



FunFloor

INTERAKTYWNA PODŁOGA



PAKIET KODOWANIE



KATALOG GIER



PAKIET KODOWANIE

10 GIER

Niewątpliwie, kodowanie jest już teraz nieodłącznym elementem życia naszych dzieci, a przewiduje się, że będzie to tylko bardziej powszechne w przyszłości. Kodowanie stanowi doskonałe wprowadzenie w świat analitycznego myślenia. Poprzez tworzenie algorytmów i rozwiązywanie zagadek programistycznych, dzieci uczą się planowania krok po kroku oraz przewidywania wyników.

- 10 gier wprowadzających w tematykę programowania
- 2 poziomy trudności: przedszkole, szkoły podstawowe
- rozwój umiejętności niezbędnych w programowaniu: myślenia analitycznego, umiejętności matematycznych, wspomagających pamięć, pobudzających koncentrację

1. PROSTO DO CELU



Na ekranie rozmieszczone są kwadratowe pola oraz punkt startowy. Cel gry to przejście po planszy tak, aby zaznaczyć całą ścieżkę i dotrzeć do ukrytego skarbu. Pomogą w tym widoczne na ekranie poszczególne polecenia, które należy prawidłowo wykonać.

*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych

 do 5 min.

 1-3 os.

 średni

- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☒ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spotrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☐ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☒ pomoc dydaktyczna

2. MATEMATYCZNE ŚCIEŻKI



Na ekranie wyświetlone są trzy ścieżki zbudowane z pól, na których znajdują się liczby. Cel gry to dodanie wszystkich liczb z całej ścieżki oraz wybranie tej, która ma największy wynik.

*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych

 do 5 min.

 1-3 os.

 trudny

- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☐ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spotrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☐ trenuje refleks
- ☒ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☒ pomoc dydaktyczna

3. SZYBKA GRA



Gra dla dwóch osób. Plansza podzielona jest na dwie części niebieską i zieloną. Na ekranie wyświetla się pytanie i dwie możliwe odpowiedzi. Za każdą właściwą odpowiedź przyznawany jest punkt.

*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych

 3 min.

 2 os.

 trudny

☒ wzmacnia kompetencje społeczne
☐ buduje orientację przestrzenną

☐ rozwija spotrzegawczość
☒ kształci koncentrację uwagi

☒ trenuje refleks
☐ ćwiczy pamięć

☐ nauka j. obcych
☒ pomoc dydaktyczna

4. SYMBOLICZNE KLOCKI



Na ekranie znajdują się kolorowe klocki. Na górze planszy wyświetla się sekwencja symboli. Celem gry jest zaznaczenie we właściwej kolejności klocków, które przyporządkowane zostały do konkretnych symboli.

*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych

 do 5 min.

 1-3 os.

 średni

☒ wzmacnia kompetencje społeczne
☒ buduje orientację przestrzenną

☒ rozwija spotrzegawczość
☒ kształci koncentrację uwagi

☐ trenuje refleks
☐ ćwiczy pamięć

☐ nauka j. obcych
☐ pomoc dydaktyczna

5. POŁĄCZ KROPKI



Na planszy rozmieszczone są punkty. Każdy z nich ma przypisany poszczególny symbol. W górnej części ekranu znajduje się legenda z symbolami, które mają przyporządkowaną liczbę. Celem gry jest połączenie punktów w kolejności od najmniejszego do największego.

*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

 do 5 min.

 1 os.

 średni

☒ wzmacnia kompetencje społeczne
☒ buduje orientację przestrzenną

☒ rozwija spotrzegawczość
☒ kształci koncentrację uwagi

☐ trenuje refleks
☐ ćwiczy pamięć

☐ nauka j. obcych
☐ pomoc dydaktyczna

6. PAMIĘĆ MISTRZA



Na ekranie wyświetlona jest plansza z różnymi symbolami. Celem gry jest zapamiętanie i odtworzenie kolejności podświetlanych symboli.

*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII

 do 5 min.

 1 os.

 średni

☒ wzmacnia kompetencje społeczne
☒ buduje orientację przestrzenną

☒ rozwija spotrzegawczość
☒ kształci koncentrację uwagi

☐ trenuje refleks
☒ ćwiczy pamięć

☐ nauka j. obcych
☐ pomoc dydaktyczna

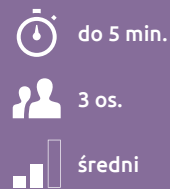


7. W LUSTRZANE ODBICIA



Celem gry jest dopasowanie lustrzanego odbicia do wyświetlanej ilustracji, która jest wzorem. Po każdym prawidłowym wyborze przechodzi się do kolejnego, trudniejszego etapu. Wygrywa osoba, która zdobędzie więcej punktów przed upływem czasu.

*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII



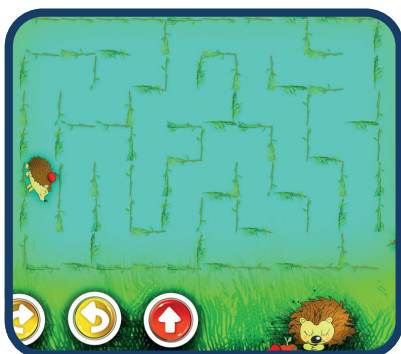
- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☒ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☐ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

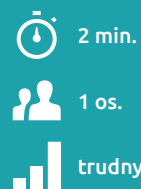
- ☐ nauka j. obcych
- ☐ pomoc dydaktyczna

8. MAGICZNY LABIRYNT



Na ekranie pojawia się labirynt oraz jeż, który chce wrócić do swojego domku. Celem gry jest zaprogramowanie drogi, która wyprowadzi jeża z labiryntu.

*wersja dla przedszkoli, klas I-III oraz klas IV-VIII



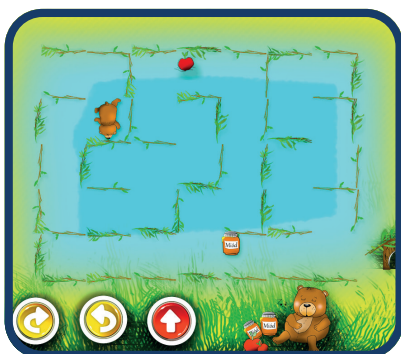
- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☒ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☐ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

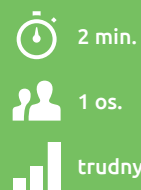
- ☐ nauka j. obcych
- ☐ pomoc dydaktyczna

9. LABIRYNT SMAKOŁYKÓW



Na planszy wyświetlony jest labirynt, w którym ukryte są smakołyki. Cel gry to pomoc misiowi w zebraniu słodczych zanim zapadnie noc. Kieruj misiem za pomocą strzałek, żeby mógł znaleźć jak najkrótszą drogę.

*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych



- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☐ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☐ trenuje refleks
- ☐ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☐ pomoc dydaktyczna

10. LICZBOWE PLATFORMY



Gra dla dwóch osób. Na środku ekranu wyświetlona jest liczba. Celem gry jest złapanie tylu liczb, żeby ich suma była równa liczbie widocznej na środku.

*wersja dla przedszkoli, szkół podstawowych



- ☒ wzmacnia kompetencje społeczne
- ☐ buduje orientację przestrzenną

- ☒ rozwija spostrzegawczość
- ☒ kształci koncentrację uwagi

- ☒ trenuje refleks
- ☒ ćwiczy pamięć

- ☐ nauka j. obcych
- ☐ pomoc dydaktyczna