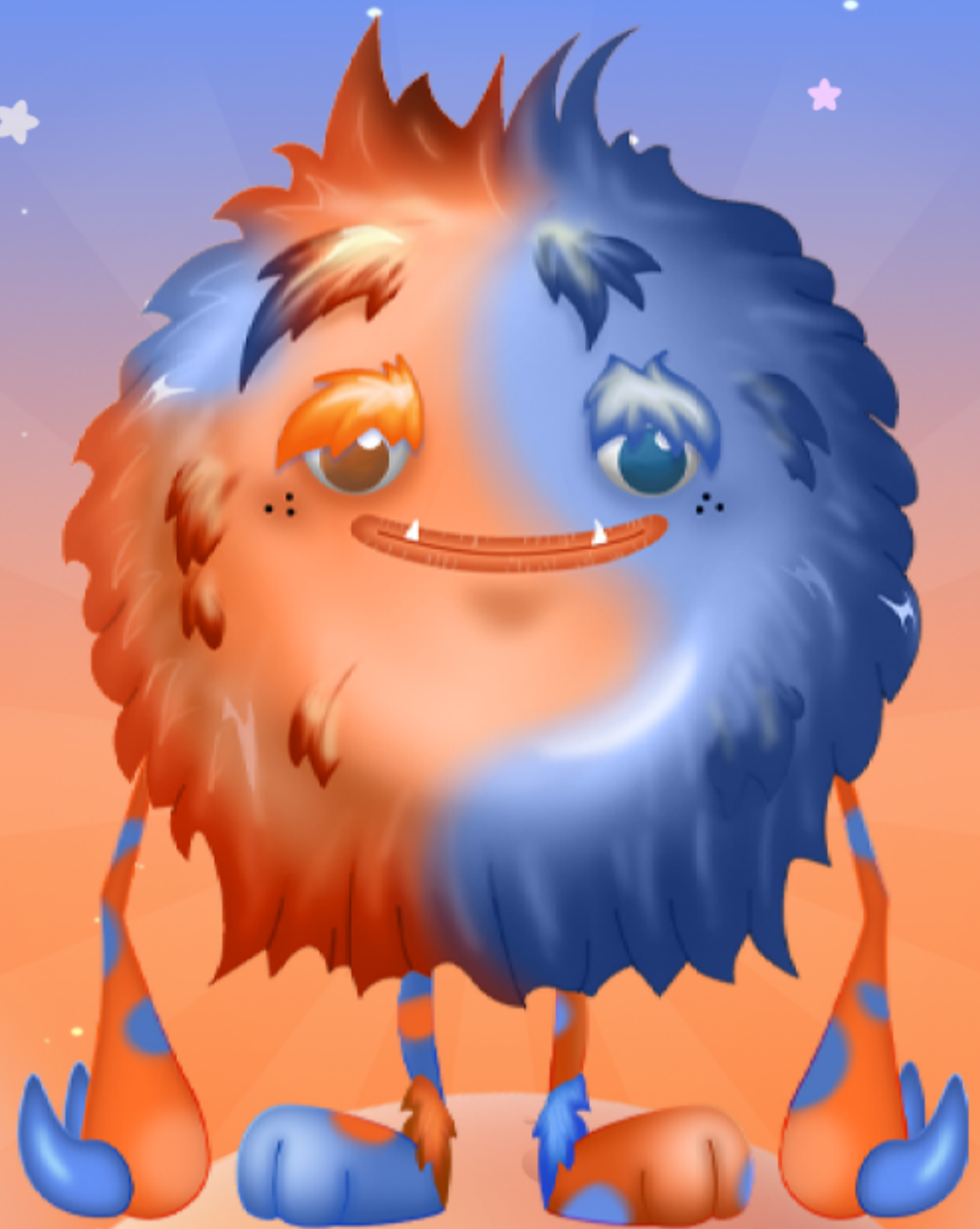



Planeta Kontrast

Kontrast robi różnicę
w postrzeganiu!





Pakiet ponad 50 interaktywnych zadań stworzonych z myślą o specjalnych potrzebach edukacyjnych najmłodszych z dysfunkcjami i niepełnosprawnościami wzrokowymi. Plansze dostosowane do percepcji dzieci niedowidzących i słabowidzących posiadają wyrazistą kolorystykę, jednolite tło, wyraźne elementy graficzne, uproszczone kontrastowe menu oraz ograniczoną liczbą ruchomych elementów. Zawarte w pakiecie zadania stymulują rozwój percepcji wzrokowej, poprawiają koordynację wzrokowo-ruchową, rozwijają orientację przestrzenną, usprawniają motorykę małą i dużą oraz ćwiczą zdolności poznawcze.



Przyciski systemowe i widok menu

Planeta Kontrast w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla

12:56

Planeta Kontrast
INSTRUKCJA

Planeta Kontrast to zestaw 53 interaktywnych plansz, które odpowiadają na potrzeby dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Materiał adresowany do dzieci przedszkolnych i wczesnoszkolnych obejmuje wspomaganie: koordynacji wzrokowo – ruchowej, percepcji wzrokowej, umiejętności poznawczych, wodzenia wzrokiem, wodzenia palcem po śladzie komunikacji, orientacji

PLANETA SMART
DOSTĘPNY

PLANETA SPE
DOSTĘPNY

PLANETA KONTRAST
DOSTĘPNY
ODKRYJ

PLANETA SIGMA
DOSTĘPNY

PLANETA HOPSA
DOSTĘPNY









Knowla

Menu główne - legenda

-  powrót do widoku wszystkich planet
-  poprzednie planety/aplikacje/aktywności
-  kolejne planety/aplikacje/aktywności
-  przejście do ustawień lauchera: wybór języka, aktywacji kodu licencyjnego, ustawień serwisowych
-  włączanie/wyłączanie dźwięku
(wyłączenie dźwięku na poziomie wyboru planet/aplikacji wyłączy dźwięk w każdej kolejnej włączonej aktywności; wyłączenie dźwięku w aktywności będzie aktywne tylko w czasie zabawy w danej aktywności)
-  przejście do widoku pulpitu windows; aplikacja cały czas pozostanie aktywna na pasku zadań



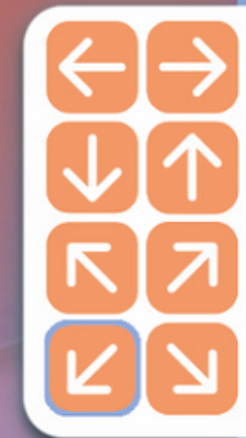
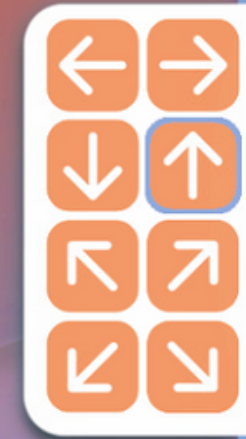
Ikony menu w aktywnościach - legenda


-  wyjście z aktywności do widoku lauchera (wyboru aplikacji); wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone
-  załadowanie ponowne aktywności; wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone
-  włączanie/wyłączanie dźwięku
-  zmiana tła
-  wyjście do listy wyboru aktywności, wszelkie zmiany zostaną utracone
-  poprzednia plansza
-  następna plansza
-  pozwala na przesuwanie danego obiektu po planszy, ukrywa lub ujawnia menu aplikacji
-  włączanie/wyłączanie efektu cząsteczkowego; np. w "Rysuj literki" wyłącza/włącza "iskwienie się" w czasie pisania



Aktywność zakończona sukcesem

Aktywność zakończona niepowodzeniem





**Spis aktywności
z ilością lub czasem**

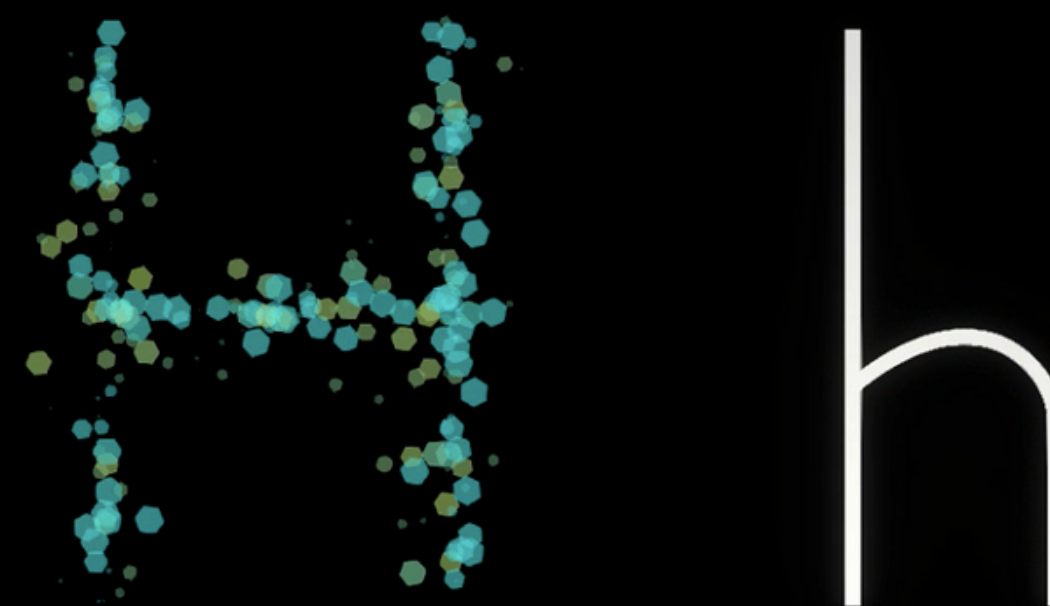
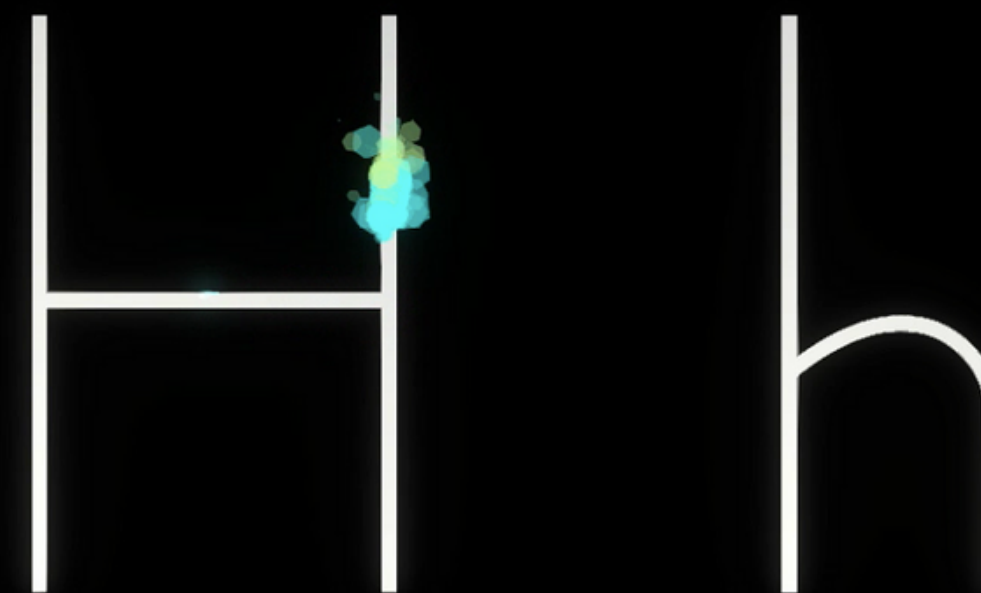


1. Pisz po śladzie - 24 aktywności
2. Ułóż kształty według cech - 30 aktywności
3. Rysowanie symetryczne - 20 aktywności
4. Rysuj światłem po kształcie - 20 aktywności
5. Rysowanie światłem na dwie ręce - 45 aktywności
6. Sudoku - 15 aktywności
7. Idź za śladem - 2 aktywności
8. Odtwórz wzór - 20 aktywności
9. Połącz cyferki - 20 aktywności
10. Kodowanie drogi (3 poziomy)
11. Zaprogramuj drogę (3 poziomy) - 30 aktywności
12. Symetryczna układanka - 21 aktywności
13. Dopasuj wieże (2 poziomy)
14. Gdzie jest potwór? - 3 aktywności



Pisz po śladzie

Na planszy znajduje się dana litera. Zadaniem uczestnika jest odtworzenie śladu zgodnie z właściwym kierunkiem rysowania. Tylko w ten sposób wzór się się zapełni. Co jakiś czas uruchamia się animacja, która pokazuje właściwy kierunek działania. Należy uważać, by do końca dociągać każdą linię. Po zapełnieniu wzoru wypełnia się on "kryształkami", które można rozrzucić po całej planszy.



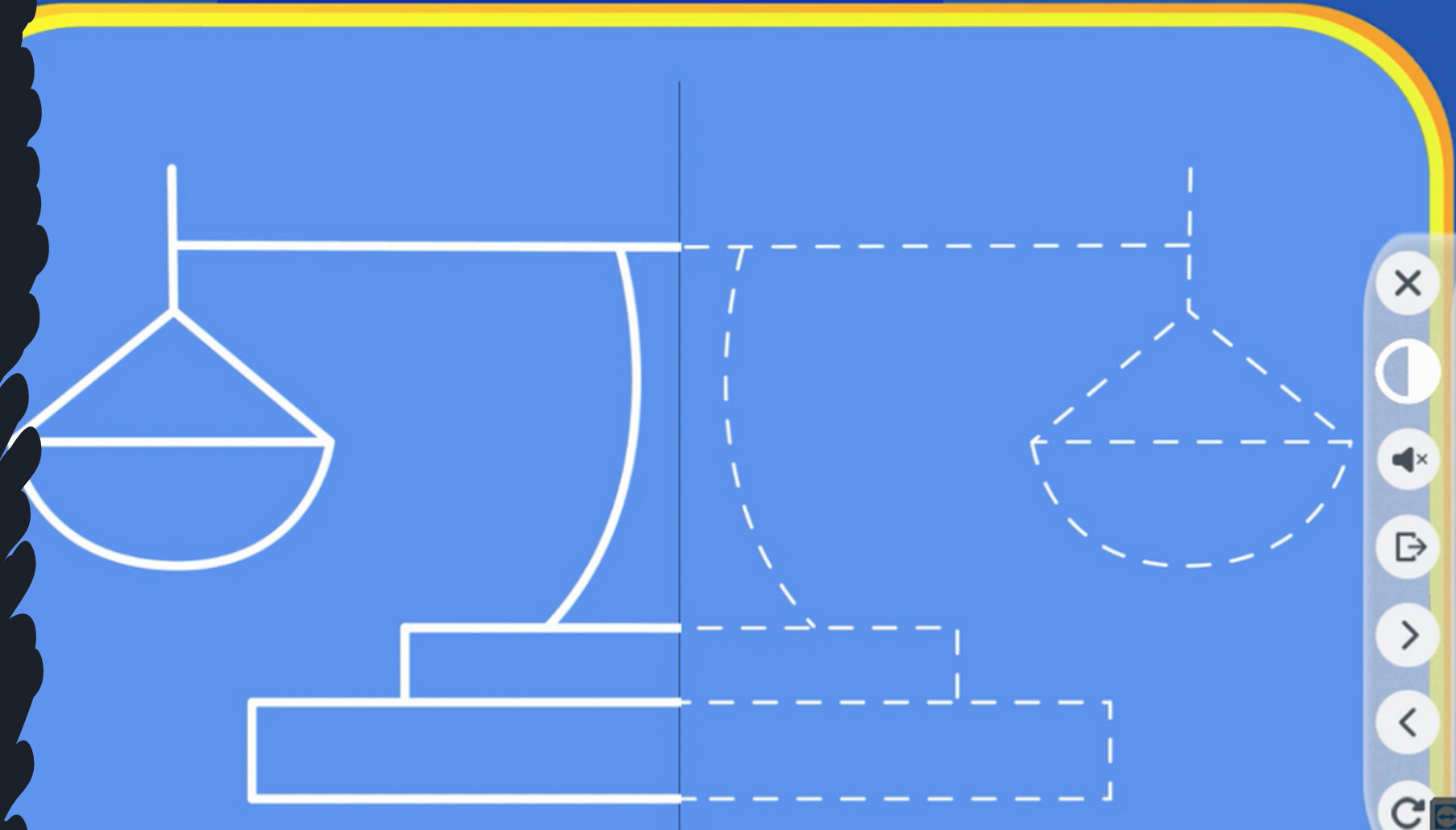
Ułóż kształty według cech

W aktywności dostępne są dwie plansze: plansza zagadki po lewej stronie i plansza elementów po prawej. Przytrzymując plansze, można je przesuwając po ekranie. Zadaniem uczestnika jest ustawienie elementów z planszy na planszę zagadki, żeby odpowiadały w kolumnie kształtowi elementu i w wierszach kolorowi. Aby to zrobić, należy nacisnąć na dany element, a następnie przeciągnąć na miejsce na planszy zagadki. Jeśli wykona się to błędnie, pole podświetli się na czerwono. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy wszystkie elementy ustawione zostaną na odpowiednich polach w planszy zagadek.



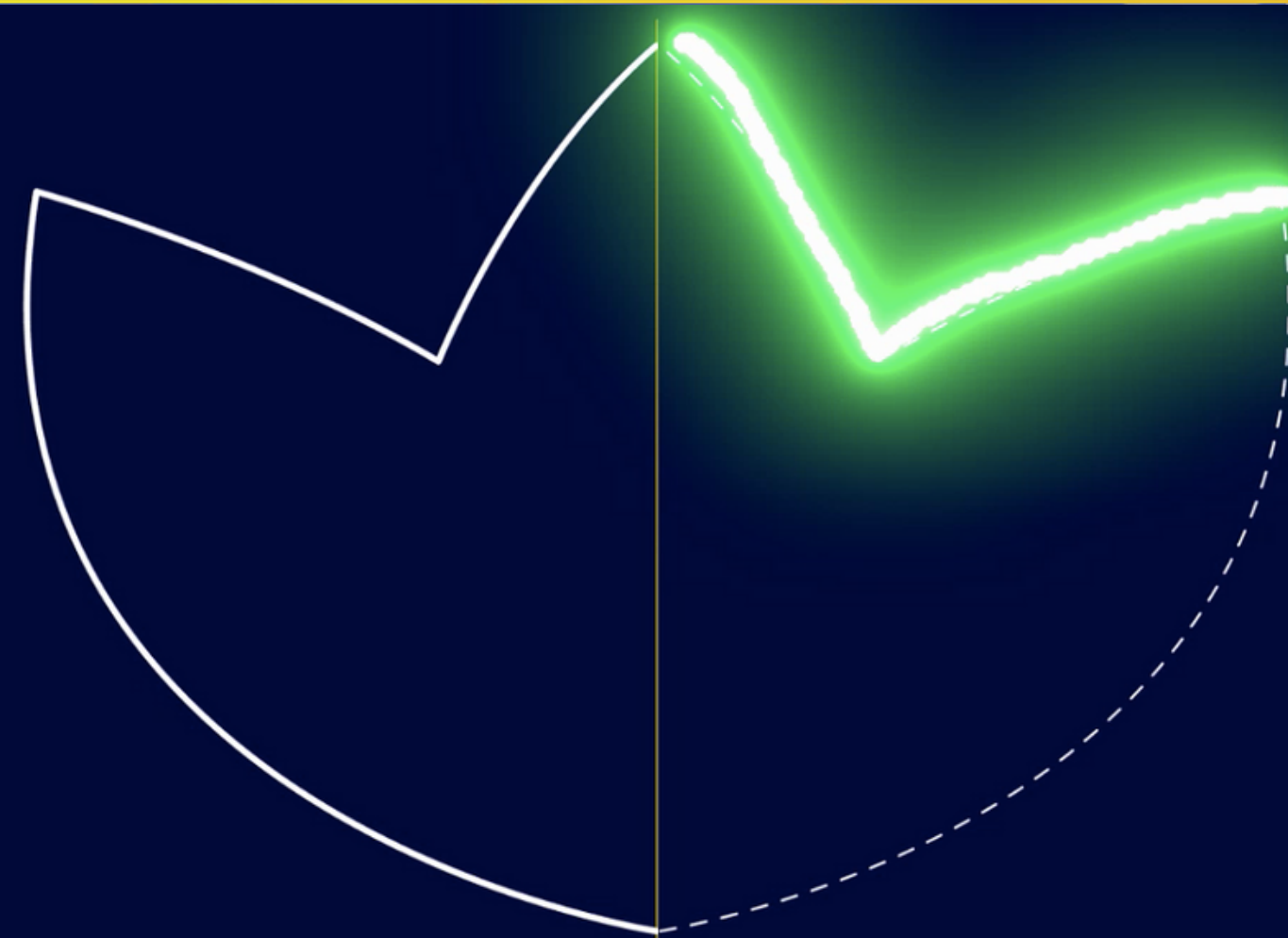
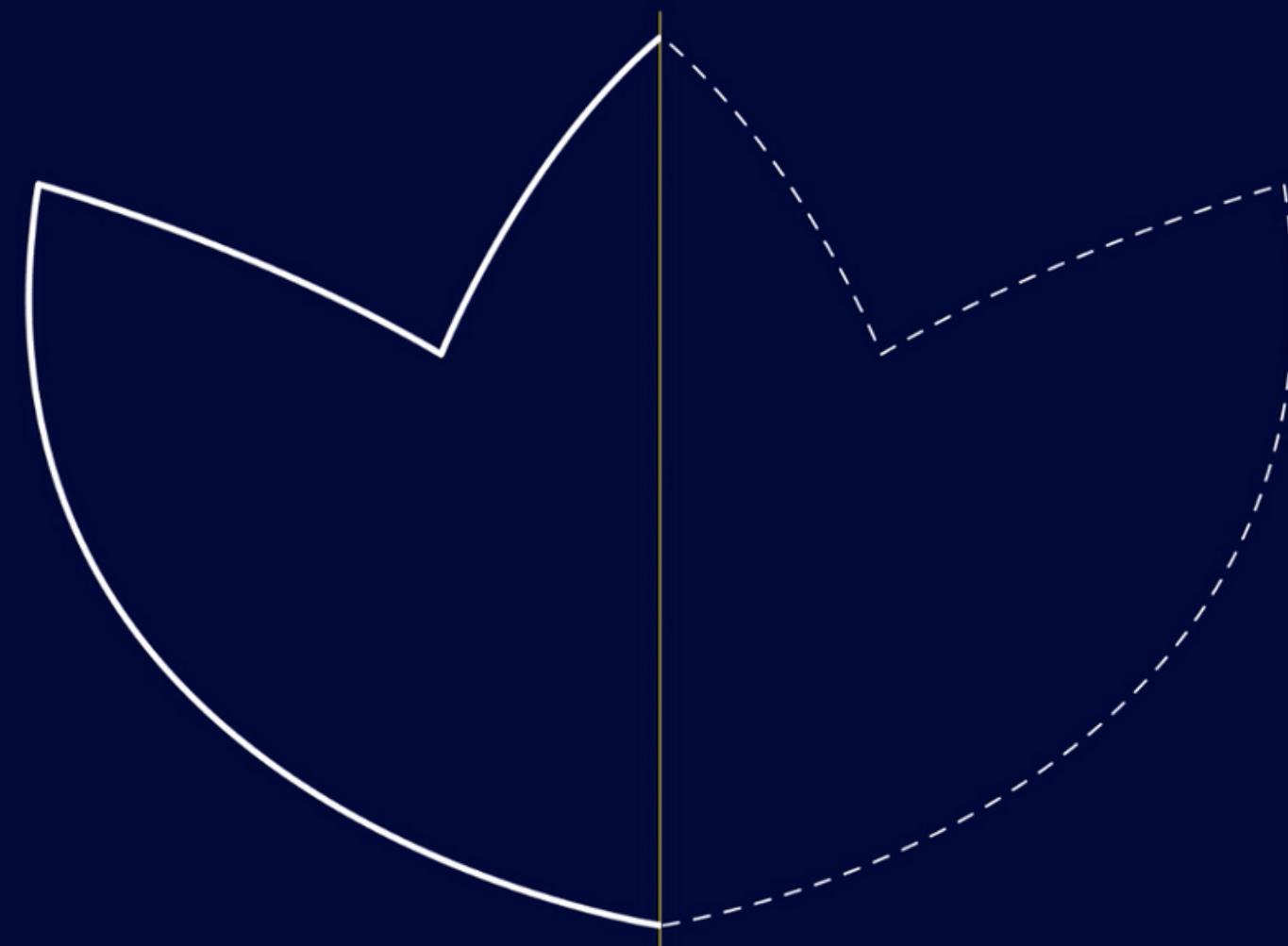
Rysowanie symetryczne

Na planszy pojawi się obrazek w połowie narysowany linią ciągłą, a w połowie linią przerywaną. Zadaniem uczestnika jest jak najdokładniejsze pociągnięcie wzdłuż przerywanej linii, żeby dokończyć wzór. Po przeciągnięciu pojawi się zielona linia. Zadanie kończy się sukcesem, gdy linia zostanie dokładnie poprowadzona. Natomiast jeśli będzie za bardzo wyjeżdżać poza kształt, aktywność zakończy się porażką.



Rysuj światłem po kształcie

Na planszy pojawi się obrazek w połowie narysowany linią ciągłą a w połowie linią przerywaną. Zadaniem uczestnika jest jak najdokładniejsze pociągnięcie wzdłuż przerywanej linii, żeby dokończyć wzór. Po przeciągnięciu pojawi się świetlista linia. Zadanie kończy się sukcesem, gdy linia zostanie dokładnie poprowadzona. Natomiast jeśli będzie za bardzo wyjeżdżać poza kształt, aktywność zakończy się porażką.

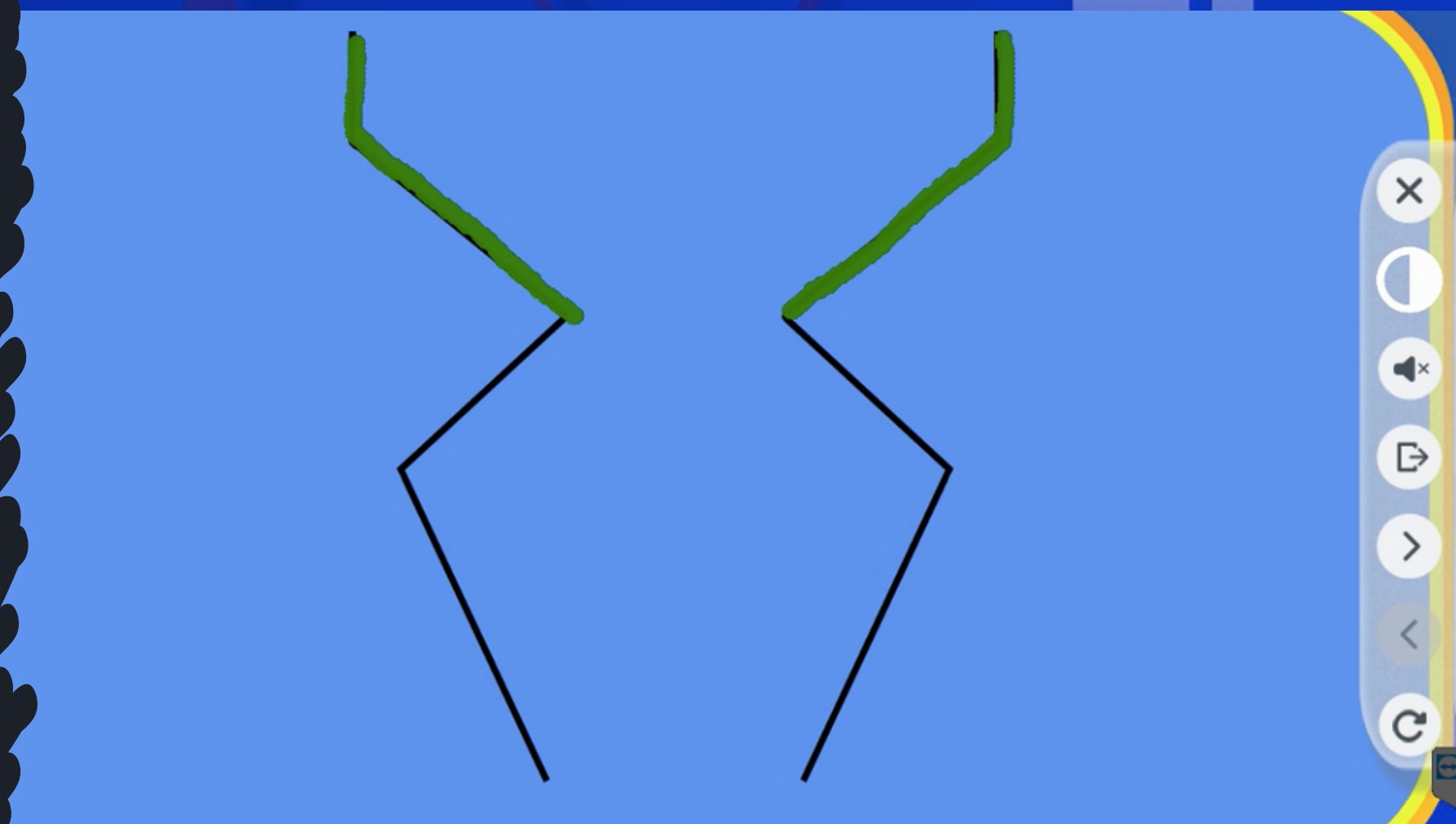
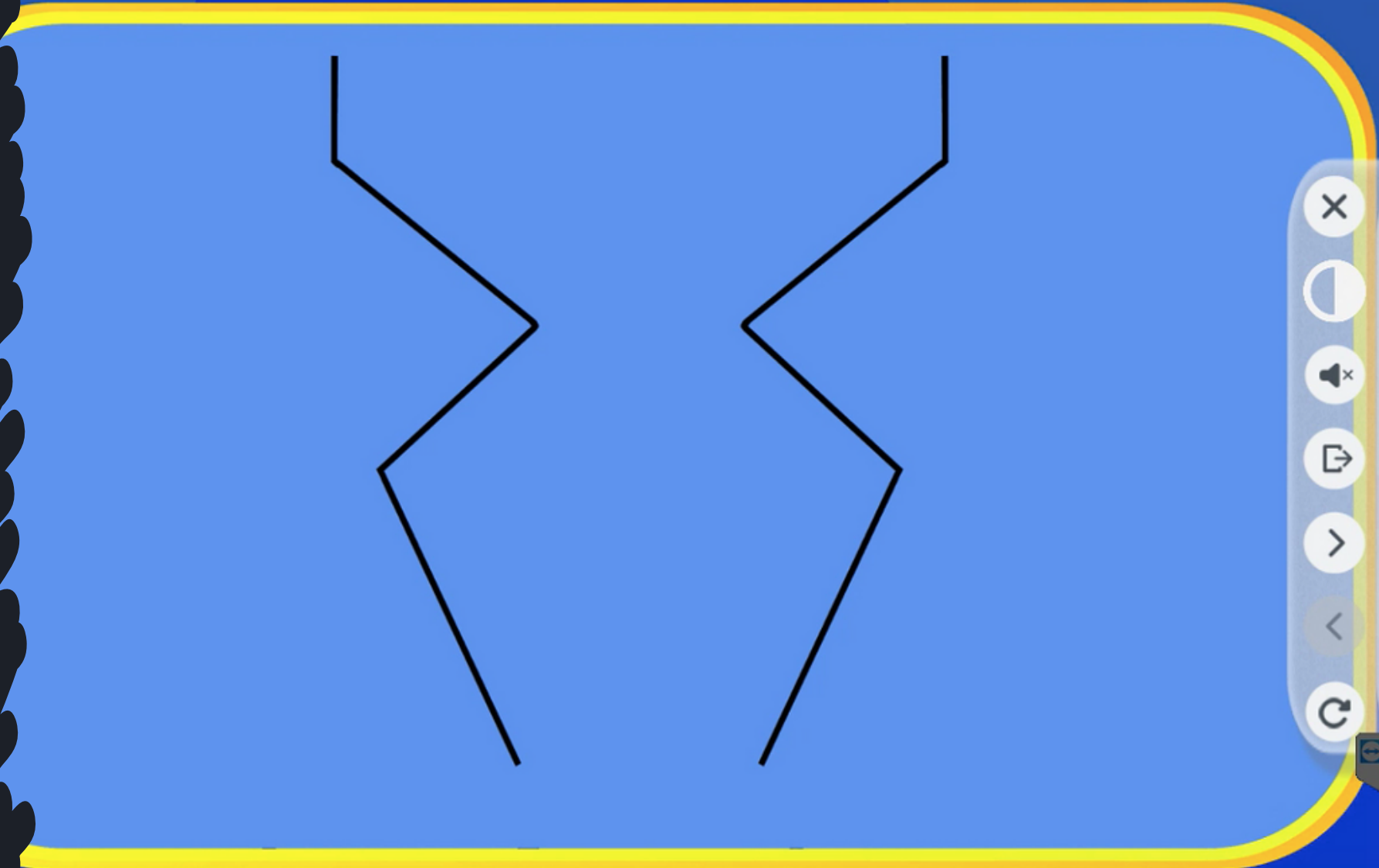


Rysowanie światłem na dwie ręce

Zaleca się wykorzystanie dwóch pisaków na raz przez uczestnika.

Na planszy pojawi się wzór wraz z jego odbiciem lustrzanym. Zadaniem uczestnika jest jak najdokładniejsze pociągnięcie wzdłuż linii. Po przeciągnięciu pojawi się zielona linia. Zaleca się rysowanie obiema rękami na raz, z czego każda obrysowuje jeden z symetrycznych wzorów. Zadanie kończy się sukcesem, gdy linia zostanie dokładnie poprowadzona. Natomiast jeśli będzie za bardzo wyjeżdżać poza kształt, aktywność zakończy się porażką.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Sudoku

Legenda:

cyfry do wykorzystania na planszy

check - sprawdzenie poprawności zadania

The image shows a Sudoku game interface. On the left is a keypad with numbers 1-9 and a checkmark button. In the center is a 9x9 grid with some numbers filled in. On the right, there are labels and arrows pointing to the grid and keypad.

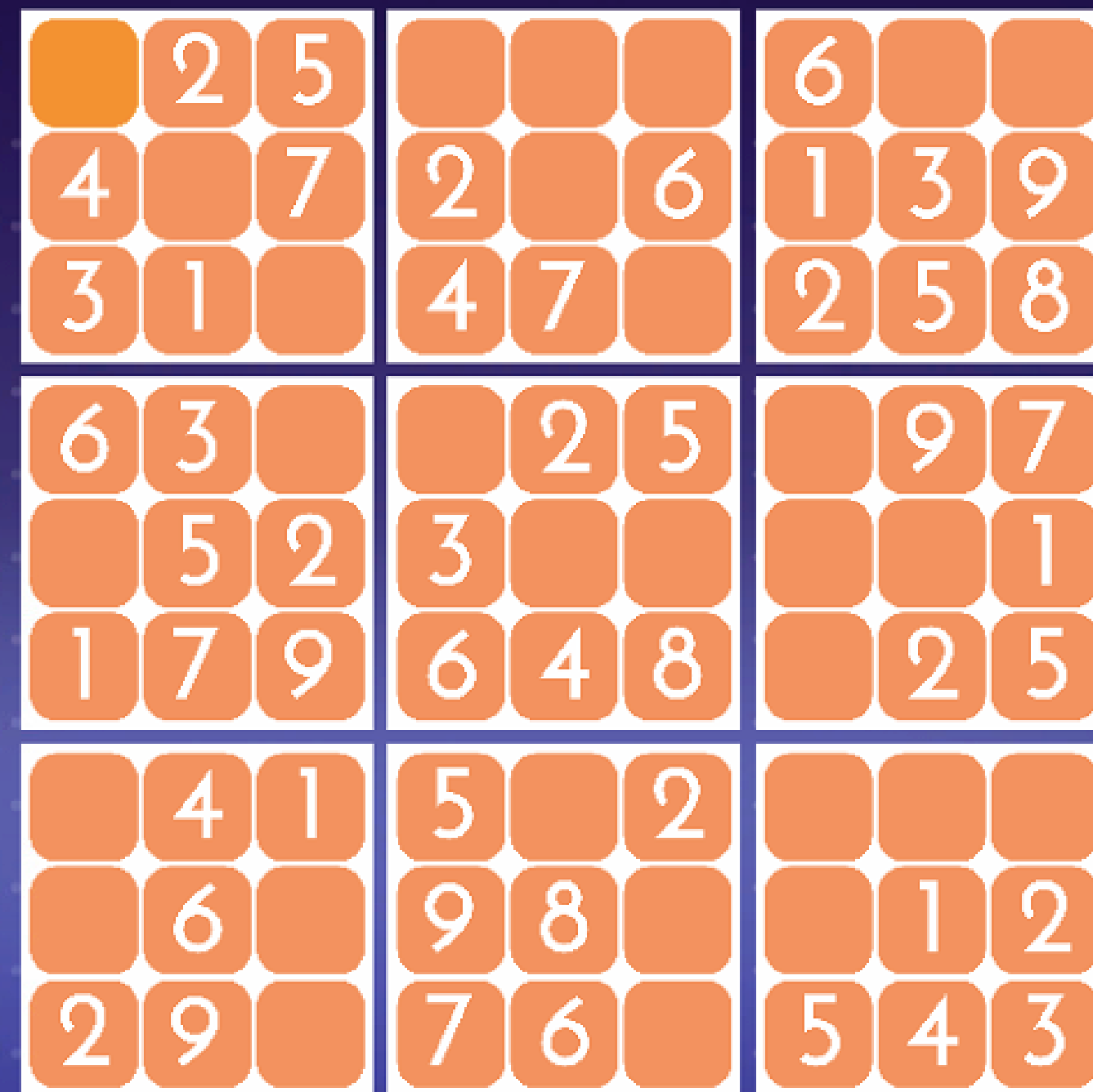
2	5				6			
4		7	2		6	1	3	9
3	1		4	7		2	5	8
6	3			2	5		9	7
	5	2	3					1
1	7	9	6	4	8		2	5
	4	1	5		2			
	6		9	8			1	2
2	9		7	6		5	4	3

plansza

puste pole - miejsca do ułożenia cyfr

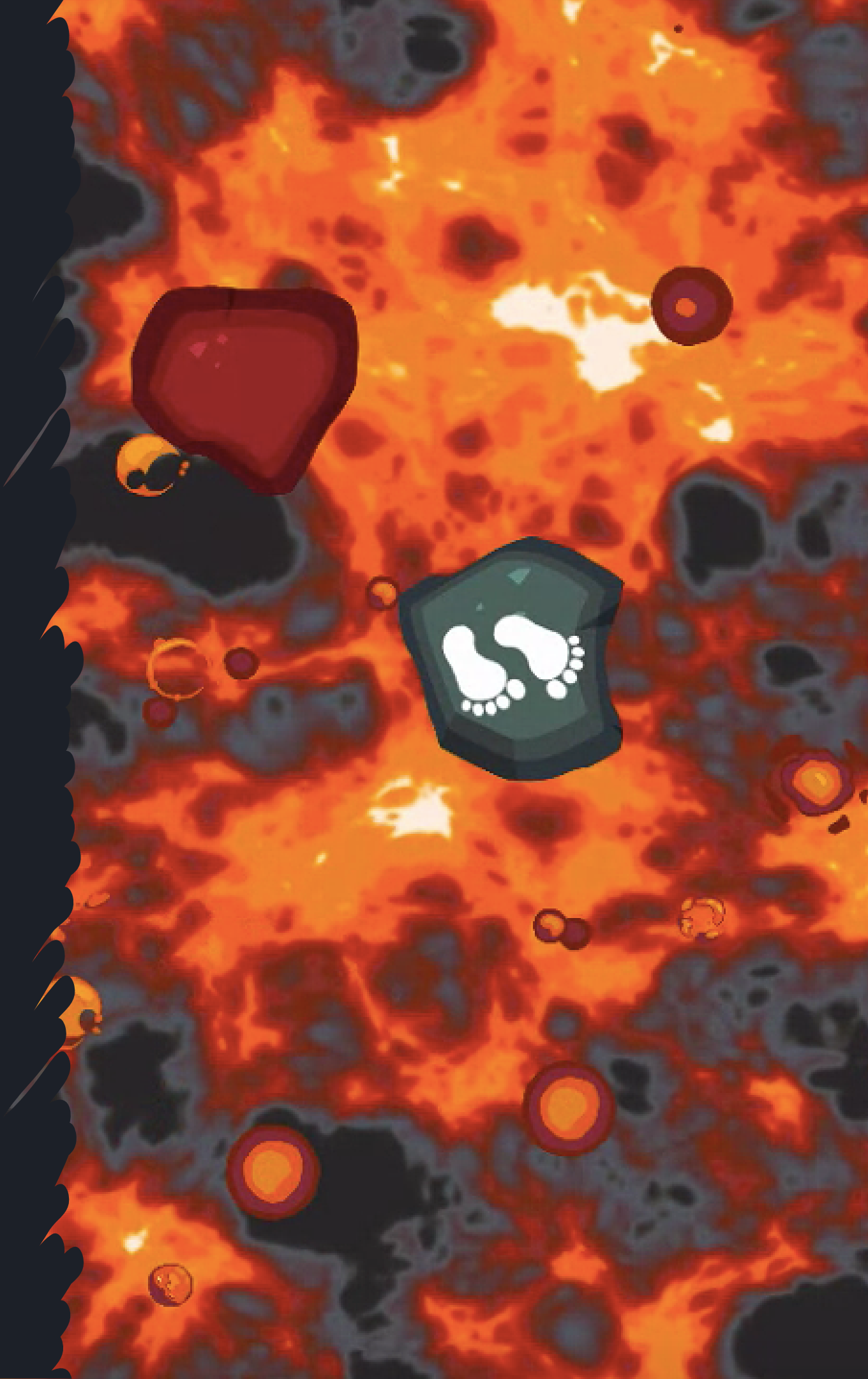
Sudoku

Aplikacja nawiązuje do klasycznego sudoku. Cyfry nie mogą powtarzać się w kwadratach 3x3 oraz w liniach poziomych, pionowych czy na skos. Aby wstawić cyfrę należy zaznaczyć dane pole, wybrać cyfrę z menu, a ona pojawi się na danym polu. Wstawione cyfry można zmieniać lub ponownie ustawić puste pole. Naciśnięcie check kończy układanie sudoku. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy prawidłowo wszystkie cyfry będą ustawione prawidłowo po naciśnięciu check. Jeśli po naciśnięciu check plansza nie będzie wypełniona lub jakaś cyfra była błędnie ustawiona, aktywność zakończy się porażką.



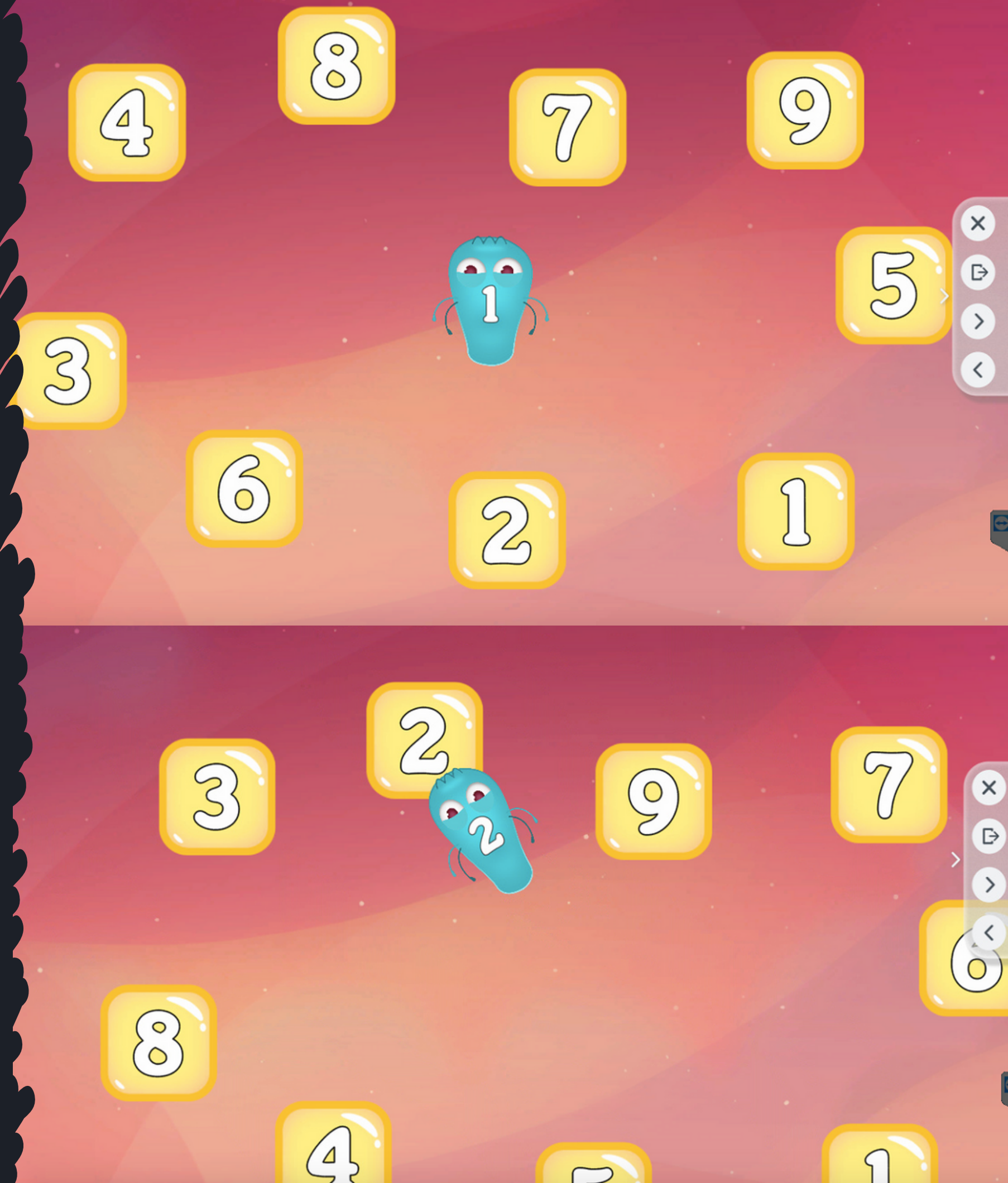
Idź za śladem

Najlepiej wyświetlać na podłodze. Na planszy pojawiają się kwadraty, w jednym z nich znajduje się rysunek stóp. Po chwili kwadrat ze stopami zmienia swoje położenie na jeden z przyległych. Zmiana położenia następuje nieskończenie wiele razy. Zadaniem uczestnika jest poruszanie się za rysunkiem stóp. Aplikacje różnią się między sobą wielkością planszy.



Połącz cyferki

Na środku planszy pojawia się robaczek z cyfrą na sobie. Należy kliknąć na cyfrę w kafelku, która jest taka sama jak ta na robaczku. Po wykonaniu tej czynności, robaczek przejdzie we wskazane miejsce. Jeśli wskazana cyfra zgadza się z tą na robaczku, cyfra robaczka zwiększy się o jeden, wtedy należy wskazać kolejną. Jeśli cyfra była niepoprawna, robaczek przejdzie we wskazane miejsce, jednak cyfra na nim się nie zmieni. Po każdym wskazaniu zmienia się kolejność cyfr w kafelkach. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy prawidłowo wskazane zostaną wszystkie cyfry.



0/100

Magiczne Meduzy

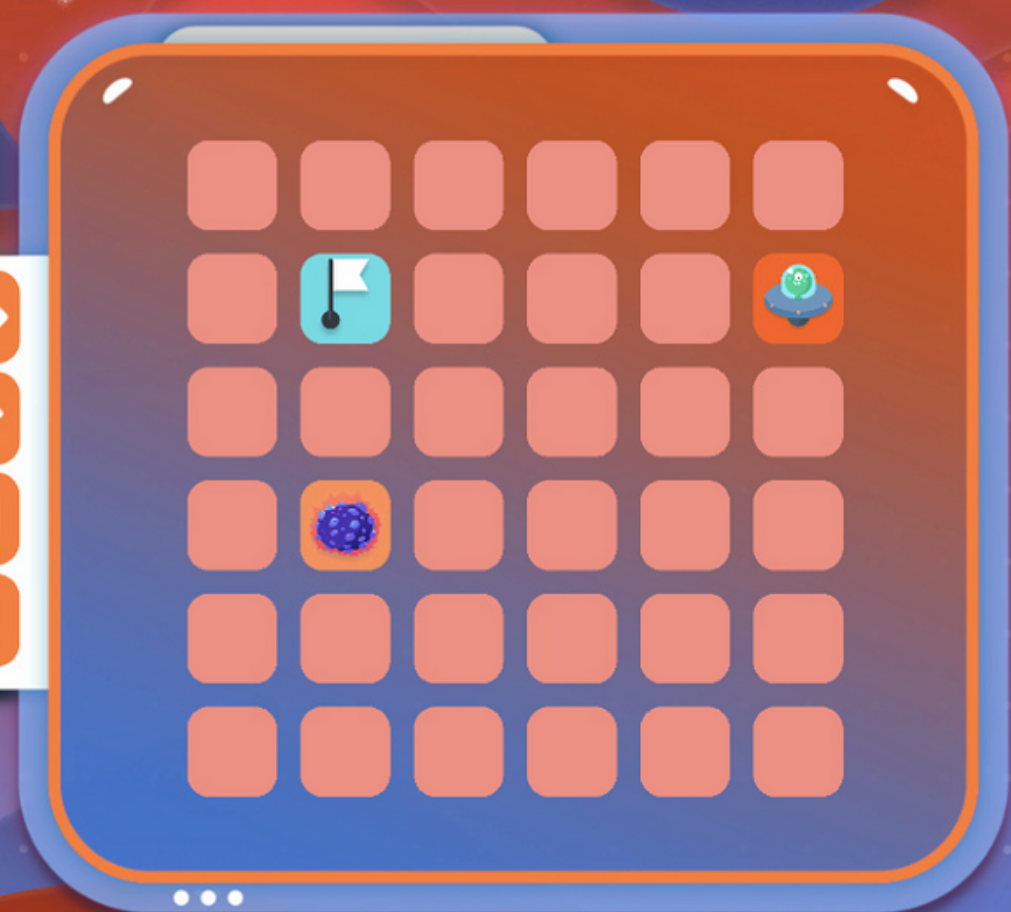
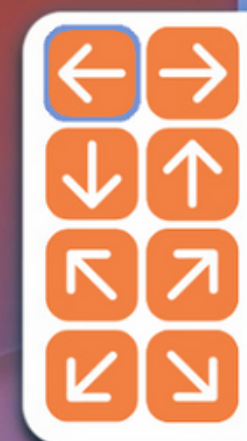
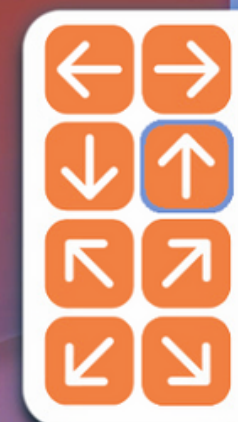
Na ekranie pojawią się meduzy, które będą powoli sunąć ku górze. Zadanie polega na trafieniu w 100 meduz, by aktywność zakończyła się sukcesem.

Poziomy różnią się wielkością meduz.



Zakoduj drogę

Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie statku kosmicznego do flagi. Do wykorzystania są strzałki o różnym zwrocie i kierunku. Aby ustawić strzałkę, należy na nią kliknąć, a następnie ustawić ją na dowolnym polu planszy. Strzałka wskazuje następne pole, na jakim znajdzie się statek. Przy jednym zaznaczeniu strzałki można ustawić kilka takich samych na planszy. Nałożona strzałka na to samo pole, na którym wcześniej była inna strzałka, anuluje poprzednią. Aby usunąć strzałkę z planszy, należy na nią kliknąć. Ilość ustawionych strzałek nie ma znaczenia. Aby statek wystartował, należy na niego kliknąć. Przechodzi on wtedy całą drogę ustawioną strzałkami. Statek zawsze wybiera najkrótszą ze wskazanych przez strzałki dróg. Układając drogę należy omijać bomby, które kończą grę porażką. Jeśli strzałka prowadzi statek na puste pole lub poza planszę, aktywność kończy się porażką. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy statek dojdzie do flagi.



Zaprogramuj drogę

Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie samochodu do żółtego domu. W tym celu znajduje się na dole określona liczba kawałków drogi: zakręty, proste, skrzyżowania. Drogę należy łączyć ze sobą tak, by asfalt lub chodnik miał kontynuację albo w przypadku skrzyżowań łączył drogę z pasami. Nie można obracać tych elementów. Aby je ułożyć, klika się na nie, a następnie na miejsce, gdzie chce się je położyć. Zielone pola są puste i można na nich ustawiać elementy. Można zamieniać miejscami dane kawałki, naciskając na nie kolejno. Można również odkładać je z powrotem pod planszę. Dobrze, by droga była dostosowana do warunków środowiskowych, jednak głównym celem jest możliwy dojazd samochodu do zaznaczonego domu. Jeśli droga zostanie ułożona prawidłowo, aktywność zakończy się sukcesem.



Dopasuj wieże

Zadanie polega na połączeniu wieży z dołu ekranu z odpowiednim jej rzutem u góry. Aby to zrobić, należy kliknąć na jeden element z jednego rzędu, a następnie na poprawny z drugiego. Zaznaczony wybór elementu podświetli się na zielono, a po połączeniu pojawi się strzałka między nimi. Zwrot strzałki nie ma znaczenia. Nie można łączyć ze sobą elementów z tego samego rzędu. Jeśli połączenie nie było poprawne, elementy połączą się strzałką, nadal jednak będzie można zmienić ich połączenie. Kolejne połączenie anuluje poprzednie. Jeśli elementy zostały poprawnie połączone, znikną z ekranu. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy prawidłowo wszystkie elementy zostaną połączone prawidłowo.

Aktywności różnią się między sobą barwami wykorzystywanymi pomiędzy wieżami na jednej planszy. O ile na przykład na w pierwszej aktywności nie powtarzają się, to na poziomie drugim takie same barwy potrafią się pojawiać w kilku wieżach na jednej planszy.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami lub piłeczkami.



Gdzie jest potwór?

Do wyboru są trzy aktywności o różnym poziomie trudności. W pierwszej nie ma ograniczenia czasowego. W drugiej aktywności jest 1:30 minut na znalezienie potworów, a w trzecim 45 sekund.

Na początku pojawi się zestaw trzech stworków, które uczestnik może znać z innych planet. Należy je zapamiętać, ponieważ to właśnie one muszą zostać odnalezione. Następnie należy kliknąć w dowolnym miejscu, żeby pojawiła się plansza. Po chwili wystartuje również zegar. Lupą, którą kieruje się pisakiem, można prześwietlać domki i inne elementy znajdujące się na planszy. Po znalezieniu postaci, należy na nią nacisnąć pisakiem, żeby została odznaczona. Kiedy wszystkie postaci zostaną odnalezione, aktywność kończy się sukcesem. Aktywność kończy się porażką po naciśnięciu na postać, która nie była do zapamiętania lub skończy się czas.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Planeta w praktyce edukacyjnej



Kolorowe wieże z papieru

Aktywność Knowla: Dopasuj wieże

Co potrzebne: kartki, ołówek, kredki/farby/flamastry o różnych kolorach, klej, nożyczki, wzornik do budowy prostopadłościanów o różnej długości boków (w klasach po omówieniu figur przestrzennych można poprosić uczniów o przygotowanie własnych prototypów, mogą być o podstawie z kwadrata, ale nie muszą)

Po włączeniu aktywności należy wytłumaczyć uczniom zasady: w górnym rzędzie jest rzut górny, w dolnym rzut boczny. Uczniowie powinni przez chwilę zaznajomić się z aplikacją poprzez zabawę.

Następnie należy podzielić uczniów na grupy. Zadaniem każdej z grup jest przygotowanie trzech kompletów prostopadłościanów o różnej długości jednego boku. Powinni wykorzystać różne kolory, choć mogą się one powtarzać między warstwami. Po wykonaniu prostopadłościanów mogą oni ustawić odpowiednie wartości na sobie. Mogą być one ustawione według wzoru od największego do najmniejszego, ale nie muszą. Zadaniem uczniów jest narysowanie na kartkach odpowiednimi kolorami rzutu górnego i bocznego powstałych figur.

Kiedy wszystkie grupy skończą, wymieniają się powstałymi figurami oraz rzutami. Kolejna grupa na podstawie rzutów ma za zadanie odtworzyć wcześniej ułożone figury.

Po prawidłowym wykonaniu, zabawę można powtórzyć na tych samych zestawach klocków lub też po wymieszaniu klocków całej klasy.

Która ręka lepiej sobie radzi?

Aktywność Knowla: Rysowanie światłem po kształcie, Rysowanie światłem na dwie ręce

Uczniowie sprawdzają, jak precyzyjne są ich obie ręce. Dana osoba ma dwa podejścia do aktywności "Rysowanie światłem po kształcie". Pierwsze z nich przeprowadza prawą ręką, a drugie lewą ręką. Dziecko będzie mogło ocenić, którą ręką lepiej mu idzie, bardziej naturalnie oraz czy udało mu się zaliczyć aktywność w obu przypadkach (wymagana jest tu dokładne odzwierciedlenie wzoru). Można w tym miejscu porozmawiać z uczniami o prawo-, lewo-, oburęczności. Na koniec sprawdzić może jednoczesną koordynację rąk w aktywności "Rysowanie światłem na dwie ręce".

Podłoga to lawa

Aktywność Knowla: Idź za śladem

Kto najdłużej przetrwa na lawie? By się przekonać, można zorganizować zawody dla uczniów. Jedna z osób porusza się po planszy, może stawać jedynie na pojawiających się skalnych podporach. Stanięcie na lawę oznacza porażkę. Pozostali uczniowie liczą na ile skał udało się stanąć uczestnikowi bez dotknięcia lawy. Jednocześnie przypatrują się, czy nie dotkał lawy choćby paluszką, bo to kończy się porażką. Osoby z największą liczbą przejść po skałach, wygrywają.

Jeśli uczniom idzie zbyt łatwo, można ustawić odgórny limit kafelków, po którym dostają się do grona zwycięzców.

Mądrze jest się bawić.

Po więcej inspirujących treści zapraszamy na stronę www.knowla.eu