


<p><b>Szkoła:</b></p>	<p><b>Publiczne Gimnazjum im. Jana Pawła II w Ślęzakach</b></p> 
<p><b>Liczba uczestników:</b></p>	<p>50</p>
<p><b>Charakterystyka uczestników :</b></p>	<p>W akcję zaangażowali się uczniowie gimnazjum wraz z wychowawcami. W gimnazjum mamy dwie klasy: II i III łącznie 50 uczniów. Temat jest bardzo bliski młodym ludziom, ponieważ na co dzień korzystają bardzo dużo z multimediiów. Klasa II to uczniowie mający 14 lat, klasa III - 15 lat.</p>
<p><b>Opis inicjatywy:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Początkiem grudnia 2018 został ogłoszony <b>konkurs plastyczny</b> wśród uczniów klas IV-VII szkoły podstawowej i klas II-III gimnazjum pod hasłem "<b>Plusy i minusy multimediiów.</b>" Każda klasa losowała jedno z zadań: w gimnazjum: klasa II - "Plusy i minusy korzystania z gier komputerowych", klasa III - "Plusy i minusy korzystania z portali społecznościowych". Zadaniem uczniów była wspólna praca nad zagadnieniem, przedstawienie tematu plastycznie na otrzymanym arkuszu papieru, tak aby jak najdokładniej oddać sens tematyki.</li> <li>2. Następnie prace zostały zaprezentowane na szkolnym korytarzu na ścianie, gdzie dodatkowo każda klasa zareklamowała swoje zaangażowanie w projekt, a efekty pracy zostały utrwalone na kamerze.</li> <li>3. Przebieg akcji został zarejestrowany na filmiku i umieszczony na stronie szkolnej oraz w internecie.</li> <li>4. Nagrodą za najlepiej wspólnie zrobiony plakat był jeden wybrany dzień tygodnia przez uczniów, podczas którego byli zwolnieni ze sprawdzianów i odpytywania. Inicjatywa miała na celu kontynuację przedsięwzięć jakie podjęliśmy w ramach konkursu Cybernaucci.</li> </ol>
<p><b>Zaangażowanie rodziców w inicjatywę:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rodzice mają świadomość podejmowanych działań przez szkołę w ramach konkursu Cybernaucci. Już na listopadowej wywiadówce zostali poinformowani przez wychowawców o podejmowanej kolejnej akcji konkursowej. Z pracami swoich pociech mogli się zapoznać podczas spotkania wigilijnego swoich dzieci w</li> </ul>

	<p>przedszkolu i szkole. Mogli podziwiać i zapoznać się z treścią i problematyką zawartą w pracach uczniowskich.</p>
<b>Efekty:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Świadomość mądrego korzystania z multimediiów to największy efekt inicjatywy. Z pewnością młodzież będzie popełniała nadal wiele błędów związanych z korzystaniem z portali społecznościowych czy gier komputerowych, jednak bogatsza wiedza w tym temacie uwrażliwia człowieka na wiele niebezpieczeństw. Z pewnością też znajdzie się odbiorca bardziej świadomy ww. zagadnień.</li> </ul>
<b>Materiały, które zostały wykorzystane</b>	<p>W pracy bazowaliśmy na pomocach dydaktycznych, multimediami. Pomoce papiernicze: papier, kredki, flamastry, farby, kleje były nieodzowne, strony internetowe, komputer, telefony, kamera, drukarka, ksero. korzystano z wyszukiwarek i przeglądarek w celu znalezienia informacji o przerabianym problemie.</p>
<b>Relacja i szczegóły inicjatywy:</b>	<p><a href="https://drive.google.com/file/d/1UZgQvm-hfjKYDMLkA7n6EyX6nXCGuu1i/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1UZgQvm-hfjKYDMLkA7n6EyX6nXCGuu1i/view?usp=sharing</a></p>
<b>Autorki:</b>	<p>Danuta Boczula, Agata Stawiarska</p>