INNOWACJA PEDAGOGICZNA
Dla klas I-III

„W bajkowym świecie – bajka uczy, wspiera, leczy”.

Innowacja obejmuje klasy I-III szkoły podstawowej i koncentruje się na kształtowaniu higieny cyfrowej, bezpiecznym i świadomym korzystaniu z technologii oraz budowaniu równowagi pomiędzy światem cyfrowym a codziennym życiem dziecka. W ramach innowacji dzieci uczą się, że technologia może być pomocnym narzędziem do nauki, poznawania świata, rozwijania zainteresowań i twórczego działania, ale nie powinna zastępować bezpośrednich relacji, wspólnej zabawy, ruchu, odpoczynku, kontaktu z naturą ani samodzielnego odkrywania świata. Ważnym obszarem jest umiejętność mądrego gospodarowania czasem. Dzieci poznają zasady ustalania czasu na korzystanie z urządzeń, uczą się robić przerwy od ekranu oraz dostrzegać potrzebę zachowania równowagi pomiędzy rozrywką cyfrową, nauką, wykonywaniem obowiązków, zabawą, aktywnością fizyczną i odpoczynkiem. Rozwijają przy tym samodzielność, odpowiedzialność i umiejętność dokonywania właściwych wyborów. Innowacja zwraca również uwagę na znaczenie prawdziwych relacji. Dzieci uczą się współpracy, rozmowy, wspólnego rozwiązywania problemów, pomagania sobie i spędzania czasu z innymi bez konieczności korzystania z urządzeń cyfrowych. Poznają różnicę między kontaktem za pośrednictwem technologii a bezpośrednią relacją z drugim człowiekiem. Poprzez bajkoterapię, opowiadania, zabawy, aktywności ruchowe, zadania problemowe, działania twórcze i sytuacje bliskie codziennemu doświadczeniu dziecka innowacja pomaga rozwijać świadome nawyki związane z technologią, odpowiedzialność za własne wybory, współpracę oraz aktywne i ciekawe poznawanie świata.

Zakres innowacji uwzględnia również świadome i bezpieczne korzystanie z urządzeń cyfrowych, rozpoznawanie sytuacji, w których należy zwrócić się o pomoc do osoby dorosłej, oraz odpowiedzialne reagowanie na niepokojące treści lub sytuacje w środowisku cyfrowym. Innowacja pedagogiczna „Przygody Jeżyka Boromirka. Sekret równowagi - Jak wygrać z ekranami?” wykorzystuje bajkoterapię, opowiadania, rozmowy kierowane, zabawy, działania ruchowe, dramę, zadania problemowe i karty pracy jako atrakcyjne dla dzieci sposoby rozwijania świadomego podejścia do technologii. Przygody Boromirka oraz jego przyjaciół - Rudzika, Łupinki, Bolo i Hopika - pokazują dzieciom sytuacje związane z codziennym korzystaniem z urządzeń cyfrowych i pomagają im dostrzegać konsekwencje własnych wyborów. Dzieci uczą się ustalania rozsądnych granic korzystania z ekranów, robienia przerw, wybierania aktywności poza ekranem, dbania o naukę i codzienne obowiązki oraz znajdowania czasu na ruch, zabawę, odpoczynek i relacje z innymi. Ważnym elementem jest

również rozwijanie samodzielności, odpowiedzialności i umiejętności dokonywania świadomych wyborów.

Czas przeznaczony na realizację poszczególnych modułów może zostać dostosowany do potrzeb grupy.

Podstawą realizacji innowacji jest wykorzystanie bajkoterapii oraz przygód Jeżyka Boromirka i jego przyjaciół jako punktu wyjścia do rozmowy, działania i rozwiązywania sytuacji związanych z korzystaniem z technologii. Treści są przedstawiane poprzez sytuacje bliskie dzieciom, dzięki czemu mogą one łatwiej odnieść poznawane zasady do własnych doświadczeń i codziennych wyborów. Innowacja zakłada łączenie tematyki higieny cyfrowej z różnymi obszarami codziennego funkcjonowania dziecka, w szczególności z nauką, wykonywaniem obowiązków, zabawą, ruchem, odpoczynkiem, rozwijaniem zainteresowań oraz budowaniem bezpośrednich relacji z innymi. Istotne jest pokazanie dzieciom, że korzystanie z technologii może być częścią życia, ale powinno pozostawać w równowadze z aktywnościami podejmowanymi poza ekranem. Ważnym założeniem jest uczenie poprzez działanie i doświadczenie. Dlatego poznawane zasady są utrwalane podczas rozmów, zabaw, aktywności ruchowych, zadań problemowych, scenek, działań twórczych oraz innych aktywności angażujących dzieci. Pozwala to nie tylko przekazywać wiedzę, ale również stwarzać okazję do jej praktycznego wykorzystania.

Innowacja zakłada również stopniowe rozwijanie u dzieci samodzielności, odpowiedzialności i umiejętności dokonywania świadomych wyborów dotyczących sposobu spędzania czasu i korzystania z technologii. Podejmowane działania mają prowadzić do kształtowania prawidłowych nawyków oraz lepszego rozumienia potrzeby zachowania równowagi pomiędzy światem cyfrowym a rzeczywistym.