



# Planeta Hopsa

Hopsa šokinėja iš  
džiaugsmo.





Daugiau nei 500 veiklų paketas, skatinantis jauniausių vaikų vystymąsi per įtraukiantį žaidimą. Tai apima pratimus iš labai skirtingų vystymosi sričių. Rasite tiek motorinių, tiek vikrumo užduočių, įskaitant grafomotorines užduotis, ir loginių bei matematinių galvosūkių, ir veiklą, gerinančių gebėjimą stebėti, susieti faktus ir spręsti problemas. Šiame pakete kiekviena programa gali veikti 4 grafiniais stiliais. Vaikus galite pakviesti į edukacines pramogas miško, erdvės, laboratorijos ar pikselių blokų peizažuose. Tai nemažas nuotykis! Paketą naudosite tiek edukacinių, tobulinimo užsiėmimų, tiek pakartotinio patvirtinimo užsiėmimų metu. Ją sėkmingai panaudosite korekciniuose ir kompensuojamuose užsiėmimuose dirbant su vaikais, turinčiais jutimų apdorojimo, susikaupimo, bendravimo ir mokymosi procesų sutrikimų. Tai labai universalus rinkinys, kurio bendras vardiklis yra smagu.







# Planeta švietime

Darželio užduotys

Knowla

- 2. Sudaryti sąlygas vaikams laisvai vystytis, žaisti ir atsipalaiduoti jaučiant saugumo jausmą.
- 3. Parama vaiko veiklai, kuri didina juslinės integracijos lygį ir gebėjimą panaudoti vystančius pažinimo procesus.
- 4. Užtikrinti tinkamą sąlygų, palankių vaikams įgyti patirties, organizavimą, kuris leis jiems tęsti adaptacijos procesus ir padėti vaikams vystytis neharmoningai, lėčiau ar pagreitintai.
- 5. Remti vaikų savarankišką tyrinėjimą po pasaulį, parenkant turinį, atitinkantį vaiko išsivystymo lygį, suvokimo gebėjimus, vaizduotę ir mąstymą, atsižvelgiant į individualius poreikius ir interesus.
- 15. Sisteminga parama vaiko mokymosi mechanizmų vystymuisi, siekiant, kad vaikas pasiektų tokį lygį, leidžiantį pradėti lankyti mokyklą.
- IV. Kognityvinė vaiko raidos sritis. Vaikas ruošiasi pradėti mokyklą:
  - 5. atsako į klausimus, pasakoja apie įvykius iš darželio, paprastais paveikslėlių pasakojimais paaiškina įvykių seką, kuria paveikslėlių istorijas, deklamuoja eilėraščius, dėlioja ir sprendžia galvosūkius;
  - 9. skaito vaizdus, išskiria ir įvardija jų elementus, vardija aplinkoje esančius simbolius ir ženklus, aiškina jų reikšmę;
  - 12. klasifikuoja objektus pagal: dydį, formą, spalvą, paskirtį, išdėsto objektus į grupes, eiles, ritmus, atkuria daiktų išdėstymus ir sukuria savo, suteikdamas jiems prasmę, išskiria pagrindines geometrines figūras (apskritimas, kvadratas, trikampis, stačiakampis) ;
  - 14. nustato kryptis ir nustato objektų padėtį savęs ir kitų objektų atžvilgiu, skiria kairę ir dešinę puses;
  - 15. žaidimo, valymo, pratybų ir kitų veiklų metu skaičiuoja rinkinių elementus, naudoja kardinalinius ir eilinius skaičius, atpažįsta skaitmenis nuo 0 iki 10, eksperimentuoja kurdamas vėlesnius skaičius, praktinėse situacijose atlieka sudėjimą ir atimtį, skaičiuoja objektus, skiria neteisingus nuo teisingų skaičiavimas;





**Sistemos mygtukai ir meniu  
vaizdas**

**Knowla.**



# Planeta Hopsa edukacyjne visatoje



Knowla

10:15

**Planeta Hopsa**

Pakiet ponad 560 aktywności, które stymulują rozwój najmłodszych dzieci poprzez angażującą zabawę. Obejmuje ćwiczenia z bardzo różnych obszarów rozwojowych. Znajdziecie w nim zarówno zadania ruchowe i zręcznościowe, w tym grafomotoryczne, jak i zagadki logiczne i matematyczne, czy aktywności doskonalące umiejętność obserwacji, kojarzenia faktów i rozwiązywania

**Planeta Smart**  
Dostępny

**Planeta Spe**  
Dostępny

**Planeta Kontrast**  
Dostępny

**Planeta Sigma**  
Dostępny

**Planeta Hopsa**  
Dostępny  
ODKRYJ

**Planeta Angielski**  
Dostępny

Navigation icons: back, forward, settings, volume, window, home.



## Pagrindinis meniu – legenda



grįžti į visų planetų vaizdą



ankstesnės planetos / programos / veikla



kitos planetos / programos / veikla



eikite į paleidimo priemonės nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos kodo aktyvinimas, paslaugos nustatymai



garso įjungimas / išjungimas (išjungus garsą planetos / programos pasirinkimo lygiu, garsas bus išjungtas kiekvienoje paskesnėje veikloje; išjungus garsą veikloje bus aktyvus tik žaidžiant tam tikrą veiklą)



perjungti į „Windows“ darbalaukio vaizdą; programa visą laiką išliks aktyvi užduočių juostoje



## Meniu piktogramos veikloje – legenda



išeiti iš veiklos į Laucher rodinį (programos pasirinkimas); visi atlikti pakeitimai bus prarasti



veiklos perkrovimas; visi atlikti pakeitimai bus prarasti



įjungti/išjungti garsą



fono pasikeitimas



išeiti į veiklos pasirinkimo sąrašą, visi pakeitimai bus prarasti



ankstesnė lenta



kita lenta



leidžia perkelti nurodytą objektą aplink lentą, suaktyvina arba atskleidžia programos meniu



dalelių efekto įjungimas/išjungimas; pvz., "Brėžti raides" įjungia / išjungia "putojantį" rašant



**Veiklos sąrašas su  
suma arba laiku**



**Knowla**





1. Geometrinis galvosūkis – 4 užsiėmimai
2. Į krepšelį – 4 veiklos
3. Atsitiktinis ir spalvotas – 4 užsiėmimai
4. Spalvokite ir skaičiuokite – 4 užsiėmimai
5. Keliautojas – 4 užsiėmimai
6. Gyvūninės būtybės – 4 užsiėmimai
7. Skaičių spalvinimo knygelė - 4 užsiėmimai
8. Skaičių būtybės – 4 veiklos
9. Formų šlavimas – 4 veiklos
10. Kliūčių ruožas – begalė veiklų
11. Matematinė skalė – 4 veiklos
12. Padarykite kelią – 4 veiklos
13. Raskite skirtumus – 4 veiklos
14. Pagauk pabaisą – 4 užsiėmimai
15. Užbaikite seriją – 4 veiklas
16. Rasti formas – 4 veiklos



# Geometrinis galvosūkis

Išdėstykite paveikslėlį centre, naudodami aplinkui išsibarsčiusius elementus. Norėdami tai padaryti, tiesiog spustelėkite pasirinktą bloką ir vietą, kurioje norite jį įdėti. Jei tinka, liks nurodytoje vietoje. Jei jis netelpa, jis grįš į ankstesnę padėtį. Blokus galima dėti tik tam tikru būdu. Tos pačios formos blokai gali būti naudojami pakaitomis. Juos taip pat galima išskleisti kitu kampu nei pačioje dėlionėje. Reguliavimo metu jie suksis patys. Užsiėmimas sėkmingai baigiasi, kai visi elementai yra tinkamai išdėstyti.

## Veikla palaiko vystymąsi

vizualinis suvokimas, vizualinė-erdvinė koordinacija, formų atpažinimas, erdvinis matymas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.





## Į krepšelį

Dalyvio užduotis – sugauti 25: vaisius ar grybus, planetas ar mėnulius, eliksyrus, kristalus ir išvengti įvairių rūšių bombų ir meteoritų. Norėdami tai padaryti, galite perkelti vežimėlį į dešinę arba į kairę paspausdami bet kurią stačiakampio vietą, esančią abiejose ekrano pusėse. Kas penkis renkamus daiktus keičiasi renkamas daiktas, pvz., pradžioje bus kriaušės rinkti i, tada grybai, tada vyšnios ir tt Vengtinos prekės lieka tos pačios. Jei vežimėlis susidurs su bomba ar meteoritu, jis suges ir veiks ne taip efektyviai, bet po kurio laiko atsigaus.

## Veikla palaiko vystymąsi

refleksai, reakcijos laikas, kryptys: dešinė ir kairė

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.





# Atsitiktinis ir spalvotas, Skaičių spalvinimo knygelė, Spalvoti ir skaičiuoti

Pačioje pradžioje reikia atsitiktinai parinkti visas spalvinimo knygelės spalvas. Norėdami tai padaryti, turite spustelėti piešimo ratuką, esantį apatiniame dešiniajame kampe. Vienu metu piešiama viena spalva. Kai visi langeliai užpildomi spalvomis, piešimo ratas užrakinamas. Norėdami pasirinkti spalvinimo spalvą, spustelėkite atitinkamą langelį. Pasirinkta spalva taip pat pasikeis viršutiniame dešiniajame kampe esančiame dažymo įrankyje. Norėdami nudažyti nurodytą objektą, tiesiog spustelėkite jį pasirinkta spalva. Veikla bus sėkminga, kai visi laukai bus nuspalvinti.

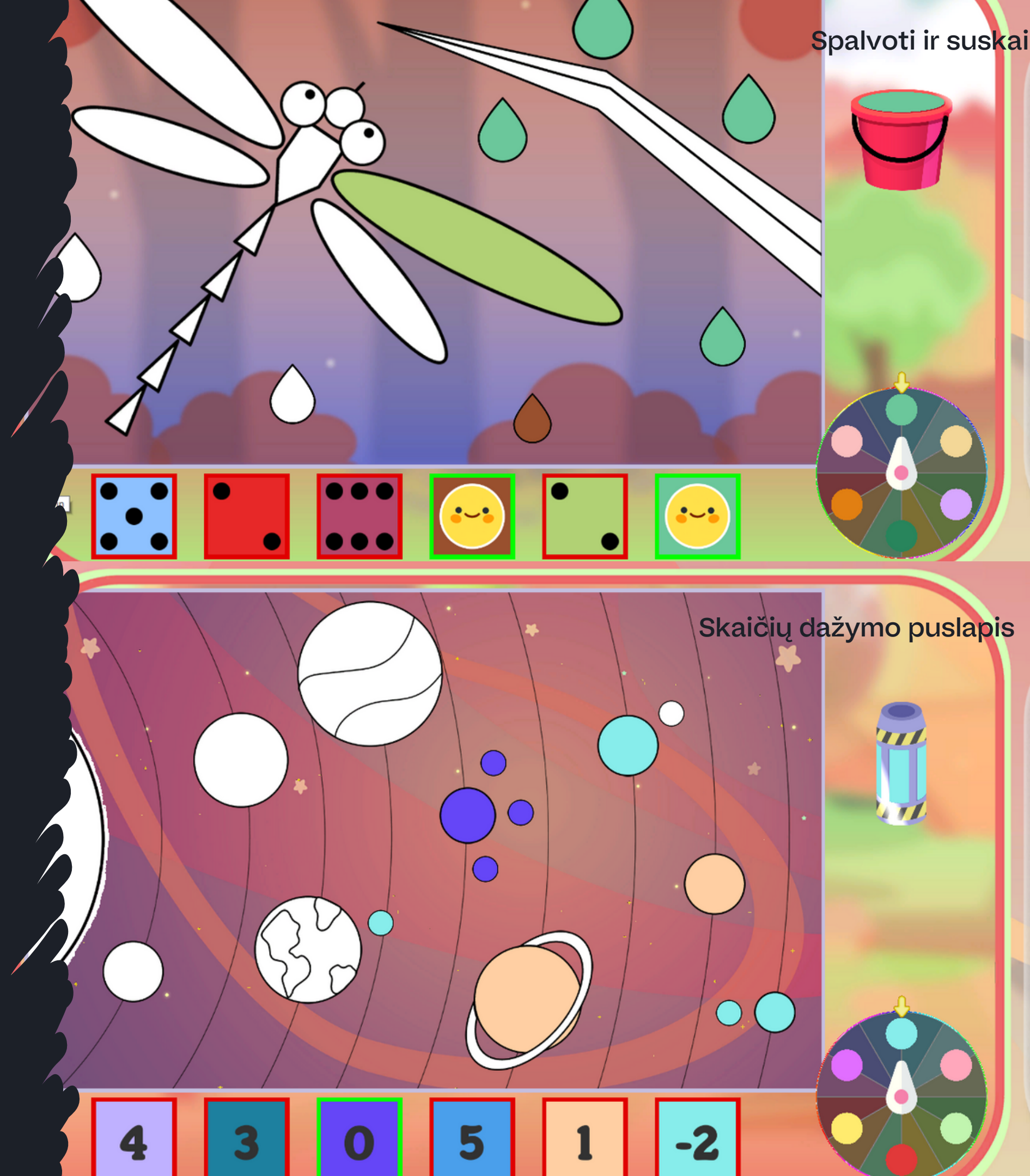
Skiltyse „Spalvoti ir skaičiuoti“ bei „Spalvojimas pagal skaičius“ turi būti įvykdyta papildoma sąlyga, kad veikla būtų atlikta teisingai. Skaičiai arba kauliukai bus rodomi langeliuose. Jie nurodo elementų, kuriuos galima dažyti tam tikra spalva, skaičių. Dygsnių skaičius arba skaičius keisis spalvinant. Nupiešus tinkamą skaičių, atsiras nulis arba besišypsantis veidas, kai spalva nudažyta per daug elementų, atsiras neigiami skaičiai ar liūdnas veidas. Elementus ant lentos galima pertvarkyti bet koku būdu, spustelėjus šoniniame skydelyje esančią letenėlę. Baigę reguliuoti, dar kartą spustelėkite letenėlę skydelyje.

## Veikla palaiko vystymąsi

tikslumas, spalvų atpažinimas, mokymasis skaičiuoti

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.

Spalvoti ir suskai





# Keliautojas

Dalyvio užduotis – pakeliui surinkti šimtą monetų. Norėdami tai padaryti, galite judėti trimis takeliais spustelėdami / mesdami kamuolį ant vieno iš jų. Kartkartėmis iškyla matematikos uždavinys. Jei išspręsite teisingai, tai trumpam paspartins veikėjo judėjimą. Kelionė vyksta etapais, o tai reiškia, kad įveikęs tam tikrą atkarpą dalyvis turės pasirinkti lengvą ar sunkų kelią. Lengvai (viena žvaigždute) rinksite monetas kaip ir anksčiau. Sunkiame lygyje galite gauti daugiau monetų, tačiau taip pat atsiras daugybė kliūčių, kurios jus sulėtins. Kelio pasirinkimas bus rodomas kelis kartus per visą veiklą. Kas dvidešimt penkios monetos ir pravažiavus sankryžą kelionės peizažas keisis. Užsiėmimas sėkmingai baigiasi, kai dalyvis surenka šimtą monetų.

## Veikla palaiko vystymąsi

tikslumas, refleksai, reakcijos laikas, matematinių įgūdžių lavinimas: matematiniai veiksmai arba aišių palyginimas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.





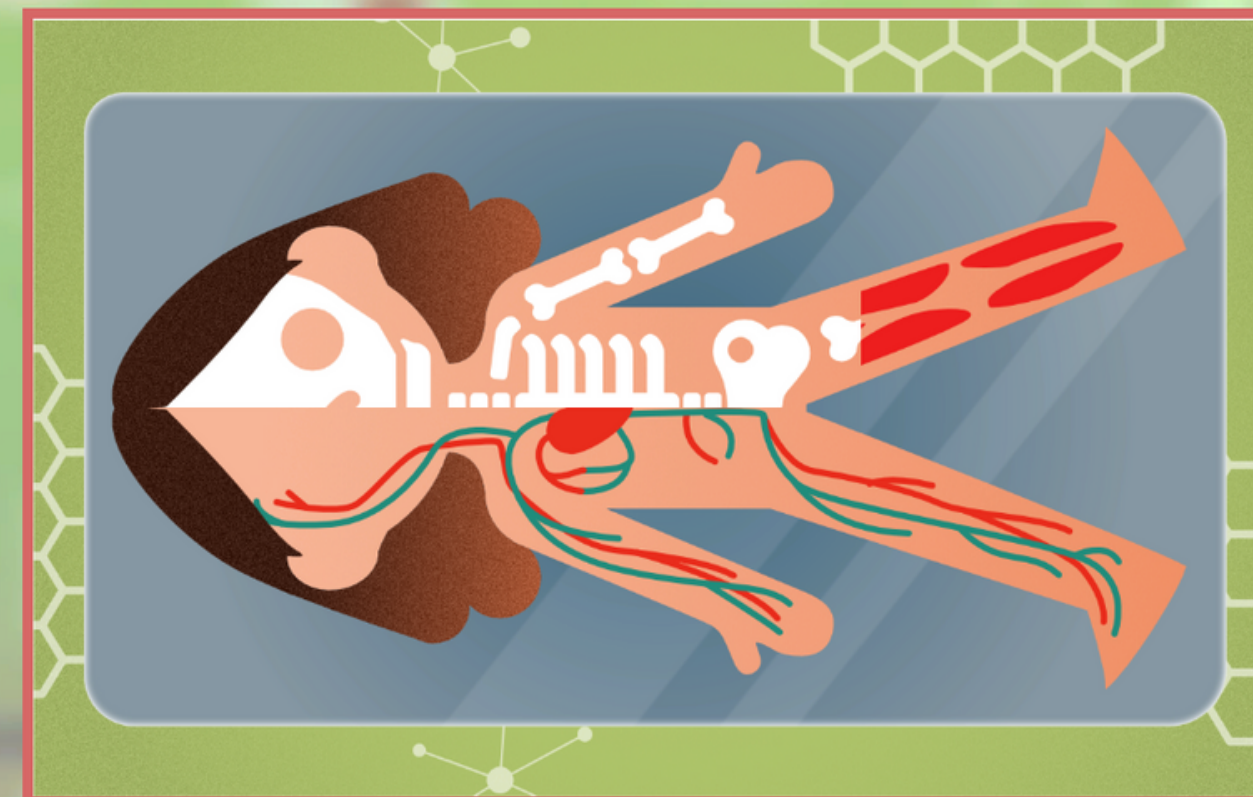
# Gyvūnines būtybės

Pasirinkę dekoracijas, galite pasirinkti, kaip bus padalintas paveikslėlis, kurį dalyvis sudarys, tada pamatys pirmąjį dėlionės variantą. Pagal pasirinktą variantą jis gali išversti pasirinktus stačiakampius ir atrasti kitus vaizdo variantus. Šoniniame skydelyje yra meniu, kuriame galite nustatyti papildomus žaidimo elementus. Veikla vyksta begaliniu krovimo režimu.



## Veikla palaiko vystymąsi

vizualinis suvokimas, objektų atpažinimas, planavimas, visumų atpažinimas pagal fragmentus





# Skaičių būtybės

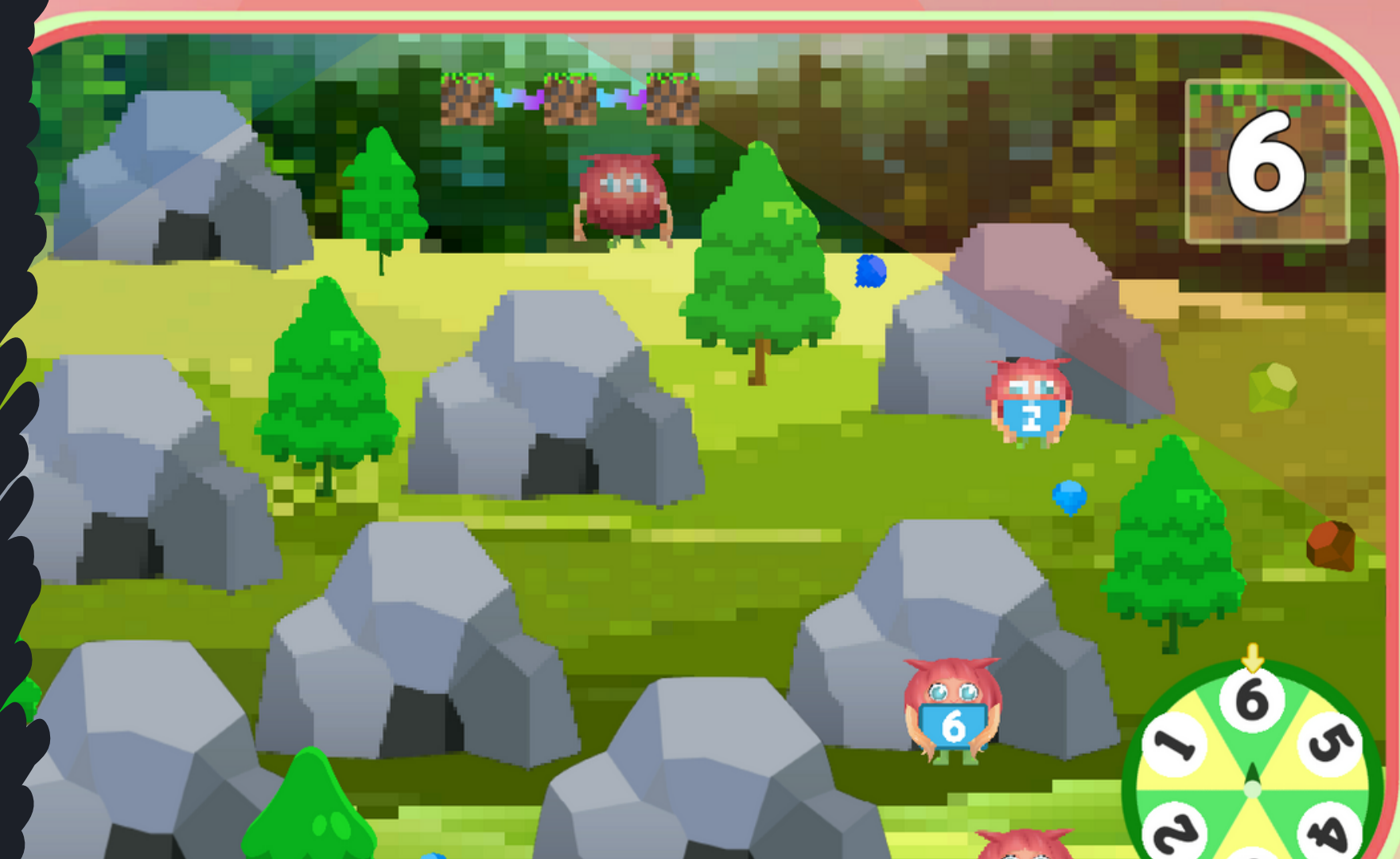
Norėdami pradėti žaidimą, turite nupiešti skaičių ant rato. Nurodytas skaičius bus rodomas viršutiniame dešiniajame kampe. Po kurio laiko pradės atsirasti objektų grupės su skirtingais numeriais. Dalyvio užduotis – pataikyti į grupes, kurių dydis nurodytas ištrauktu numeriu. Viršutiniame centre yra teisingi smūgio indikatoriai. Jei pavyks juos visus gauti, veikla bus sėkminga.

Šoniniame skydelyje yra meniu, kuriame galite nustatyti papildomus žaidimo elementus.



# Veikla palaiko vystymąsi

skaičių atpažinimas ir skaičiavimas iki 6, tikslumas, reakcijos greitis, refleksai, reakcijos slopinimas, suvokimas, veikimas aplinkoje su daugybe blaškančių dirgiklių



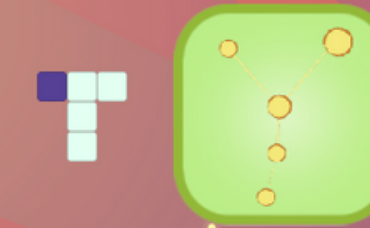
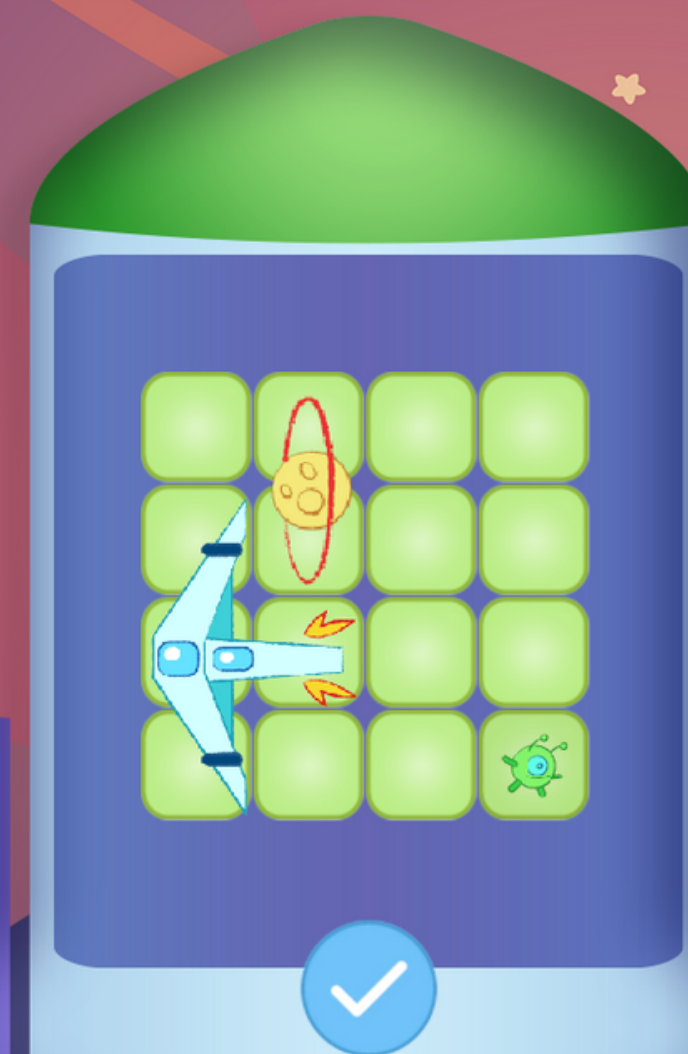
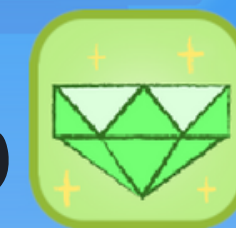
# Pritaikykite formą

Dalyvio uždutis – lentoje išdėstyti visus elementus taip, kad jie nesutaptų ir neišsikištų už lentos. Kiekvienas elementas turi šalia jo esančio lauko numerį ir formą. Kiekviena figūra turi vieną iš jų pažymėtą lentoje. Norėdami įdėti elementą ant lentos, pasirinkite elementą ir spustelėkite pasirinktą lauką. Šis elementas pasirodys lentoje. Pasirinktas ir paspaustas laukas lentoje atitiks pasirinktą lauką šalia elemento. Elementus galima perkelti bet kokį skaičių kartų, pasirinkus duotą elementą. Vienu metu galima perkelti tik vieną elementą (jis bus paryškintas). Padėję figūras, galite spustelėti po lenta esantį tikrinimo mygtuką. Jei visos figūros yra lentoje ir jos nesutampa bei neperžengia lentos ribų, veikla bus sėkminga. Priešingu atveju veikla nebus baigta.

## Veikla palaiko vystymąsi

formų atpažinimas, erdvinis planavimas, erdvinis matymas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.





# Kliūčių ruožas

Dalyvio užduotis – pasiekti finišą. Visą laiką padaras juda į priekį ir jūs turite užtikrinti saugų jo judėjimą į paskirties vietą. Yra trijų tipų elementai, su kuriais galima sąveikauti:

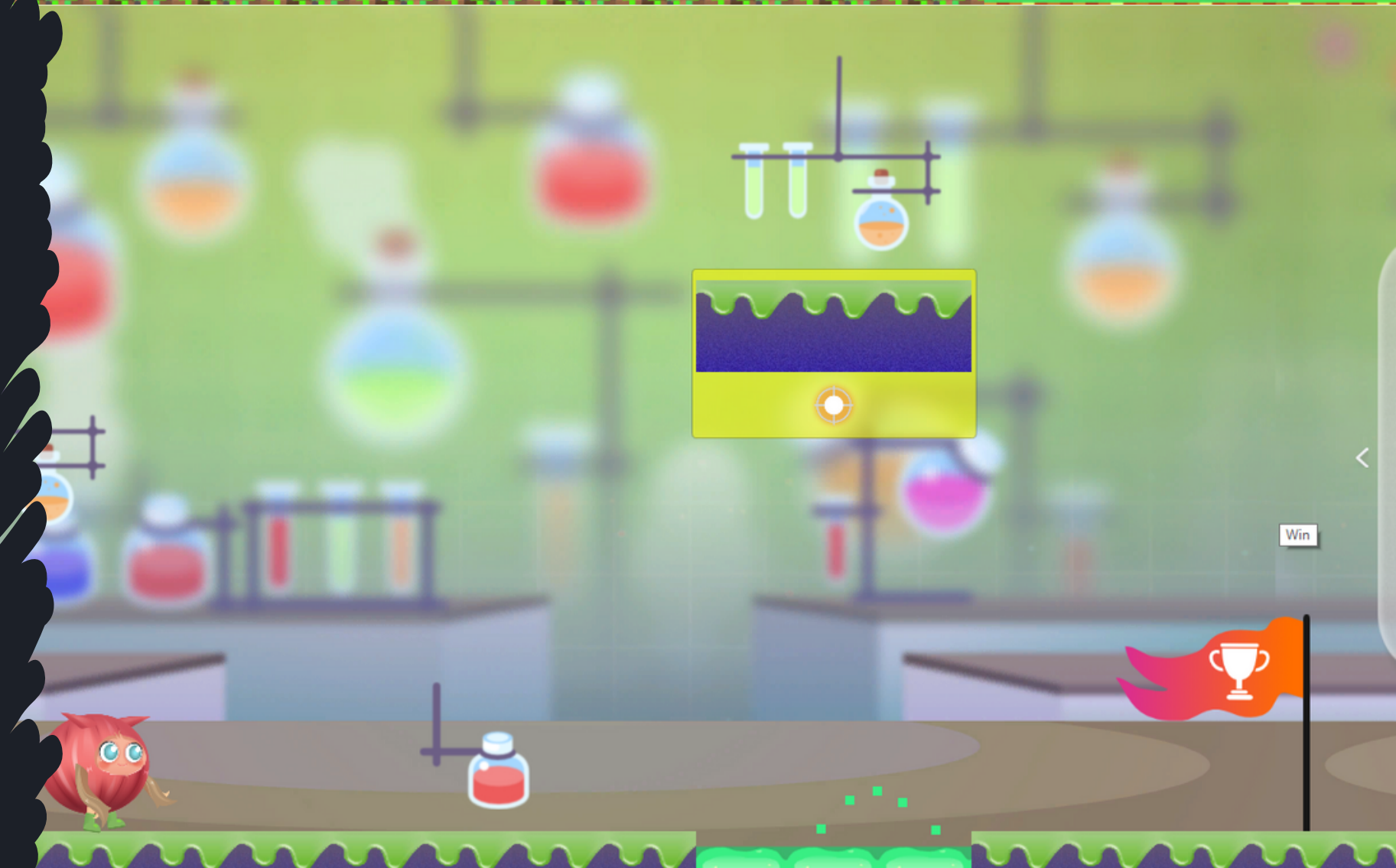
- Mėlynos kaladėlės – pataikius kamuoliuku ar žymekliu padaras pradės šokinėti;
- Geltonos kaladėlės – pataikius kamuoliuku ar žymekliu, jie nusileis žemiau, pvz., kad padengtų būtybės kelyje esančią lava. Jei padaras pateks į lava, jis mirs.
- Raudoni elementai – pataikius kamuoliuku ar žymekliu išnyksta. Tačiau jei padaras ant jo užlips, jis mirs.

Užsiėmimas sėkmingai baigiasi dalyviui pasiekus finišą.

## Veikla palaiko vystymąsi

planavimas, tikslumas, strateginis mąstymas, refleksai

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.





# Matematinė skalė



Dalyvio užduotis – išlyginti svarstyklės, t.y. įdėti lygiai tiek svarmenų, kiek sveria duotas padaras ar būtybių grupė. Norėdami tai padaryti, paspauskite plusą ir atitinkamą svorio reikšmę. Galite pridėti bet kokį skaičių tų pačių svorių. Taip pat galite tiesiogiai keisti svorio vertes. Norėdami pašalinti svorius, paspauskite minusą ir atitinkamą svorio reikšmę. Atliekant šį veiksmą, bus ištrinti tik tam tikro tipo svoriai, pvz., paspaudus minuso mygtuką ir paspaudus „2“, galėsite pašalinti tik svarmenis, kurių vertė yra 2, o ne kitų. Užsiėmimas sėkmingas, kai susibalansuoja svoris.

1 ir 2 lygiuose rodomi tik natūralūs skaičiai ir tik bendra reikšmė didėja. 3 lygis taip pat apima trupmenas, pvz., 0,5 arba 0,25

## Veikla palaiko vystymąsi

matematiniai veiksmai: sudėjimas, atėmimas, svėrimas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.





# Padaryk kelią

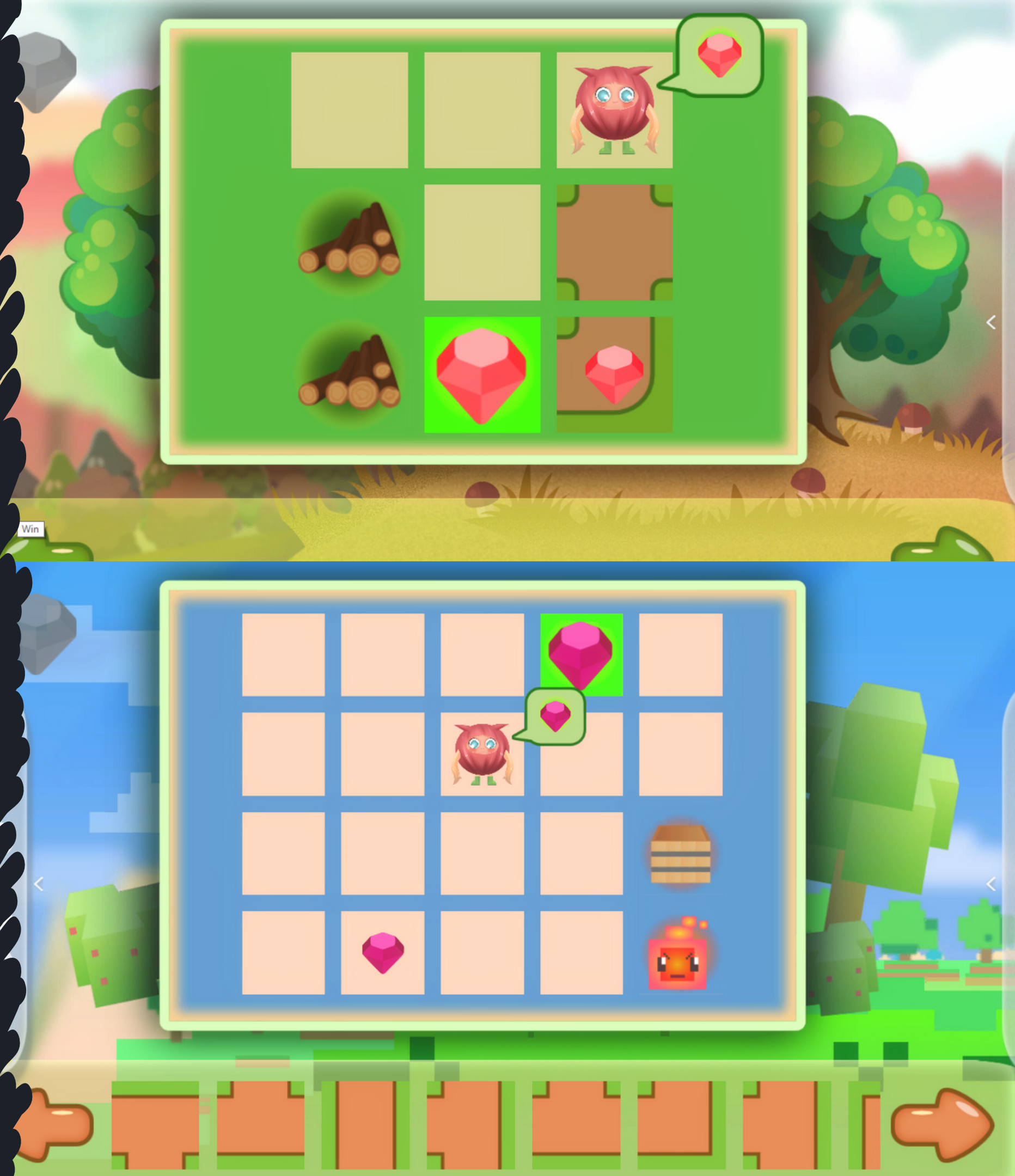
Dalyvio užduotis – sutvarkyti kelią iki didelio kristalo. Turite jį suplanuoti taip, kad išvengtumėte kliūčių ir pakeliui rinktumėte mažesnius kristalus. Norėdami įdėti nurodytą kelio elementą, spustelėkite jį, o tada ant lentos pasirinkto lauko. Kelio elementus galima laisvai pertvarkyti arba pakeisti kitais žemiau esančiais elementais. Negalite nutiesti kelio ant savęs, po būtybe, po dideliu kristalu ar po kliūtimis. Galite nutiesti taką mažiems kristalams. Kai kelias pasieks didelį kristalą, galėsite paspausti būtybę, kad judėtų pirmyn (anksčiau to nebuvo įmanoma). Jis pasirenka trumpiausią kelią iki didelio kristalo. Veikla sėkmingai baigiasi, kai padaras pasiekia didelį kristalą. Tai taip pat rodo, kiek mažesnių kristalų buvo surinkta pakeliui.

Pirmiausia galima rinktis iš kelių įvairaus sudėtingumo užsiėmimų. Tačiau jei dalyviui patinka duota aplikacija, galima pridėti papildomų atsitiktinai sugeneruotų lentų naudojant šoniniame skydelyje esantį mygtuką (kuris bus aktyvuotas pasiekus paskutinę pasirinktą veiklą). Taip pat galite išsaugoti duotą lentą – kurdami programą iš naujo paspauskite mygtuką „Išsaugoti lentą“ ir rodyklėmis galėsite prie jos grįžti.

## Veikla palaiko vystymąsi

planavimas, strateginis mąstymas, programavimas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.





# rasti skirtumą

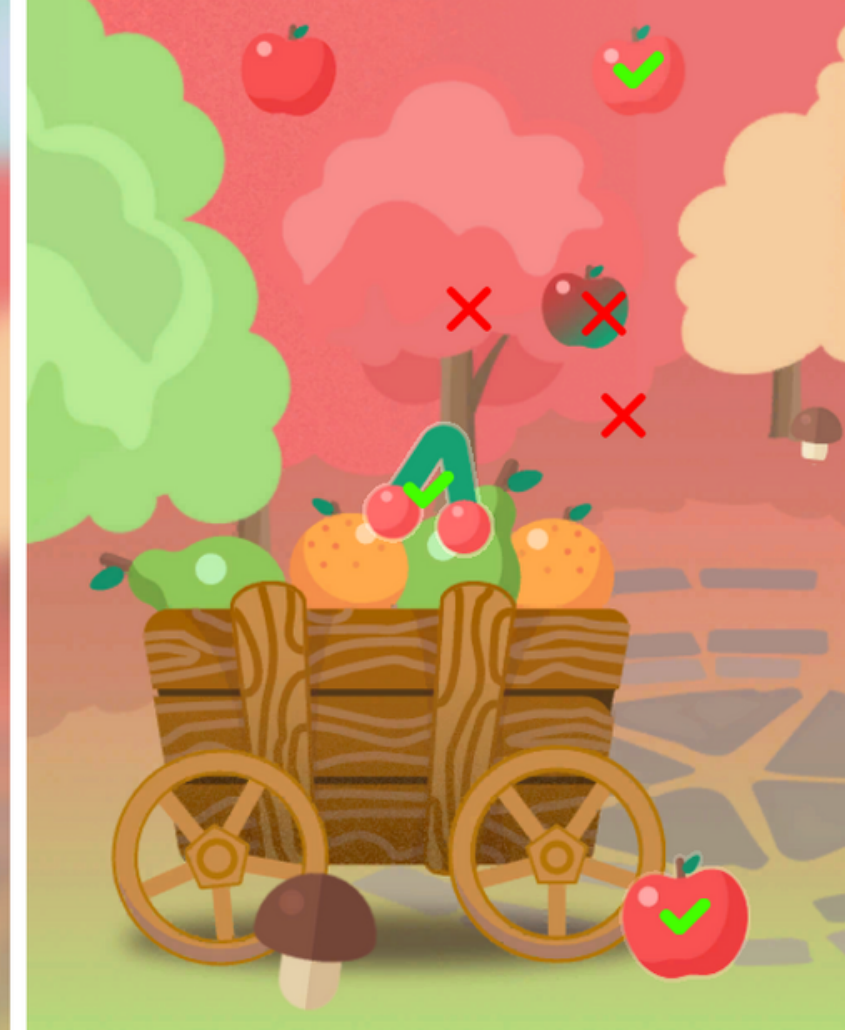
Dalyvio užduotis – surasti ir surasti dviejų paveikslėlių skirtumų reikšmę (jų numeris nurodytas ekrano viršuje). Norėdami tai padaryti, pažymėkite žymekliu arba meskite kamuolį į atitinkamą vietą. Jei jis pasirinktas teisingai, atsiras žalia varnelė, o jei neteisingai – raudonas X. Užsiėmimas sėkmingai baigiasi, kai teisingai pažymime visus skirtumus.

Lygiai skiriasi skirtumų skaičiumi ir vaizdų detalumu.

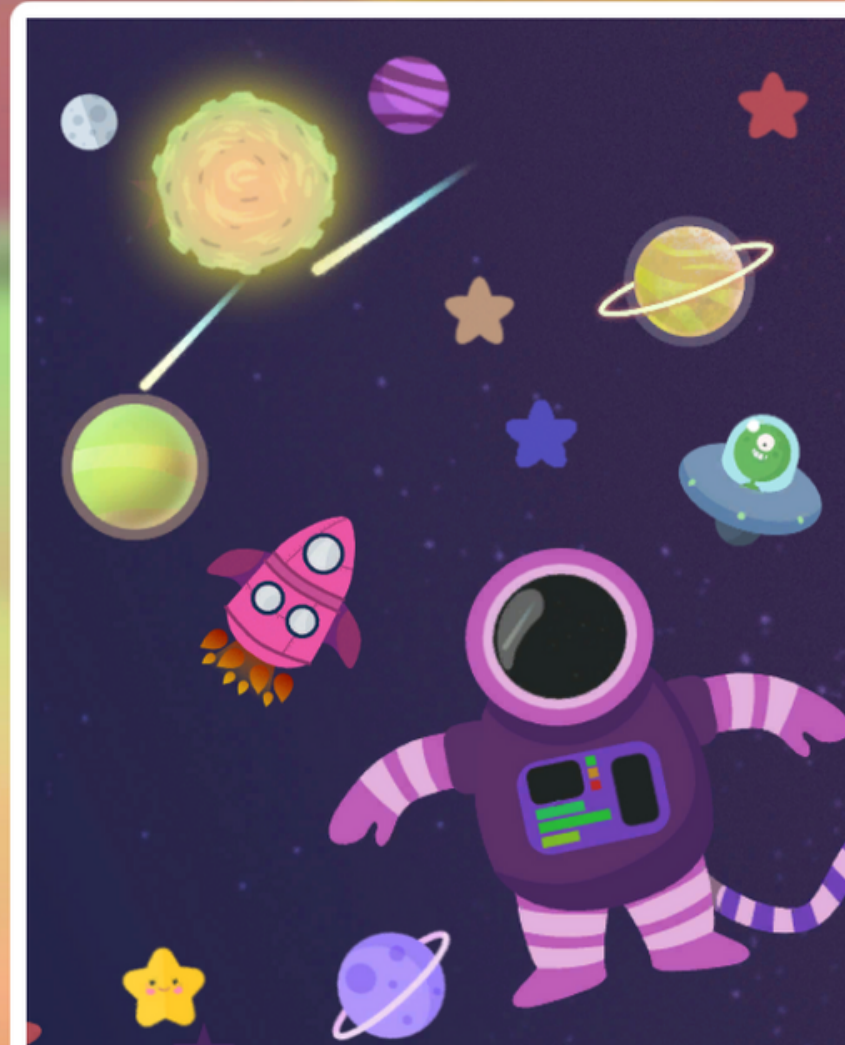
## Veikla palaiko vystymąsi

detalių pastebėjimas, įžvalgumas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.



0/15





## Pagauk monstrą

Kosmose atsiranda įvairių būtybių. Užduotis – surasti ir paspausti (rašikliu ar rutuliuku) vieną iš jų, kuris pasirodo apskritime viršutiniame dešiniajame kampe. Po kiekvienos teisingos paieškos personažas pasikeičia ir jūs turite ieškoti kito padaro. Neigiamų taškų paspaudus netinkamą būtybę nėra. Užsiėmimas sėkmingas, kai aštuonis kartus pasirinktas tinkamas padaras.

## Veikla palaiko vystymąsi

tikslumas, reakcijos greitis, refleksai, reakcijos slopinimas, suvokimas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.



# Užbaikite seriją

Dalyvio užduotis yra užpildyti žemiau esančią eilutę vienu iš elementų, esančių viršuje esančiame burbule. Tiesiog spustelėkite pasirinktą elementą. Užsiėmimas sėkmingai baigiasi, kai serija užbaigiama tinkamu elementu. Jei paspausite ne tą, būsite informuoti, kad jis neatitinka, ir paprašys pasirinkti dar kartą.

## Veikla palaiko vystymąsi

matyti modelius





# Raskite formas

Turite rasti tinkamas figūras duotame peizaže ir įdėti jas į konteinerį su formos žymėjimu. Norėdami tai padaryti, spustelėkite prekę, tada ant pasirinkto krepšelio. Jei daiktas įdėtas į tinkamą konteinerį, jis bus tamsintas. Jei jis pateks į netinkamą, jį bus galima pasirinkti. Veikla sėkmingai baigiasi, kai visi konteineriai yra pilni. Veikla skiriasi kraštovaizdžiu ir ieškomų daiktų skaičiumi.

## Veikla palaiko vystymąsi

formas, vizualinė scenos analizė, suvokimas

Veikla, skirta darbui su žymekliais ar kamuoliukais.



Protinga linksmintis.

Norėdami gauti daugiau įkvepiančio turinio, apsilankykite [www.knowla.eu](http://www.knowla.eu)