

Mega Misja

Czym jest MegaMisja?

MegaMisja to nieodpłatny, ogólnopolski program edukacyjny kierowany do szkół podstawowych.

Dla kogo jest MegaMisja?

Adresujemy ją do nauczycieli nauczania zintegrowanego, wychowawców świetlic oraz dzieci w wieku 6-10 lat.

Czy szkoła która jest obecnie gimnazjum, a od września 2017 r. będzie szkołą podstawową może zgłosić się do programu?

Nie, do programu może zgłosić się tylko szkoła posiadająca w chwili obecnej status szkoły podstawowej.

Kto może zgłosić świetlicę/szkołę do MegaMisji?

Szkołę zgłasza Lider – nauczyciel nauczania zintegrowanego lub wychowawca świetlicy, w porozumieniu z dyrekcją swojej szkoły.

Czy Lider – nauczyciel, wychowawca świetlicy, musi się znać na nowych technologiach?

Nie musi. Otrzyma od organizatorów wsparcie merytoryczne i dostęp do materiałów edukacyjnych. Będą to m.in. filmy instruktażowe i samouczki.

Po, co realizujemy MegaMisję?

By podnosić wiedzę i umiejętności cyfrowe nauczycieli, wychowawców świetlic oraz uczniów.

Co chcemy osiągnąć poprzez MegaMisję?

Zależy nam, by najmłodszy byli świadomymi użytkownikami multimedii, a nauczyciele mieli dostęp do sprawdzonych i interesujących materiałów edukacyjnych, z których będą mogli korzystać bezpłatnie.

Jak działa program MegaMisja?

Nauczyciele, wychowawcy świetlic ze szkół uczestniczących w programie otrzymają dostęp do portalu edukacyjnego, w którym znajdą wiele specjalnie przygotowanych scenariuszy zajęć i materiałów instruktażowych. Aby uatrakcyjnić udział w programie i zachęcić dzieci do udziału w MegaMisji, poszczególne zadania oparte będą na mechanizmie gry fabularnej.

Historia dotyczy podróży po fascynującym Cyfrowym Laboratorium, w którym dzieci przeżyją ciekawą przygodę. Dzięki fabule dzieci mogą identyfikować się z bohaterami – z dwójką dzieci, a formuła gry zachęci je do wykonywania zadań.

W programie stawiamy na współpracę między dziećmi, twórczą dyskusję w trakcie realizacji zadań i zabawę, która przyspieszy nabywanie cyfrowych kompetencji.

Wykonując zadania w 10 miesięcznym cyklu zajęć, dzieci wraz z nauczycielem, wychowawcą gromadzą punkty za które otrzymują atrakcyjne nagrody dla swojej szkoły. Wychowawca ma szansę stać się cyfrowym przewodnikiem dla swoich podopiecznych, ucząc i bawiąc