśli:</b> Pan Tomasz Mikołajczyk podczas zajęć z informatyki próbował ustalić wraz z uczniami: Co może wirus i dlaczego warto go unikać? Uczniowie poznawali podczas zajęć antywirusy, ich możliwości oraz zasady skutecznej ochrony przed wirusami. Następnie stworzyli mapę myśli dotyczącą działań wirusa, a na koniec zwizualizowali swoje wyobrażenia o wirusach</li> </ol>

	<p>w programie graficznym.</p> <p><b>4. Robimy roboty:</b> W klasie III b, uczniowie Pani Magdaleny Wieczorek wykonywali małe roboty które później fotografowali za pomocą swoich telefonów komórkowych.</p> <p><b>5. Działania biblioteki szkolnej:</b> szkolna BIBLIOTEKA również włączyła się z popularyzacją nowoczesnych technologii. Pani Joanna Kanclerz przygotowała wystawę dotyczącą publikacji związanych z IT. Uczniowie starszych klas mogli zobaczyć, jak wielką pomocą jest komputer w usystematyzowaniu zbiorów biblioteki.</p> <p><b>Cel działań akcji:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propagowanie bezpiecznego korzystania z IT przez uczniów, rodziców i nauczycieli.</li> <li>• Popularyzowanie programowania jako formy rozrywki, która rozwija logiczne myślenie.</li> <li>• Ukazanie dzieciom, że sieć to nie tylko gry.</li> </ul>
<p><b>Zaangażowanie rodziców w inicjatywę:</b></p>	<p>Podczas zebrań z rodzicami zrealizowano pogadanki na temat kontroli rodzicielskiej (w szczególności na smartfonach) i systemu rankingowego PEGI (szczególnie istotne było to w okresie przedświątecznym, kiedy rodzice kupują dzieciom prezenty)</p>
<p><b>Efekty:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Większa świadomość zagrożeń związanych z siecią,</li> <li>• poznanie zestawu realnych narzędzi pomocnych w chronieniu swojej prywatności i bezpieczeństwa,</li> <li>• rozwój umiejętności, które pozwalają poradzić sobie z codziennymi problemami (jak rozpoznanie phishingu, próby wyłudzenia danych poprzez maila, racjonalny wybór gry adekwatnej do wieku)</li> </ul>
<p><b>Materiały, które zostały wykorzystane</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cybernauci</b> - <a href="#">materiały edukacyjne</a></li> <li>• <b>Cyfrowobezpieczni</b> - <a href="#">biblioteka materiałów</a></li> <li>• <a href="#">Superbelfrzy</a></li> <li>• <b>Edukacja medialna</b> - <a href="#">scenariusze</a></li> </ul>

	<p>Poza w/w materiałami korzystałem z własnych kart pracy, wykorzystywaliśmy również materiały spod znaku</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#"><u>Fundacji Orange</u></a>,</li><li>• <a href="#"><u>Mistrzów Kodowania</u></a></li><li>• <a href="#"><u>Code.org</u></a></li></ul>
<b>Relacja i szczegóły inicjatywy:</b>	<p>Zdjęcia i filmy: <a href="https://drive.google.com/drive/folders/0B4JBKLQWEdcEdUFlNEFac29YMkk?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/0B4JBKLQWEdcEdUFlNEFac29YMkk?usp=sharing</a></p>
<b>Autor:</b>	Tomasz Mikołajczyk

Projekt prowadzi:



Partner Projektu:



Patronat honorowy:



Dofinansowano ze środków:

