

Планета EduMini



Knowla



Планетата EduMini е най-вълшебното място в Образователната вселена Knowla, създадена за деца на възраст от 3 до 10+ години. Планетата предлага преглед на богат набор от интерактивни дейности, които подпомагат физическото, емоционалното, когнитивното и социалното развитие на децата, както и спомагат за развиването на различни умения и компетенции по забавен и ангажиращ начин. Планетата показва кръстосаните възможности на цялата Образователна вселена.

Съдържа 95 дейности (в 9 приложения). Стартираща планета.

Достъпно на всяко устройство на Knowla.



Планета EduMini в образователната вселена



Knowla.edu 11:17

Планета EduMini

[РЪКОВОДСТВО](#)

Планетата EduMini е най-вълшебното място в Образователната вселена Knowla, създадена за деца на възраст от 3 до 10+ години. Планетата предлага преглед на богат набор от интерактивни дейности, които подпомагат физическото, емоционалното, когнитивното и социалното развитие на децата, както и спомагат за развиването на различни умения и компетенции по забавен и ангажиращ начин. Планетата показва кръстосаните възможности

- Планета Fuu: Наличен
- Планета EduMini: Наличен (ОТКРИЙТЕ)
- Планета Пи: Купете достъп
- Планета М: Купете достъп
- Планета Ziuiu: Купете достъп
- Планета Eto: Купете достъп



Системни бутони и изглед на менюто

Главно меню - легенда



обратно към изгледа на всички планети



предишни планети/приложения/дейности



следващи планети/приложения/дейности



отидете на търсене на приложения



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 активирана дейност; изключването на звука в дадена дейност ще бъде активно само докато играете в дадена дейност)












отидете на режим Knowla.fun или Knowla.edu



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



Икони на менюто в дейностите - легенда

	излизане от дейността за преглед на планетата (избор на приложение); всички направени промени ще бъдат загубени		предишен съвет
	презареждане на дейността; всички направени промени ще бъдат загубени		следваща дъска
	включване/изключване на звука		включване/изключване на ефекта на частиците; например в „Рисуване на букви“ се изключва/включва „блещукането“ по време на писане
	изход към списъка за избор на дейности, всички промени ще бъдат загубени		интерактивно ръководство за дейности
			ви позволява да местите даден обект по дъската

Списък с дейности





Планета EduMini включва 9 приложения с 95 дейности:

1. Напишете числа върху следата (Планета М) - 10 дейности
2. Емоциите имат релаксация (Планета Емо) - 1 дейност
3. Математическо sudoku (Planet Sigma) - 30 дейности
4. Завъртете цветното колело (Планета Hopsa) - 40 дейности
5. Правете музика (Планета Smart) - 1 дейност
6. Съпоставете звука (Планета J) - 1 дейност
7. Решаване на sudoku (Планета М) - 1 дейност
8. Преминете през лабиринта (Планета М) - 10 дейности
9. Съчетайте кулите (Планета Contrast) - 1 дейност



Напишете числата върху следата

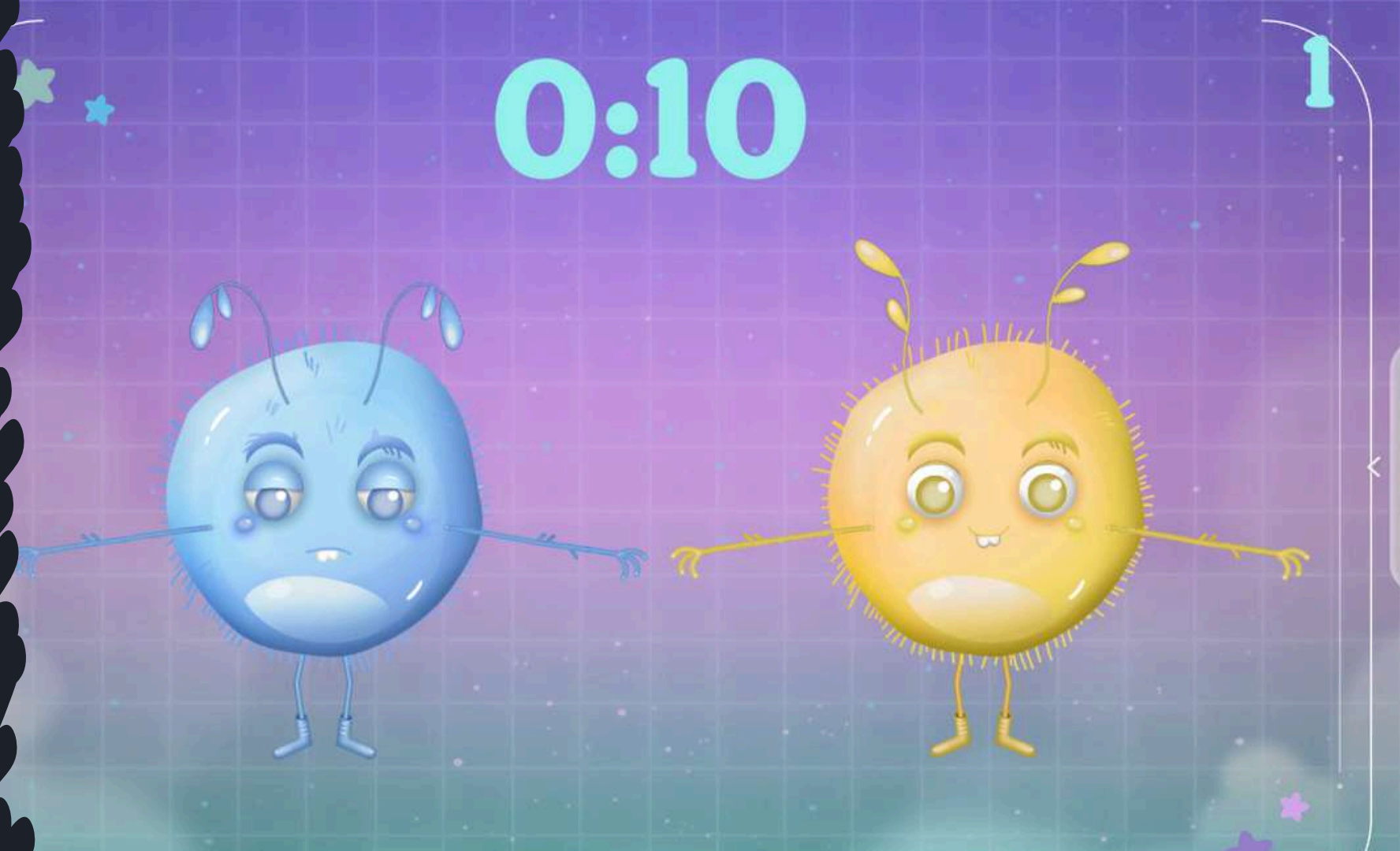
Работното пространство за дейността съдържа дадено число. Задачата на участника е да пресъздаде следата в съответствие с правилната посока на писане/рисуване. Правилното изпълнение на дейността се състои във възпроизвеждане на дадена форма, следа в съответствие с посочената посока на писане/рисуване. От време на време се стартира анимация, която показва правилната посока на действие. Необходимо е да се внимава за прецизност, да се уверите, че всяка линия е нарисувана докрай. След запълване на шаблона, той се запълва с „магически кристали“. Те са подвижни. След плъзгане на писалката до тях, кристалите ще се движат около това място, което ще им позволи да бъдат разпръснати допълнително по работното пространство за дейности. Тази опция може да бъде изключена в страничния панел. След като щракнете върху съответния бутон в страничния панел, можете да промените посоката на писане на шаблоните (отляво надясно или отдясно наляво).

Дейност, предназначена за работа с маркери.



Емоциите имат релаксация

Екранът ще показва Емотикони в две форми, които ще представят няколко прости физически упражнения, включително йога асани. Дейността включва осем упражнения в три серии от по петнадесет секунди. Цялата дейност трае 6 минути. Дейността приключва след като всички серии упражнения са изиграни. Броят на повторенията на сериите е неограничен.



Математическо sudoku

Легенда:

брой завършен

числа за използване

НИВО

фиксиранни числа

резултатът е правилен

места за допълнения

неправилен резултат



Математическо sudoku

Дъската съдържа различни числа, подредени в аритметични операции. Задачата на участника е да въвежда числа от страничното меню, поставено на дъската, така че след извършване на дадените изчисления всеки резултат вертикално и хоризонтално да е верен. За да направите това, натиснете маркера върху номера на числата, от които да избирате (розово), и след това върху избраното поле с места за попълване (бяло). След въвеждане на числото, полето ще промени цвета си на розов. Можете да се върнете към нула, като натиснете отново даденото поле (цветът ще остане розов, но това не е много важно при решаването на задачата). Повторното щракване ще възстанови предварително въведеното число. Белите или розовите полета на дъската могат да се променят неограничен брой пъти. Сините, червените и зелените полета не могат да се разменят. Ако се получи правилният резултат в даден ред или колона, полето с резултата ще промени цвета си от червен на зелен. Дейността ще бъде успешна, когато всички полета с резултата са зелени.

Обърнете внимание на символите за операции между числата.

Нивата се различават по трудността на операциите. Ниво 1 има само събиране и изваждане до 10. Останалите имат всички операции, като Ниво 2 има операции до 50, а Ниво 3 има операции до 100. Нивата се различават и по броя на полетата за попълване и следователно по трудността.

Дейност, предназначена за работа с маркери.

01/30

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

1	+	2	+	1	=	4
+		+		+		
5	+	0	+	0	=	9
+		+		+		
5	+	0	+	4	=	10
=		=		=		
10		6		7		

08/30

12	16
20	15
17	13
14	8
9	11

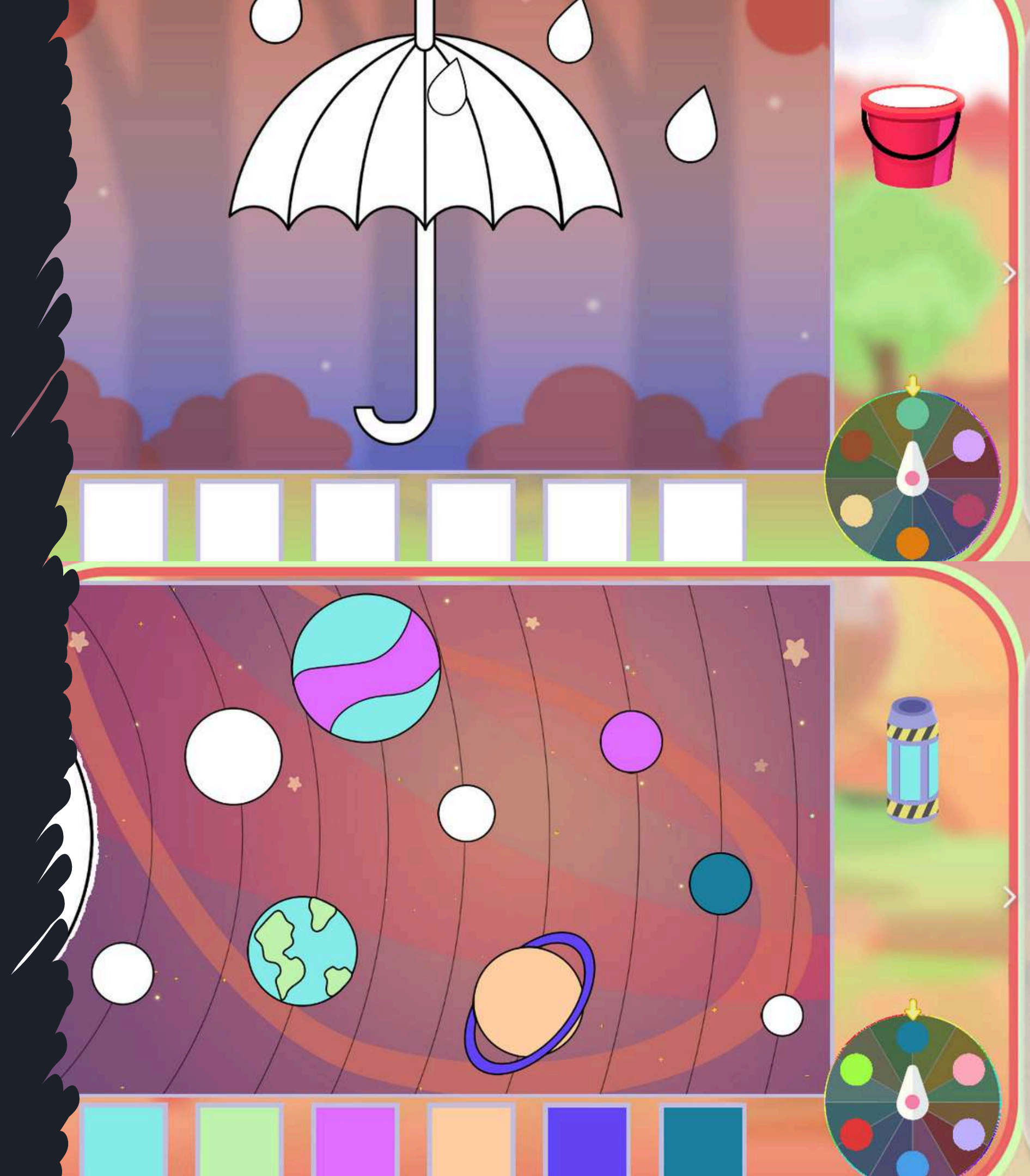
11	+	0	-	0	=	3
+		+		+		
0	+	20	+	0	=	51
:		+		+		
8	+	0	+	0	=	33
=		=		=		
13		42		44		

Завъртете цветното колело

В самото начало трябва да нарисувате всички цветове за книжката за оцветяване. За да направите това, трябва да кликнете върху колелцето за рисуване, което се намира в долния десен ъгъл. Рисува се по един цвят. След като всички квадратчета са запълнени с цветове, колелцето за рисуване се заключва. За да получите цвят за оцветяване, трябва да кликнете върху съответния квадрат. Избраният цвят ще се промени и върху инструмента за рисуване в горния десен ъгъл. За да нарисувате даден обект, просто кликнете върху дадения обект с избрания цвят. Дейността ще приключи успешно, когато всички квадратчета са оцветени.

Можете да местите елементите по дъската по какъвто и да е начин, като щракнете върху лапата в страничния панел. Когато приключите с преместването им, щракнете отново върху лапата в панела.

Дейност, предназначена за работа с химикалки или топки.



Правете музика

Легенда:

възпроизвеждане/спиране
- възпроизвеждане или
спиране на мелодията

„петля“ - поле, върху
което се поставят
елементи

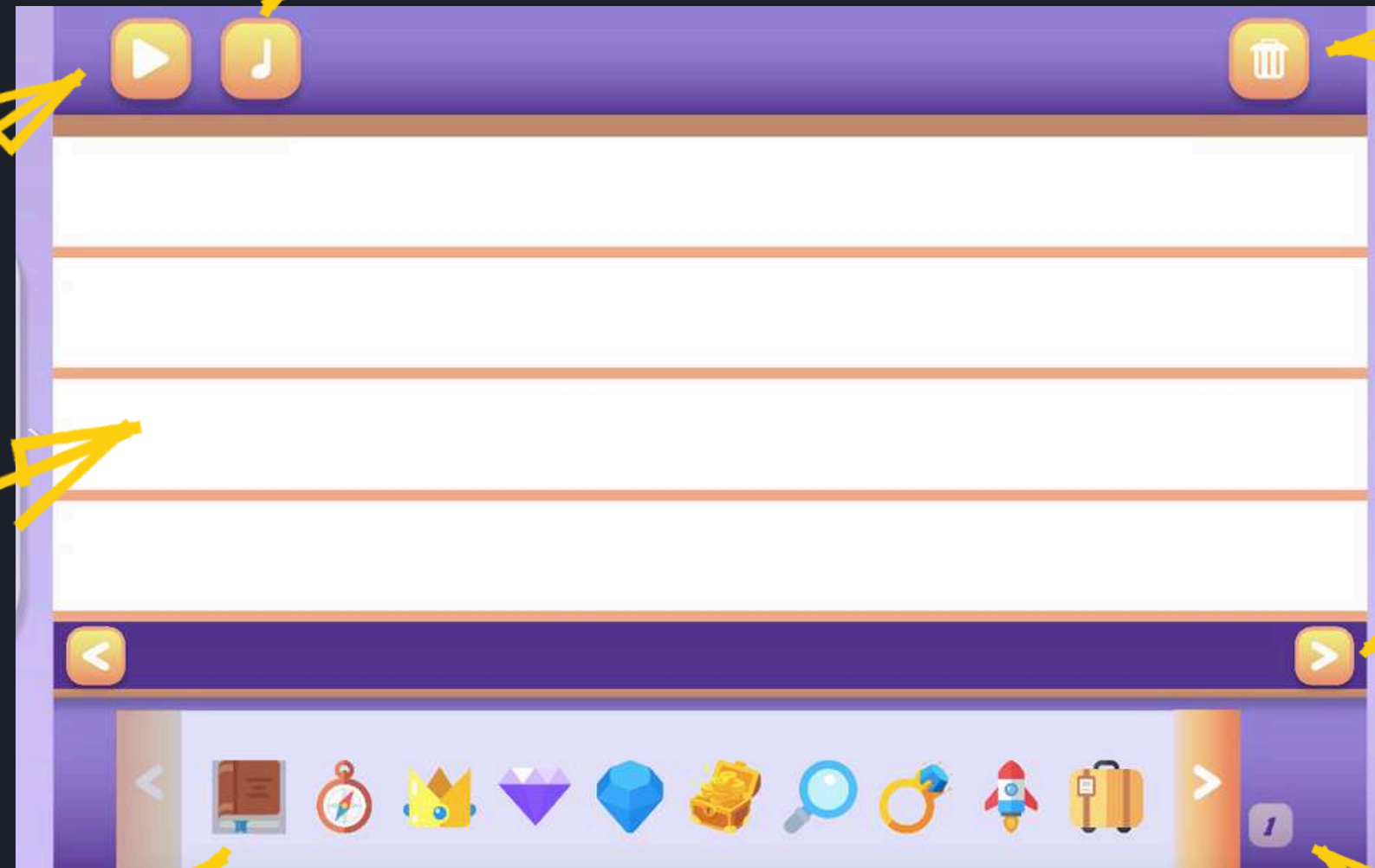
елементи за използване - картинки, всяка от
които е с различен звук, със стрелките можем да
превключваме цялата база данни с различни
елементи

забележка - свири по-
бързо или по-бавно

кошница -
премахване на
артикули

стрелки - преместване
на следващите карти
от персонала

номер - броят на
картите в нотния
състав, в реда, в
който ще бъдат
изиграни

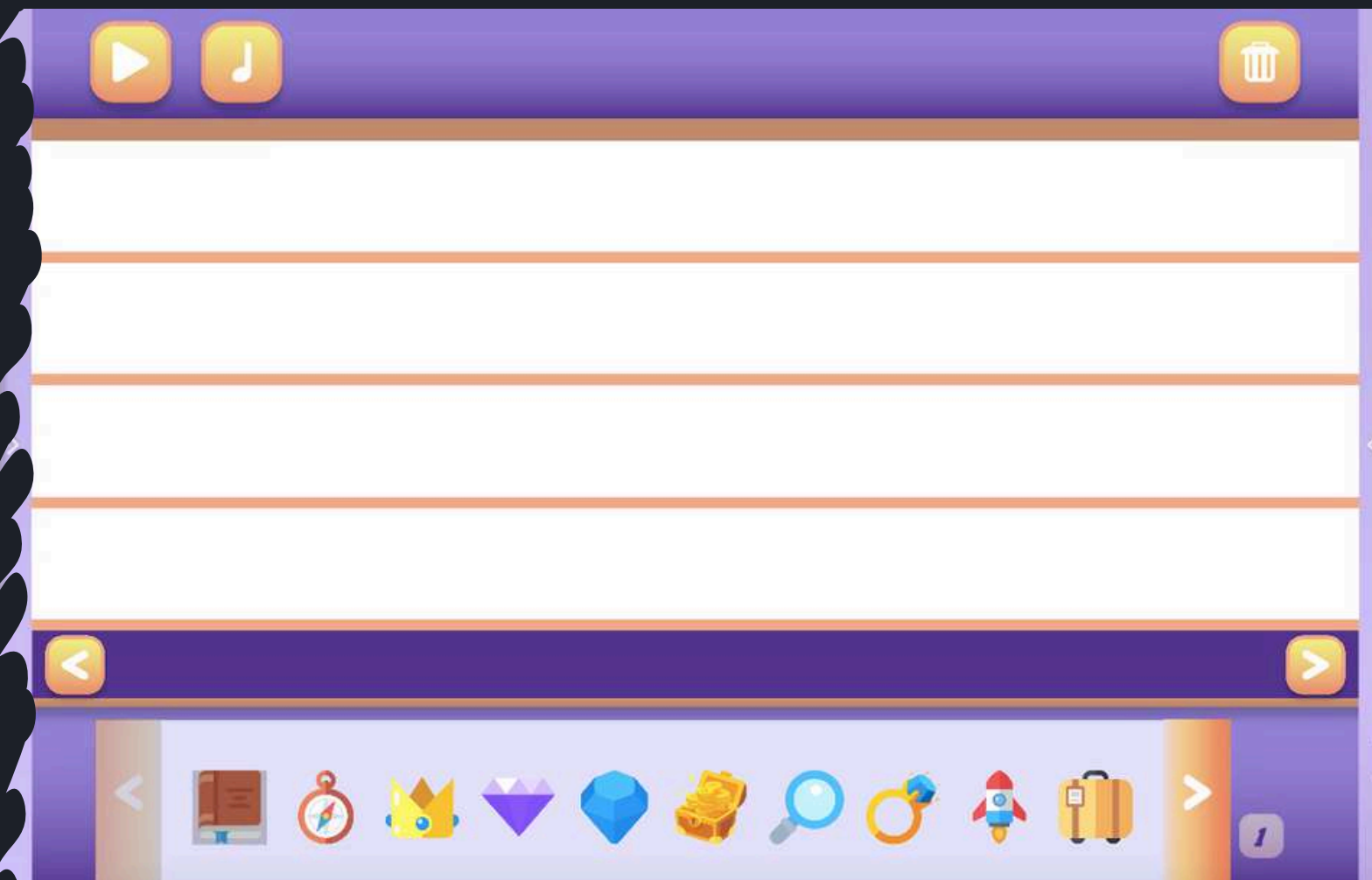


Правете музика

Звукът при активност трябва да е включен. (За да намалите или увеличите силата на звука, използвайте клавиатурата, предоставена с комплекта Knowla.)

Дейността включва задаване на избрани елементи, избиране на елемент от списъка и щракване върху него с писалката, поставянето му навсякъде в нотния лист. Елементите отдясно ще бъдат изсвирени по-късно от тези отляво. Елементите на една и съща вертикална линия ще бъдат изсвирени едновременно. Обърнете внимание на номера на картата с нотен състав (има 11 карти). Картите ще бъдат изсвирени подред от първата до последната, независимо на коя са разположени елементите. След като приключите с настройката, можете да чуete произведението си в по-бърз или по-бавен вариант (като щракнете върху нотата).

Дейност, предназначена за работа с маркери.



Съпоставете звука

Звукът при активност трябва да е включен. (За да намалите или увеличите силата на звука, използвайте клавиатурата, предоставена с комплекта Knowla.)

На дъската отдясно ще се появи голям бутон с ухо, а отляво - няколко картинки (три или шест, в зависимост от избраната дейност). Първо трябва да щракнете върху бутона с ухото. (Звукът на устройството трябва да е включен по време на тази дейност). Преди да чуете звука и по време на неговото възпроизвеждане, картинките от лявата страна на дъската са блокирани. Задачата на участника е да щракне върху картинката, която правилно илюстрира предмета, животното, действието или състоянието, представени от звука. Звукът може да се възпроизвежда неограничен брой пъти. Дейността завършва успешно след правилно маркиране на картинката, на която е присвоен правилно звукът.

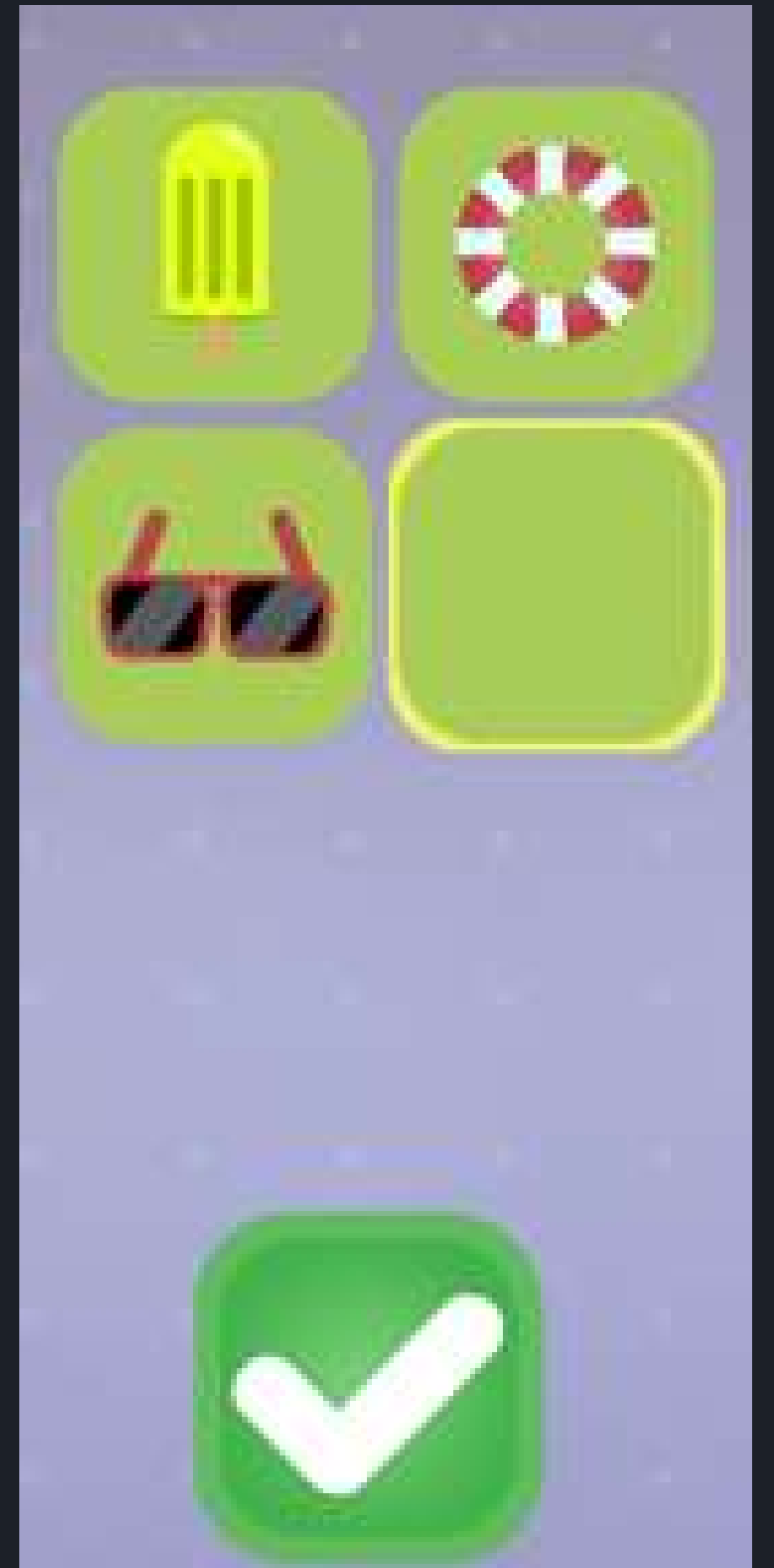
Приложението има две нива на трудност, които се различават по броя на елементите, от които да избирате от лявата страна. Първо ниво има три елемента, а второ ниво - шест.



Решаване на судоку

Легенда:

- числа/картинки - полета, които ще се използват на дъската
- празно поле - изтрива картинката от дъската
- проверка - проверка на коректността на задачата



Решаване на судоку

Дейността е подобна на класическата версия на Судоку. Числата или изображенията не могат да се повтарят в хоризонтални, вертикални или диагонални редове. За да вмъкнете изображение, трябва: да изберете дадено поле, да изберете изображение от менюто и то ще се появи в даденото поле. Вмъкнатите изображения могат да бъдат променени или полето може да бъде изпразнено. Натискането на бутона за отметка прекратява Судоку.

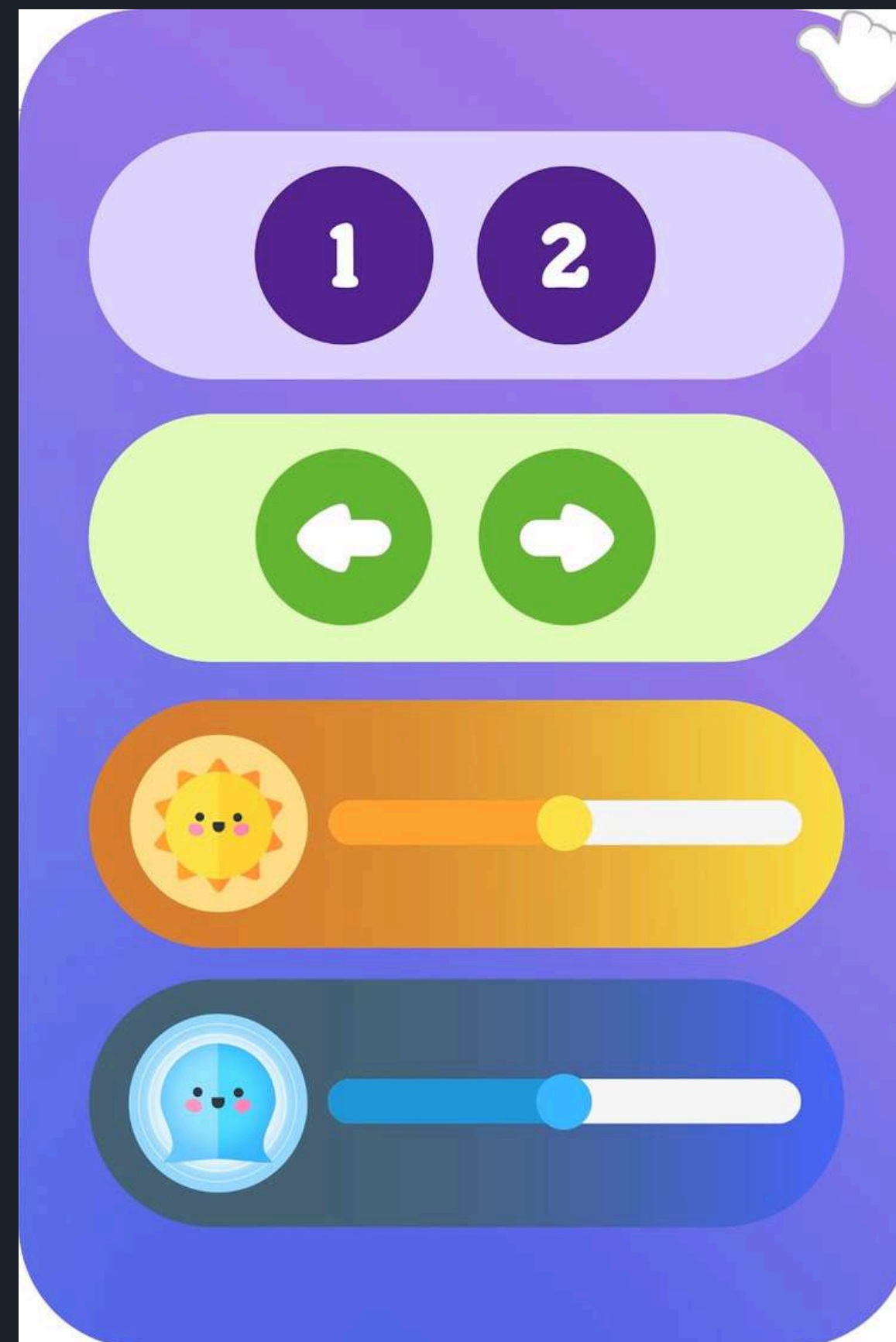
Дейността завършва успешно, когато всички картинки са поставени правилно и е натиснато „check“. Ако след натискане на „check“ дъската не е запълнена или е поставена неправилно, дейността завършва с неуспех.



Минете през лабиринта

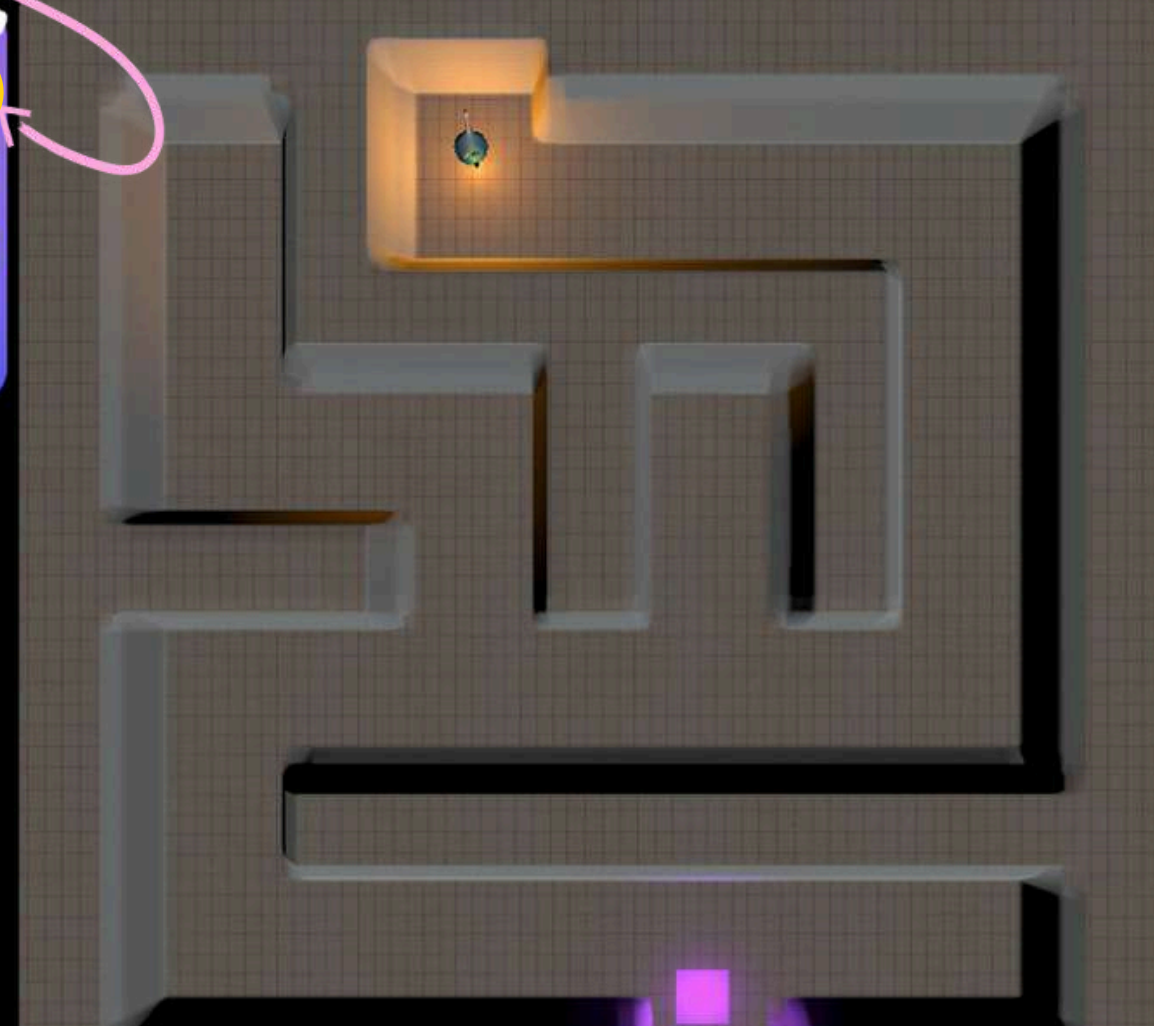
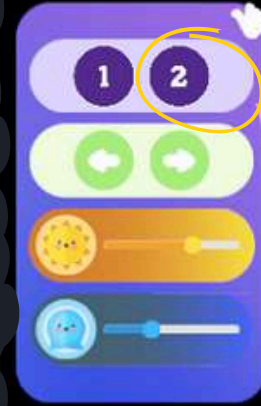
Легенда:

- дръжка - панелът може да бъде поставен във всяка точка на полето
- 1 - 3D изображение
- 2 - 2D изображение
- стрелки - въртене на картата
- слънце - яркост на цялата карта
- светулка - силата на сиянието на светулка, въртяща се около героя



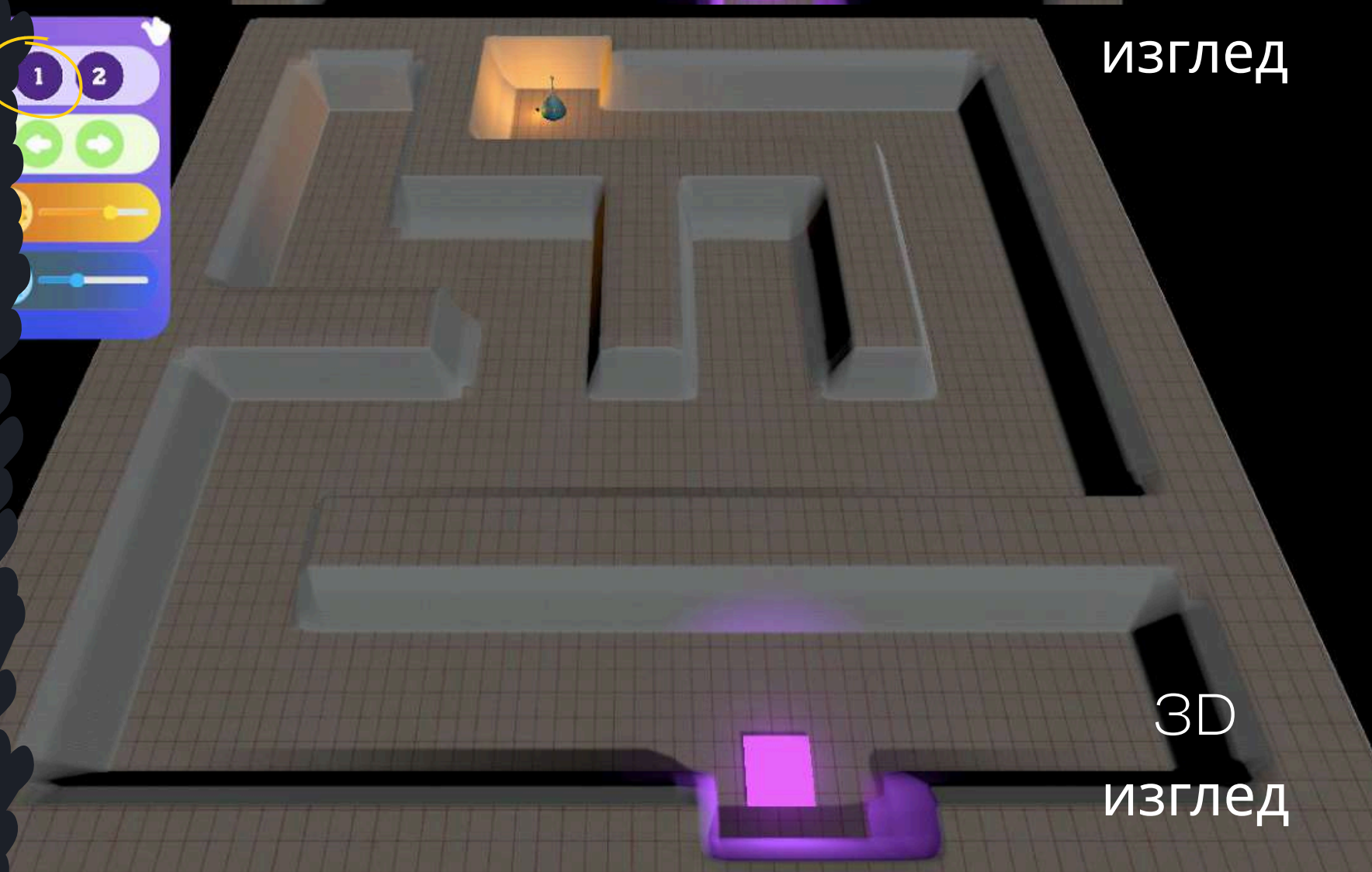
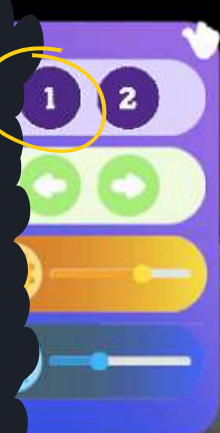
Минете през лабиринта

Задачата на участника е да отведе съществото до лилавата цел, т.е. да премине през лабиринта. За да направите това, щракнете върху произволно място в коридора на лабиринта и тогава светулката ще се придвижи в посочената посока. Съществото ще я последва. Дейността завършва с водене на съществото през лабиринта. По време на дейността можете свободно да регулирате интензитета на светлината в лабиринта, интензитета на осветлението на светулката, изгледа на лабиринта - опция за 2D и 3D изглед, както и да управлявате настройките на лабиринта (страницата).



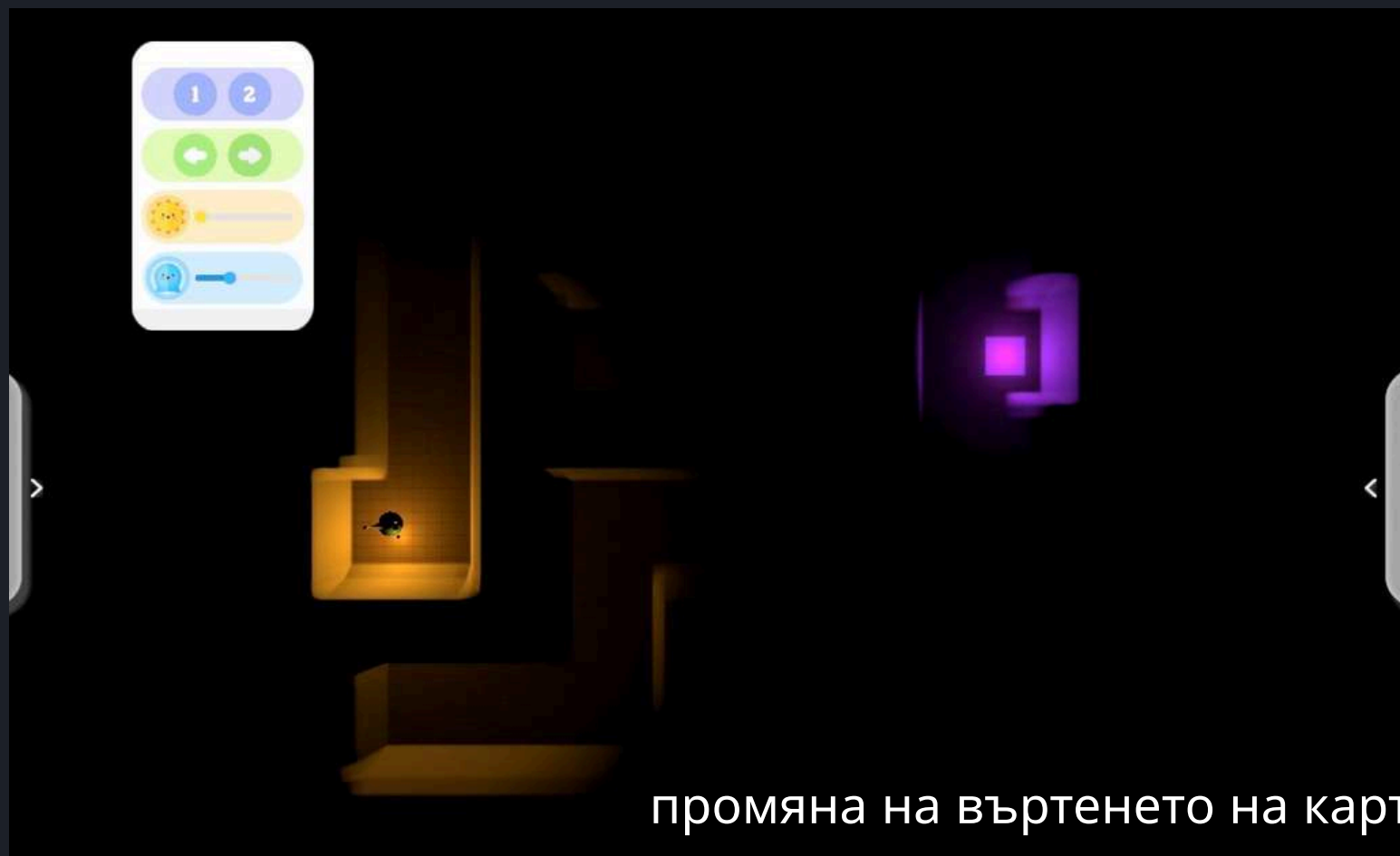
2D

изглед

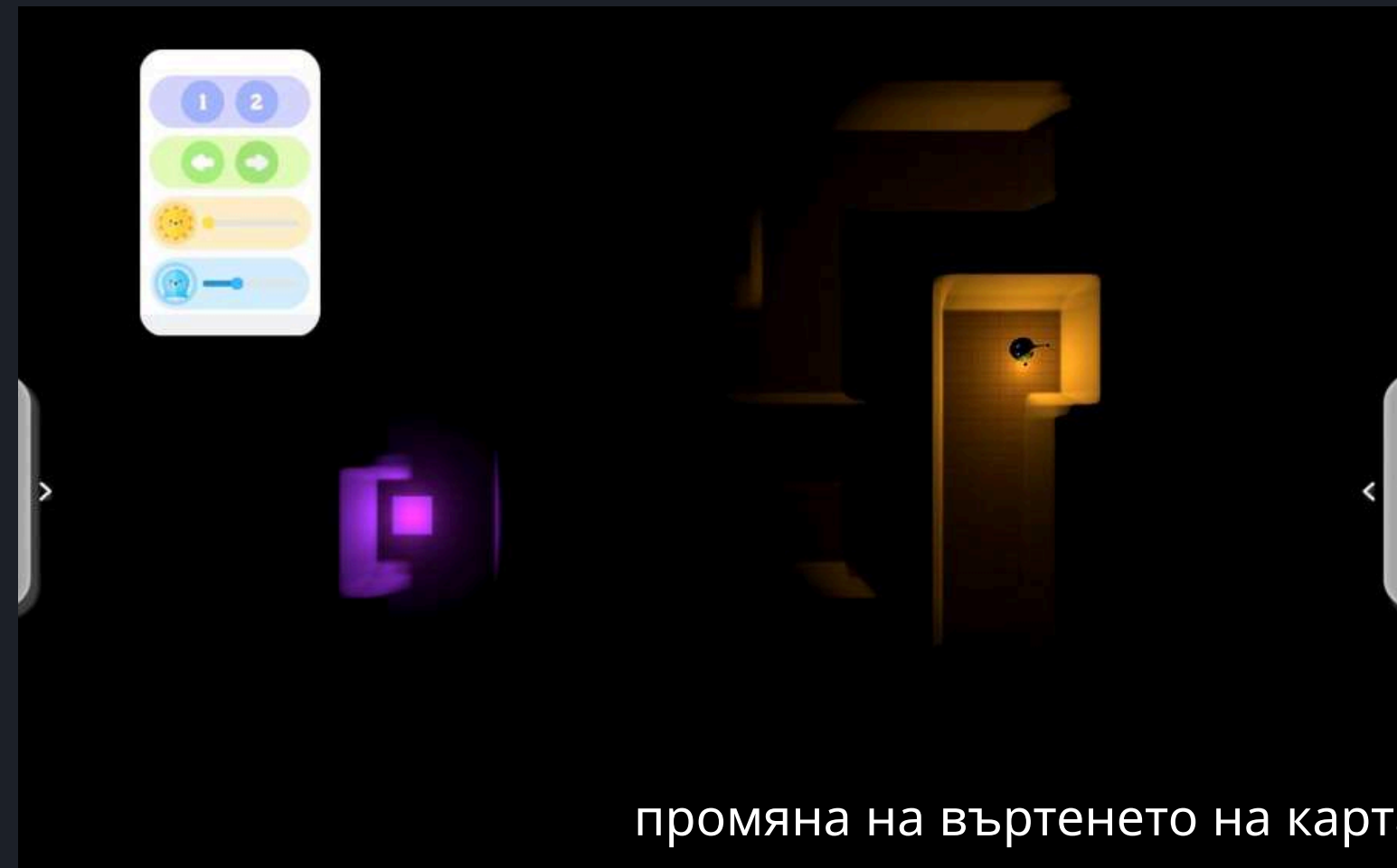


3D

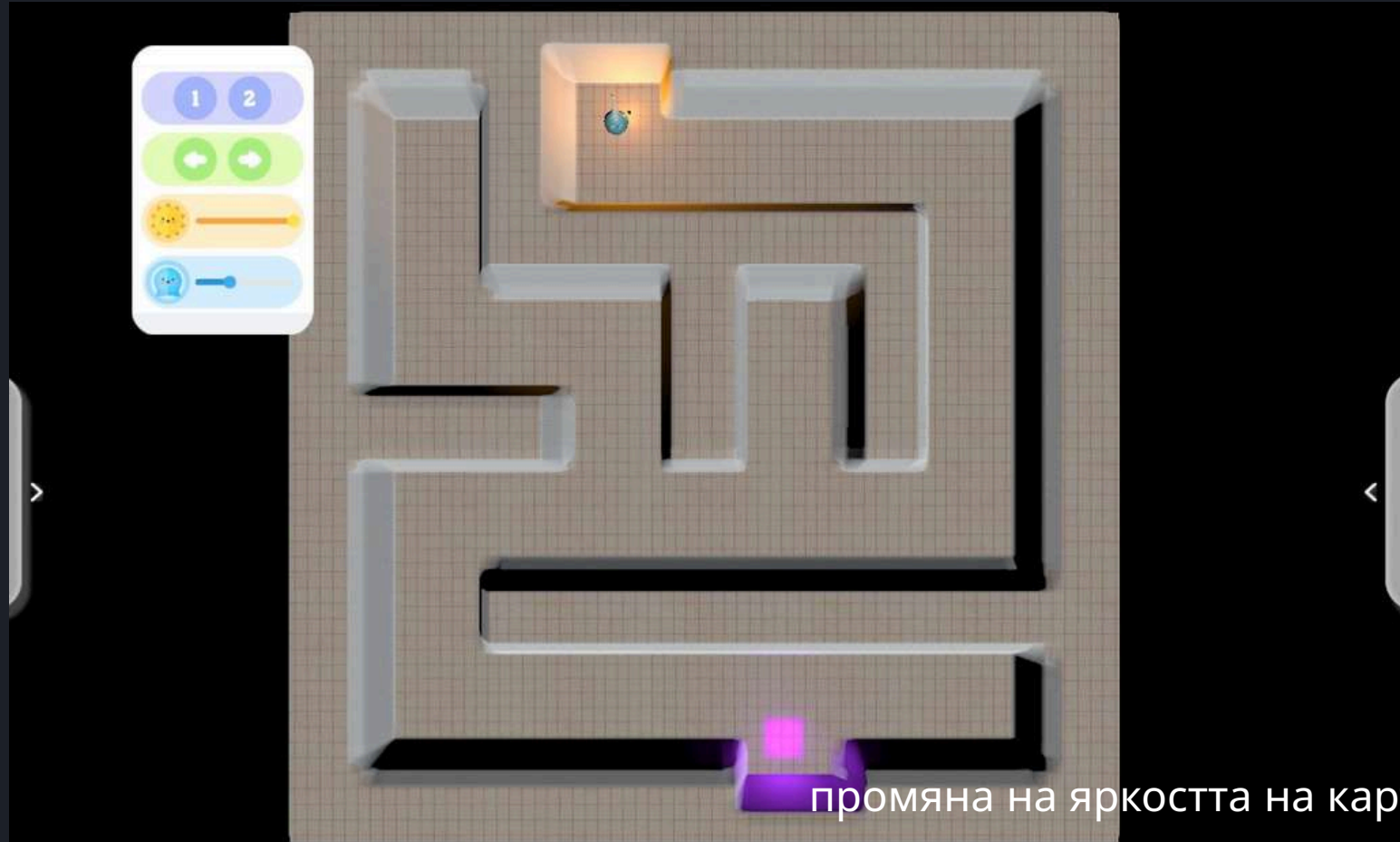
изглед



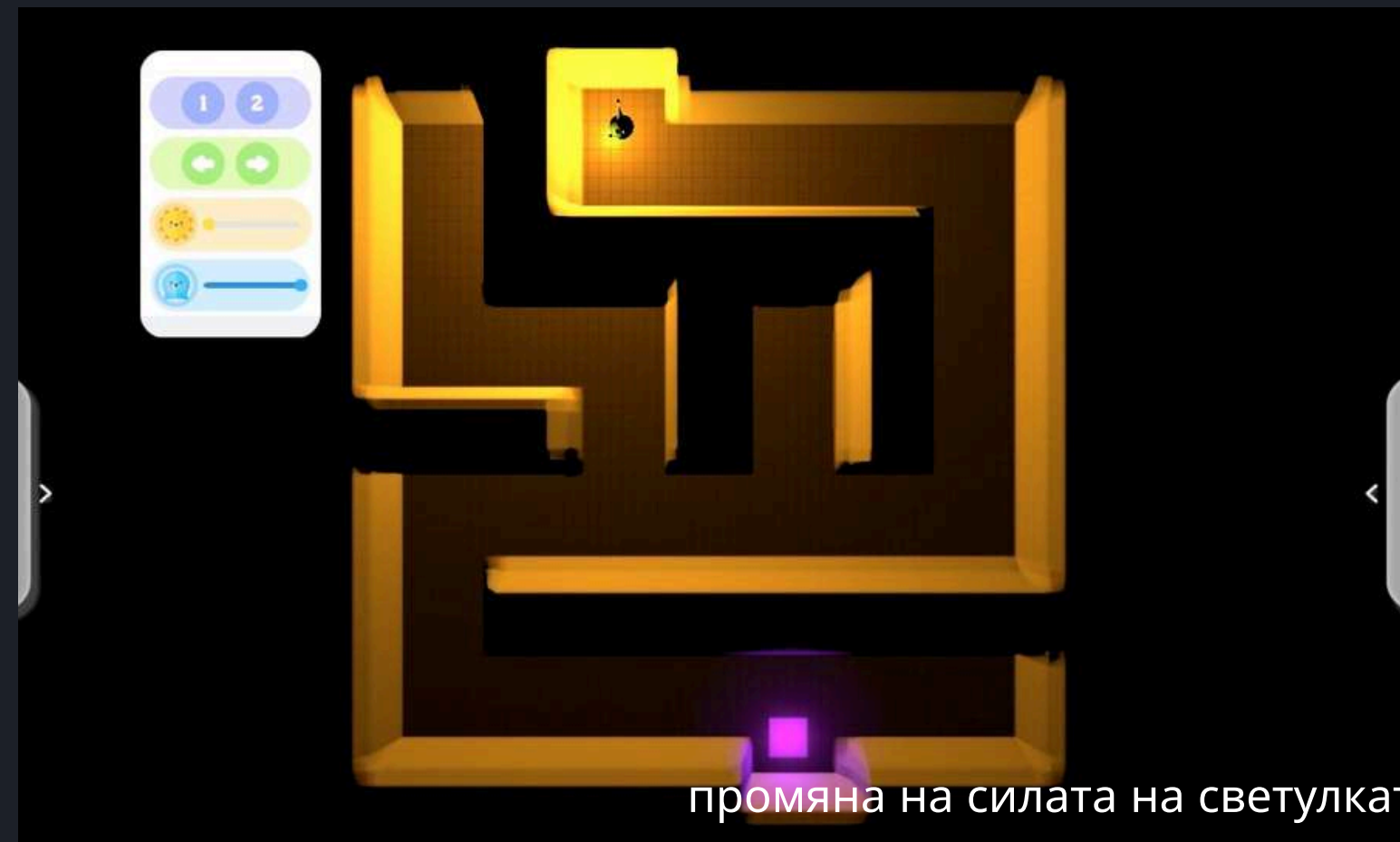
промяна на въртенето на картата



промяна на въртенето на картата



промяна на яркостта на картата



промяна на силата на светулката

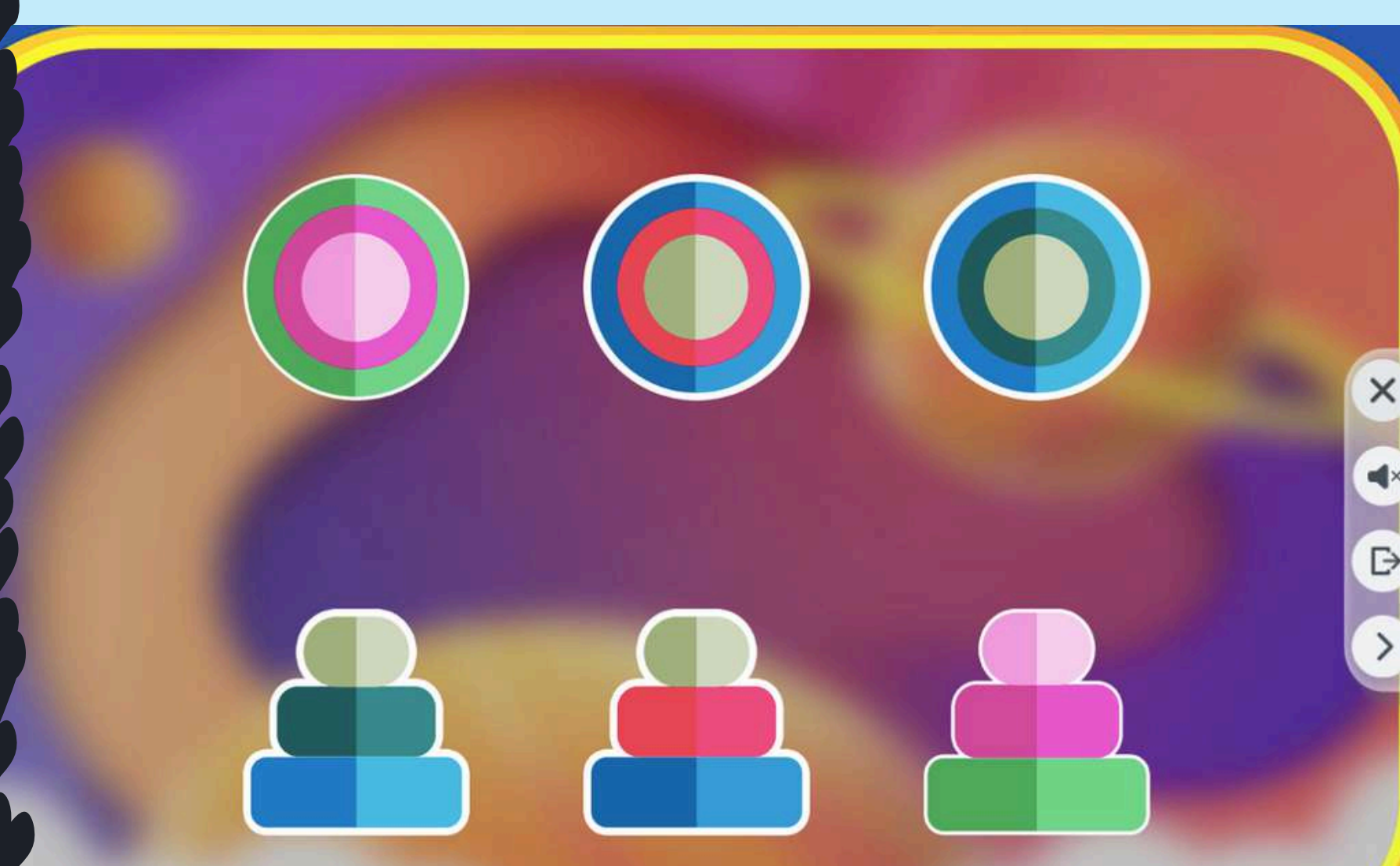
Свържете кулите

Задачата е да свържете кулата в долната част на екрана със съответната ѝ проекция в горната част. 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 след свързването между тях ще се появи стрелка. Посоката на стрелката няма значение. Не можете да свързвате елементи от един и същи ред. Ако свързването е било неправилно, елементите ще се свържат със стрелка-подсказка, но все пак ще можете да промените свързването им. Следващото свързване 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.

Например, докато в първата дейност цветовете не се повтарят, във второто ниво едни и същи цветове могат да се появят в няколко кули на една дъска.

Дейност, предназначена за работа с химикалки или топки.



It's smart to play.



За още по-вдъхновяващо съдържание, моля посетете

www.knowla.eu