



Plugo by PlayShifu



PlayShifu Connecto

PlayShifu Connecto on magnetiliste plaadiga interaktiivne STEM-mängu komplekt lastele vanuses umbes 4–10 aastat.

Eesmärk on arendada loogilist mõtlemist, ruumilist tunnetust ning probleemilahenduse oskust läbi füüsilise mängu ja digitaalse liidese.

Ettevalmistused:

1. Laadi alla ning paigalda nutiseadmesse õige äpp („Connecto by PlayShifu“ või märgitud äpp)
2. Veendu, et nutiseade on ühendatud internetiga ja et rakendusel on ligipääs kaamera- või ruumisensori funktsioonile (kui vajalik)
3. Vaata, et lauapind oleks ühtlane ja sinine mängualus oleks laual sirgelt. Aseta tahvelarvuti selleks ettenähtud vahesse kaamera vasakul pool.
4. Veendu, et magnetklotsid ja mängumatt on terved ning pole kahjustatud.



Kuidas mängida?



1. Ava rakendus ja vali mäng või ülesandetüüp (rakenduses on mitmeid juhendatud ülesandeid).
2. Vali klotsid ning ühenda need laual vastavalt rakenduses kuvatud graafikale või 3D-vaatele. Magnetid aitavad klotse omavahel lihtsalt ühendada.
3. Kui klotsid on õigesti paigutatud, suuna nutiseadme kaamera nende poole või ava rakenduses vastav vaade, mis tuvastab klotsid või nende asendi. Sõltuvalt rakenduse versioonist võib kasutada ka liitreaalsuse (AR) funktsiooni.
4. Ülesande edukaks lahendamiseks järgi rakenduse juhiseid: ehita etteantud struktuur, täida ülesanne või lahenda probleem, kasutades klotse ja juhtkangi.
5. Rakendus annab tagasisidet, arvestab skoori ja avab uusi tasemeid – koos mängides toeta laste motivatsiooni ning selgita, miks just selline lahendus töötab.

Õpetaja / lapsevanema käsiraamat

1. Julgusta last ise katsetama ja erinevaid kombinatsioone proovima — magnetklotsid pakuvad vabadust luua.
2. Kui laps loob klotsidest kujundi ning rakendus ei tunnista seda, kontrolli, et kõik ühendused on õiged ja klotsid on kindlalt küljes.
3. Kutsu last selgitama, miks ta mingi ühenduse või konstruktsiooni valis — see arendab keelelist refleksiooni ja loogilist mõtlemist (millele sul ka õpetajana taust on!).
4. Muuda mäng etapiliseks: alguses lihtsad ülesanded (ehk 2–3 klotsist konstruktsioon), hiljem keerukamad. Lapsevanem või õpetaja saab ülesanded kohandada tema tasemele.



Hooldus ja turvalisus

1. Hoia magnetplaadid ja juhtkang lastele ligipääsetavas kohas, kuid eemal vee, niiskuse ja kuumuse eest.
2. Kontrolli regulaarselt, et magnetid ei oleks lahti tulnud või vigastatud — vigane magnet võib kaotada ühenduse ja rakendus ei pruugi plaati tuvastada.
3. Kuna seade kasutab mobiiltelefoni/tahvelarvutit, jälgi ekraaniaega ning kombineeri mängu füüsilise tegevusega — just see on Connecto tugevus: „füüsiline + digitaalne“.
4. Kui rakenduses esineb tõrkeid, vaata, kas on olemas uuendus või vaheta seade — tootja veebilehel on tugimaterjalid.

Mängud

1. Plugo by PlayShifu äpp sisaldab ligikaudu 6 loo-põhist (story-based) mängu
2. Neis mängudes on üle 250–300 taseme / väljakutse, sõltuvalt allikast
3. Mängude raskus kohandub vastavalt lapse vanusele / tasemele (“Pre-K kuni Grade 5”) – see tähendab, et mängud kasvavad koos lapse oskustega.

Lapsed ehitavad magnetklotsidest konstruktsioone, mis asetatakse füüsilisele mängumatile (gamepad). Rakendus kasutab kaamerat või liitreaalsust (AR), et ehitust tuvastada, ning kuvab seejärel ekraanil väljakutse, mida tuleb lahendada. Mängud toetavad STEM-oskuste arengut, nagu ruumiline ja insenerlik mõtlemine, loogika, probleemilahendus ning stabiilsuse mõistmine. Kui rakendus annab ülesande – näiteks ehitada torustik, sild või tasakaalus konstruktsioon –, peab laps füüsiliselt magnetklotsidest lahenduse looma nii, et see vastaks ekraanil esitatud tingimustele ja oleks stabiilne. Seejärel kontrollib rakendus, kas lahendus on õige või vajab parandamist.

Eesmärk ja kasu

 Arendab ruumilist mõtlemist ja aitab mõista, kuidas erinevad klotsid kokku sobivad.

 Toetab loogilist ja analüütilist mõtlemist, kuna laps peab planeerima, milliseid klotse kasutada - kuhu need asetada, et konstruktsioon püsiks stabiilsena.

 Julgustab eksperimentimist ja katsetamist: laps saab ehitada erinevaid struktuure, proovida “vale” lahendust ja siis parandada.

 Harjutab peenmotoorikat ja käe-silma koordineerimist, sest magnetklotside paigutamine ja ühendamine nõuab täpsust.

Games | 1000+ Shapes



Loco Jojo



Who Am I?



The Piper



Word Hunter



Hoppity Bob



Gear Up