


# Планетен Contrast

Contrast променя  
възприятието!





„Планетата на Contrast“ съдържа 265 интерактивни дейности, предназначени да отговорят на специалните образователни потребности на най-малките деца със зрителни увреждания и инвалидност. Дейностите, адаптирани към възприятието на деца с нарушено зрение и частично зрение, се отличават с ярки цветове, плътен фон, ясни графични елементи, опростени контрастни менюта и ограничен брой движещи се елементи. Дейностите, включени в „Планетата“, стимулират развитието на зрителното възприятие, подобряват координацията око-ръка, развиват пространствена ориентация, подобряват фината и грубата моторика и упражняват когнитивните способности.



Приложенията на Knowla са предназначени за деца от 3-годишна възраст.

Приложенията Planet Contrast включват нива на трудност:

- НИВО 1: 3 - 4 години,
- НИВО 2: 5 - 6 години
- НИВО 3: 7 - 10+ години



Посочената възраст за употреба е само препоръчителна. Всяка дейност и нейното ниво трябва да се избират според способностите на ученика и специалните образователни потребности (независимо дали става въпрос за изравняване или развиване на таланти).

# Contrast на планетите в образователната вселена



Knowla.edu

14:54

**Planet Contrast**  
Available

**Planet Fruu**  
Available

**Planet Contrast**  
Available  
DISCOVER

**Planet EduMini**  
Available

**Planet Pi**  
Buy access

**Planet M**  
Buy access

**Planet Ziuuu**  
Buy access

**Planet Contrast**

MANUAL

The Planet Contrast contains 265 interactive activities designed to meet the special educational needs of the youngest children with visual impairments and disabilities. The activities, adapted to the perception of visually impaired and partially sighted children, feature vivid colours, a solid background, clear graphic elements, simplified contrast menus and a limited number of moving elements. The activities



# Системни бутони и изглед на менюто

## Главно меню - легенда



връщане към изгледа на всички планети



предишни планети/приложения/дейности



още планети/приложения/дейности



достъп до търсачката на приложенията



отидете в настройки: избор на език, активиране на лицензионен ключ, настройки на услугата



включване/изключване на звука (изключването на звука на ниво избор на планета/приложение ще изключи звука във всяка следваща активна дейност; изключването на звука в дадена дейност ще бъде активно само при възпроизвеждане в дадена дейност)



за да изберете режим Knowla.fun или Knowla.edu



превключване към изглед на работния плот на Windows; приложението ще остане активно в лентата на задачите през цялото време



## Икони на менюто в дейностите - легенда



излизане от дейността към изгледа на планетата (избор на приложение); всички направени промени ще бъдат загубени



презареждане на активността; всички направени промени ще бъдат загубени



включване/изключване на звука



промяна на фона



изход към списъка за избор на дейности, всички промени ще бъдат загубени



предишен съвет



следваща дъска



позволява ви да местите даден обект по дъската, скрива или разкрива менюто на приложението

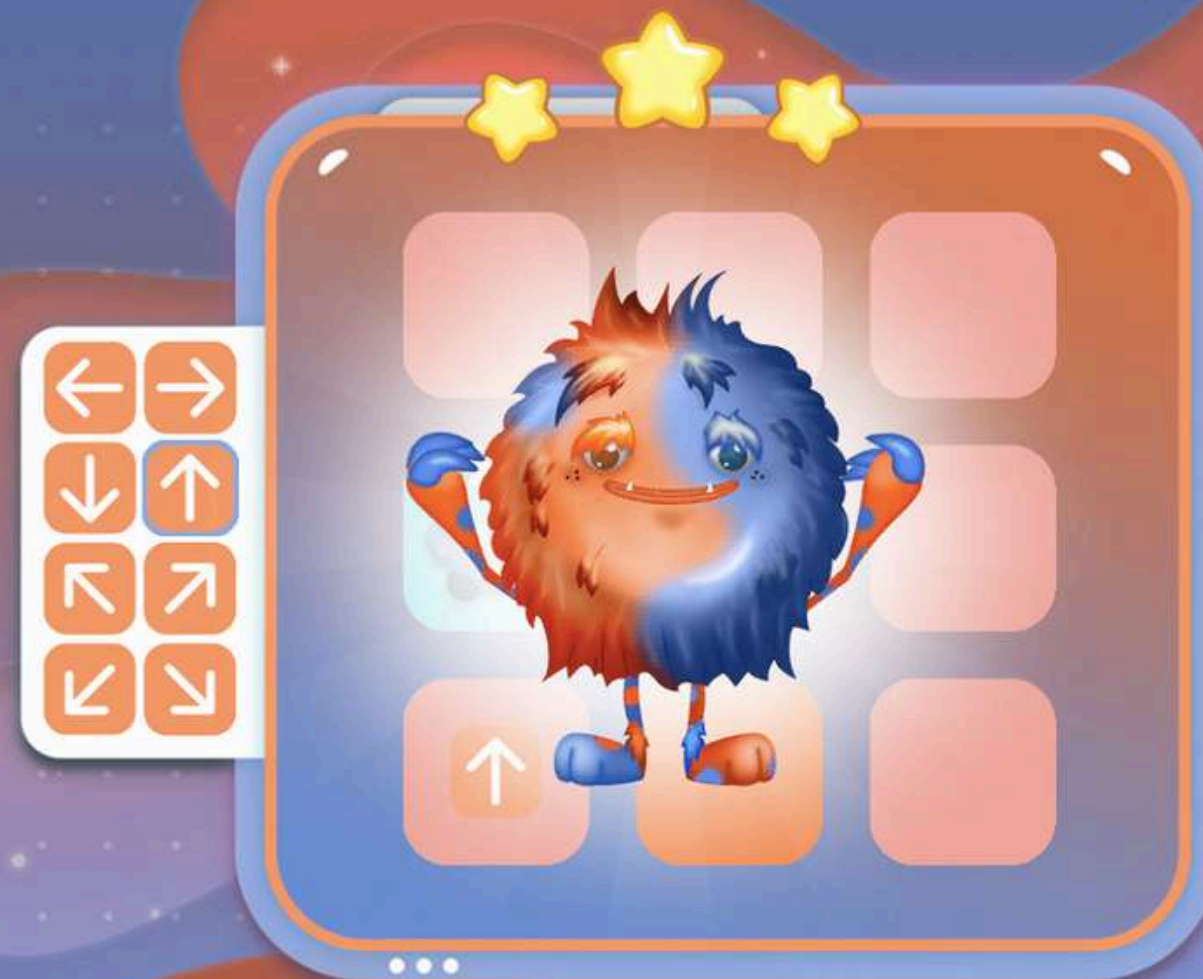


включване/изключване на ефекта на частиците; например в „Рисуване на букви“ деактивира/активира „блестящото“ изображение при писане



интерактивно ръководство за дейности

Успешна дейност



Дейността е неуспешна



Списък на дейности с  
количество или време





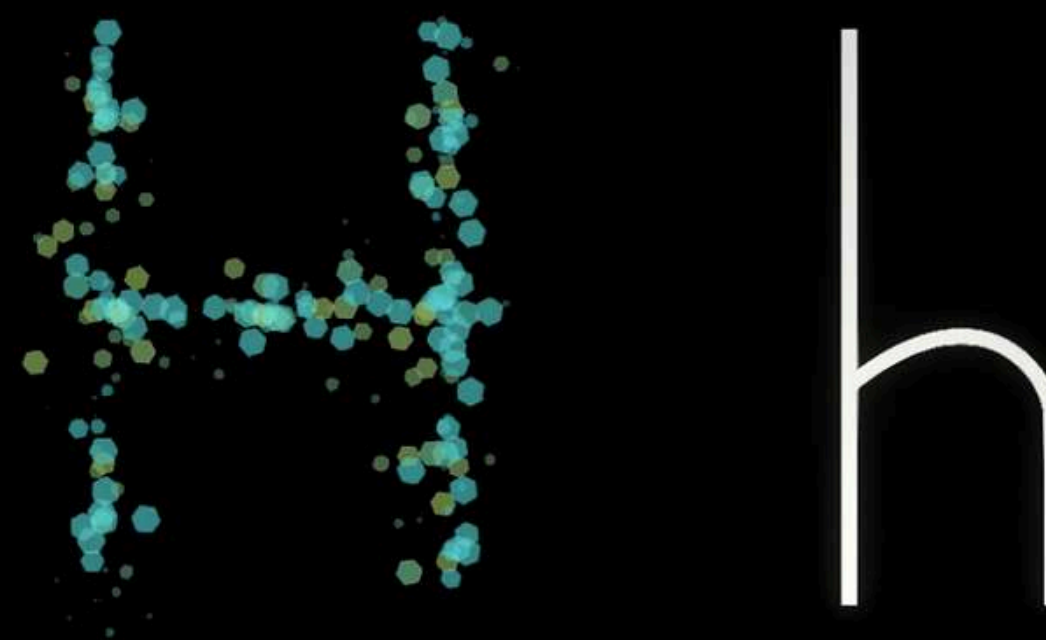
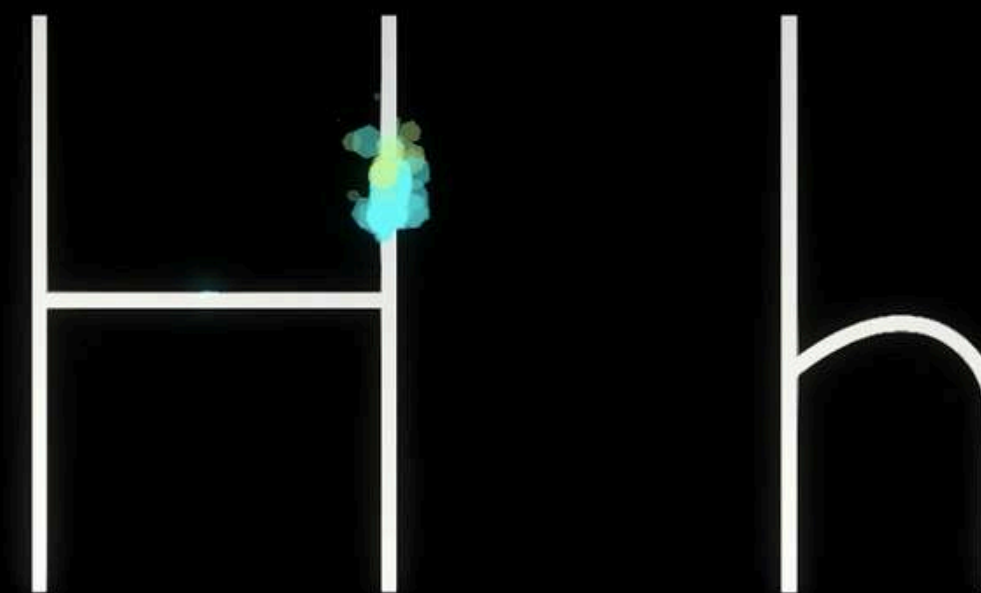
Планетата Contrast включва 14 приложения с 265 дейности:

1. Пишете букви по следата - 24 дейности
2. Подреждане на фигури по характеристики - 1 дейност
3. Симетрично рисуване - 20 дейности
4. Нарисувай светлина върху следата - 20 дейности
5. Рисуване със светлина с две ръце - 3 нива, 135 дейности
6. Осветете формите - 20 дейности
7. Решаване на судоку - 1 дейност
8. Следвайте пътеката - 2 нива, 2 дейности
9. Събиране на числата - 1 дейност
10. Кодиране на пътищата - 3 нива, 30 дейности
11. Програмирайте по начина - 3 нива, 3 дейности
12. Свържи кулите - 2 дейности
13. Къде е чудовището? - 3 дейности
14. Вълшебна медуза - 2 нива, 2 дейности



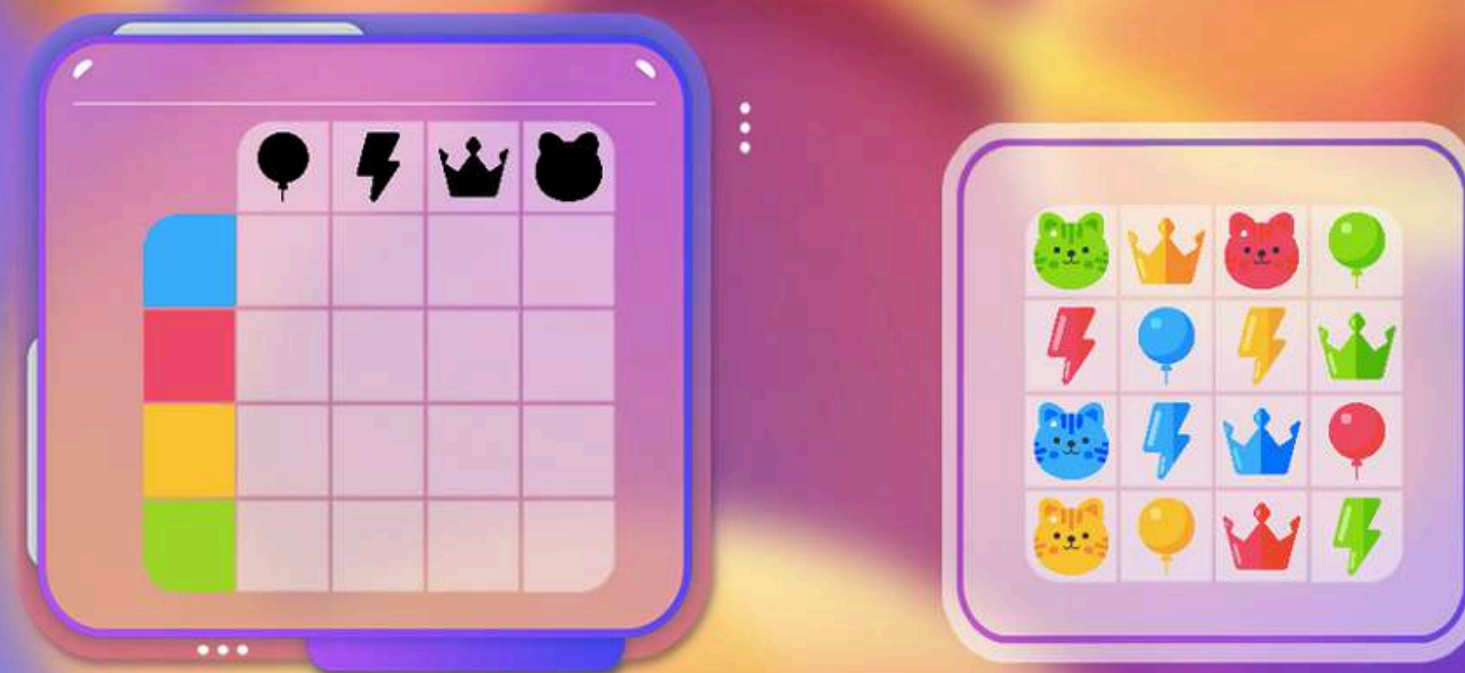
# Пишете букви по следата

На дъската има дадена буква. Задачата на участника е да пресъздаде следата в съответствие с правилната посока на рисуване. Само по този начин шарката ще бъде запълнена. От време на време се активира анимация, която показва правилната посока на действие. Внимавайте да издърпате всяка линия до края. След запълване на шарката, тя се запълва с „кристали“, които могат да бъдат разпръснати по дъската.



# Подредете фигурите по характеристики

В упражнението има две дъски: дъската с гатанки отляво и дъската с елементи отдясно. Като държите дъските, можете да ги местите по екрана. Задачата на участника е да подреди елементите от дъска на дъска с гатанки, така че да съвпадат в колоната по форма на елемента и в редовете по цвят. За да направите това, щракнете върху елемента и след това го плъзнете на мястото му на дъската с пъзела. Ако това е направено неправилно, полето ще бъде маркирано в червено. Дейността е успешна, когато всички части са поставени на правилните места на дъската с пъзел.



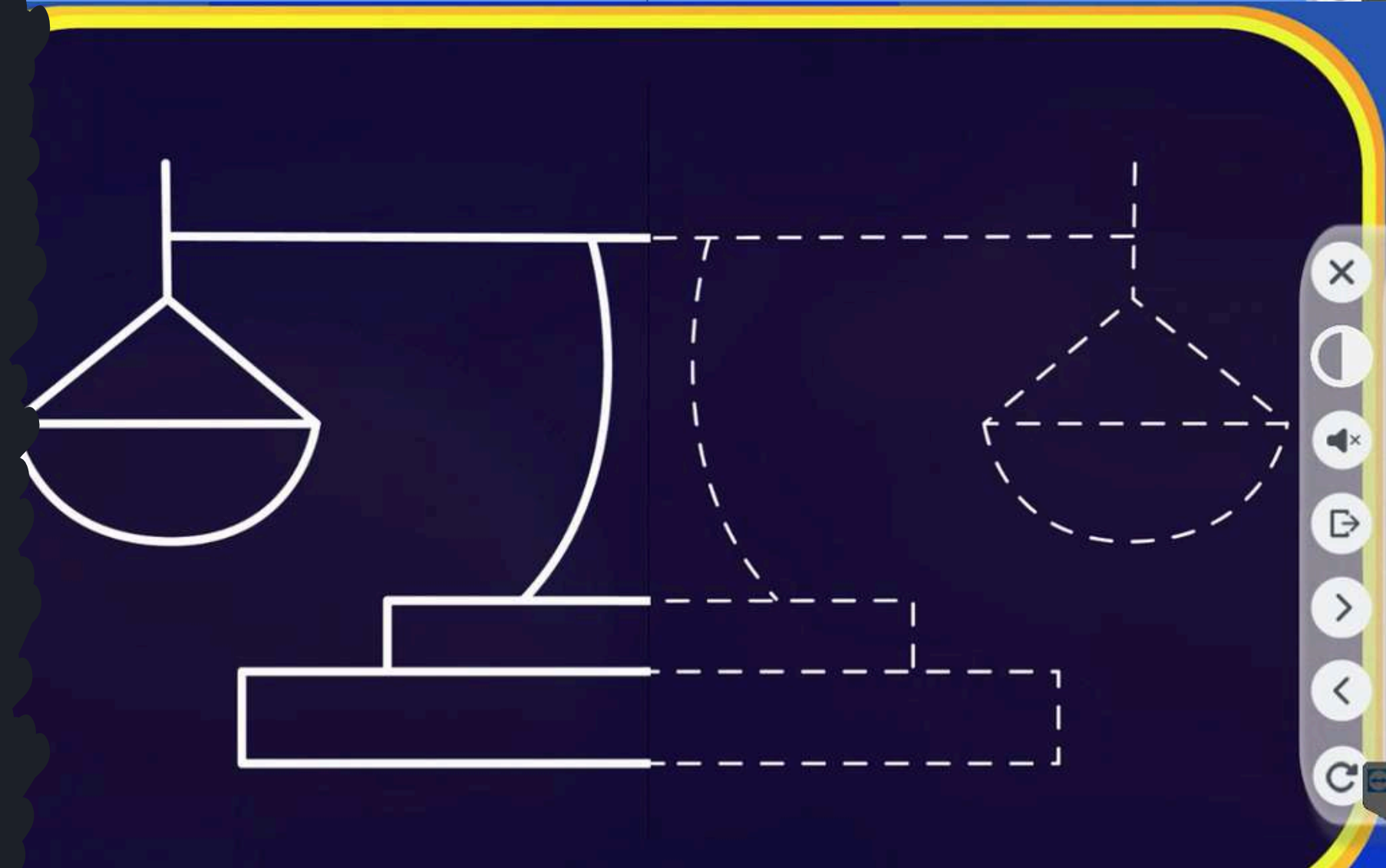
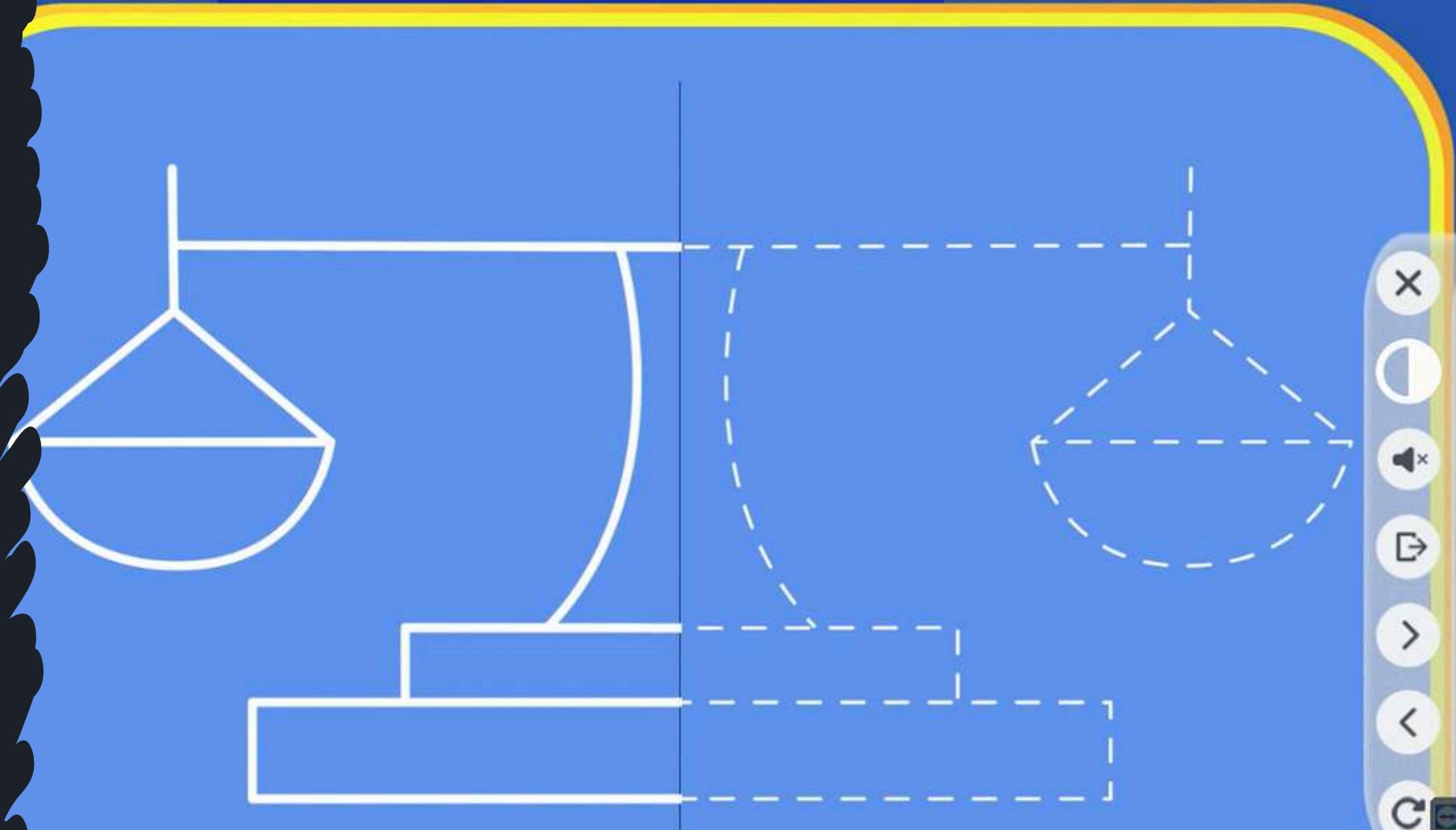
# Симетрична рисунка

На дъската ще се появи картинка, наполовина нарисувана с плътна линия, а наполовина с пунктирна линия.

Задачата на участника е да нарисува възможно най-точно по пунктираната линия, за да завърши шаблона.

След плъзгане ще се появи зелена линия. Задачата е успешна, когато линията е начертана точно.

Ако обаче се отклони твърде много от формата си, дейността ще се провали.



## Начертайте светлина върху следата

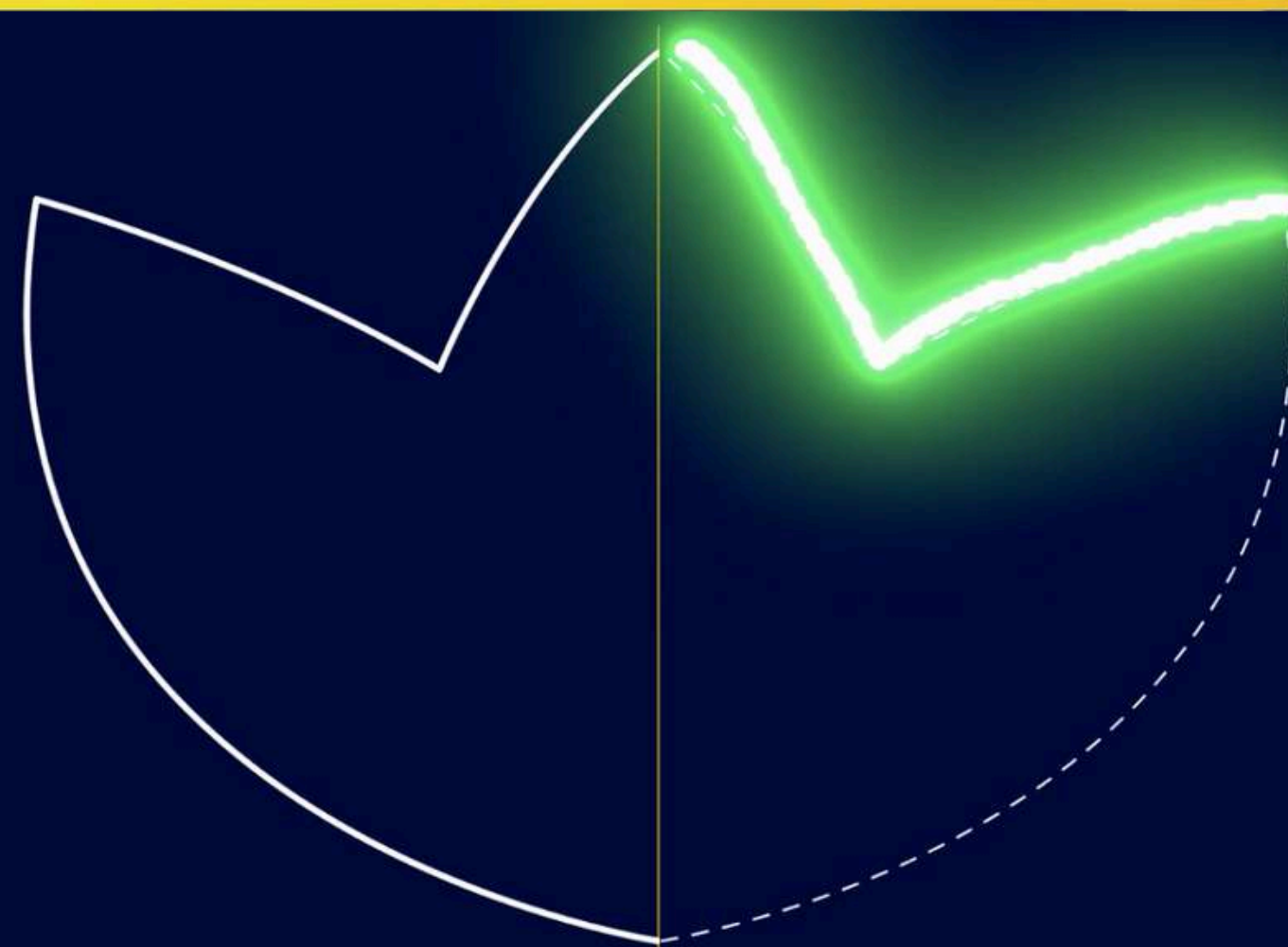
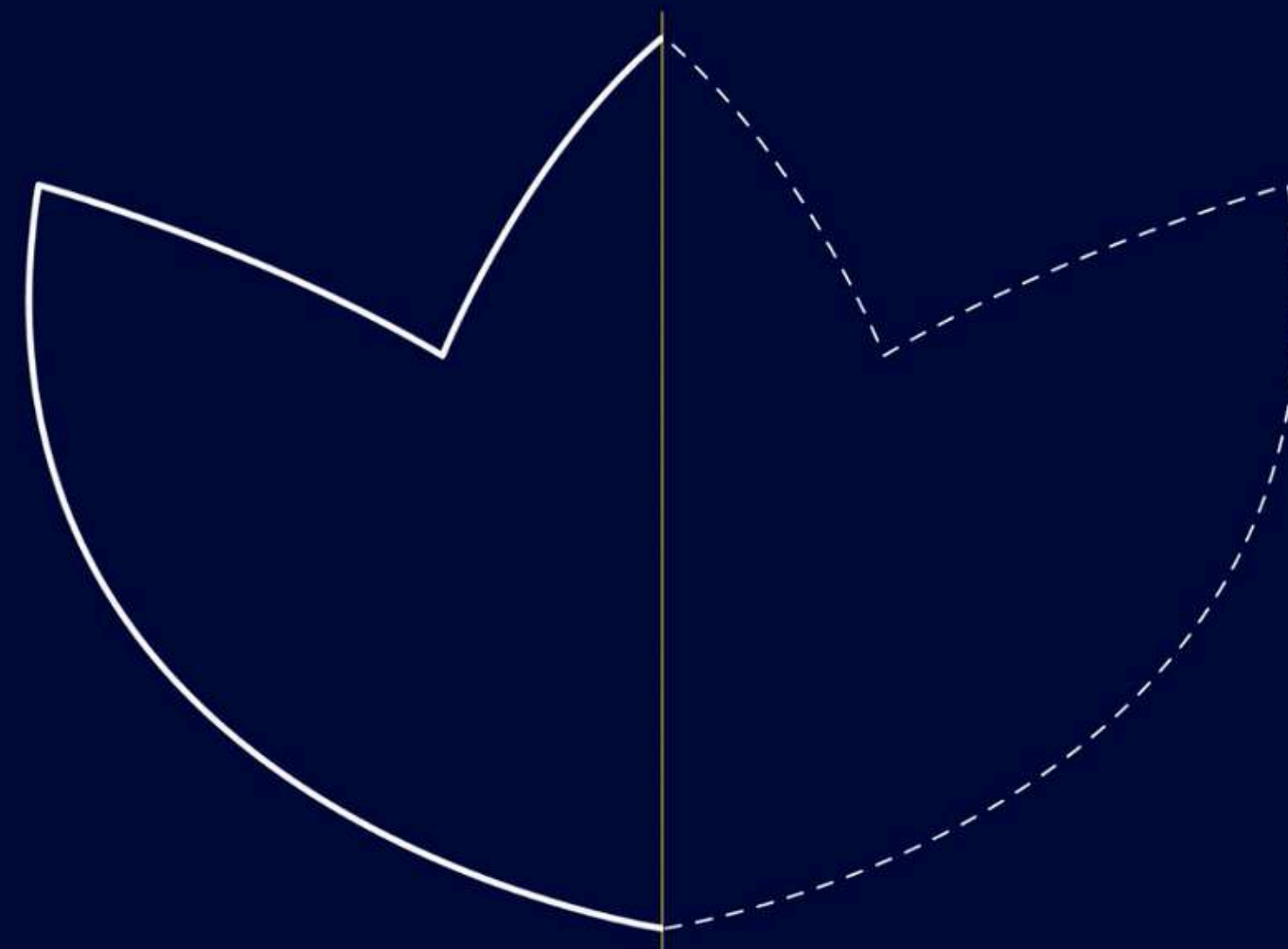
На дъската ще се появи картинка, наполовина нарисувана с плътна линия, а наполовина с пунктирна линия.

Задачата на участника е да нарисова възможно най-точно по пунктираната линия, за да завърши шарката.

След плъзгане ще се появи светеца линия.

Задачата е успешна, когато линията е начертана точно.

Ако обаче се отклони твърде много от формата си, дейността ще се провали.

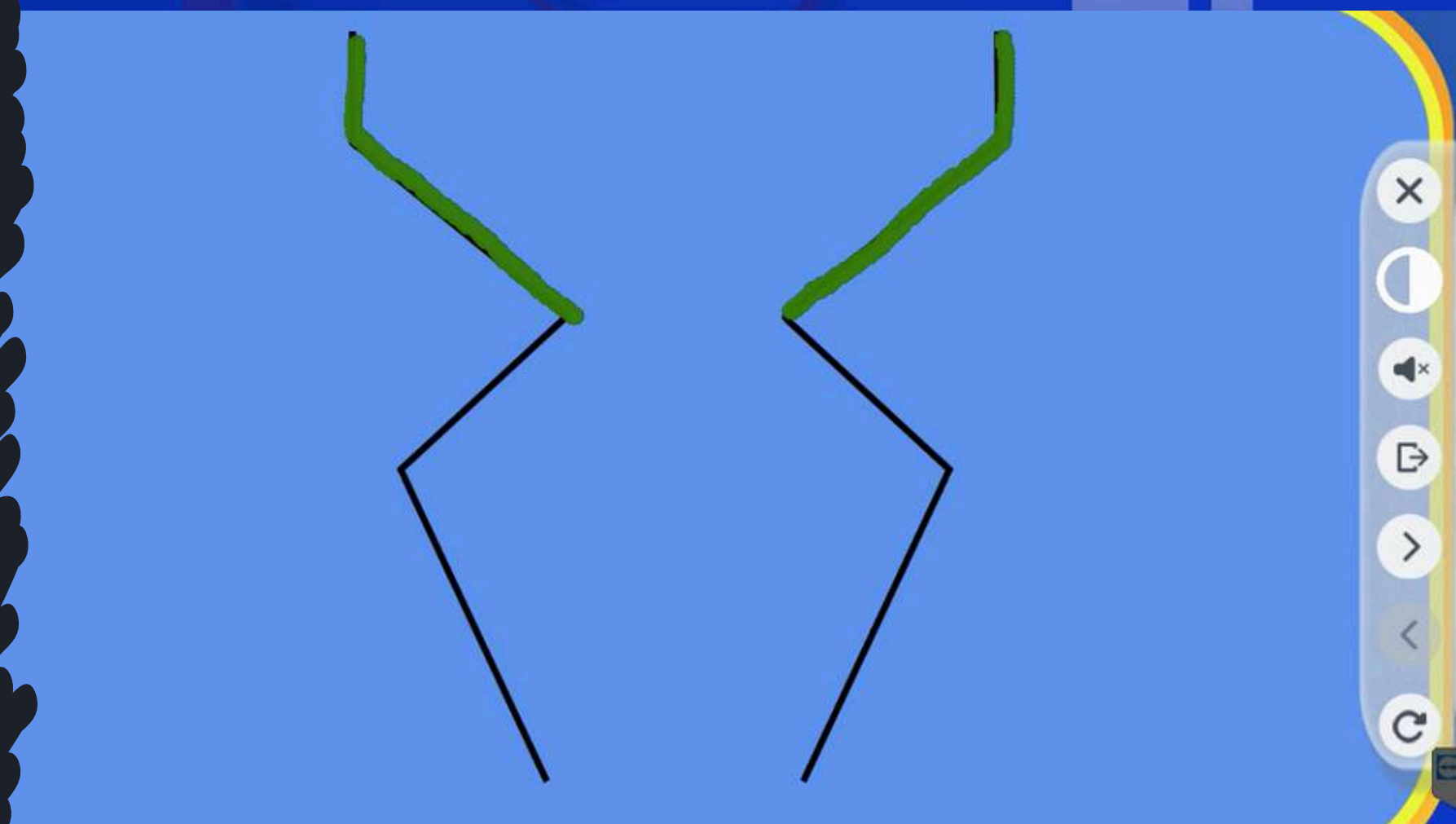
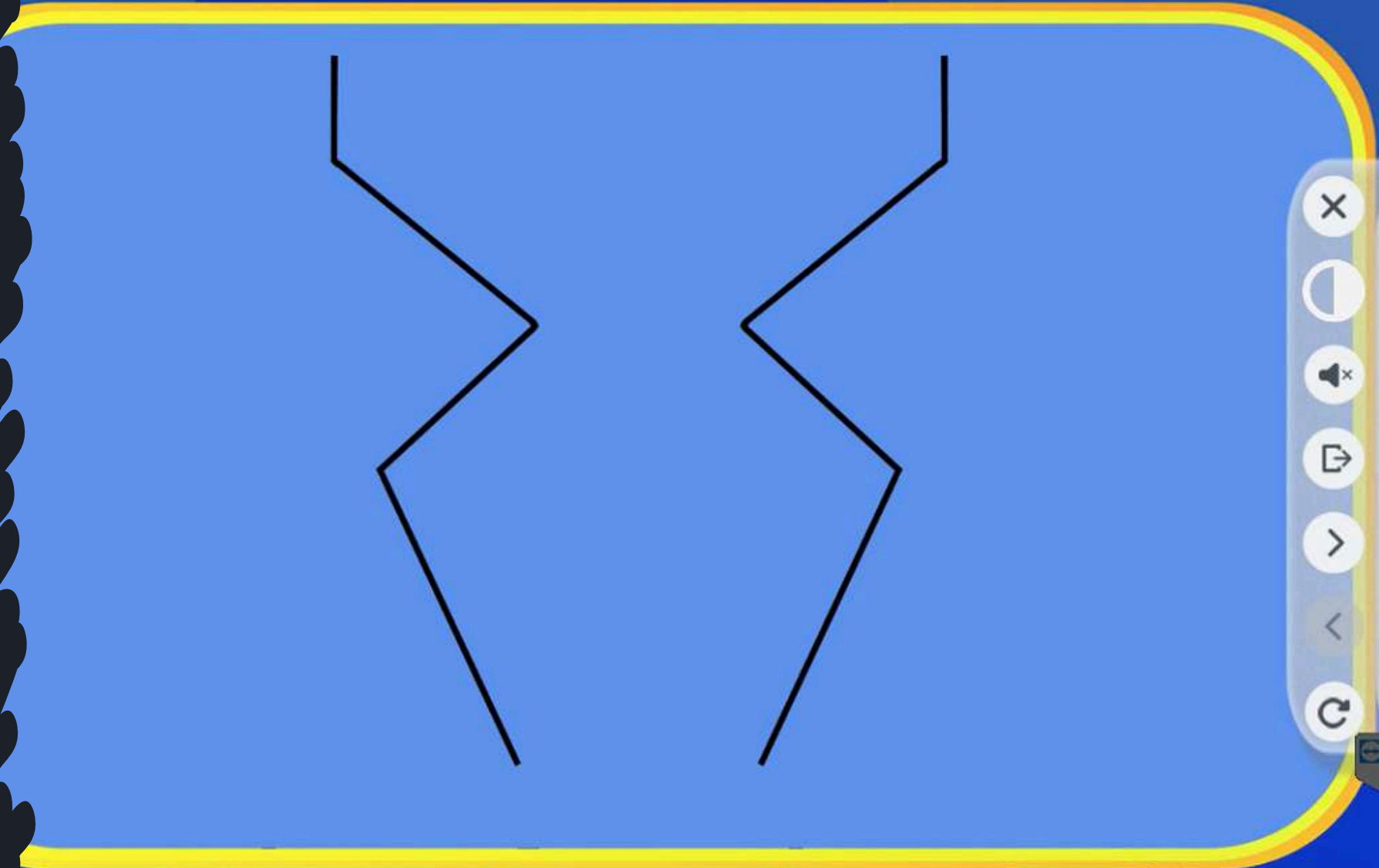


# Рисуване със светлина с две ръце

Препоръчително е участникът да използва две химикалки едновременно.

Моделът и неговият огледален образ ще се появят на дъската. Задачата на участника е да нарисува възможно най-точно по линията. След плъзгане ще се появи зелена линия. Препоръчително е да се рисува с две ръце едновременно, като всяка от тях очертава един от симетричните модели. Задачата е успешна, когато линията е нарисувана точно. Ако обаче тя се отклони твърде много от формата си, дейността ще се провали.

Трите нива на дейността се различават по толеранса за избутване на пясъка извън определената линия, което дейността приема за правилно изпълнение на задачата. Колкото по-голям е толерансът, толкова по-далеч/повече можете да избутате химикалката извън линията и дейността няма да се провали.

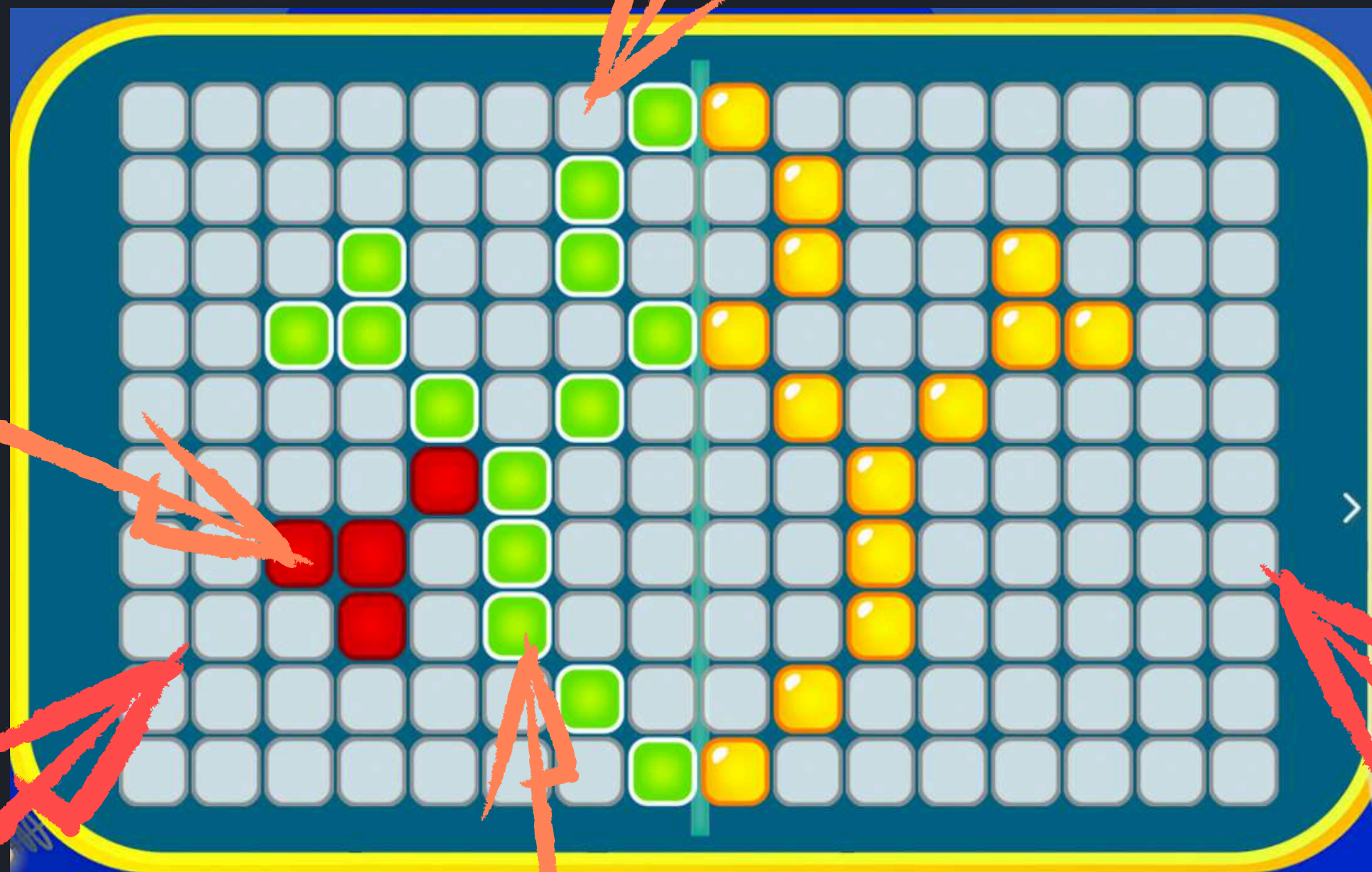


# Осветете формите

полета за тикери

Легенда:

отметнато  
неправилно  
квadratче



част от действието

надлежащо отметнато поле

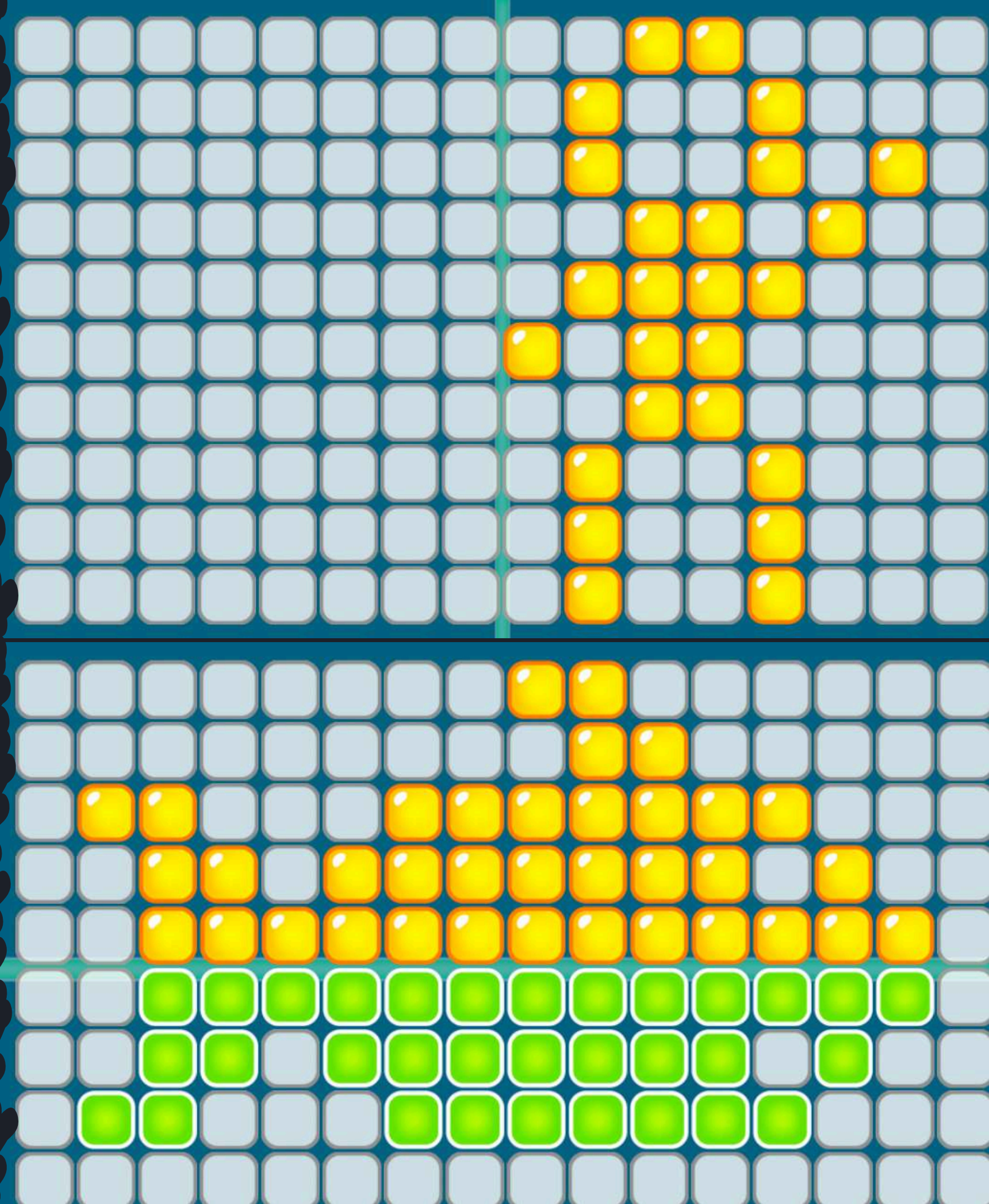
част за картографиране

# Осветете формите

Задачата е да се отрази симетрично спрямо линиите на дадения шаблон от другата страна на оста на симетрия. Чрез натискане на съответните квадратчета, те могат да бъдат активирани. Ако са избрани правилно, те ще светнат в зелено, ако са неправилно, ще светнат в червено. Всяко квадратче може да бъде „отметнато“ чрез повторно натискане върху него.

Неспазването на дадена дейност ще доведе до „мигане“ на правилния шаблон в секцията за дейност.

Дейността приключва успешно, когато шаблонът е правилно възпроизведен, т.е. всички съответни квадратчета ще светят в зелено и няма отметнати квадратчета, светещи в червено.

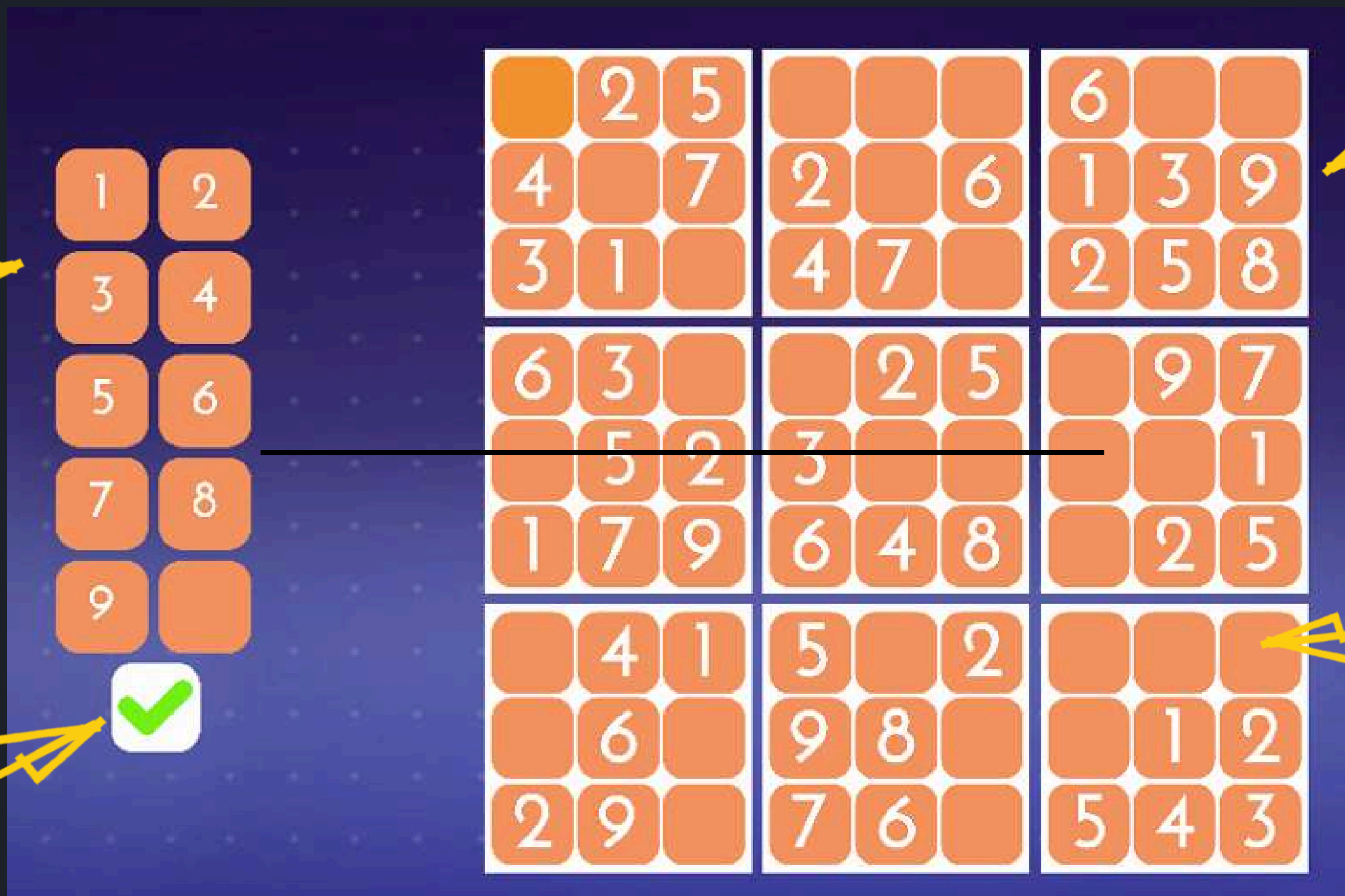


# Решете sudoku

Легенда:

числа за използване  
на дъската

проверка - проверка на  
коректността на задачата

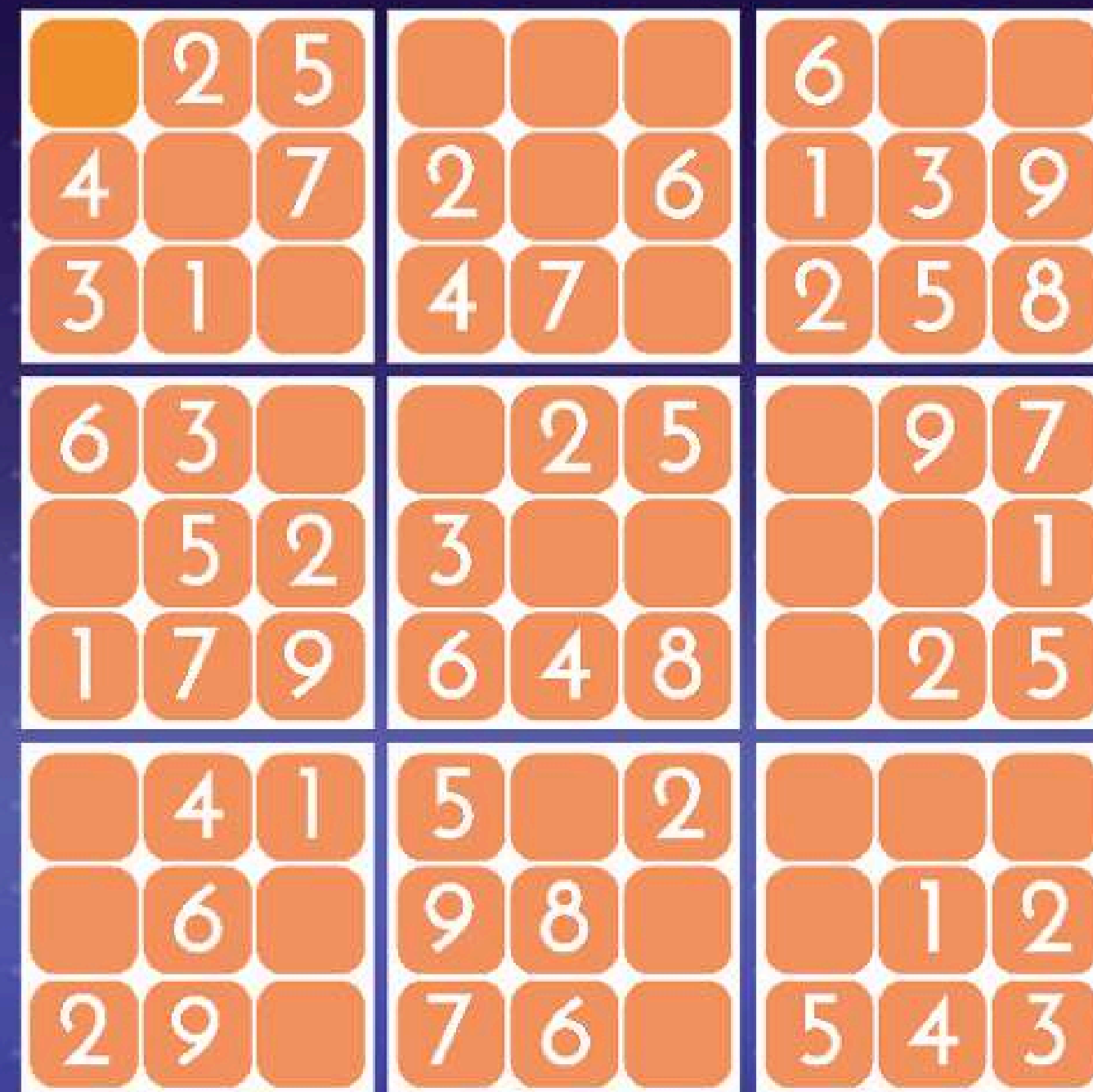
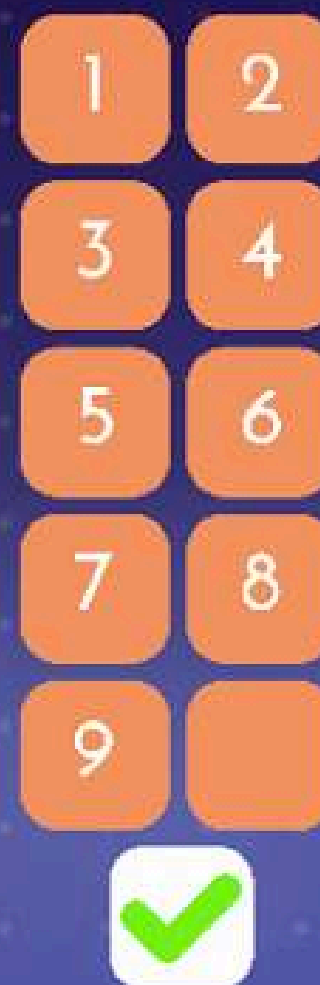


дъска

празно поле - места за  
подреждане на  
числата

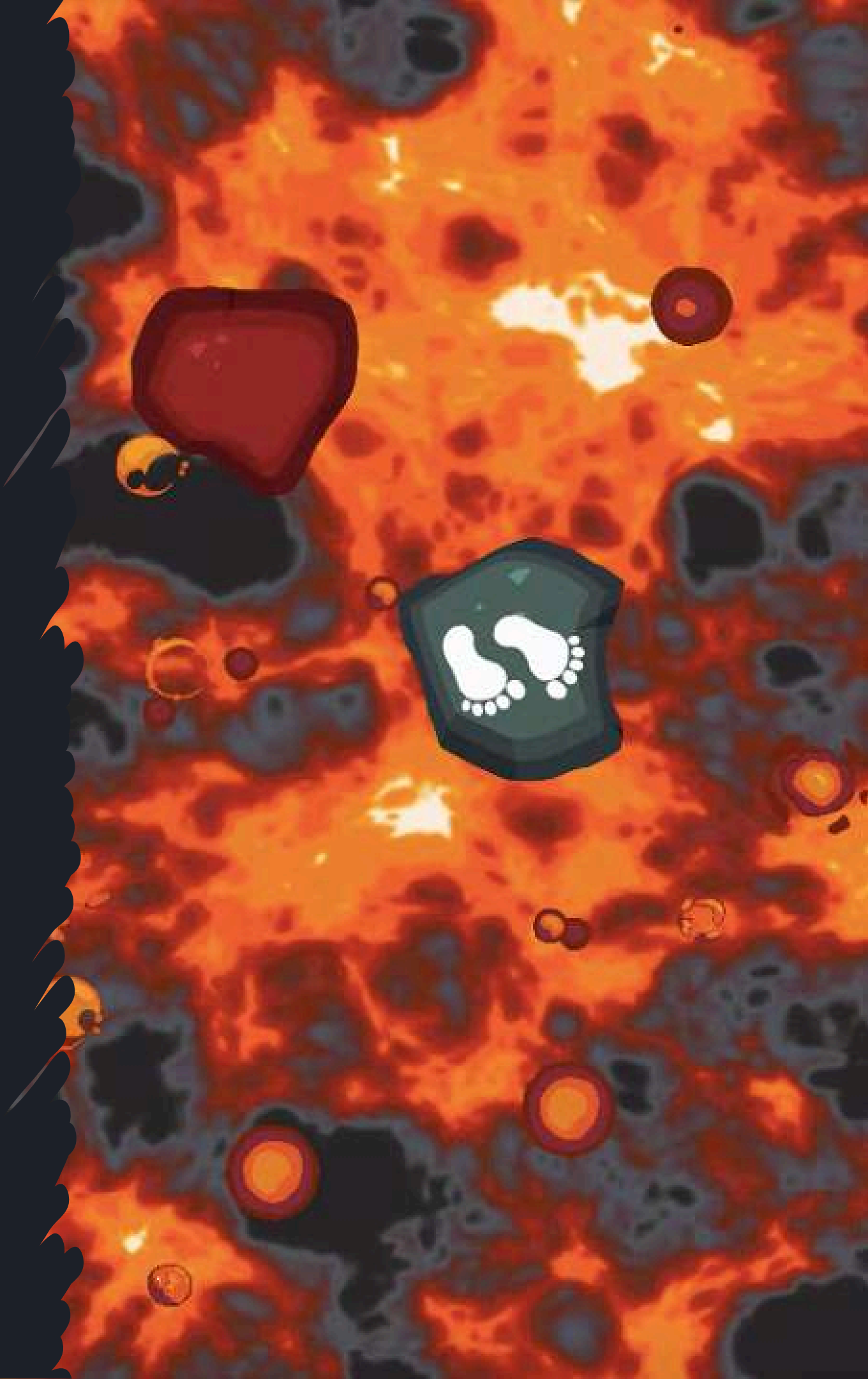
# Решете sudoku

Приложението се отнася до класическото sudoku. Числата не могат да се повтарят в квадрати 3x3 и в хоризонтални, вертикални или диагонални линии. За да вмъкнете цифра, изберете полето, изберете цифрата от менюто и тя ще се появи в полето. Вмъкнатите цифри могат да бъдат променени или нулирани до празно поле. Натискането на бутона „отметка“ завършва пъзела sudoku. Дейността е успешна, когато всички цифри са зададени правилно след натискане на бутона „отметка“. Ако след натискане на бутона „отметка“ дъската не е запълнена или някое число е зададено неправилно, дейността ще завърши с неуспех.



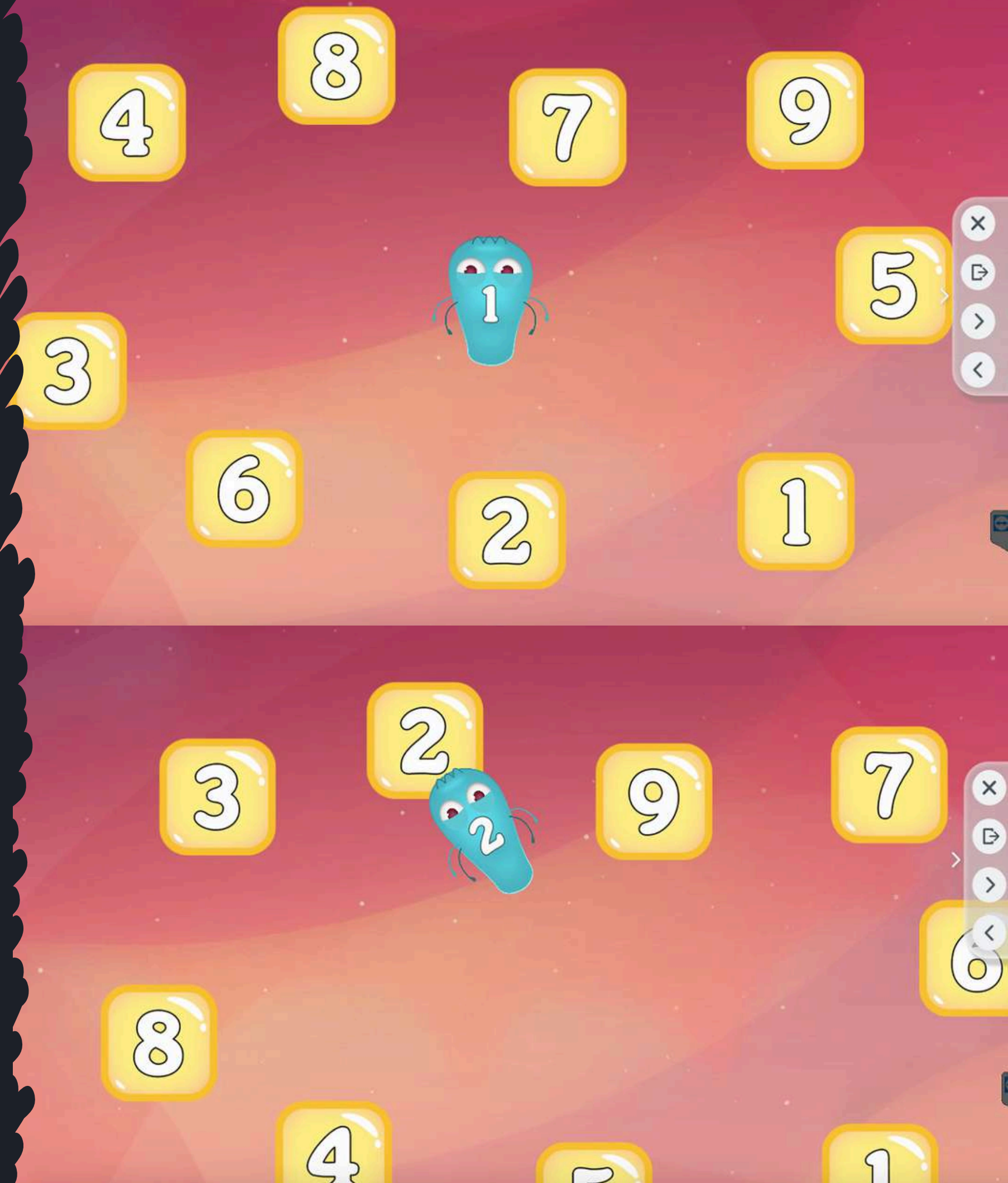
# Следвайте пътеката

Най-добре се показва на пода. На дъската се появяват квадрати, в един от които има картина на краката. След известно време квадратът с краката променя позицията си на един от съседните. Промяната на позицията се случва безкрайно много пъти. Задачата на участника е да следва рисунката на краката. Апликациите се различават по размера на дъската.



# Съберете числата

В средата на дъската се появява червей с число върху него. Щракнете върху числото в плочката, което е същото като това на червея. След като направите това, червеят ще се премести на посоченото място. Ако посочената цифра съвпада с тази на червея, цифрата на червея ще се увеличи с едно и тогава трябва да се посочи следващата. Ако цифрата е била неправилна, червеят ще се премести на посоченото място, но цифрата върху него няма да се промени. След всяко указание редът на числата в плочките се променя. Дейността приключва успешно, когато всички цифри са посочени правилно.



# Кодиране на пътищата

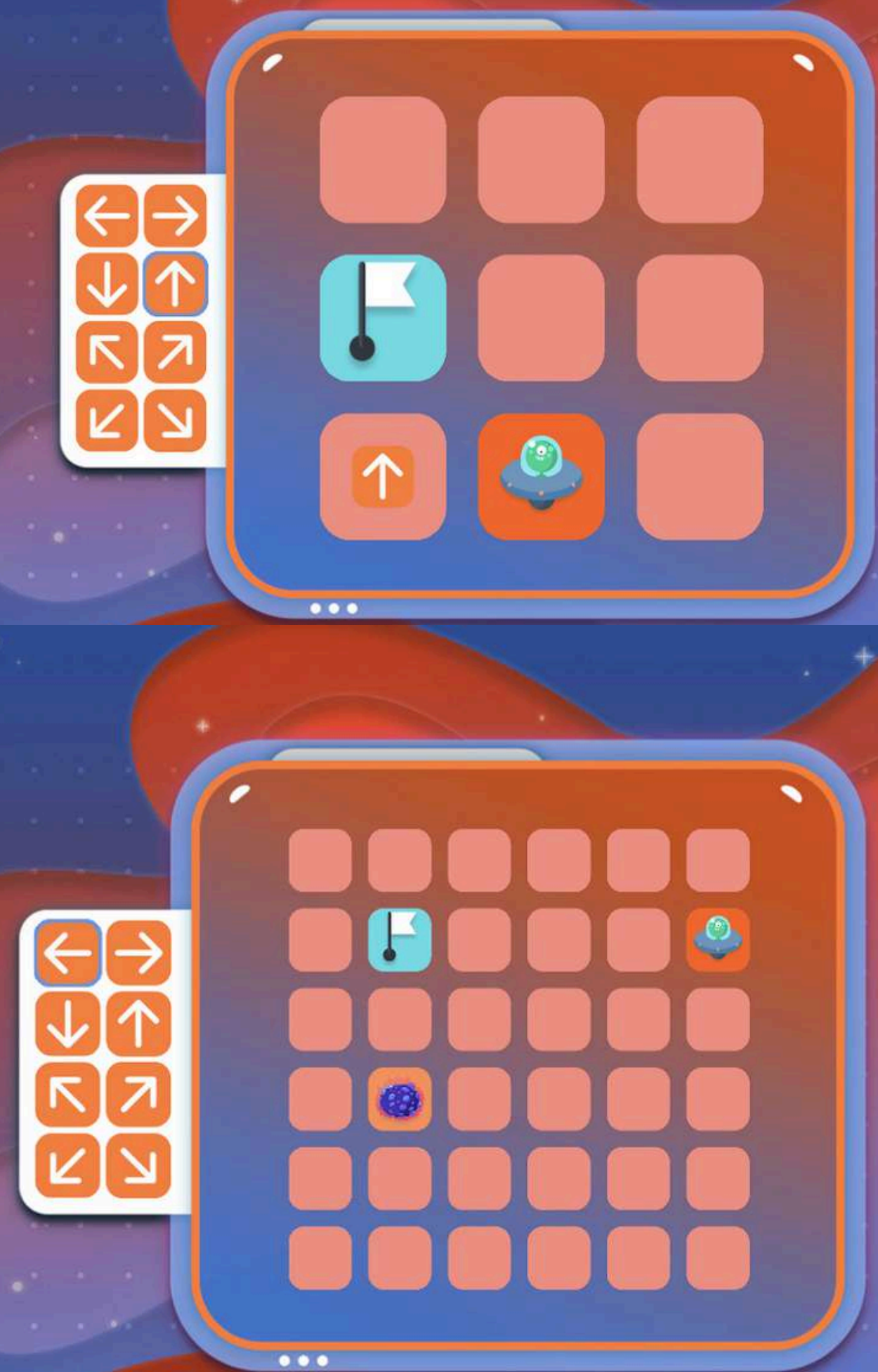
Задачата на участника е да закара колата до жълтата къща. За тази цел в долната част има определен брой пътни части: завои, прави, кръстовища. Пътят трябва да бъде свързан помежду си, така че асфалтът или настилката да имат продължение или, в случай на кръстовища, да свързват пътя с платната. Тези елементи не могат да се завъртат. За да ги подредите, кликнете върху тях и след това върху мястото, където искате да ги поставите. Зелените полета са празни и можете да поставяте елементи върху тях. Можете да размените местата на дадените части, като натискате последователно върху тях. Можете също така да ги поставите обратно под дъската. Добре е пътят да е адаптиран към условията на околната среда, но основната цел е да се направи възможно за колата да достигне избраната къща. Ако пътят е положен правилно, дейността ще бъде успешна.



# Програмирайте посоката

Задачата на участника е да отведе космическия кораб до знамето. Има стрелки с различни значения и посоки, които да използвате. За да зададете стрелка, щракнете върху нея и след това я поставете върху произволно поле на дъската. Стрелката сочи към следващото поле, на което ще се намира корабът. С едно избиране на стрелката можете да зададете няколко същите върху дъската. Наслагваща се стрелка върху същото поле, на което преди това е имало друга стрелка, отменя предишната. За да премахнете стрелка от дъската, щракнете върху нея. Броят на зададените стрелки няма значение. Щракнете върху кораба, за да го изстреляте. След това той изминава целия път, зададен от стрелките. Корабът винаги избира най-краткия път, посочен от стрелките. Когато подреждате пътя, избягвайте бомбите, които завършват играта с неуспех. Ако стрелката отведе кораба до празно поле или извън дъската, дейността се проваля.

Дейността е успешна, когато корабът достигне флага. Броят на звездите на крайния екран зависи от ефективността на пътя. Колкото по-малко стрелки се използват, толкова повече звезди.



# Свържете кулите

Задачата е да свържете кулата от долната част на екрана с подходяща издатина отгоре. За да направите това, щракнете върху един елемент от единия ред и след това върху правилния от другия. Избраните елементи ще бъдат маркирани в зелено и между тях ще се появи стрелка, когато са свързани. Посоката на стрелката няма значение. Елементите от един и същи ред не могат да се комбинират. Ако връзката не е била правилна, елементите ще се свържат със стрелка, но все пак можете да промените връзката им. Следващото извикване отменя предишното. Ако елементите са били свързани правилно, те ще изчезнат от екрана. Дейността приключва успешно, когато всички елементи са свързани правилно.

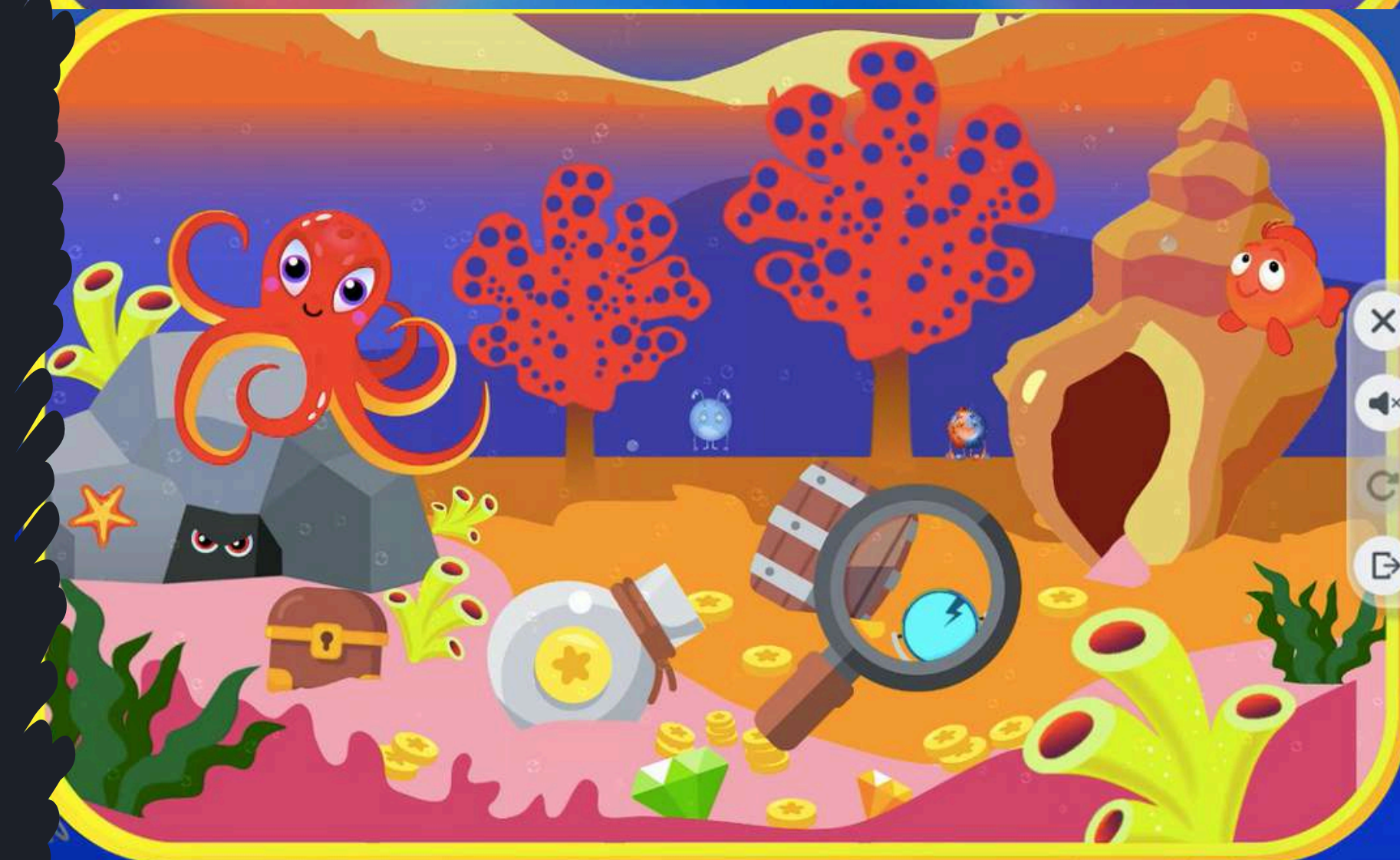
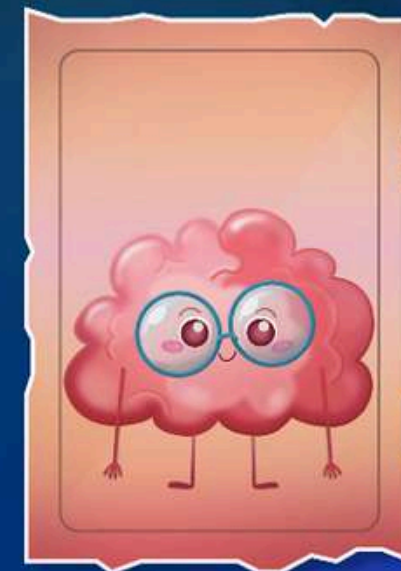
Дейностите се различават по цветовете, използвани между кулите на една дъска. Докато например в първата дейност те не се повтарят, във второто ниво едни и същи цветове могат да се появят в няколко кули на една дъска.



## Къде е чудовището?

Има три дейности, от които да избирате, с различни нива на трудност. Първата е без ограничение във времето. Втората дейност има 1:30 минути за намиране на чудовища, а третата дейност има 45 секунди.

В началото ще има набор от три същества, които участникът може да познава от други планети. Те трябва да бъдат запомнени, защото трябва да бъдат намерени. След това щракнете някъде, за да се появи дъската. След известно време часовникът също ще стартира. С лупа, водена от химикал, можете да направите рентгенови снимки на къщите и другите елементи на дъската. След като намерите герой, натиснете върху него с химикал, за да го отмените. Когато всички герои са намерени, дейността приключва успешно. Дейността се проваля, когато натиснете върху герой, който не е бил запомнен или времето изтече.

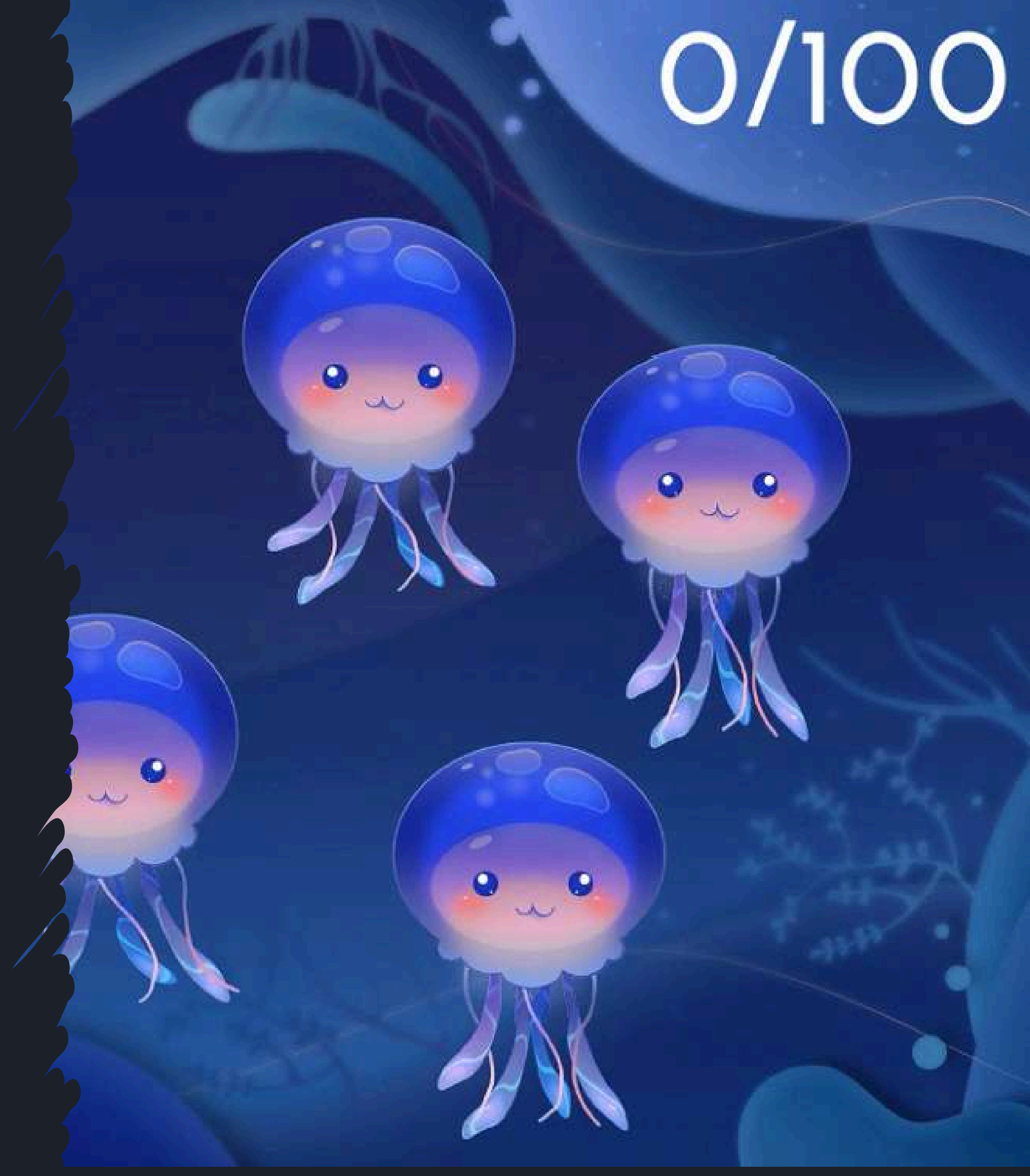


0/100

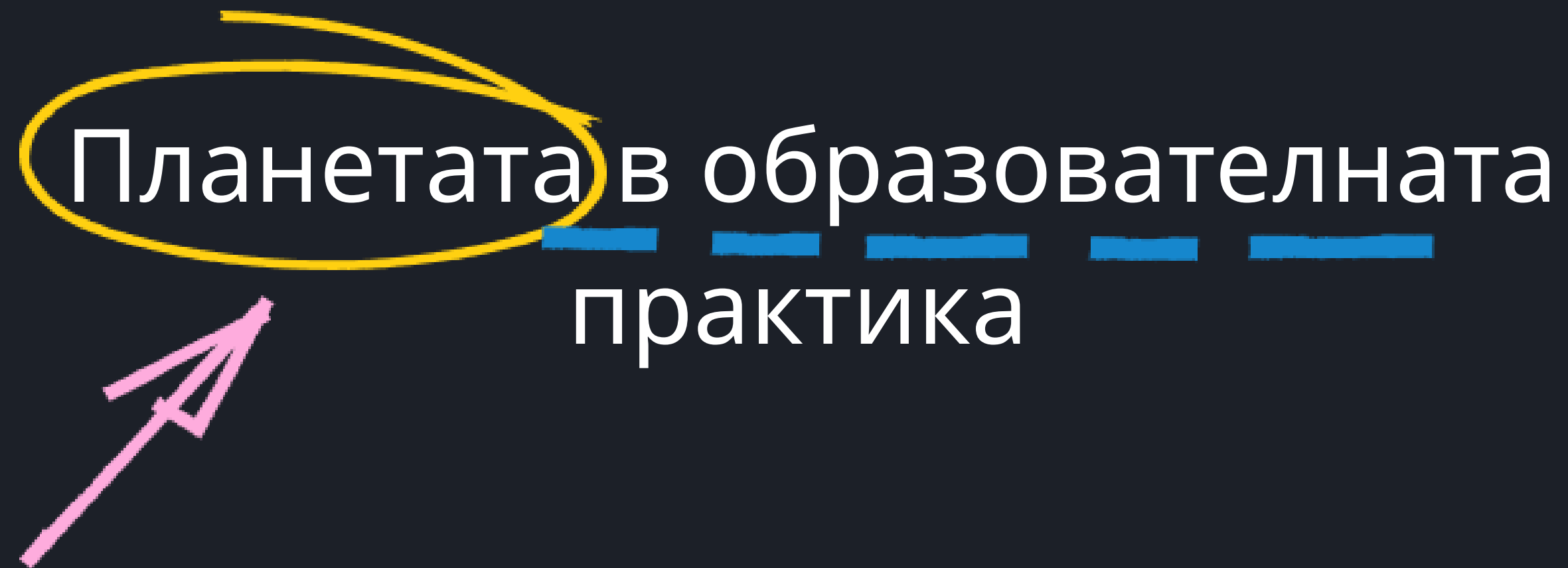
# Магическа медуза

Медузите ще се появят на екрана и бавно ще се придвижат нагоре. Задачата е да уцелите 100 медузи, за да завършите дейността.

Нивата се различават по размера на медузите.



Планетата в образователната  
практика



# Цветни хартиени кули



**Knowla** на Ноул: Свържете кулите. Необходими материали: листове хартия, молив, пастели/бои/маркери с различни цветове, лепило, ножици, шаблон за изграждане на правоъгълни паралелепипеди с различна дължина на страните (в часовете, след обсъждане на пространствени фигури, учениците могат да бъдат помолени да подготвят свои собствени прототипи, те могат да бъдат с квадратна основа, но не е задължително).

След като започнете дейността, обяснете на учениците правилата: горният ред е изглед отгоре, долният ред е страничен изглед. Учениците трябва да отделят малко време, за да се запознаят с приложението чрез игра.

След това разделете учениците на групи. Задачата на всяка група е да подготви три комплекта правоъгълни паралелепипеди с различна дължина на едната страна. Те трябва да използват различни цветове, въпреки че могат да се повтарят между слоевете. След като направят правоъгълните паралелепипеди, те могат да поставят съответните слоеве един върху друг. Те могат да бъдат подредени по модел от най-големия към най-малкия, но не е задължително. Задачата на учениците е да нарисуват върху картите с подходящите цветове изглед отгоре и отстрани на получените фигури.

Когато всички групи приключат, те си разменят получените фигурки и хвърлят кубчета. Следващата група, въз основа на хвърлянията, трябва да пресъздаде предварително подредените фигурки.

Когато се направи правилно, играта може да се повтори върху същите комплекти блокове или след смесване на шиповете на целия клас.

# Коя ръка е по-добра?

Knowla на Ноул: Рисуване на светлина върху следата, Рисуване на светлина с две ръце

Учениците проверяват колко прецизни са и двете ръце. Човек има два подхода към упражнението „Рисуване на светлина върху следата“. Първият се изпълнява с дясната ръка, а вторият с лявата. Детето ще може да прецени коя ръка е по-подходяща за него, по-естествена и дали е успяло да се справи с упражнението и в двата случая (тук е необходимо точно отражение на модела). Тук можете да говорите с учениците за десностранна, левостранна и амбидекстрално поведение. Накрая, той може да провери едновременната координация на ръцете в упражнението „Рисуване на светлина с две ръце“.

# Подът е от лава

Knowla на Ноул: Следвайте пътеката

Кой ще оцелее най-дълго в лавата? За да разберете, можете да организирате състезания за учениците. Един от хората се движи по дъската, той може да стои само върху скалните опори, които се появяват. Стъпването върху лава означава провал. Останалите ученици броят на колко камъка е успял да стъпи участникът, без да докосне лавата. В същото време те гледат дали е докоснал лавата дори с пръст, защото завършва с провал. Лица Играчът с най-много каменни пасове печели.

Ако учениците стават твърде лесни, можете да зададете ограничение за горен брой плочки, след което те попадат в групата на победителите.

It's smart to play.



За още вдъхновяващо съдържание, моля посетете [www.knowla.eu](http://www.knowla.eu)