

# Planeta Spe

Spe na specjalne  
odpowiada  
potrzeby!





Planeta Spe zawiera 280 interaktywnych aktywności przeznaczonych dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Zestaw różnorodnych, wszechstronnie opracowanych aktywności wspiera najmłodszych w kształtowaniu czynności intelektualnych, rozwijaniu kompetencji emocjonalno-społecznych i komunikacyjnych, stymuluje rozwój mowy. Zawiera zarówno elementy terapii logopedycznej, jak i ćwiczenia z zakresu zajęć korekcyjno-kompensacyjnych i rewalidacyjnych. Pomaga rozwijać umiejętności poznawcze oraz usprawniać funkcje percepcyjno-motoryczne. Ćwiczy pamięć, koncentrację, spostrzegawczość i umiejętność logicznego myślenia.





**Aplikacje Knowla dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia.**

**Aplikacje Planety Spe zawierają poziomy trudności:**

- **poziom 1: 3 - 4 lata,**
- **poziom 2: 5 - 6 lat,**
- **poziom 3: 7 - 10+ lat**



Przedstawiony wiek użytkowania aplikacji jest jedynie sugerowany. Każdą aktywność i jej poziom należy dobrać pod umiejętności ucznia oraz jego specjalne potrzeby edukacyjne (zarówno te wyrównujące poziom, jak i rozwijające talenty).



# Planeta Spe w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla.edu

09:49

**Planeta Spe**

INSTRUKCJA

Planeta Spe zawiera 280 interaktywnych aktywności przeznaczonych dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi. Zestaw różnorodnych, wszechstronnie opracowanych aktywności wspiera najmłodszych w kształtowaniu czynności intelektualnych, rozwijaniu kompetencji emocjonalno-społecznych i komunikacyjnych, stymuluje rozwój mowy. Zawiera zarówno elementy terapii

**Planeta Fruu**  
Dostępny

**Planeta Spe**  
Dostępny  
ODKRYJ

**Planeta EduMini**  
Dostępny

**Planeta Pi**  
Kup dostęp

**Planeta M**  
Kup dostęp

**Planeta Ziuuu**  
Kup dostęp

Knowla





# Przyciski systemowe i widok menu

# Menu główne - Knowla Box/Knowla Wall



powrót do widoku wszystkich planet



poprzednie planety/aplikacje/aktywności



kolejne planety/aplikacje/aktywności



przejdzie do wyszukiwarki aplikacji



przejdzie do ustawień: wybór języka, aktywacji klucza 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)



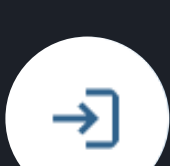
przejdzie do wyboru trybu Knowla.fun lub Knowla.edu



przejdzie do widoku pulpitu Windows; aplikacja cały czas pozostanie aktywna na pasku zadań



## Menu główne - Knowla Web

-  poprzednie planety/aplikacje/aktywności
-  kolejne planety/aplikacje/aktywności
-  powrót do widoku wszystkich planet
-  tryb pełnoekranowy/wyłączenie trybu pełnoekranowego
-  przejście do ustawień: wybór języka, aktywacji klucza licencyjnego
-  logowanie/rejestracja do Konta Knowla Web





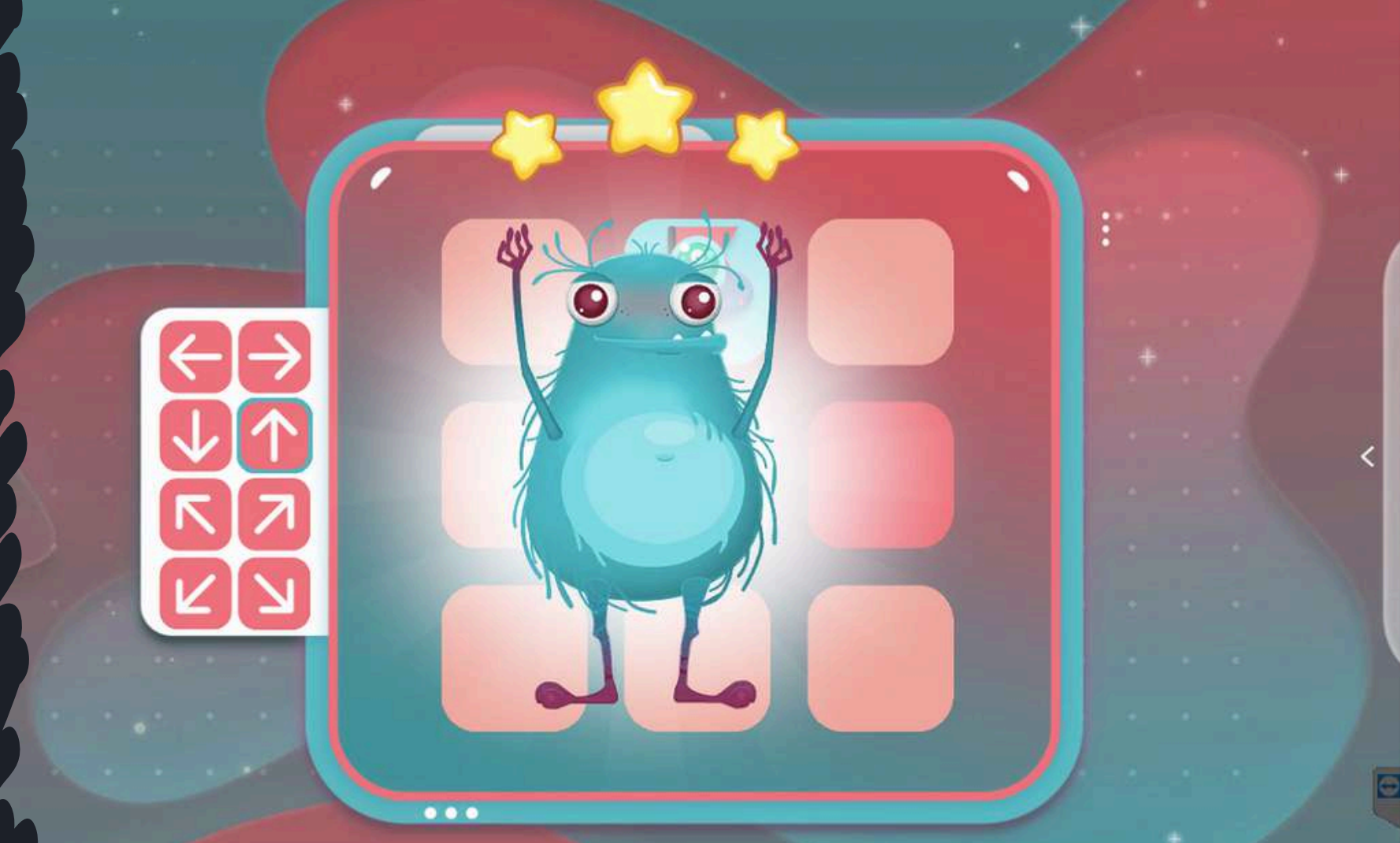
## Ikony menu w aktywnościach - legenda

|                                                                                     |                                                                                                      |                                                                                       |                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | wyjście z aktywności do widoku planety (wyboru aplikacji); wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone |    | poprzednia plansza                                                                                                |
|    | załadowanie ponowne aktywności; wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone                            |    | następna plansza                                                                                                  |
|  | włączanie/wyłączanie dźwięku                                                                         |    | włączanie/wyłączanie efektu cząsteczkowego; np. w "Rysuj literki" wyłącza/włącza "iskrzenie się" w czasie pisania |
|  | zmiana tła                                                                                           |  | interaktywna instrukcja aktywności                                                                                |
|  | wyjście do listy wyboru aktywności, wszelkie zmiany zostaną utracone                                 |  | pozwala na przesuwanie danego obiektu po planszy                                                                  |
|                                                                                     |                                                                                                      |  | panel dostępności m.in. dostosowanie kolorystyczne aplikacji                                                      |

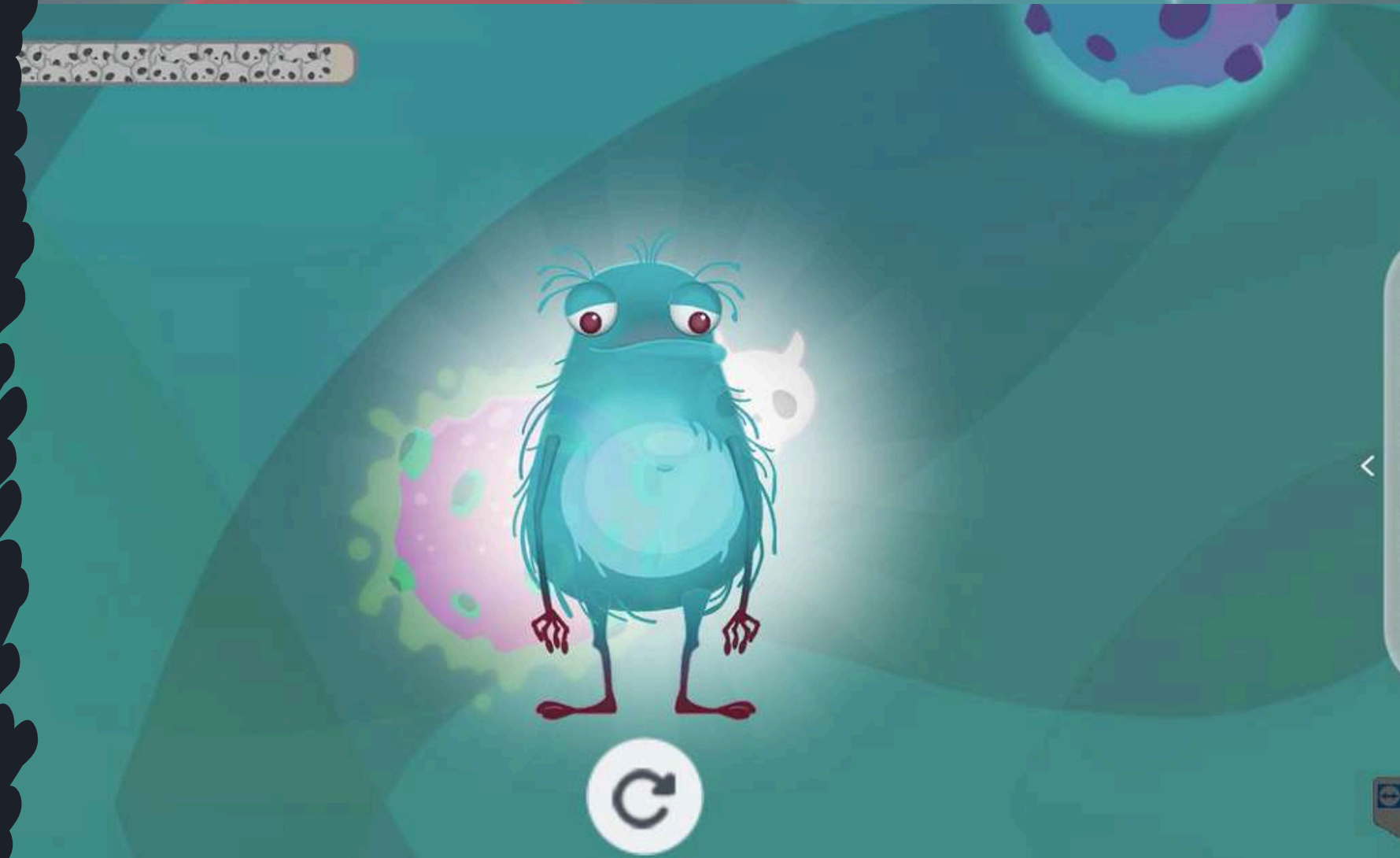




Aktywność zakończona  
sukcesem



Aktywność zakończona  
niepowodzeniem



**Spis aktywności**  
z ilością lub czasem





Planeta Spe to 17 aplikacji zawierających 280 aktywności:

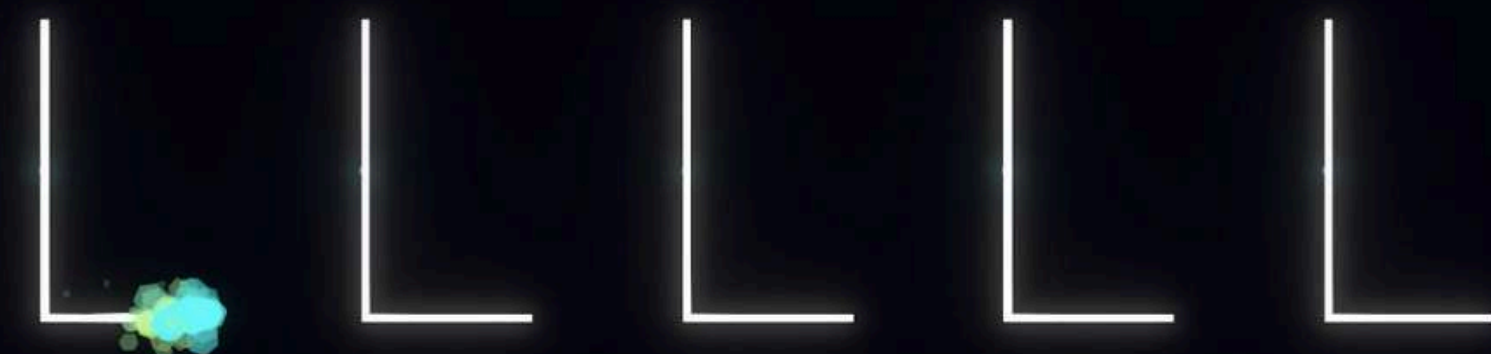
1. Pisz po śladzie - 30 aktywności
2. Wypełnij kolorem - rysowanie - 12 aktywności
3. Wypełnij kolorem - wypełnianie - 12 aktywności
4. Potworne labirynty - 3 poziomy, 30 aktywności
5. Rakieta na potwory - 1 aktywność
6. Ułóż puzzle - 2 poziomy, 50 aktywności
7. Puzzle z emocjami - 20 aktywności
8. Wybierz kropkę i połącz - 20 aktywności
9. Wybierz stronę i połącz - 20 aktywności
10. Połącz kropki po numerach - 20 aktywności
11. Zaprogramuj drogę - 3 poziomy, 3 aktywności
12. Kodowanie drogi - 3 poziomy, 30 aktywności
13. Graj na perkusji - 1 aktywność
14. Graj na pianinie - 1 aktywność
15. Idź za śladem - 2 poziomy, 2 aktywności
16. Plan dnia - 1 aktywność
17. Gdzie jest potwór? - 3 aktywności





# Pisz po śladzie

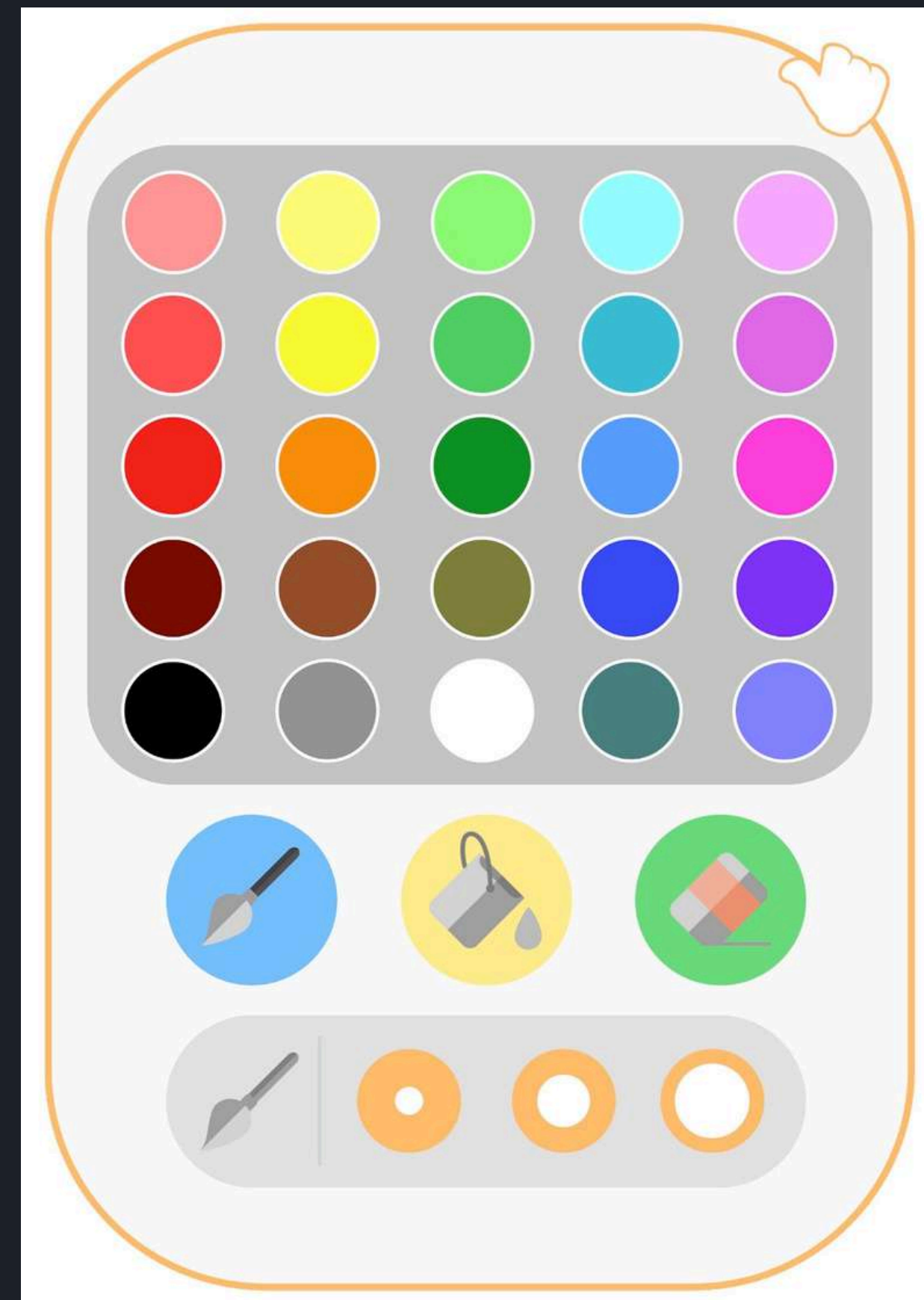
Na planszy znajduje się zestaw szlaczków. Zadaniem uczestnika jest odtworzenie śladu zgodnie z właściwym kierunkiem rysowania. Tylko w ten sposób wzór się zapełni. Co jakiś czas uruchamia się animacja, która pokazuje właściwy kierunek działania. Należy uważać by do końca dociągać każdą linię. Po zapełnieniu wzoru wypełnia się on “kryształkami”, które można rozrzucić po całej planszy. Efekt ten można również wyłączyć w panelu bocznym by nie rozpraszał uwagi w czasie zadania.



# Wypełnij kolorem - wersja rysowanie i wypełnianie

## Legenda:

- rączka - paletę kolorów wraz z przyborami malarskimi można umieścić w dowolnym punkcie pola
- pędzel - kolorowanie odręczne
- gumka - usuwanie koloru
- wiadro - wypełnianie kolorem
- rozmiar - wybór grubości pędzla lub gumki
- kolory - wybór koloru

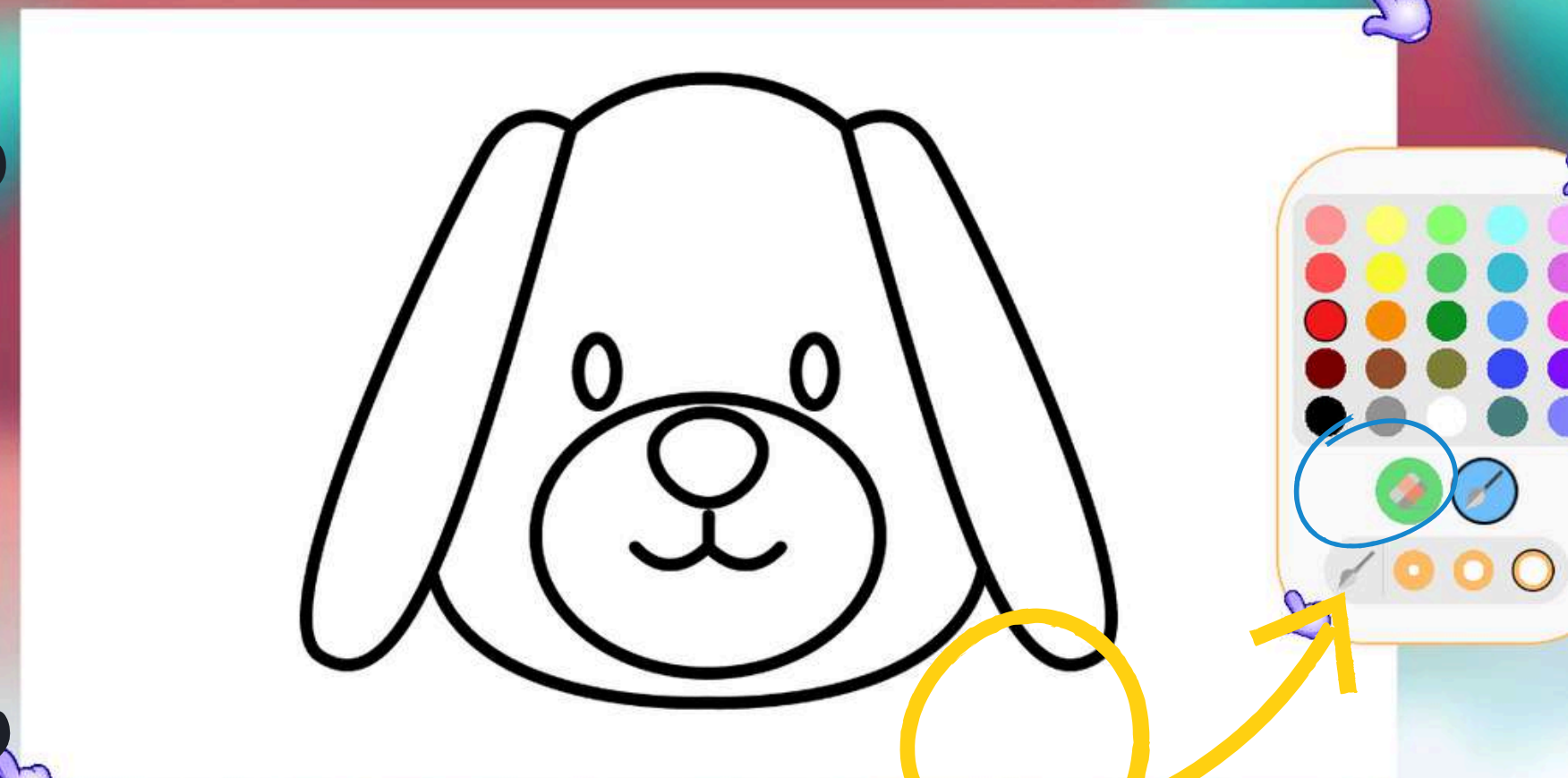
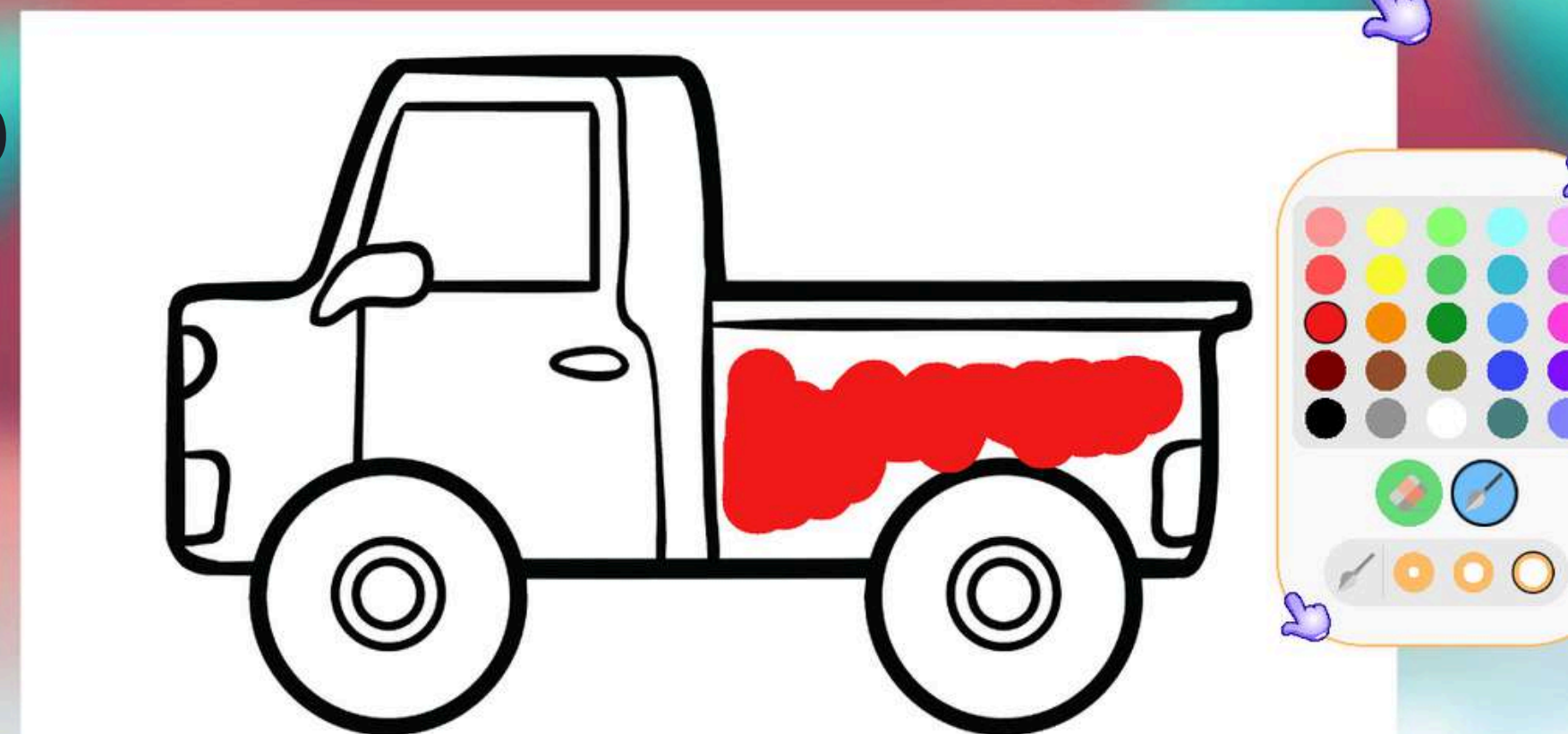


# Wypełnij kolorem - rysowanie

Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki. Z bocznego menu należy wybrać kolor, rozmiar śladu rysowania. Po wyborze wielkości śladu rysowania oraz koloru, dziecko wypełnia kolorowankę, rysując tak, jakby to robiło na papierze. Linie kolorowanki można zamalowywać kolorem. Po wyborze symbolu gumki ścieramy kolor.

W aktywności znajdują się zarówno przykłady rysunków tematycznych, jak i również przedstawiających litery oraz cyfry.

Zarówno menu, jak i kolorowankę można przesuwac, chwytając za łapki.



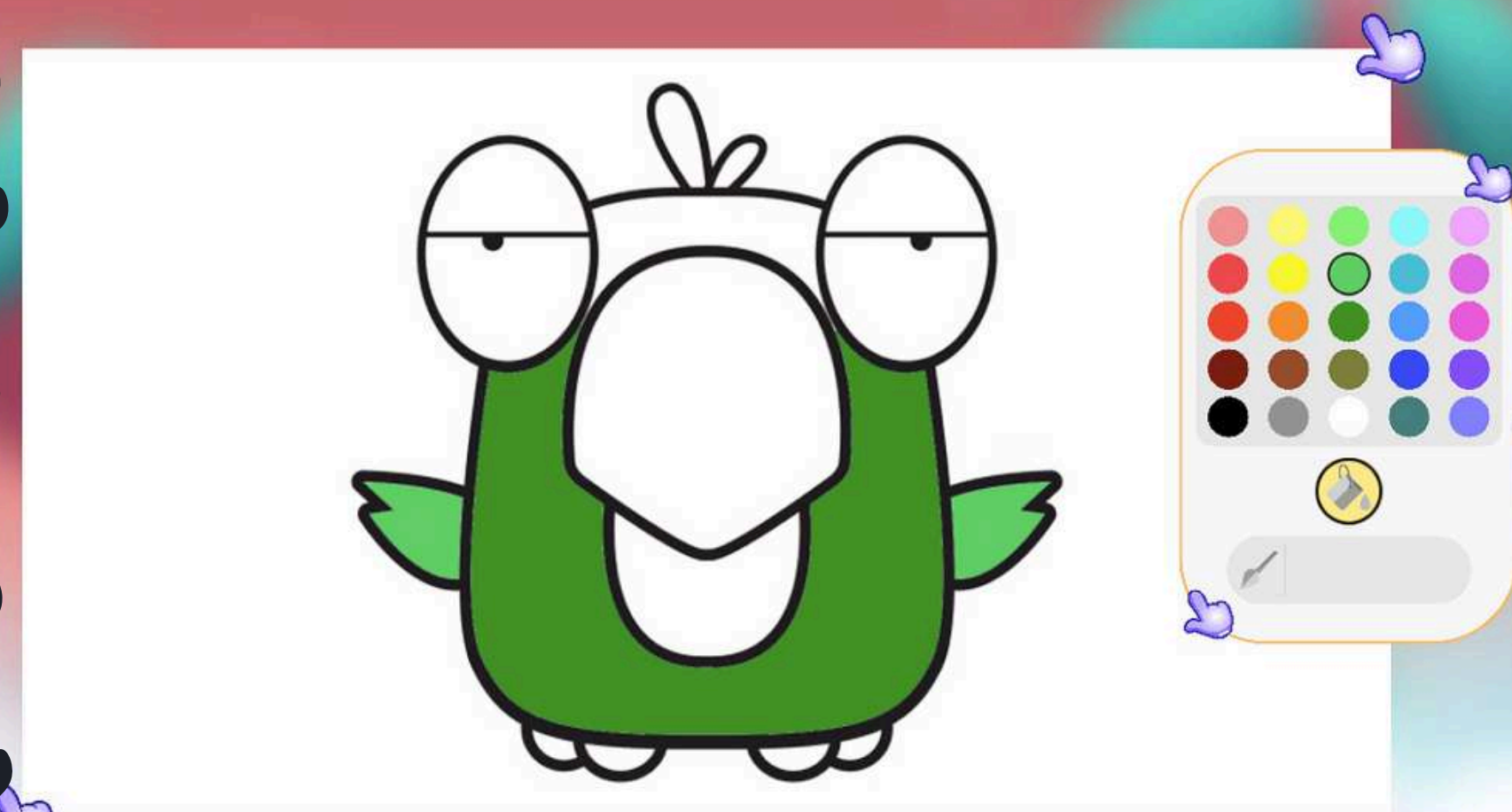
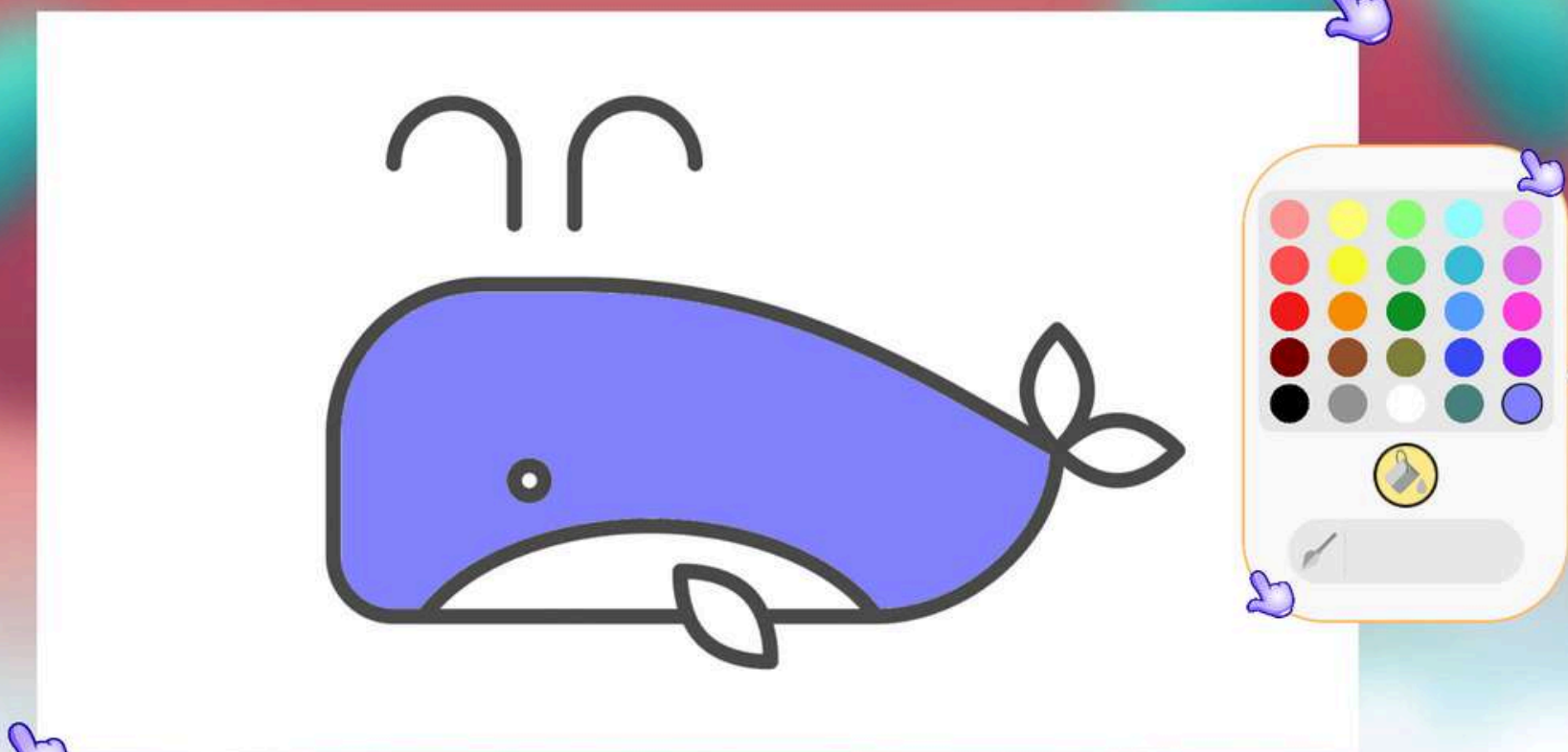


# Wypełnij kolorem - wypełnienie

Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki w wersjach cyfrowych. Zamiast rysowania należy tutaj wypełnić cały kształt naraz danym kolorem.

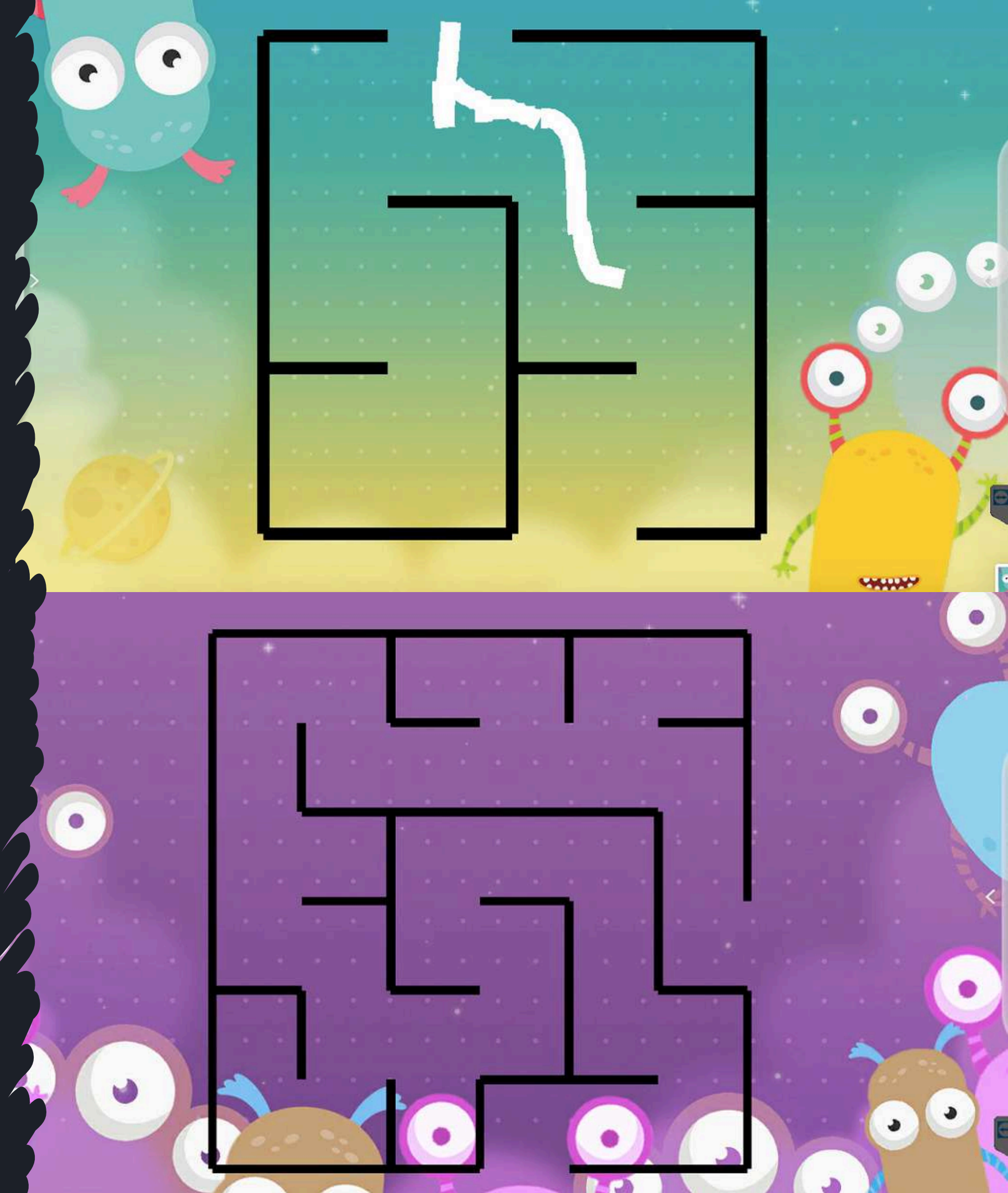
Zamiast symbolu pędzla jest symbol pojemnika z farbą. Zaznacza się wybrany kolor, a następnie naciska na dane pole. Po chwili wypełni się ono danym kolorem.

Zarówno menu, jak i kolorowankę można przesuwać, chwytając za łapki.



# Potworne labirynty

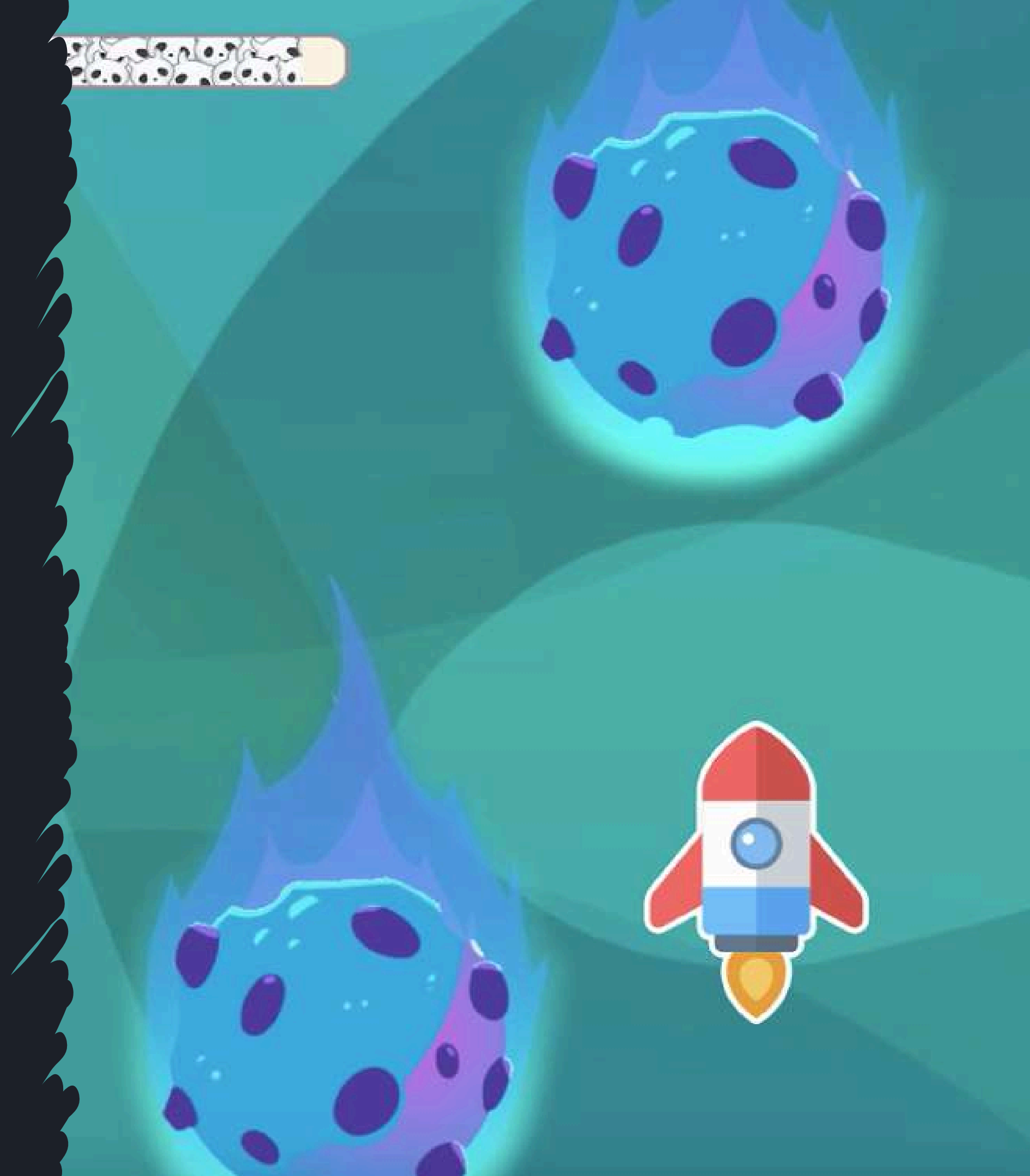
Należy pisakiem zaznaczyć linię od wejścia labiryntu do jego końca. Linia nie może być przerywana w żadnym miejscu. Jeśli linia zostanie przerywana, należy zadbać, by kontynuacja była połączona z poprzednią linią. Linia powinna również nie wychodzić na krawędzie labiryntu - narysowana do tej pory linia podświetli się na czerwono i zniknie. Należy zwrócić uwagę, czy ciągnięta linia wychodzi poza wejście/wyjście labiryntu. Prawidłowo pociągnięta linia powinna podświetlić się na zielono, a cała aktywność kończy się sukcesem. Nie ma znaczenia, od której strony uczestnik wejdzie do labiryntu. Po przejściu labiryntu aktywność zakończy się sukcesem.



# Rakieta na potwory

Zadaniem uczestnika jest zbieranie emotek, które są paliwem dla rakiety oraz omijanie meteorytów. Wystarczy kliknąć dane miejsce, by rakieta ruszyła w odpowiednim kierunku.

Gra kończy się, kiedy rakieta wpadnie na meteoryt lub skończy się emotkowe paliwo.





# Ułóż puzzle



Po uruchomieniu aktywności pojawia się okno wyboru danej aktywności z puzzlami. Okna są ponumerowane. Po wyborze danego numeru wyświetla się obrazek. Dziecko może zapoznać się w nieograniczonym czasie z elementami znajdującymi się na obrazku. Pod obrazkiem znajduje się przycisk “play”. Po kliknięciu przycisku “play” obrazek rozpada się na puzzle. Na polu pojawiają się kropki, które sugerują, gdzie należy przeciągnąć puzzel. Jeśli pojawia się problem z ułożeniem puzzli, brak jest jakiegokolwiek działania na planszy, co jakiś czas w obszarze układania puzzli pojawia się podpowiedź, jak wygląda obrazek, który należy ułożyć z puzzli. Prawidłowo ułożony puzzel na kropce nie zmienia już swojej pozycji. Źle ułożony puzzel dalej pozostaje mobilny. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy obrazek zostanie poprawnie ułożony.





# Puzzle z emocjami

Po uruchomieniu aktywności pojawia się okno wyboru danej aktywności z puzzlami. Okna są ponumerowane. Po wyborze danego numeru wyświetla się obrazek. Dziecko może zapoznać się w nieograniczonym czasie z elementami znajdującymi się na obrazku. Pod obrazkiem znajduje się przycisk “play”. Po kliknięciu przycisku “play” obrazek rozpada się na puzzle. Na polu pojawiają się kropki, które sugerują gdzie należy przeciągnąć puzzel. Jeśli pojawia się problem z ułożeniem puzzli, brak jest jakiegokolwiek działania na planszy, co jakiś czas w obszarze układania puzzli pojawia się podpowiedź, jak wygląda obrazek, który należy ułożyć z puzzli. Prawidłowo ułożony puzzel na kropce nie zmienia już swojej pozycji. Źle ułożony puzzel dalej pozostaje mobilny. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy obrazek zostanie poprawnie ułożony.



# Wybierz kropkę i połącz, Wybierz stronę i połącz, Połącz kropki po numerach

## Legenda:

rączka - paletę wraz z przyborami  
można umieścić w dowolnym punkcie  
pola, wciśnięta w panelu bocznym  
ujawni bądź schowa menu

wybór wielkości "kropek"

wybór szerokości linii



wybór kształtu "kropek"  
wybór koloru "kropek"  
wybór obwodu "kropek"  
wybór koloru pierwszej "kropki"

wybór gotowego zestawu  
wszystkich kolorystycznych  
"kropek"

wybór kolorystyczny linii

pięciokątne przyciski - po  
ukończeniu łączenia  
prezentowany jest cały wzór  
albo ścieżka łączenia



# Wybierz kropkę i połącz, Wybierz stronę i połącz, Połącz kropki po numerach

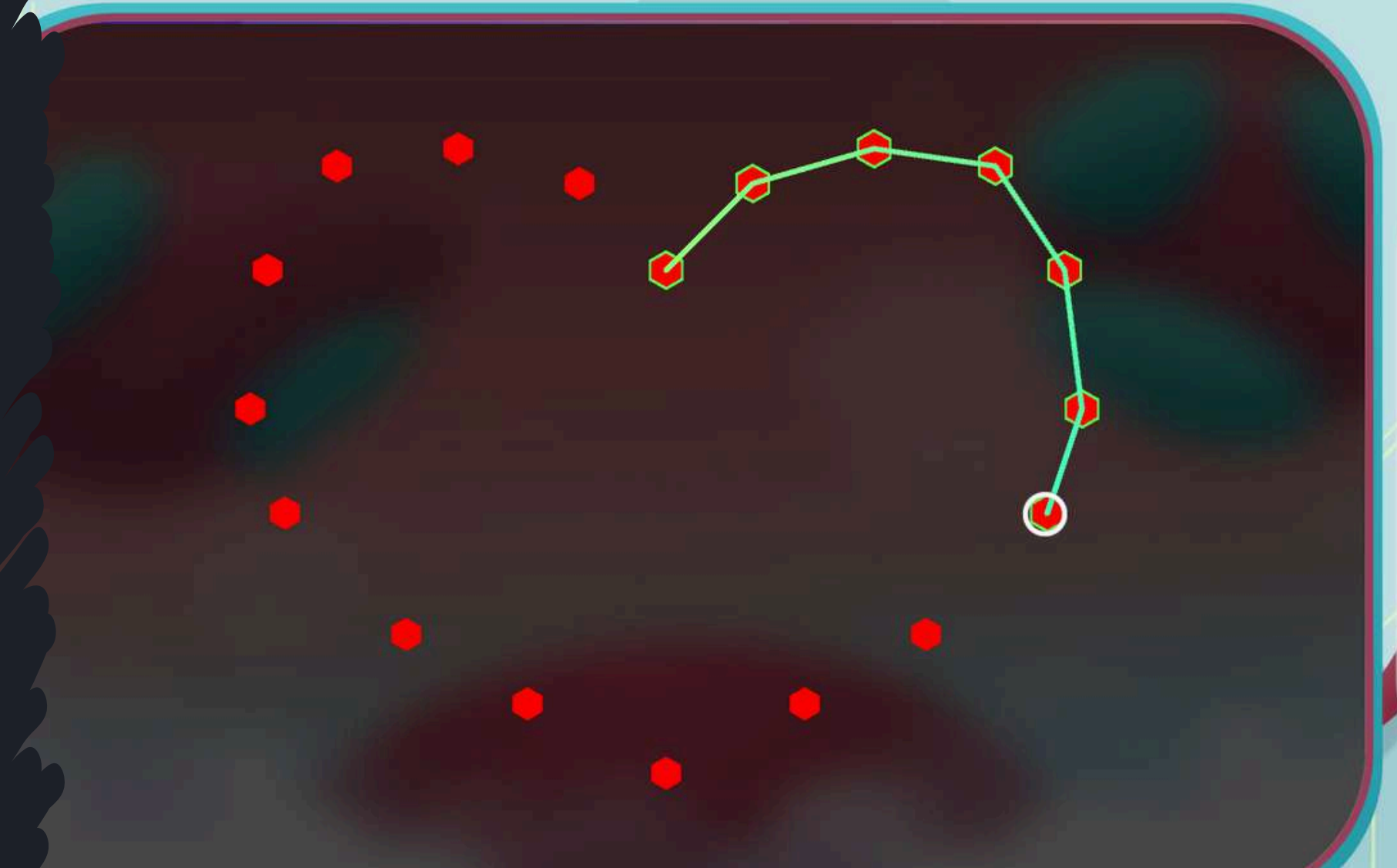
Zadaniem uczestnika jest połączenie wszystkich kropek. Należy zaznaczyć pierwszą wybraną kropkę. Następnie z niej ciągnąć się będzie linia. Naciśnij na kolejną kropkę, a linia się zaznacza. Czynność powtarzana jest do skutku. Przez każdą kropkę linia może przechodzić tylko raz. Należy połączyć kropki po kształcie (wzdłuż obrysu) i nie pomijać kropek czy przechodzić przez środek kształtu.

Aplikacje różnią się swobodą lub kolejnością, w jakiej można połączyć kroki:

Wybierz kropkę i połącz - można wybrać dowolną startową kropkę i wybrać dowolną stronę łączenia po kształcie.

Wybierz stronę i połącz - zaznaczona jest kropka startowa. Można wybrać dowolną stronę łączenia po kształcie.

Połącz kropki po numerach - kolejność łączenia jest numerowana.



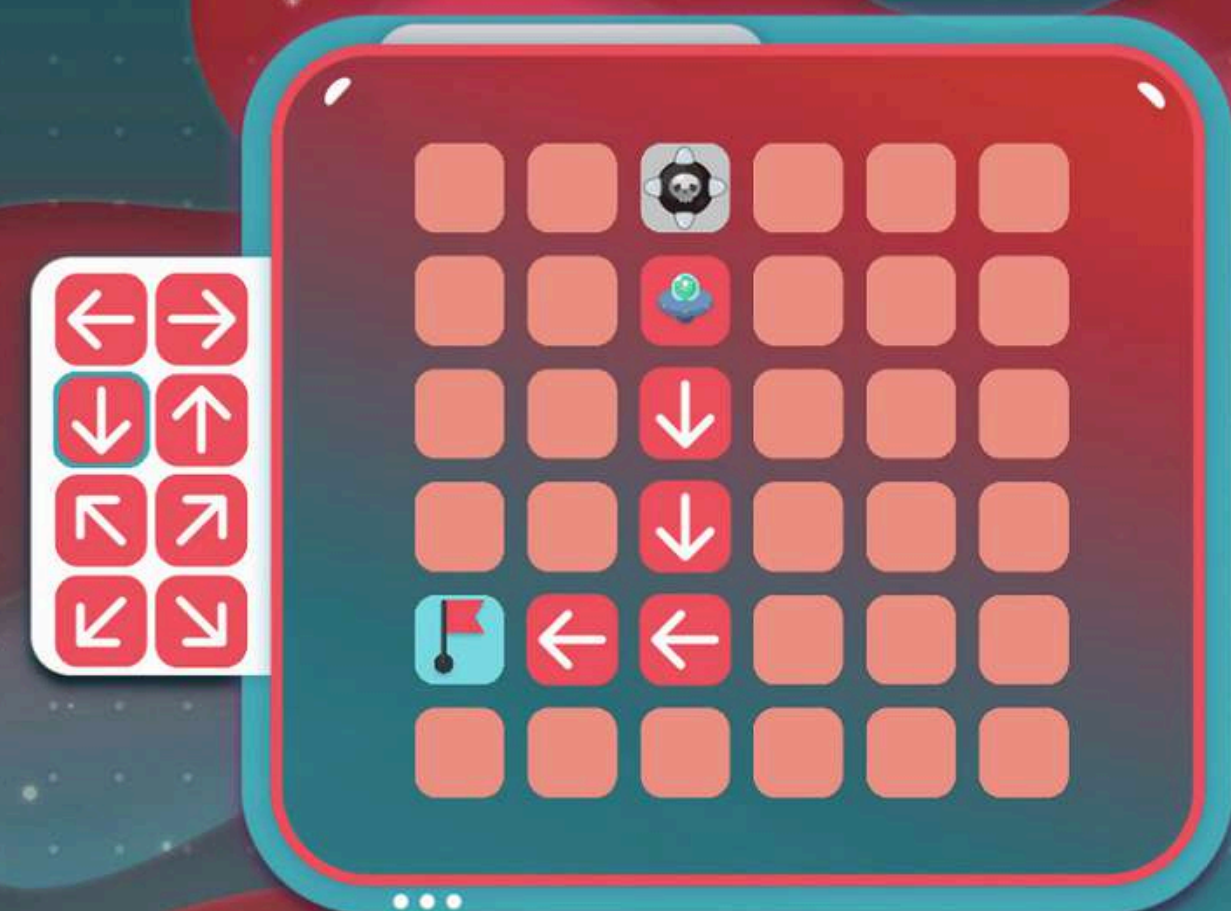


# Zaprogramuj drogę

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 dotrze do flagi.

Poziomy różnią się między sobą wielkością planszy i utrudnieniami. Ilość gwiazdek na ekranie końcowym zależy od efektywności drogi. Im mniej wykorzystanych strzałek, tym więcej gwiazdek.

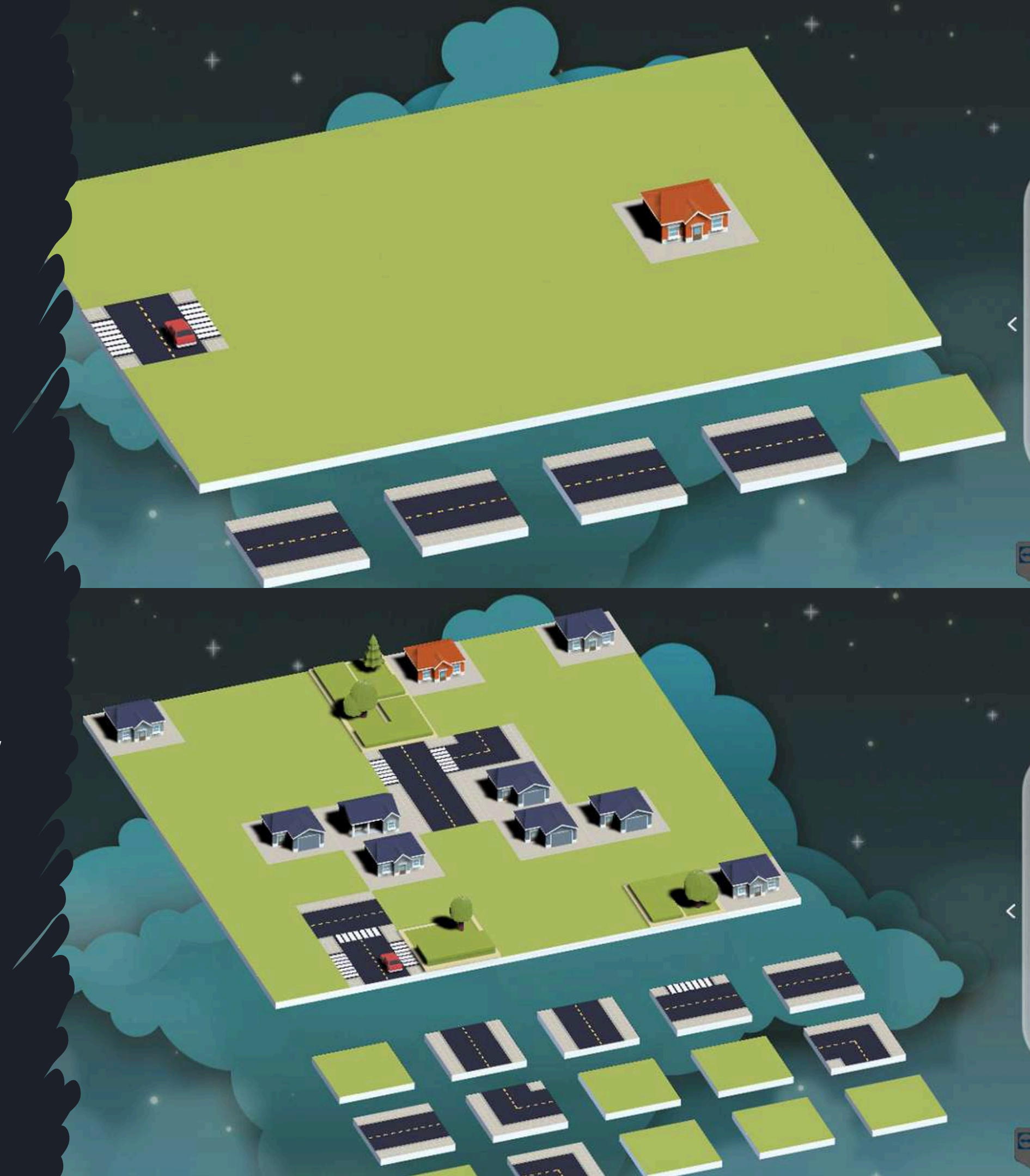




# Kodowanie drogi

Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie samochodu do czerwonego domu. W tym celu znajduje się na dole określona liczba kawałków drogi: zakręty, proste, skrzyżowania. Droge 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 dany fragment drogi, a następnie na miejsce, gdzie chce się je położyć. Zielone pola są puste i można na nich ustawiać elementy. Można zamieniać miejscami dane kawałki, klikając 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. Droga musi być otwarta w stronę domu i zamykać się chodnikiem. Jeśli droga zostanie ułożona prawidłowo, aktywność zakończy się sukcesem.

Poziomy różni się wielkością planszy oraz ilością utrudnień.

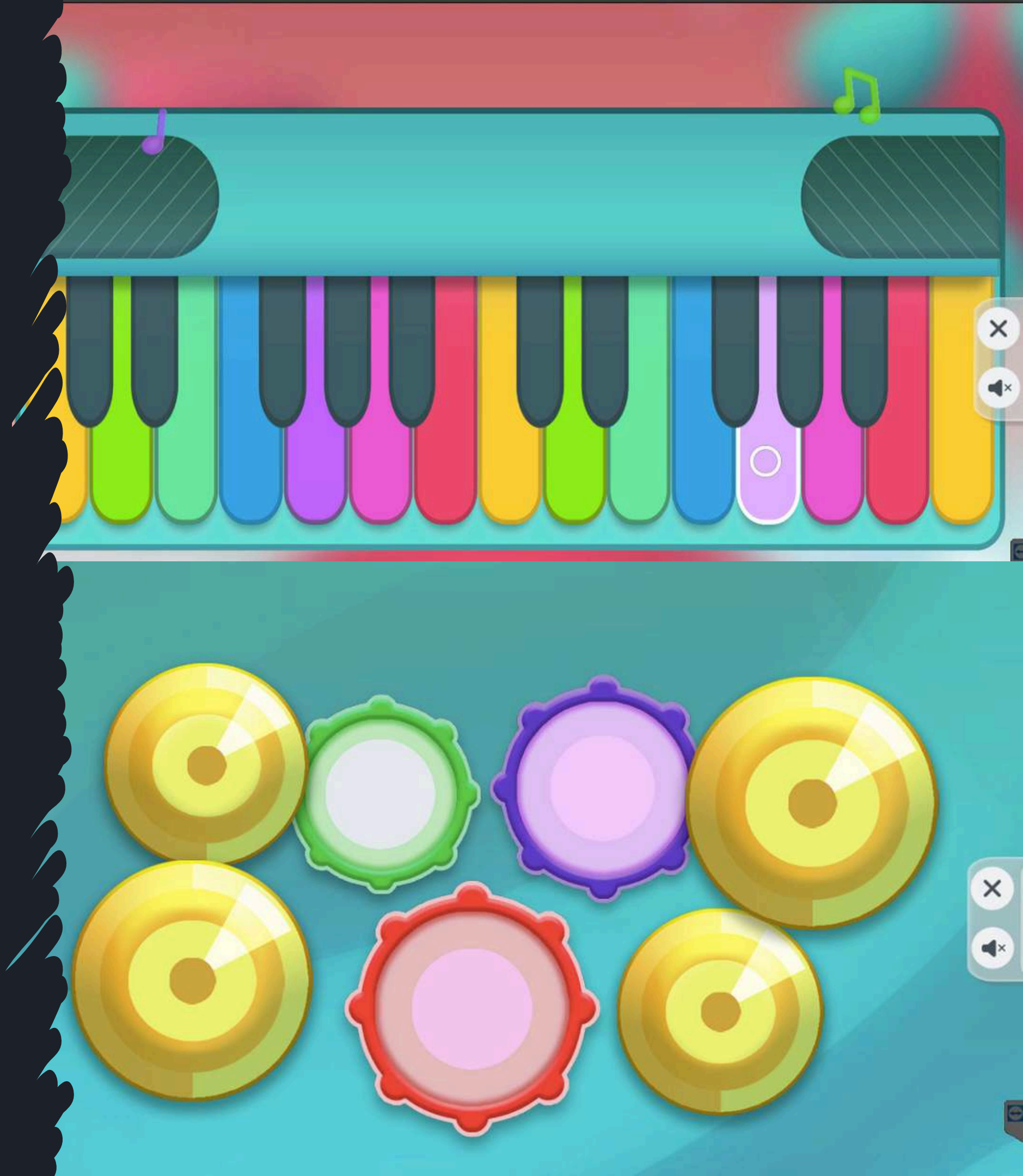




# Graj na instrumentach

Dźwięk aktywności powinien być włączony.  
(Aby ściszyć lub zwiększyć głośność  
wykorzystaj do tego klawiaturę dołączoną do  
zestawu Knowla.)

Do dyspozycji jest pianino w gamie: C - H' oraz  
zestaw bębnow i talerzy perkusji. W każdy  
klawisz można kliknąć, żeby uzyskać pasujący  
dźwięk.

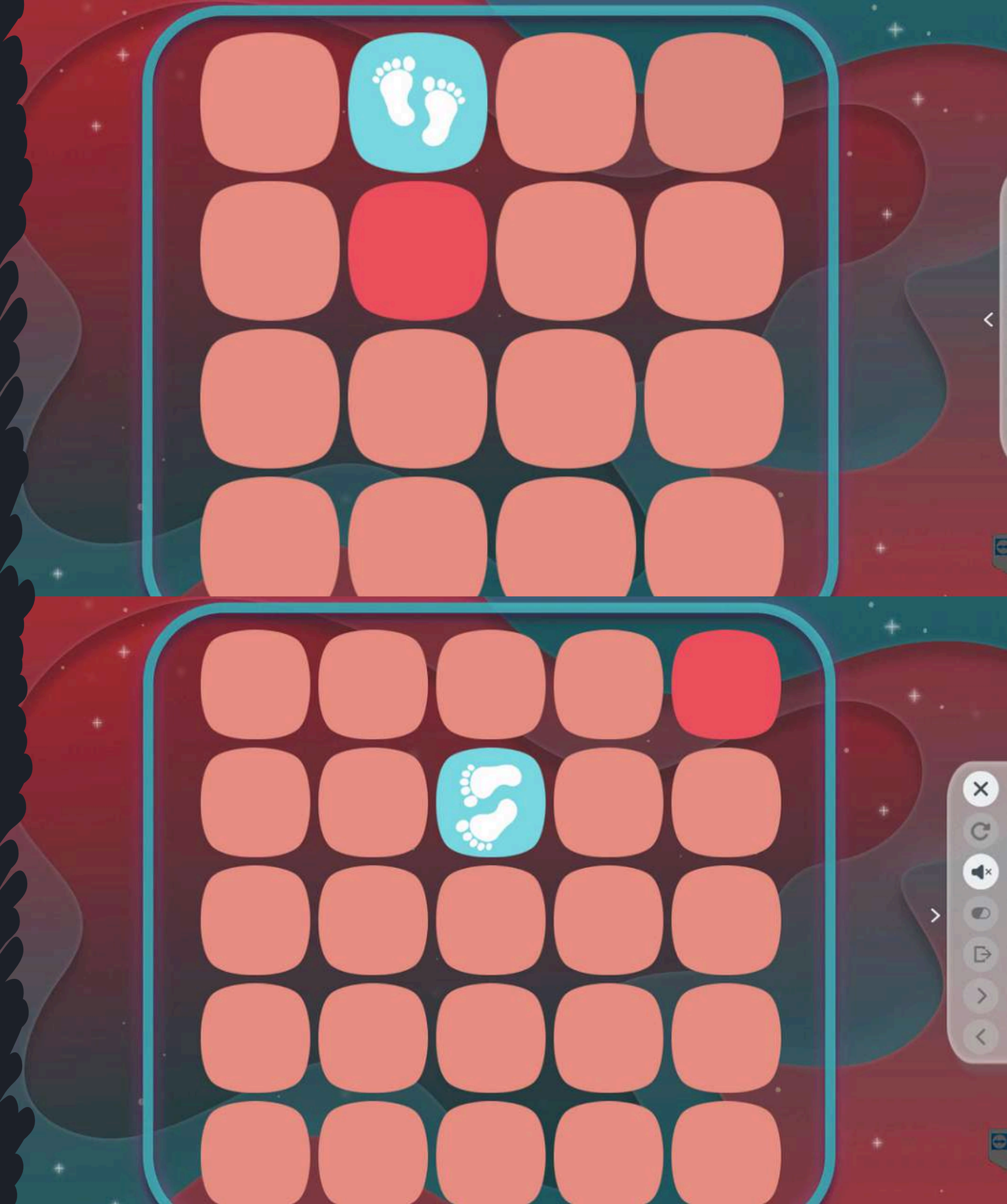


# Idź za śladem

Najlepiej wyświetlać na podłodze.

Na planszy pojawiają się kwadraty, a w jednym z nich znajduje się rysunek stóp. Po chwili kwadrat ze stopami zmienia swoje położenie na jeden z przyległych. Zmiana położenia następuje nieskończoną ilość razy. Zadaniem uczestnika jest poruszanie się za rysunkiem stóp.

Poziomy różnią się między sobą wielkością planszy.





# Plan dnia



## Legenda

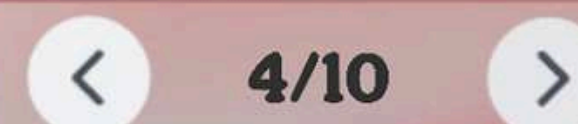
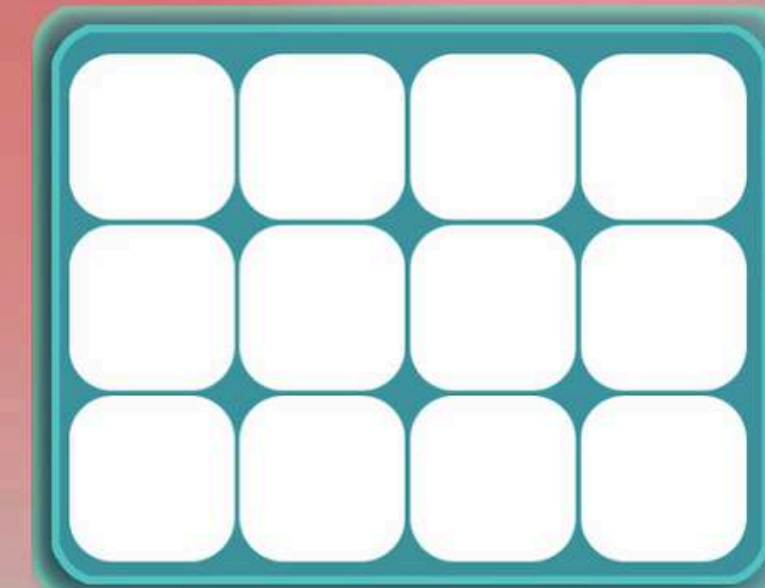




# Plan dnia



Można ustawić plan dnia, wykorzystując podane elementy po lewej stronie. Wystarczy kliknąć pisakiem na dane elementy, a następnie na wybrane pola, by ustawić je w kratkach po prawej na planszy 4x3. Elementy już ustawione można podmieniać. Strzałkami poniżej elementów można przełączać między kolejnymi planszami elementów. Naciskając strzałkę poniżej kratkami planu, można tworzyć kolejne plansze, na których można ustawiać elementy (nie ma limitu plansz) lub też przełączać się między nimi. Gotowy plan można zapisać w formie pdf lub wydrukować. Opcje te znajdują się w pasku bocznym. Przed wyjściem z aplikacji warto zapisać swój plan w aplikacji na urządzeniu. Możliwość na takie działanie znajduje się w panelu bocznym w ustawieniach drukarki.





# 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
- W trzeciej 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 rozgrywki. Po chwili wystartuje również zegar. Lupą, którą kieruje się pisakiem/myszka/dotykiem, można przeświecać domki i inne elementy znajdujące się na planszy. Po znalezieniu postaci należy na nią nacisnąć, 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.



Planeta w praktyce edukacyjnej





# Emocje do nas przemawiają

**Aktywność Knowla: Ułóż puzzle**

Dziecko powinno przejść przez aktywność, układając puzzle. Następnie należy omówić z nim sytuację, jaka jest przedstawiona na obrazku oraz wspólnie zastanowić się, jakie emocje, intencje bądź myśli przeżywają bohaterowie oraz co na to wskazuje. Warto rozważyć relacje między osobami na obrazku, jeśli takowi się spotykają.

Na koniec dzieci odgrywają scenki, w których mogą zaprezentować, w jakich sytuacjach mogą wystąpić podane sytuacje oraz w jaki sposób powinno się w nich zachować.

# Muzyka uczy współpracy



**Aktywność Knowla:** Graj na perkusji, pianinie

**Co potrzebne:** można wykorzystywać instrumenty dostępne w klasie

Zadaniem dzieci jest wspólne stworzenie utworu, który zagrają innym (na przedstawieniu dla rodziców lub dla reszty klasy). Każdy z nich może wybrać własny instrument (nie muszą być takie same). Mogą odtworzyć znany utwór lub wymyślić coś własnego. Ważne jest, żeby przy tym współpracowali. Jak w zawodowej orkiestrze każdy stanowi istotny element całości i jest równie ważny.



# Planujemy nasze działania

## Aktywność Knowla: Plan dnia

Razem z uczniami należy ułożyć plan dnia. Można to robić wspólnie w ramach tego ćwiczenia lub mieć już gotowy i zaprezentowany wcześniej uczniom plan, który w tej chwili będzie utrwalany. Można również ułożyć taki plan na dzień ważnego wydarzenia np. wycieczki, aby dzieci wiedziały, co się będzie kolejno dziać.

Po przyjsciu na zajęcia dzieci układają kolejno elementy symbolizujące działania, które będą wykonywać tego dnia. Można zapisać ten projekt i wydrukować dla każdego ucznia.

**Mądrze** jest się bawić!

Po więcej inspirujących treści zapraszamy na stronę [www.knowla.eu](http://www.knowla.eu)