

## Zestaw gier do edukacji przyrodniczej

nr zasobu	tytuł	opis
G_1_PRZ_1	Interaktywna gra planszowa - owoce, warzywa, kwiaty	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z zakresu "OWOCE, WARZYWA, KWIATY". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_1_PRZ_2	Interaktywna gra planszowa - Ssaki, ptaki	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z zakresu "SSAKI, PTAKI". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_PRZ_1	Interaktywna gra planszowa - Ssaki, owady, ptaki	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z zakresu "SSAKI, OWADY, PTAKI". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_PRZ_2	Teleturniej - Lekarze, zawody, narzędzia, kwiaty	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "LEKARZE, ZAWODY, NARZĘDZIA, KWIATY". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_PRZ_1	Teleturniej - Ssaki, ptaki, płazy, ryby	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "SSAKI, PTAKI, PŁAZY, RYBY". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_PRZ_2	Interaktywna gra planszowa - Parki krajobrazowe	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z zakresu "PARKI KRAJOBRAZOWE". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
Zestaw Z_G_PRZ	Zestaw gier do edukacji przyrodniczej	Paczka archiwum wszystkich zasobów