

**Zabawa: Odkrywamy pojęcia związane z komputerem – edycja w plenerze!**

**Co będzie potrzebne?**

- piłka (np. plażowa, do siatkówki itp.)
- coś do pisania
- kartki papieru

**Liczba uczestników: minimum 2 osoby**

**Zabawa przeznaczona dla dzieci w wieku: 7-8 lat**

**Co zyska Twoje dziecko dzięki zabawie?**

- pozna podstawowe pojęcia związane z internetem
- dowie się do czego można używać urządzeń ekranowych w sieci
- wykona aktywności fizyczne połączone z zagadkami wymagającymi myślenia.

**Jakie są korzyści wynikające z gier i zabaw ruchowych?**

Gry i zabawy ruchowe mają pozytywny, wszechstronny wpływ na organizm dziecka. Między innymi\*:

- aktywność fizyczna pobudza dojrzewanie układu nerwowego, co przekłada się na rozwój motoryczności,
- korzystnie wpływają na rozwój umysłowy dzieci,
- pozwalają na kształtowanie ich woli i charakteru, a także umiejętność zespołowego współdziałania i współzawodnictwa,
- stwarzają najlepsze warunki dla czynnego wypoczynku i sprzyjają odprężeniu nerwowemu,
- przyczyniają się do poprawy nastroju i dobrego samopoczucia,
- przyczyniają się do wzmocnienia i podniesienia stanu zdrowotnego.

**Opisy zabaw**

Urządzenia cyfrowe towarzyszą dzieciom codziennie. Jednak podczas ciepłych dni, wolnych od nauki, warto spędzić czas aktywnie i na świeżym powietrzu bez wpatrywania się w ekrany.

Proponujemy kilka zabaw, które są dobrą okazją do poruszenia tematów związanych z urządzeniami mającymi dostęp do internetu oraz z bezpieczeństwem użytkowania. Dzieci będą miały okazję nie tylko nauczyć się czegoś nowego, ale także wykazać własną wiedzę.

## Zabawa 1.

Zabawa z piłką – zakazane słowo „WIRUS”.

Przed rozpoczęciem zabawy wytłumacz dzieciom zasady. Niech sobie wyobrażą, że każda z osób, biorących udział w zabawie jest komputerem. Piłka natomiast jest informacją przesyłaną za pomocą sieci internetowej. Rzucając piłkę do innej osoby, każdy z uczestników może przekazać dowolne słowo. Na przykład: „Wi...ewiórka!”. Osoba, do której rzucona jest piłka powinna ją złapać. Ale nikt nie powinien łapać piłki, jeżeli osoba rzucająca wypowie słowo: „wirus”.

Dlaczego? Wyjaśnij dziecku, że wirus to rodzaj złośliwego oprogramowania, które może zainfekować urządzenia typu laptop, tablet i smartfon. Zachowuje się podobnie jak znane nam biologiczne wirusy, stąd też jego nazwa. Łatwo może się rozprzestrzeniać.

Wirusy powodują różne szkody, np. spowalniają pracę urządzenia, wykradają prywatne informacje, a także usuwają wybrane pliki. Aby się przed nimi chronić, należy m.in. instalować i aktualizować programy/aplikacje antywirusowe. Ponadto należy wystrzegać się klikania w podejrzane linki czy reklamy. Nie wolno też pobierać żadnych załączników z wiadomości od nieznanym nam osób.

Więcej informacji na temat wirusów znajdziesz w publikacji dot. wielu aspektów bezpieczeństwa dziecka w sieci – [Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów.](#)

## Zabawa 2.

Zabawa z piłką w kółku – nauka definicji komputerowych.

Wspólnie z dzieckiem/ dziećmi usiądźcie na ziemi. Turlając między sobą piłkę wymieniajcie się zagadkami takimi jak:

- inna nazwa komputera przenośnego, to ... ? (laptop)
- dzięki niej, można przenieść pliki elektroniczne na papier? (drukarka)
- telefon, który oprócz funkcji dzwonienia, można nazwać małym komputerem, to ...? (smartfon)
- za jego pomocą zdjęcie lub inny dokument w formie papierowej można zamienić na plik komputerowy? (skaner)
- wirus komputerowy może ... ? (uszkodzić urządzenie, wykraść lub usunąć pliki, itp.)
- zostawiasz je korzystając z internetu, gdy po przeglądaniu różnych stron, przesyłasz filmy, obrazy, wiadomości e-mail, są to ... ? (cyfrowe ślady)
- obrazek reprezentujący daną osobę w świecie wirtualnym, np. użytkownika forum lub gracza w grach online, jest to... ? (awatar)

### Zabawa 3.

Kalambury związane z aktywnościami, które wykonujemy korzystając z internetu.

Lubicie grać rodzinie w kalambury? Spróbujcie tym razem wersji związanej z czynnościami, które wykonujemy online. Na małych karteczkach zapisz hasła, tj.

1. Pisanie wiadomości na komunikatorze.
2. Oglądanie filmu online.
3. Słuchanie muzyki online.
4. Granie w grę online.
5. Klikanie myszką.
6. Przeglądanie/scrollowanie wiadomości/mediów społecznościowych.
7. Pisanie na klawiaturze.
8. Rozmawianie z kimś online z użyciem kamerki.

Hasła możecie pokazywać lub rysować. Wybierzcie opcję, która najbardziej Wam odpowiada. Hasła losujecie w ustalonej kolejności. Możecie wyznaczyć też czas na odgadnięcie hasła.

Dobrej zabawy!

\*Opracowano na podstawie:

- K. Kraszewski, Rola zabaw konstrukcyjnych w wychowaniu technicznym dzieci w wieku przedszkolnym, w: Funkcje zabaw w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, pod red. K. Duraj-Nowakowej, B. Muchackiej, Wydawnictwo Naukowe WSP, Kraków 1998
- W. J. Dyner, Zabawy tematyczne dzieci w domu i w przedszkolu, Ossolineum, Wrocław 1983
- Przetacznik-Gierowska M. "Psychologia rozwojowa i wychowawcza wieku dziecięcego" WSiP W-wa 1985r.