



## Bezpiecznie korzystamy z komputera

### Gra w formie quizu nr 1 „Bezpiecznie korzystamy z komputera”

Cele:

- Utrwalenie wiadomości na temat komputera i bezpiecznego z niego korzystania.
- Kształtowanie odporności emocjonalnej u uczniów.
- Pobudzanie do myślenia i selekcji wypowiedzi.
- Stworzenie możliwości wymiany doświadczeń w atmosferze zdrowej rywalizacji.
- Uświadomienie uczniom korzyści wynikających ze współdziałania w grupie.

Zasady:

- Gra przeznaczona jest dla uczniów klas I.
- Może być wykorzystywana na lekcji „Nasze pasje – komputer” lub w ramach podsumowania materiału czy testu sprawdzającego przyswojenie materiału z danej kategorii.
- W grze biorą udział 3 lub 4 zespoły kilkusobowe (w zależności od liczby uczniów w klasie). W przypadku większej liczby zespołów należy zwiększyć liczbę pytań.
- Każdy zespół losuje po trzy lub cztery pytania (w zależności od liczby zespołów) i udziela odpowiedzi samodzielnie na wylosowanych kartach.
- Członkowie zespołów wspólnie ustalają odpowiedzi.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Jeżeli zespół korzysta z pomocy nauczyciela, za poprawną odpowiedź odejmujemy 0,5 pkt.
- **Zadania są punktowane zgodnie z przyjętą punktacją:**
  - za każdą prawidłową odpowiedź zespół otrzymuje 1 pkt.
  - za niepoprawną odpowiedź zespół nie otrzymuje pkt.
  - maksymalna liczba punktów uzależniona jest od liczby pytań i tak:
    - Przy 3 pytaniach – zespoły mogą otrzymać maksymalnie 3 pkt.
    - Przy 4 pytaniach – zespoły mogą otrzymać maksymalnie 4 pkt.
- Gra kończy się, kiedy zespoły udzielą odpowiedzi na wszystkie pytania. Wygrywa zespół, który zdobędzie najwięcej punktów.

**Liczba zespołów: 3-4**

**Każdy z zespołów losuje po 3 lub 4 pytania.**

Pytania czyta nauczycielka lub dzieci, które potrafią czytać, obok do wyboru odpowiedź TAK lub NIE. Dzieci zakreślają właściwą odpowiedź. W przypadku pytań otwartych z możliwością wielokrotnego wyboru zakreślają wszystkie poprawne odpowiedzi.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

## Pytania:

- Czy z komputera można korzystać bez pozwolenia nauczyciela? - TAK/NIE
- Czy przy komputerze można popychać się? - TAK/NIE
- Czy siedząc przy komputerze powinniśmy mieć proste plecy ? - TAK/NIE
- Czy przy komputerze można siedzieć blisko monitora? - TAK/NIE
- Czy wolno jeść i pić podczas korzystania z komputera? -- TAK/NIE
- Czy dzieciom wolno bawić się zabawkami na baterie? -- TAK/NIE
- Czy dzieciom wolno długo siedzieć przy komputerze? -- TAK/NIE
- Czy laptop to przenośny komputer? -- TAK/NIE
- Czy mysz komputerowa je ser? -- TAK/NIE
- Jakie są skutki długiego korzystania z komputera? Wskaż poprawne odpowiedzi:
  - wady postawy
  - wady wzroku
  - brak ruchu
  - proste plecy
  - brak apetytu

Uwaga mogą być fałszywe odpowiedzi!



**KAPITAŁ LUDZKI**  
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Z czego zbudowany jest stacjonarny komputer? Wskaż poprawne odpowiedzi:
  - Laptopa
  - Klawiatury
  - Myszy
  - Ekranu
  - Stacji dysków
  - Gumki

Uwaga mogą być fałszywe odpowiedzi!

- Czy komputer można odłączyć od źródła prądu nie zamykając go wcześniej? TAK/NIE