

KZG INFORMATYKA - II LO LESZNO

**PROSIMY
O WYŁĄCZENIE NA 5 MINUT
TELEFONÓW**

2/18

PATRYCJA KLEIN
JAKUB ROCHMANKOWSKI

KZG INFORMATYKA - II LO LESZNO

PROGRAMISTA
I GRY PLANSZOWE

PATRYCJA KLEIN

KZG INFORMATYKA - II LO LESZNO

**PROGRAMISTA
MUSI MYŚLEĆ
LOGICZNIE**

KTO MOŻE BYĆ PROGRAMISTĄ?

PRZYKŁAD LOGICZNEGO MYŚLENIA

ŻONA PROGRAMISTY WYSYŁA GO PO ZAKUPY

▶ KUP 2 JABŁKA, A JAK BĘDĄ BANANY TO KUP 10.

MAŻ PO WEJŚCIU DO SKLEPU

▶ CZY SĄ BANANY?

▶ TAK - ODPOWIADA SPRZEDAWCA

▶ TO POPROSZĘ 10 JABŁEK

**PROGRAMISTA
MUSI MIEĆ
WYOBRAŹNIĘ**

KTO MOŻE BYĆ PROGRAMISTĄ?

PRZYKŁAD UŻYCIA WYOBRAŹNI

- ▶ NARYSUJ FIGURĘ 2-WYMIAROWĄ
- ▶ NARYSUJ FIGURĘ 3-WYMIAROWĄ
- ▶ NARYSUJ FIGURĘ 4-WYMIAROWĄ

rozwiązanie pokażemy na końcu prezentacji

JAK UCZYĆ SIĘ LOGIKI
I ROZWIJAĆ
WYOBRAŻNIĘ?

PYTANIE BRZMI

NOWOCZESNE GRY PLANSZOWE

ODPOWIEDŹ BRZMI

JAKUB ROCHMANKOWSKI
KZG INFORMATYKA - II LO LESZNO

9/18

HISTORIA GIER



10/18

STAROŻYTNOŚĆ

TABULA LOSORIA

Rzymskie kółko i krzyżyk. Nazwa jest określeniem planszy i oznacza pole walki. Ze względu na fakt rozgrywania jej na planszy kołowej należy do ciekawszych gier typu 3 w rzędzie.

11/18



ŚREDNIOWIECZE

SZACHY

Szachy to jedna z najpopularniejszych gier planszowych na świecie. Powstała w Indiach. Ich powstanie datowane jest na VI wiek. Szachy są grą logiczną i strategiczną.

12/18



CZASY POWOJENNE

GRY W STYLU AMERYKAŃSKIM

Gry cechowała głównie strategia i duża losowość. Kostka do gry jest elementem wręcz koniecznym. Gry te rozwijają wyobraźnię, oparte są na fabule. Gracz wciela się w wybraną postać i próbuje zlikwidować przeciwnika.

SKRAJNĄ ODMIANĄ GIER
AMERYKAŃSKICH SĄ GRY BITEWNE

CZASY POWOJENNE

GRY W STYLU EUROPEJSKIM

Gry cechowała głównie logika i matematyka. W grach nie występowała kostka do gry. Gracze zwykle wykonują na zmianę zadania. Żaden z graczy nie odpada w ciągu gry. Na koniec rozgrywki podliczane są punkty.

SKRAJNĄ ODMIANĄ GIER EURO SĄ
TAK ZWAŃE EURO-SUCHARY

14/18



CZASY DZISIEJSZE

GRY HYBRYDOWE

Gry hybrydowe łączą zalety gier amerykańskich, w których ćwiczymy **WYOBRAŹNIĘ** z grami europejskimi w których ćwiczymy **LOGIKĘ**.

W tej chwili na rynku dostępnych jest ponad 80.000 różnych gier planszowych.



15/18

CIEKAWOSTKA

GRA CHIŃCZYK POWSTAŁA W NIEMCZECH W 1907 ROKU

JEST MAŁO OSÓB, KTÓRE GRAJĄC
W NIĄ POTRAFIĄ WYOBRAZIĆ
SOBIE, ŻE SĄ CHIŃCZYKIEM

PATRYCJA KLEIN

KZG INFORMATYKA - II LO LESZNO

A WIĘC CZEGO UCZĄ NOWOCZESNE PLANSZÓWKI?

- ▶ WSPÓŁPRACY
- ▶ STRATEGICZNEGO MYŚLENIA
- ▶ PRZEWIDYWANIA
- ▶ UMIEJĘTNOŚCI ZARZĄDZANIA
- ▶ RADZENIA SOBIE Z PORAŹKAMI
- ▶ ROZWIJAJĄ **WYOBRAŹNIĘ** I UCZĄ **LOGIKI**

**MYŚLENIE LOGICZNE
+ WYOBRAŻNIA
+ WIEDZA Z INFORMATYKI
Z II LICEUM**

PROGRAMISTA

18/18

**W II LICEUM
DZIAŁA KLUB GIER
PLANSZOWYCH**

WWW.LIGA-GIER-PLANSZOWYCH.PL/KOPERNIK

1 WYMIAR



2 WYMIARY

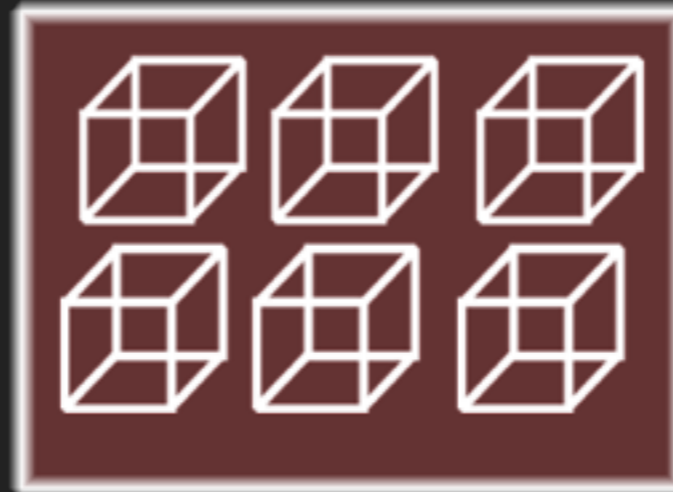


3 WYMIARY

4 WYMIARY - CZWARTY WYMIAR
TO NUMER PUDEŁKA W KTÓRYM
ZNAJDUJĄ SIĘ SZEŚCIANY



PUDEŁKO 1



PUDEŁKO 2

TAK WYGLĄDA FIGURA 4-WYMIAROWA

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ!