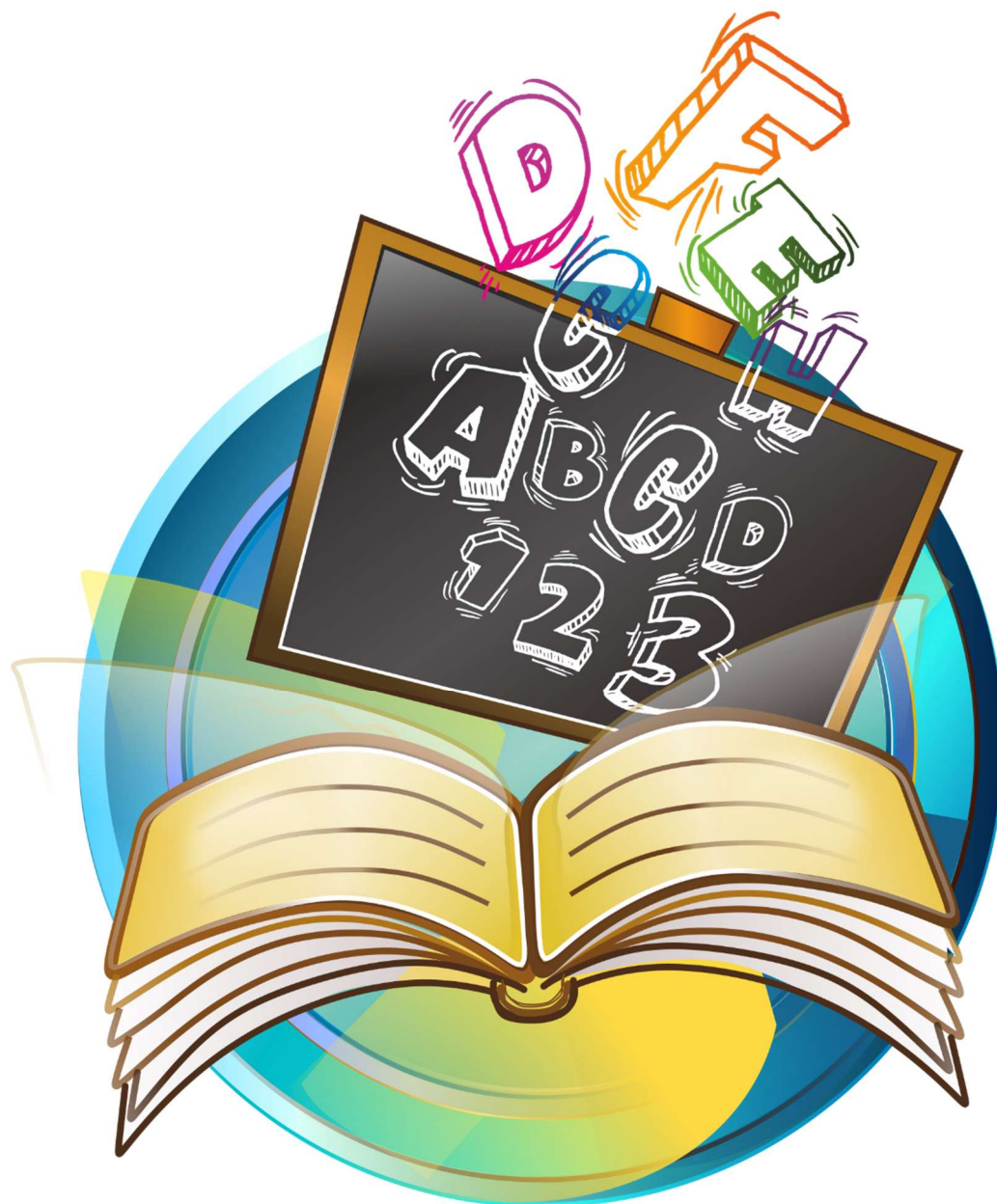




INTERAKTYWNA PODŁOGA **FunFloor**



PAKIET EDU

Pakiet EDU jest zgodny z podstawą programową Ministra Edukacji Narodowej. Zawiera 50 gier interaktywnych, które zostały zaprojektowane w celu wspomaganie nauki poprzez budowanie ciekawości zdobywania wiedzy.

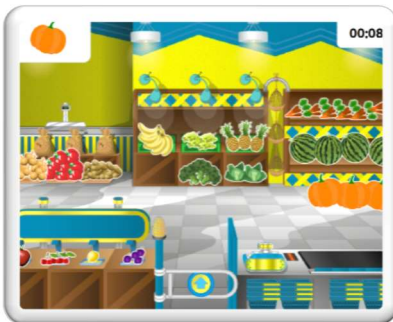
GŁÓWNE DZIAŁY Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ ZASTOSOWANE W PAKIECIE EDU:

1. Kształtowanie umiejętności społecznych dzieci: porozumiewanie się z dorosłymi i dziećmi, zgodne funkcjonowanie w zabawie i w sytuacjach zadaniowych.
2. Kształtowanie czynności samoobsługowych, nawyków higienicznych i kulturalnych.
3. Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie i swojego otoczenia.
4. Wychowanie zdrowotne i kształtowanie sprawności fizycznej dzieci.
5. Wdrażanie dzieci do dbałości o bezpieczeństwo własne oraz innych.
6. Wychowanie przez sztukę – dziecko widzem i aktorem.
7. Wychowanie przez sztukę – muzyka: różne formy aktywności muzyczno-ruchowej (śpiew, gra, taniec).
8. Wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne.
9. Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych.
10. Pomaganie dzieciom w rozumieniu istoty zjawisk atmosferycznych i w unikaniu zagrożeń.
11. Wychowanie dla poszanowania roślin i zwierząt.
12. Wspomaganie rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną.
13. Tworzenie warunków do doświadczeń językowych i komunikacyjnych w zakresie reprezentatywnej i komunikatywnej funkcji języka (ze szczególnym uwzględnieniem nabywania umiejętności czytania).
14. Wychowanie rodzinne, obywatelskie i patriotyczne.





1. ZABAWA W SKLEP



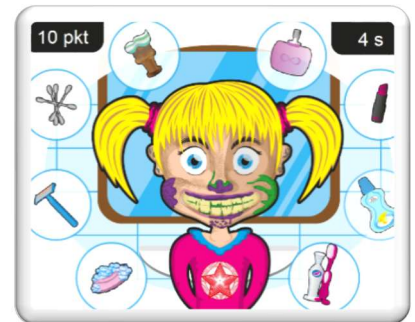
Na ekranie wyświetlony jest sklep z warzywami i owocami. Zadaniem dziecka jest odszukanie i umieszczenie w koszyku produktu, który pojawia się w lewym, górnym rogu planszy.

2. PRZYCZYNY I SKUTKI



Na środku planszy pojawia się sytuacja przedstawiająca skutek i trzy możliwe przyczyny. Zadaniem dziecka jest wskazanie właściwego obrazka, który pasuje do przyczyny. Za każde poprawne dopasowanie otrzymujemy punkt.

3. W ŁAZIENCE



Na środku ekranu pojawia się zabrudzona postać dziecka. Gra polega na umyciu dziewczynki korzystając z dostępnych artykułów higienicznych, które widoczne są na planszy.

4. PRZY STOLE



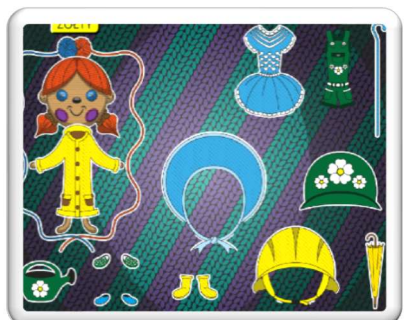
Wyświetlony jest stół, na którym podświetlają się miejsca na zastawę stołową tj.: kubek, talerze i sztućce. Zadaniem dziecka, jest poprawne nakrycie do stołu (wskazanie i umieszczenie przedmiotów na właściwych miejscach).

5. W TOALECIE



Na ekranie wyświetla się postać dziewczynki lub chłopca i cztery wejścia do toalety. Zadanie polega na wskazaniu dziecku odpowiednich drzwi do toalety. Gra trwa 30 sekund.

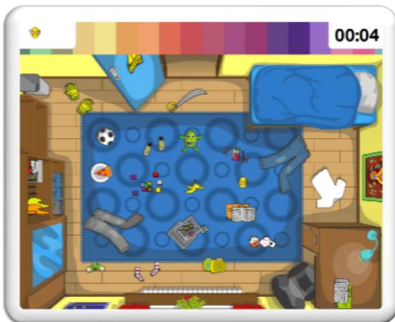
6. UBIERANIE LALKI



Na planszy znajduje się lalka oraz 3 komplety ubrań. Każdy zestaw składa się z bluzki, sukienki, butów i czapki. Ubrania różnią się od siebie kolorystycznie. Gra polega na tym, żeby ubrać lalkę w jeden komplet ubrań.

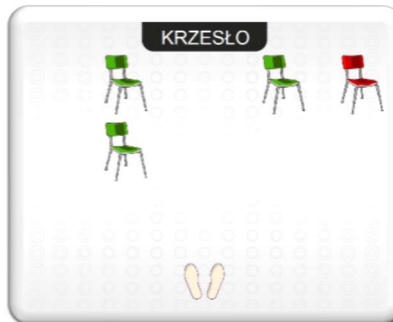


7. SPRZĄTANIE POKOJU



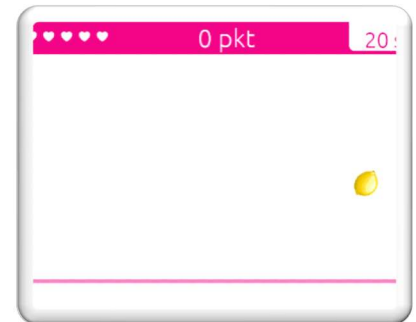
Na planszy wyświetlony jest pokój dziecka, w którym widzimy porzucane rzeczy. W lewym górnym rogu ekranu pojawia się przedmiot, który trzeba odnaleźć. Celem zabawy jest posprzątanie całego pokoju w jak najkrótszym czasie.

8. NIEPASUJĄCY ELEMENT



Na ekranie widzimy kilka przedmiotów. Zadaniem dziecka jest wskazanie elementu, który nie pasuje do pozostałych. Za każdy poprawny wybór przyznawany jest punkt. Plansze mają różne stopnie trudności. Gra trwa 60 sekund.

9. WARZYWA I OWOCE



Celem zabawy jest zebranie jak największej ilości owoców i warzyw. Przeszkodą są przedmioty, które nie są jedzeniem. Należy ich unikać, aby nie stracić punktu.

10. WYLECZ DZIECKO



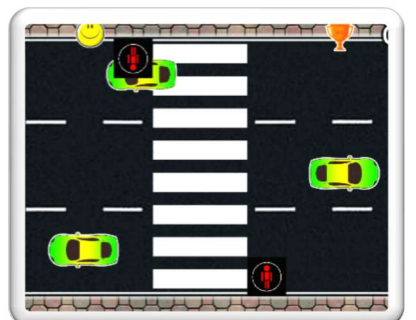
Na planszy po lewej stronie wyświetlona jest postać chorego chłopca. Celem gry jest wyleczenie dziecka za pomocą odpowiednich przedmiotów, które spadają z góry ekranu. Za każdy niewłaściwy wybór tracimy punkt.

11. EWAKUACJA Z BUDYNKU



Wyświetlony jest widok na poczekalnię. Celem gry jest jak najszybsze opuszczenie budynku. Należy zwracać uwagę na strzałki, które pomogą wykonać prawidłowo zadanie.

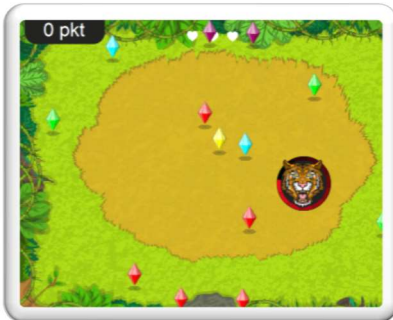
12. PRZEJŚCIE PRZEZ ULICĘ



Na planszy wyświetlona jest ulica, po której jeżdżą samochody. Zadaniem dziecka jest przejść na drugą stronę zgodnie z zasadami ruchu drogowego. Za każde bezpieczne przejście otrzymujemy punkt. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwyższy wynik.

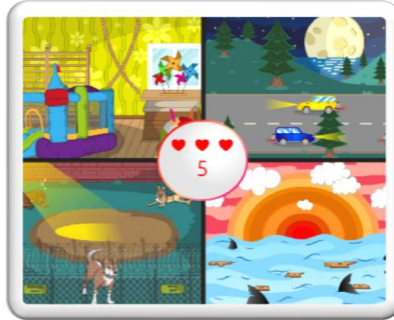


13. UCIECZKA PRZED TYGRYSEM



Na planszy pojawia się tygrys, który dopiero się obudził. Zadaniem dziecka jest zebranie jak największej ilości skarbów. Należy uważać na tygrysa. Jeżeli nas złapie tracimy jedno z trzech żyć.

14. BEZPIECZNE MIEJSCE DO ZABAWY



Na ekranie wyświetlają się 4 ilustracje. Gra polega na wybraniu właściwego obrazka, który przedstawia bezpieczne miejsce do zabawy.

15. PANTOMINA



Na środku planszy wyświetla się postać mima. Mim przybiera różne pozycje np. stanie na jednej nodze, przysiad, mostek itp. Zadaniem dzieci jest naśladowanie jego ruchów.

16. PERKUSJA



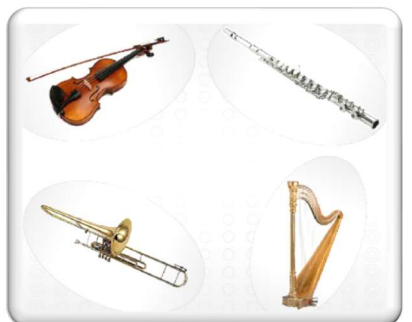
Na planszy wyświetlona jest perkusja. Kiedy dziecko staje na poszczególne bębny i talerze, instrument wydaje odpowiednie dźwięki.

17. KOLOROWE PIANINO



Na planszy wyświetlona jest kolorowa klawiatura, na której dziecko może komponować melodie. Kiedy stajemy na klawiszach, te wydają odpowiednie dźwięki.

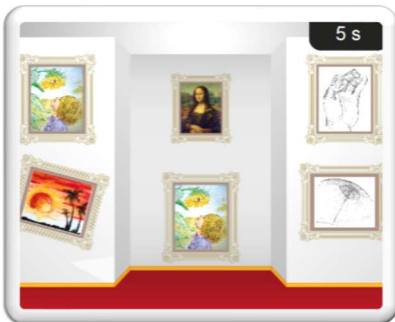
18. INSTRUMENTY MUZYCZNE



Na planszy wyświetlone są instrumenty muzyczne: gitara, trąbka, fortepian i saksofon. Kiedy staniemy na danym instrumencie usłyszymy graną melodię.



19. SPADAJĄCE OBRAZY



Na ekranie widzimy galerię sztuki. Po chwili niektóre obrazy zaczynają się kotłosać. Trzeba na nich stanąć i uchronić je przed upadkiem. Jeśli nie zdążymy, obraz spadnie.

20. BUDOWANIE DOMU



Na środku planszy pojawia się kontur domu oraz jego poszczególne elementy: okna, cegły, drzwi, dachówka. Zadaniem dziecka jest wybudowanie domu, zwracając uwagę na jego podświetlone części. Zegar odmierza czas w jakim udało się wykonać zadanie.

21. BURZA



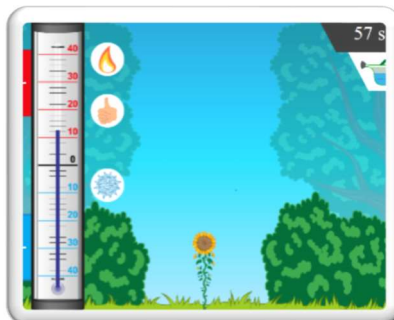
Na planszy wyświetlone są trzy domy. Zadaniem dziecka jest odszukanie skarbu, który pojawia się na poszczególnych domach. W pewnym momencie na niebie pojawiają się chmury i zaczyna padać deszcz. Wtedy trzeba znaleźć schronienie w jednym z domów. Gra trwa 60 sekund.

22. ZWIERZĘTA



Na planszy znajduje się krajobraz, na którym wyświetlone są 4 ilustracje. Gra polega na poprawnym dopasowaniu zwierzęcia do jego naturalnego środowiska.

23. WYHODUJ ROŚLINĘ



Na łące rośnie kwiatek. Zadaniem dziecka jest wyhodowanie dużego pięknego kwiatka. W losowych odstępach czasu temperatura rośnie lub maleje. Dziecko musi dbać o prawidłową temperaturę. Należy również pamiętać o podlewaniu, żeby kwiatek nie usechł.

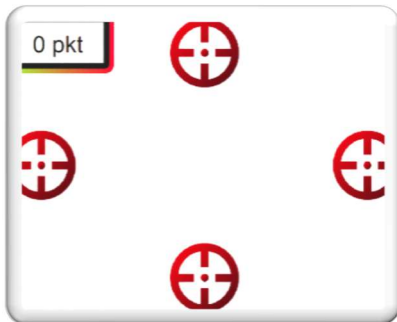
24. PORY ROKU



Na planszy wyświetlona jest łąka, na której wykopane są dołki w ziemi. Gra polega na wykonaniu czynności pasującej do pory roku. Wiosną jest to zasadzenie roślin, latem podlewanie ogrodu, jesienią grabienie liści a zimą dokarmienie zwierząt.

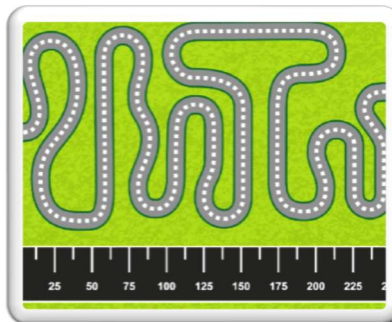


25. KIERUNKI



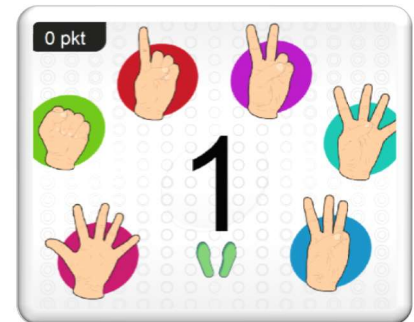
Na środku planszy wyświetla się strzałka lewo, prawo, góra lub dół. Zadaniem dziecka jest uważne słuchanie komunikatorów i podążanie za strzałkami. Zabawa trwa minutę. Za każdy poprawny ruch przyznawany jest jeden punkt.

26. POMIARY ODLEGŁOŚCI



Na planszy wyświetlona jest linijka oraz mocno zakręcona ścieżka. Zadaniem dzieci jest ustawienie się jedno za drugim. Każde po kolei wchodzi na planszę i odmierza długość zgodnie z poleceniem: stopkami, małymi lub dużymi krokami. Po każdym zadaniu dziecko zapamiętuje i podaje wynik.

27. LICZBY OD 0 DO 5



Na planszy pojawiają się dłonie w 6 wersjach. Na środku pojawia się cyfra od 0 do 5. Zadaniem dziecka jest wskazanie dłoni z prawidłowym ułożeniem palców. Za każdą poprawną odpowiedź przyznawany jest jeden punkt. Wygrywa osoba, która zdobędzie lepszy wynik.

28. ZBIORY LICZBOWE



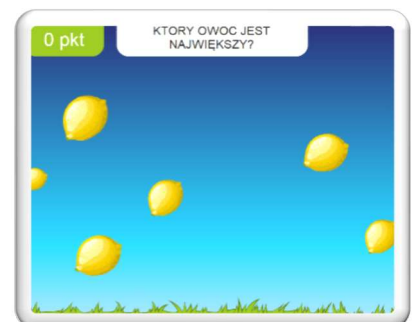
Na planszy wyświetlają się dwa zbiory z owocami. Zadaniem dziecka jest przeliczenie przedmiotów znajdujących się w osobnych kwadratach oraz wskazanie większego lub mniejszego zbioru. Za każdy dobry wynik dziecko otrzymuje punkt.

29. DODAWANIE I ODEJMOWANIE



Na planszy wyświetla się Einstein, który zadaje równania do obliczenia. Gra polega na wskazaniu poprawnego wyniku. W tym celu dziecko musi dodawać lub odejmować. Za każdą właściwą odpowiedź przyznawany jest jeden punkt.

30. KTÓRY OWOC JEST NAJWIĘKSZY?



Na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest największy?”. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie największego przedmiotu spośród widocznych elementów. Poprawny wybór to przejście do następnej rundy. Gra trwa 60 sekund.



31. KTÓRY OWOC JEST NAJMNIJSZY?



Na planszy pojawia się pytanie „Który owoc jest najmniejszy?”. Zdaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie najmniejszego przedmiotu spośród widocznych elementów. Poprawny wybór to przejście do następnej rundy. Gra trwa 60 sekund.

32. KTO JEST NAJWYŻSZY?



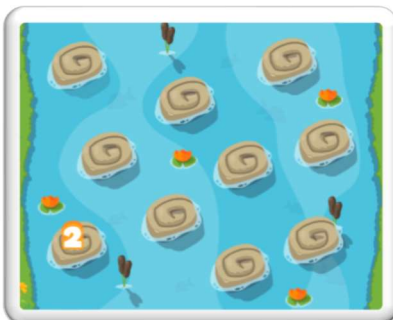
Na scenie stoi kilka osób różnej wysokości. Wyświetla się pytanie „Kto jest najwyższy?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie najwyższej postaci. Jeżeli dokona poprawnego wyboru otrzymuje jeden punkt. Gra trwa 30 sekund.

33. KTO JEST NAJNIŻSZY?



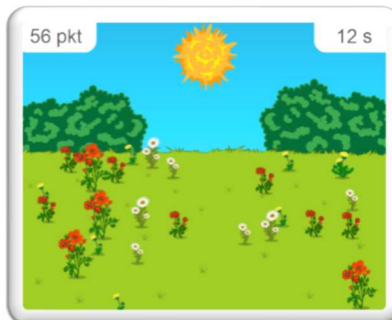
Na planszy pojawia się kilka osób różnej wysokości. Wyświetla się pytanie: „Kto jest najniższy?”. Zadaniem dziecka jest wskazanie najniższej postaci. Za każdy poprawny wybór otrzymuje jeden punkt. Gra trwa 30 sekund.

34. CYFERKI



Na planszy rozmieszczone są kamienie. Zadaniem dziecka jest odszukanie odpowiedniej cyfry i wskoczenie na właściwy kamień. Wtedy na innym kamieniu pojawia się kolejna liczba. Należy uważać, żeby nie wpaść do rzeki.

35. DZIEŃ I NOC



Na planszy wyświetlona jest łąka. Celem gry jest zbieranie kwiatów podczas słonecznego dnia. Kiedy na ekranie pojawi się księżyc, musimy zejść z planszy. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów w ciągu 60 sekund.

36. LITERKOWI DETEKTYWI



Na planszy wyświetlony jest sklep z artykułami spożywczymi oraz porzucane literki. Zadaniem dziecka jest wskoczenie na literkę, która wyświetla się w lewym, górnym okienku.



37. ZNAJDŹ RÓŻNICĘ



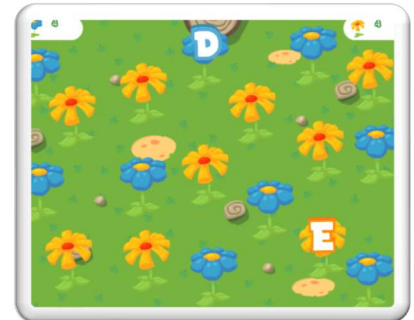
Na planszy wyświetlone są obrazki, które różnią się od siebie dwoma szczegółami. Zadaniem dziecka jest prawidłowe odnalezienie różnic i wskazanie ich poprzez wskoczenie na niepasujący element. Wygrywa osoba, która pierwsza znajdzie różnice między obrazkami.

38. ROZPOZNAJ KSZTAŁTY



Na górze planszy wyświetlone są w rzędzie kształty różnych zwierząt i postaci. Natomiast na dole pojawia się kolorowy wzór. Zadaniem dziecka jest odnaleźć i wskoczyć na kształt, który pasuje do wyświetlonego wzoru.

39. LITERKI



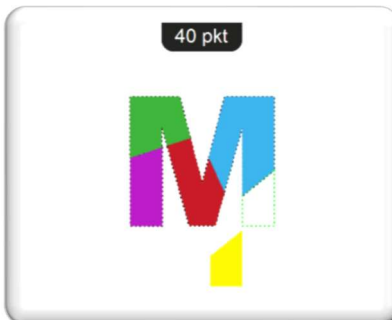
Gra dla dwóch osób. Na ekranie rozmieszczone są kwiatki, na których pojawiają się dwie literki w kolorach niebieskim i pomarańczowym. Zadaniem dzieci to wskakiwanie na swoje literki (pomarańczowe lub niebieskie), które pojawiają się w kolejności alfabetycznej. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zbierze cały alfabet.

40. HISTORYJKI



Na podłodze pojawiają się 4 obrazki, które tworzą historijkę. Zadaniem dziecka jest wskazać kolejność obrazków w taki sposób, żeby utworzyły historijkę. Gdy dziecko stanie na prawidłowym obrazku, on podświetla się i pojawia się jego numer. Na końcu dziecko ma za zadanie opowiedzieć historijkę swoimi słowami. Gra zawiera 4 różne plansze.

41. LITERKOWE PUZZLE (5 GIER)



Na środku planszy wykropkowany jest wzór litery, który jest podzielony na 5 elementów. Zadaniem dziecka jest wykorzystanie porzucanych puzzli, aby ułożyć w całość daną literę.

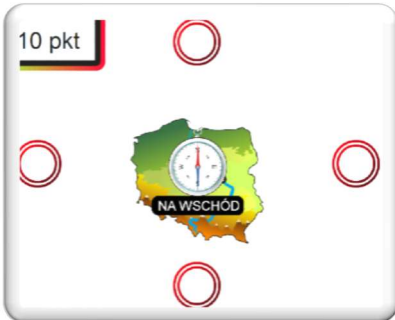
46. TWORZYMY WYRAZ



Na planszy wyświetlony jest wykropkowany wyraz oraz porzucane literki, wchodzące w jego skład. Kolejno podświetlają się wykropkowane litery. Zadaniem dziecka jest umieszczenie liter na właściwych miejscach. Im dłużej gramy, tym dłuższe wyrazy się pojawiają.

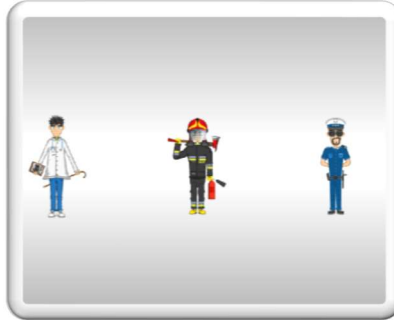


47. KIERUNKI GEOGRAFICZNE



Na planszy wyświetlona jest mapa Polski. Na środku pojawia się strzałka wskazująca jeden z kierunków wraz z komunikatem tekstowym. Zadaniem dziecka jest przemieszczanie się po mapie w kierunku zgodnym z komunikatem i strzałką. Gra trwa 60 sekund.

48. ZAWODY



Na planszy wyświetla się policjant, strażak i lekarz. Lektor zadaje poszczególne pytania. Gra polega na udzieleniu poprawnych odpowiedzi dotyczących widocznych postaci oraz wykonywanych przez nie zawodów.

49. POLSKIE MIASTA



Na planszy wyświetlona jest mapa Polski. Nad nią pojawia się nazwa miasta wraz z komunikatem głosowym. Zadaniem dziecka jest wskazanie danego miasta na mapie. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi na ekranie wyświetlają się zabytki kojarzące się z danym miastem.

50. ROZPOZNAJ FLAGI



Na planszy rozmieszczone są flagi różnych państw. Zadaniem dziecka jest odszukanie i wskazanie flagi kraju, którego nazwa wyświetla się na dole ekranu. Po poprawnym dopasowaniu flagi, wyświetla się 5 pytań dotyczących danego kraju.

