

Zestaw startowy: Szkoła średnia/ponadpodstawowa

Grupa wiekowa: 14+

Z myślą o uczniach szkół ponadpodstawowych: liceów, techników i szkół branżowych skomponowaliśmy zbiór aplikacji interaktywnych Motioncube, który jest odpowiedzią na ich potrzeby rozwojowe i zainteresowania.

W zestawie oferujemy nasz sprawdzony zbiór gier ruchowych z uniwersalną, wesołą grafiką, który zapewni uczniom dawkę ruchu, rozrywki lub relaksu w wolnym czasie. Wśród aplikacji obsługiwanych dedykowanymi pisakami są tutaj nasze najpopularniejsze gry rywalizacyjne oraz łamigłówki logiczne (m.in. Żarówka, Saper, Mobi), które stawiają uczniom wiele wyzwań intelektualnych i pamięciowych. Dodatkowo, dołączyliśmy bogaty zbiór gier strategicznych, rozgrywanych w zespołach (m.in. Bule, Piłkarzyki, Warcaby). Jest tu wiele aplikacji o złożonej mechanice gry, które zapewnią uczniom wciągającą i pożyteczną rozrywkę na dłuższy czas.

Aplikacje sterowane ruchem ciała sprawdzają się świetnie na podłodze interaktywnej, można również bawić się nimi na powierzchni stołu. W gry obsługiwane pisakami interaktywnymi można zagrać zarówno na podłodze interaktywnej, jak i na powierzchni stołu. Taka inspirująca forma rozrywki to dobra okazja dla młodzieży, aby spędzić czas razem, doświadczając przy tym wielu emocji towarzyszących grom i sportowej rywalizacji.

W skład zestawu startowego wchodzi:

Na wesoło - 28 aplikacji ruchowych, ogólnorozwojowych, rozrywkowych

Rusz głową - 12 aplikacji obsługiwanych pisakami, łamigłówki logiczne, pamięciowe

Kulkowo - 4 gry turniejowe obsługiwane pisakami, strategiczne, towarzyskie

Szachownica - 4 gry szachowe, gra w parach lub zespołach

Bitwy logiczne - 10 gier strategicznych obsługiwanych pisakami, gry w parach

Razem: **58** aplikacji, w tym **168** interaktywnych plansz z zadaniami.

Znajdują się tu aplikacje przeznaczone do gry zespołowej dla dwóch, trzech lub czterech osób oraz gry jednoosobowe. Możesz uruchomić do czterech aplikacji jednocześnie, korzystając z funkcji dzielonego ekranu na urządzeniu.

Uczniowie, pracując z aplikacjami mogą kształtować:

- myślenie analityczne, logiczne, przyczynowo-skutkowe, kreatywne, abstrakcyjne;
- pamięć operacyjną (bezpośrednią);
- umiejętność współpracy w grupie;
- podejmowanie działań indywidualnych;
- umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami;
- rozwój osobistych zainteresowań;
- nawiązywanie i pogłębianie relacji z rówieśnikami;
- małą i dużą motorykę ciała;

Aplikacje wchodzące w skład zestawu wpisują się w założenia Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół ponadpodstawowych.

Opracowanie aplikacji: LavaVision

Zajrzyj do poszczególnych pakietów, aby zobaczyć, co jest w środku.

Ten zestaw możesz wybrać na start wraz z podłogą interaktywną SmartFloor.

Gorąco polecamy dla uczniów szkół ponadpodstawowych!