

Planet EduMini



Knowla



Ο πλανήτης EduMini είναι το πιο μαγικό μέρος στο Εκπαιδευτικό Σύμπαν του Knowla, σχεδιασμένο για παιδιά ηλικίας 3 έως 10+. Προσφέρει ένα πλούσιο σύνολο διαδραστικών δραστηριοτήτων που υποστηρίζουν τη σωματική, συναισθηματική, γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, ενώ παράλληλα τα βοηθά να αναπτύξουν διάφορες δεξιότητες και ικανότητες με διασκεδαστικό και συναρπαστικό τρόπο. Ο πλανήτης παρουσιάζει ένα δείγμα από τις δυνατότητες ολόκληρου του Εκπαιδευτικού Σύμπαντος.


Περιλαμβάνει 95 δραστηριότητες (σε 9 εφαρμογές). Αποτελεί αρχικό πλανήτη, διαθέσιμο σε κάθε συσκευή Knowla.



Ο πλανήτης EduMini στο Εκπαιδευτικό Σύμπαν




Knowla.edu 16:48




Ο πλανήτης EduMini

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

Ο πλανήτης EduMini είναι το πιο μαγικό μέρος στο Εκπαιδευτικό Σύμπαν του Knowla, σχεδιασμένο για παιδιά ηλικίας 3 έως 10+. Προσφέρει ένα πλούσιο σύνολο διαδραστικών δραστηριοτήτων που υποστηρίζουν τη σωματική, συναισθηματική, γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, ενώ παράλληλα τα βοηθά να αναπτύξουν διάφορες δεξιότητες και ικανότητες με διασκεδαστικό και συναρπαστικό τρόπο. Ο πλανήτης παρουσιάζει ένα δείγμα από τις

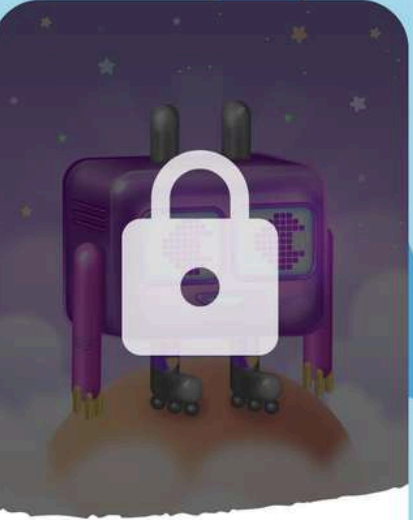


Ο πλανήτης Fruu
Διαθέσιμος

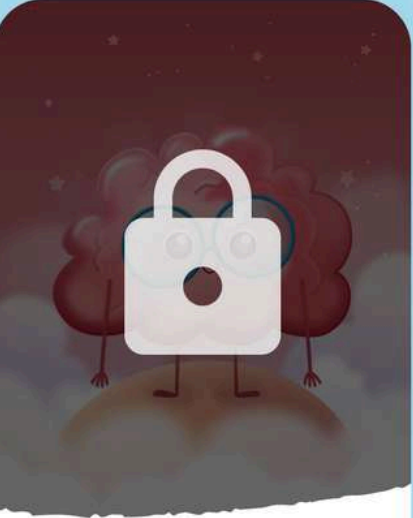


Ο πλανήτης EduMini
Διαθέσιμος

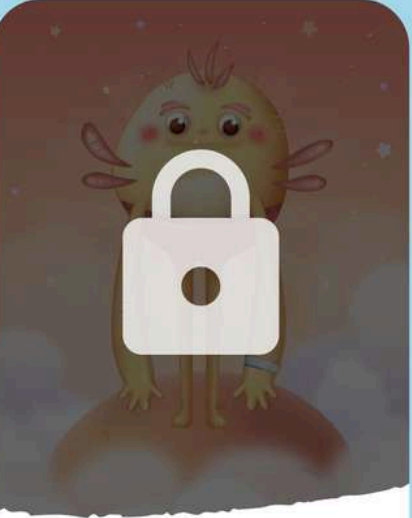
ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ



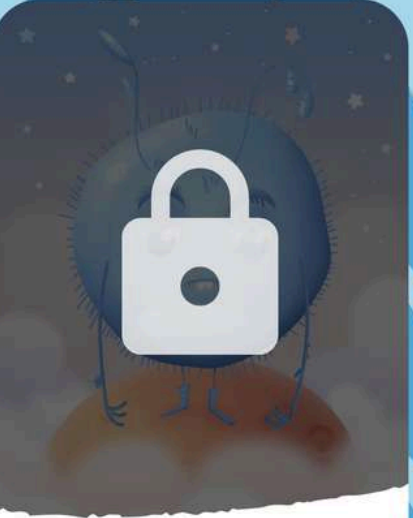
Ο πλανήτης Pi
Αγορά πρόσβασης



Ο πλανήτης M
Αγορά πρόσβασης



Ο πλανήτης Ziuu
Αγορά πρόσβασης



Ο πλανήτης Emo
Αγορά πρόσβασης

Navigation icons: back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, windows.



Κουμπιά συστήματος και προβολή μενού

Κεντρικό μενού - επεξήγηση συμβόλων



Επιστροφή στην προβολή όλων των πλανητών



Προηγούμενοι πλανήτες/εφαρμογές/δραστηριότητες



Επόμενοι πλανήτες/εφαρμογές/δραστηριότητες



Μετάβαση στην αναζήτηση εφαρμογών



Μετάβαση στις ρυθμίσεις: επιλογή γλώσσας, ενεργοποίηση κωδικού άδειας χρήσης, ρυθμίσεις υπηρεσίας



Ήχος ενεργοποιημένος/απενεργοποιημένος (η απενεργοποίηση του ήχου στο επίπεδο επιλογής πλανήτη/εφαρμογής θα τον απενεργοποιήσει σε κάθε επόμενη δραστηριότητα που θα ενεργοποιηθεί. Η απενεργοποίηση του ήχου σε μια δραστηριότητα ισχύει μόνο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στην εν λόγω δραστηριότητα.)



Μετάβαση στην επιλογή λειτουργίας Knowla.fun ή Knowla.edu



Μετάβαση στο περιβάλλον Windows. Η εφαρμογή θα παραμείνει ενεργή στη γραμμή εργασιών καθ' όλη τη διάρκεια.



Εικονίδια μενού στις δραστηριότητες - επεξήγηση συμβόλων



Έξοδος από τη δραστηριότητα για την προβολή του πλανήτη (επιλογή εφαρμογής). Όποιες αλλαγές έχουν γίνει θα χαθούν.



Επαναφόρτωση της δραστηριότητας. Όποιες αλλαγές έχουν γίνει θα χαθούν.



Ήχος ενεργοποιημένος/απενεργοποιημένος



Έξοδος στη λίστα επιλογής δραστηριοτήτων, όποιες αλλαγές έχουν γίνει θα χαθούν.



Προηγούμενος πίνακας



Επόμενος πίνακας



Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του εφέ σωματιδίων. Π.χ. στο "Σχεδίασε γράμματα" ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τη "λάμψη" κατά τη γραφή.



Διαδραστικός οδηγός δραστηριοτήτων



Επιτρέπει τη μετακίνηση ενός αντικειμένου μέσα στον πίνακα.

Λίστα δραστηριοτήτων



Ο Πλανήτης EduMini περιλαμβάνει 9 εφαρμογές με 95 δραστηριότητες:

1. Γράψτε αριθμούς στη διαδρομή (Πλανήτης M) – 10 δραστηριότητες
2. Τα συναισθήματα χαλαρώνουν (Πλανήτης Emo) – 1 δραστηριότητα
3. Μαθηματικό Sudoku (Πλανήτης Sigma) – 30 δραστηριότητες
4. Περιστρέψτε τον τροχό των χρωμάτων (Πλανήτης Hopsa) – 40 δραστηριότητες
5. Δημιουργήστε μουσική (Πλανήτης Smart) – 1 δραστηριότητα
6. Ταιριάξτε τον ήχο (Πλανήτης J) – 1 δραστηριότητα
7. Λύστε Sudoku (Πλανήτης M) – 1 δραστηριότητα
8. Περάστε από τον λαβύρινθο (Πλανήτης M) – 10 δραστηριότητες
9. Ταιριάξτε τους Πύργους (Πλανήτης Contrast) – 1 δραστηριότητα

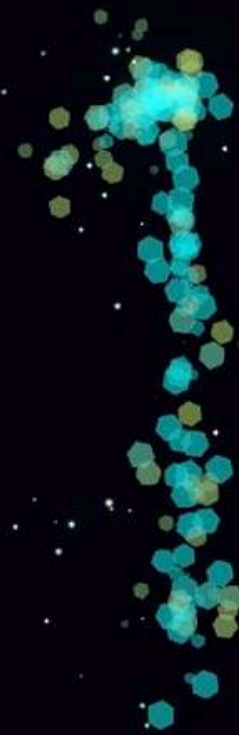


Γράψτε αριθμούς στη διαδρομή

Ο χώρος εργασίας της δραστηριότητας περιέχει έναν συγκεκριμένο αριθμό. Η αποστολή του συμμετέχοντα είναι να αναπαράγει τη διαδρομή σύμφωνα με τη σωστή κατεύθυνση γραφής/σχεδίασης. Η σωστή εκτέλεση της δραστηριότητας συνίσταται στην ακριβή αναπαραγωγή του σχήματος και της διαδρομής, ακολουθώντας την υποδεικνυόμενη κατεύθυνση γραφής/σχεδίασης. Κατά διαστήματα, ενεργοποιείται μια κινούμενη εικόνα που δείχνει τη σωστή κατεύθυνση της κίνησης.

Είναι σημαντικό να υπάρχει ακρίβεια, ώστε κάθε γραμμή να ολοκληρώνεται πλήρως. Μετά τη συμπλήρωση του προτύπου, γεμίζει με «μαγικούς κρυστάλλους». Αυτοί είναι κινητοί. Όταν το στυλό περάσει δίπλα τους, οι κρύσταλλοι μετακινούνται, επιτρέποντας τη διάχυσή τους σε ολόκληρο τον χώρο εργασίας της δραστηριότητας. Αυτή η επιλογή μπορεί να απενεργοποιηθεί από το πλευρικό πάνελ.

Με το πάτημα του κατάλληλου κουμπιού στο πλευρικό πάνελ, μπορεί επίσης να αλλάξει η κατεύθυνση γραφής των προτύπων (από αριστερά προς τα δεξιά ή από δεξιά προς τα αριστερά).



Τα συναισθήματα χαλαρώνουν

Στην οθόνη θα εμφανιστεί ο Emot σε δύο μορφές, παρουσιάζοντας αρκετές απλές σωματικές ασκήσεις, συμπεριλαμβανομένων και στάσεων γιόγκα. Η δραστηριότητα περιλαμβάνει οκτώ ασκήσεις σε τρεις σειρές των δεκαπέντε δευτερολέπτων. Συνολικά, η δραστηριότητα διαρκεί 6 λεπτά. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται αφού εκτελεστούν όλες οι σειρές ασκήσεων. Ο αριθμός των επαναλήψεων των σειρών είναι απεριόριστος.

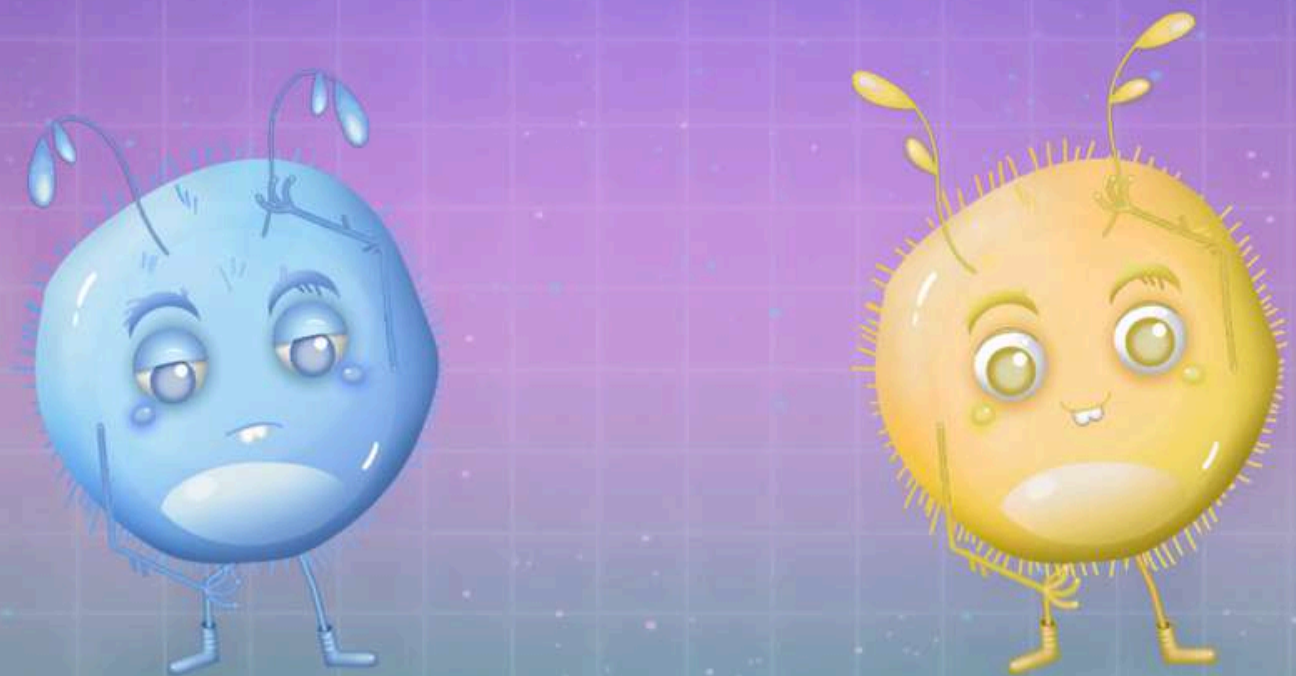
0:10

1



0:08

1



Μαθηματικό Sudoku

Υπόμνημα:

ολοκληρωμένοι
αριθμοί

αριθμοί προς χρήση

επίπεδο

σταθεροί αριθμοί

σωστό αποτέλεσμα

θέσεις για αριθμούς

λάθος αποτέλεσμα

The image shows a screenshot of a mathematical Sudoku game. At the top, a progress indicator shows '01/30' levels completed. The main interface features a keypad on the left with numbers 1-10 and a central grid of equations. The equations are arranged in a 3x3 grid:

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

Below the equations, there are three columns of numbers: 10, 6, and 7. Annotations with blue arrows point to various elements: 'επίπεδο' points to the level indicator; 'σταθεροί αριθμοί' points to the numbers in the equations; 'σωστό αποτέλεσμα' points to the result '4'; 'θέσεις για αριθμούς' points to the input fields in the equations; 'λάθος αποτέλεσμα' points to the result '10'; 'ολοκληρωμένοι αριθμοί' points to the numbers 1 and 2 in the keypad; and 'αριθμοί προς χρήση' points to the numbers 9 and 10 in the keypad.

Μαθηματικό Sudoku

Ο πίνακας περιέχει διάφορους αριθμούς οργανωμένους σε αριθμητικές πράξεις. Η αποστολή του παίχτη είναι να τοποθετήσει αριθμούς από τη πλαϊνή πλευρά στον πίνακα έτσι ώστε, μετά την εκτέλεση των υπολογισμών, το αποτέλεσμα κάθε σειράς και στήλης να είναι σωστό. Για να το κάνετε αυτό, πατήστε το μολύβι πάνω στον αριθμό από τους αριθμούς που είναι διαθέσιμοι (ροζ) και μετά στην επιλεγμένη θέση για να τοποθετήσετε τον αριθμό (λευκό). Μετά την εισαγωγή του αριθμού, το πεδίο θα αλλάξει χρώμα σε ροζ. Μπορείτε να επιστρέψετε στο μηδέν πατώντας το αντίστοιχο πεδίο ξανά (το χρώμα θα παραμείνει ροζ, αλλά δεν έχει σημασία για την επίλυση του προβλήματος). Πατώντας ξανά θα αποκατασταθεί ο προηγούμενος αριθμός. Τα λευκά ή ροζ πεδία στον πίνακα μπορούν να αλλάξουν όσες φορές επιθυμείτε. Τα πεδία μπλε, κόκκινα και πράσινα δεν μπορούν να αλλάξουν. Αν το σωστό αποτέλεσμα προκύψει σε μια δεδομένη σειρά ή στήλη, το πεδίο του αποτελέσματος θα αλλάξει χρώμα από κόκκινο σε πράσινο. Η δραστηριότητα θα ολοκληρωθεί όταν όλα τα πεδία αποτελέσματος είναι πράσινα.

Προσέξτε τα σύμβολα των πράξεων μεταξύ των αριθμών.

Τα επίπεδα διαφέρουν ως προς τη δυσκολία των πράξεων. Στο Επίπεδο 1 υπάρχει μόνο πρόσθεση και αφαίρεση μέχρι το 10. Τα υπόλοιπα επίπεδα περιλαμβάνουν όλες τις πράξεις, με το Επίπεδο 2 να έχει πράξεις μέχρι το 50 και το Επίπεδο 3 μέχρι το 100. Τα επίπεδα διαφέρουν επίσης στον αριθμό των πεδίων που πρέπει να συμπληρωθούν και, επομένως, στη δυσκολία.

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

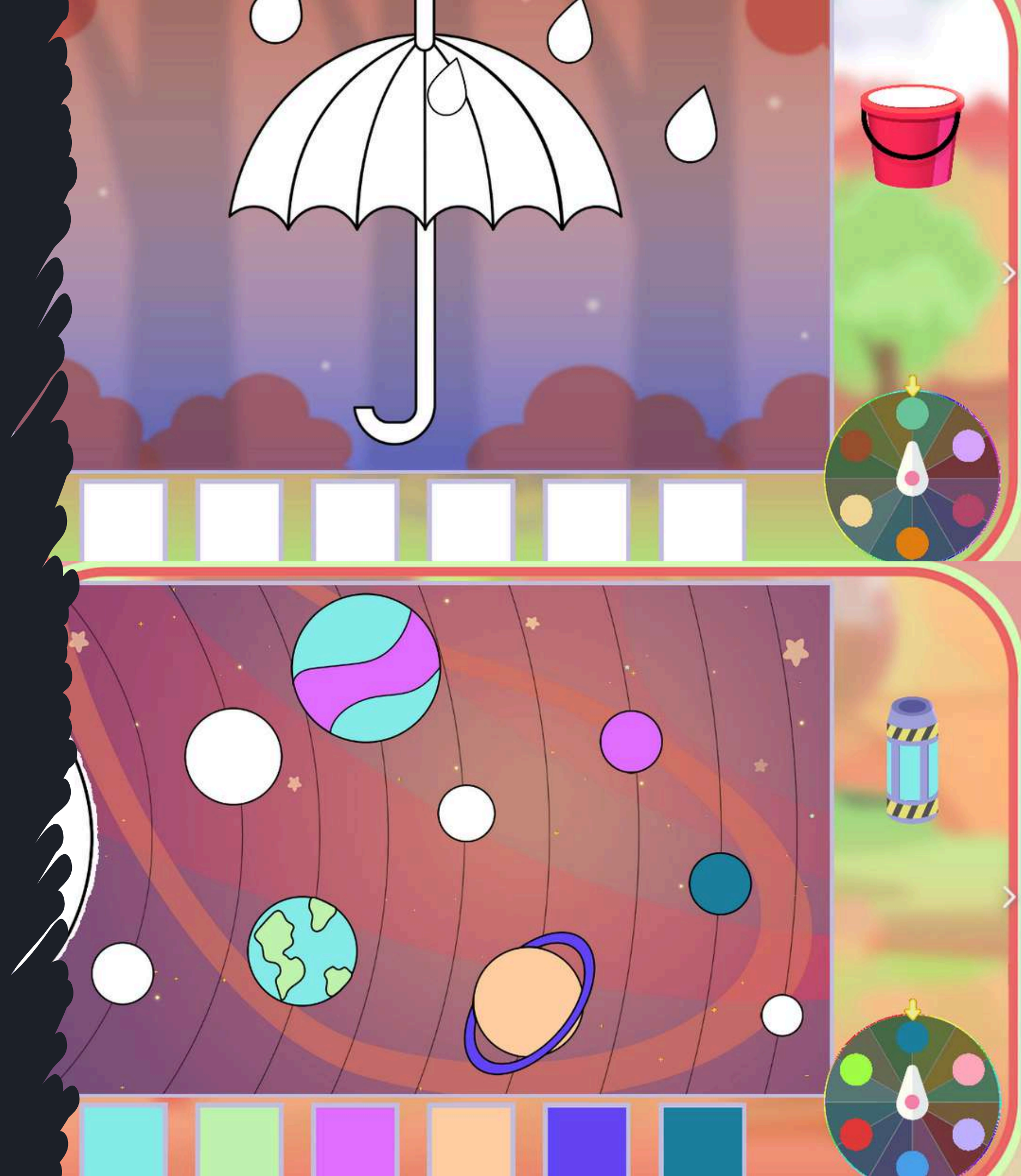
11	+	0	-	0	=	3
+	+	+				
0	+	20	+	0	=	51
:	+	+				
8	+	0	+	0	=	33
=	=	=				
13	42	44				

Περιστρέψτε τον τροχό των χρωμάτων

Στην αρχή, τραβάτε όλα τα χρώματα για το βιβλίο χρωματισμού. Για να το κάνετε αυτό, πρέπει να κάνετε κλικ στον τροχό χρωμάτων, ο οποίος βρίσκεται στη δεξιά κάτω γωνία. Ένα χρώμα τραβιέται τη φορά. Αφού γεμίσουν όλα τα τετράγωνα με χρώματα, ο τροχός χρωμάτων κλειδώνει. Για να πάρετε ένα χρώμα για να βάψετε, πρέπει να κάνετε κλικ στο κατάλληλο τετράγωνο. Το επιλεγμένο χρώμα θα αλλάξει επίσης στο εργαλείο ζωγραφικής στην επάνω δεξιά γωνία. Για να βάψετε ένα αντικείμενο, απλώς κάντε κλικ στο αντικείμενο με το επιλεγμένο χρώμα. Η δραστηριότητα θα ολοκληρωθεί επιτυχώς όταν όλα τα τετράγωνα είναι χρωματισμένα.

Μπορείτε να μετακινήσετε τα στοιχεία γύρω από τον πίνακα με οποιονδήποτε τρόπο θέλετε κάνοντας κλικ στην πατούσα στην πλαϊνή γραμμή. Όταν τελειώσετε με τη μετακίνηση, κάντε κλικ ξανά στην πατούσα στην πλαϊνή γραμμή.

Δραστηριότητα σχεδιασμένη για χρήση των μαρκαδόρων ή μπαλόν





Δημιουργήστε μουσική

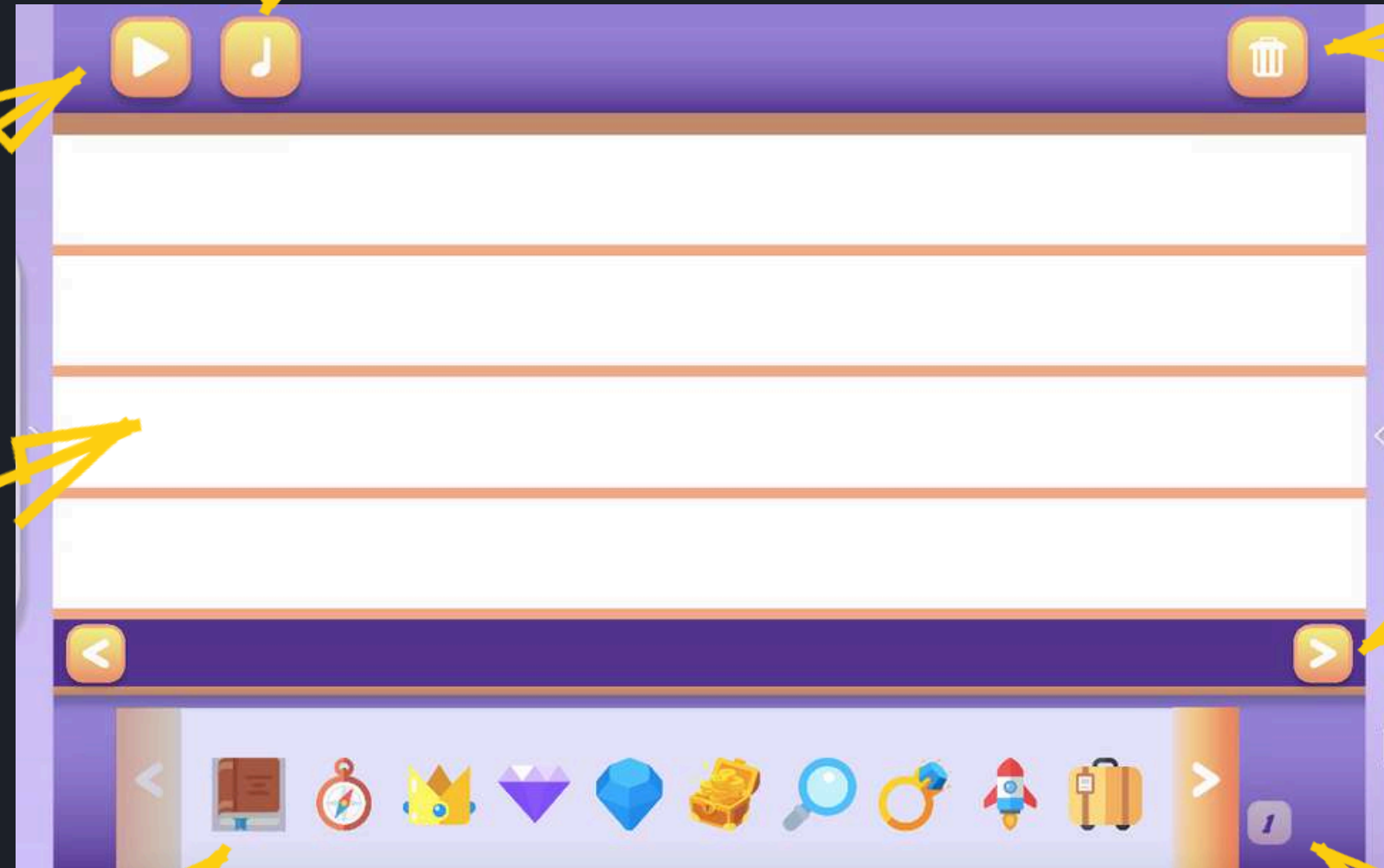
παίξε πιο γρήγορα ή πιο αργά

Υπόμνημα:

παίξε ή σταμάτησε τη μελωδία

“πεντάγραμμα” - ένας χώρος στον οποίο τοποθετούνται στοιχεία

στοιχεία προς χρήση - εικόνες, καθεμία από τις οποίες έχει διαφορετικό ήχο, με τα βέλη μπορούμε να αλλάξουμε όλη τη βάση δεδομένων με διάφορα στοιχεία



αφαίρεση αντικειμένων

κίνηση των επόμενων καρτών του πενταγράμμου

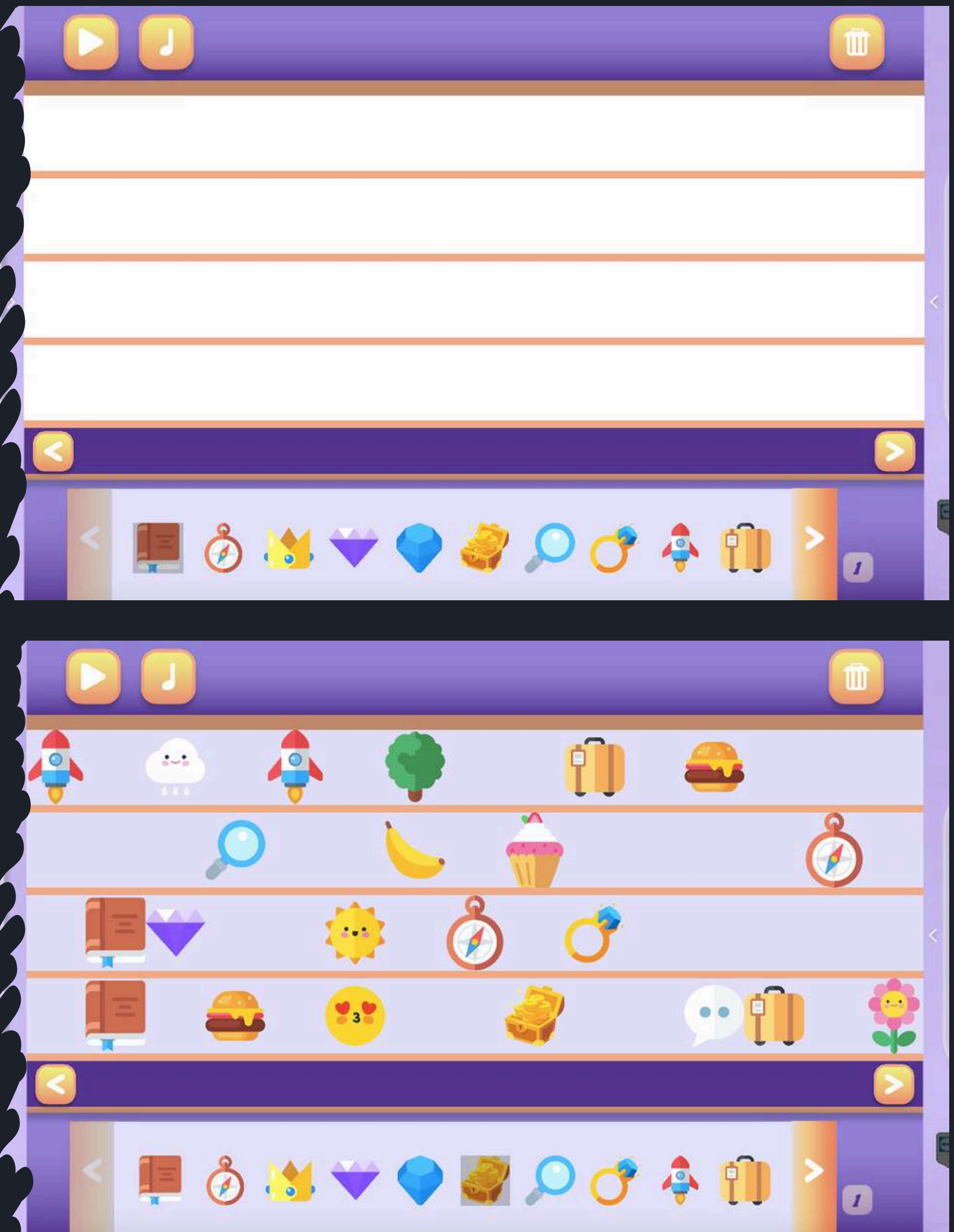
ο αριθμός των καρτών στο πεντάγραμμα με τη σειρά που πρέπει να παιχτούν

Δημιουργήστε μουσική

Η δραστηριότητα πρέπει να έχει ενεργοποιημένο τον ήχο.
(Για να ρυθμίσετε την ένταση, χρησιμοποιήστε το χειριστήριο που παρέχεται με τη συσκευή Knowla.)

Η δραστηριότητα περιλαμβάνει την τοποθέτηση επιλεγμένων στοιχείων, επιλέγοντας ένα στοιχείο από τη λίστα και κάνοντάς το κλικ με το στυλό, τοποθετώντας το οπουδήποτε στο πεντάγραμμο.

Τα στοιχεία στα δεξιά θα παιχτούν αργότερα από αυτά στα αριστερά. Τα στοιχεία στην ίδια κάθετη γραμμή θα παιχτούν ταυτόχρονα. Προσέξτε τον αριθμό των καρτών στο πεντάγραμμο (υπάρχουν 11 κάρτες). Οι κάρτες θα παιχτούν με τη σειρά τους από την πρώτη έως την τελευταία, ανεξάρτητα από το ποια τοποθετούνται τα στοιχεία. Αφού ολοκληρωθεί η ρύθμιση, μπορείτε να ακούσετε το κομμάτι σας σε γρηγορότερη ή πιο αργή εκδοχή (κάνοντας κλικ στη νότα).



Ταιριάξτε τον ήχο

Ο ήχος της δραστηριότητας πρέπει να είναι ενεργοποιημένος. (Για να ρυθμίσετε την ένταση, χρησιμοποιήστε το χειριστήριο που παρέχεται με τη συσκευή Knowla.)

Ένα μεγάλο κουμπί με αυτί θα εμφανιστεί στη δεξιά πλευρά του πίνακα και αρκετές εικόνες στην αριστερή (τρεις ή έξι ανάλογα με τη δραστηριότητα που έχει επιλεγεί). Πρώτα πρέπει να κάνετε κλικ στο κουμπί με το αυτί. (Ο ήχος της συσκευής πρέπει να είναι ενεργοποιημένος κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας). Πριν ακούσετε τον ήχο και κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής του, οι εικόνες στην αριστερή πλευρά του πίνακα είναι κλειδωμένες. Ο στόχος του συμμετέχοντα είναι να κάνει κλικ στην εικόνα που απεικονίζει σωστά το αντικείμενο, το ζώο, τη δράση ή την κατάσταση που παρουσιάζεται από τον ήχο. Ο ήχος μπορεί να αναπαραχθεί όσες φορές χρειαστεί. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με επιτυχία όταν επισημανθεί σωστά η εικόνα που αντιστοιχεί στον ήχο.

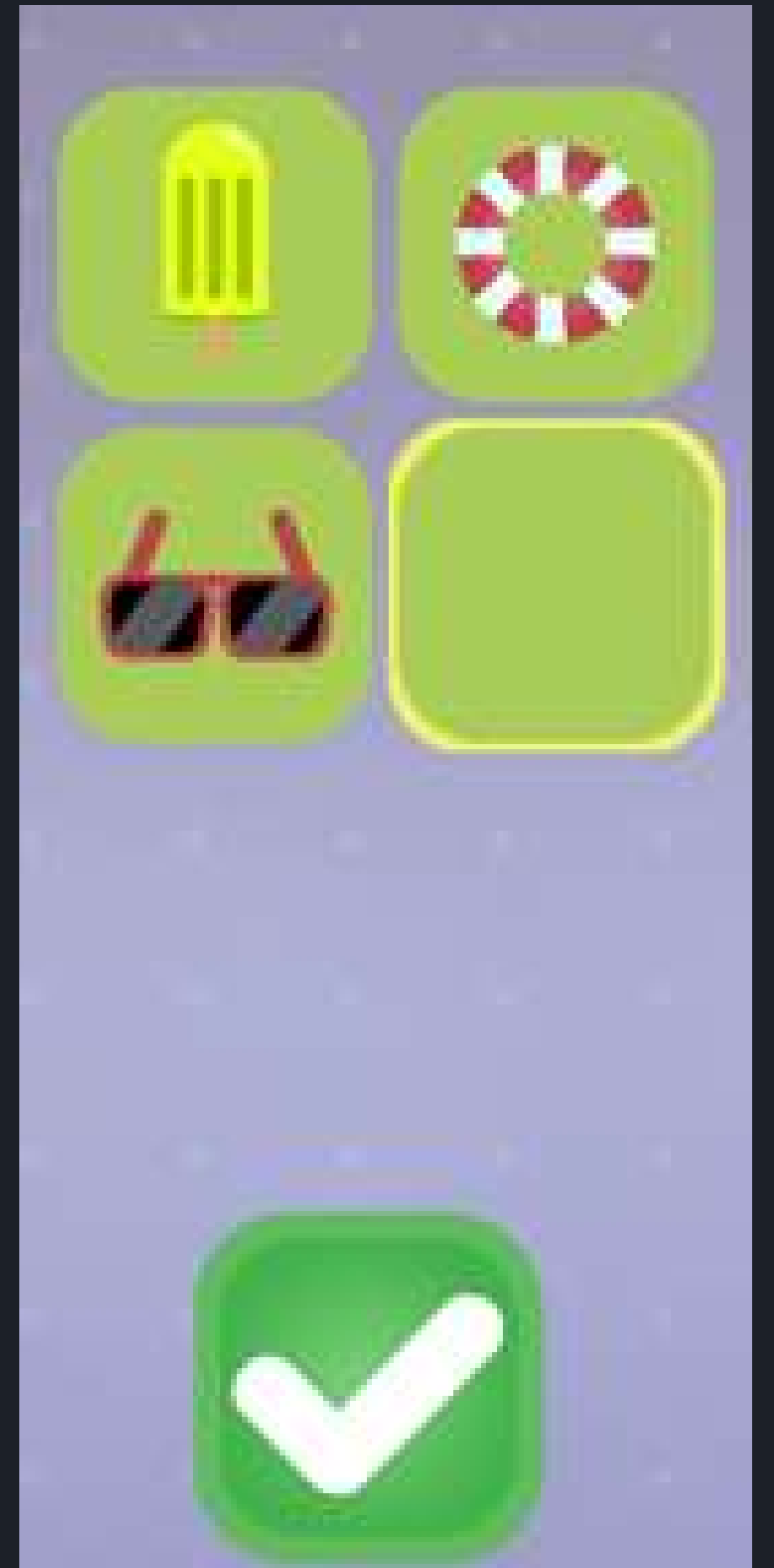
Η εφαρμογή διαθέτει δύο επίπεδα δυσκολίας, που διαφέρουν στον αριθμό των αντικειμένων που υπάρχουν για να επιλέξει ο συμμετέχων στην αριστερή πλευρά. Το πρώτο επίπεδο έχει τρία αντικείμενα και το δεύτερο επίπεδο έχει έξι.



Λύστε Sudoku

Υπόμνημα:

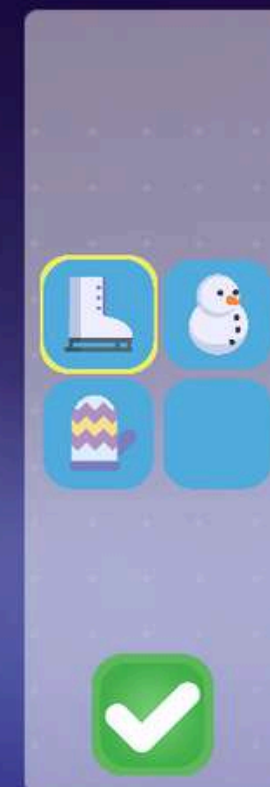
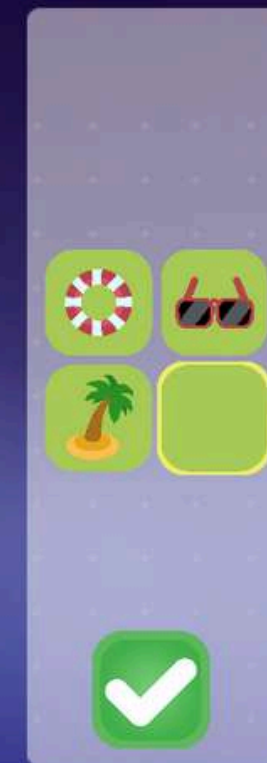
- Αριθμοί/εικόνες - πεδία που χρησιμοποιούνται στον πίνακα
- Κενό πεδίο - διαγράφει την εικόνα από τον πίνακα
- Έλεγχος - ελέγχει τη σωστότητα της εργασίας



Λύστε Sudoku

Η δραστηριότητα είναι παρόμοια με την κλασική εκδοχή του Sudoku. Οι αριθμοί ή οι εικόνες δεν μπορούν να επαναλαμβάνονται σε οριζόντιες, κάθετες ή διαγώνιες γραμμές. Για να εισάγετε μια εικόνα, πρέπει να: επιλέξετε το αντίστοιχο πεδίο, να επιλέξετε μια εικόνα από το μενού και θα εμφανιστεί στο πεδίο. Οι εισαγόμενες εικόνες μπορούν να αλλάξουν ή το πεδίο μπορεί να επιστραφεί στο κενό. Πατώντας το κουμπί "Έλεγχος" ολοκληρώνεται το Sudoku.

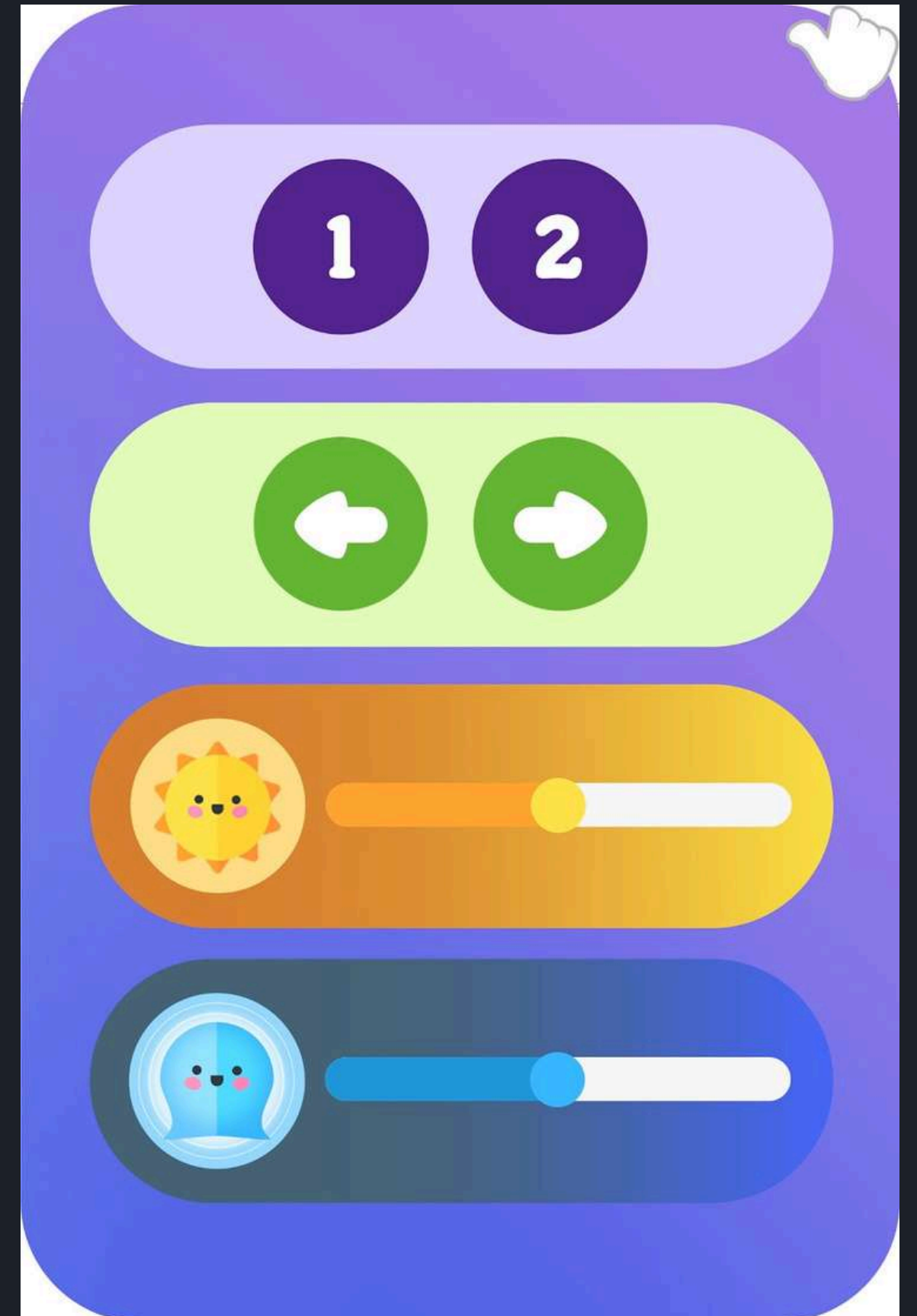
Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται επιτυχώς όταν όλες οι εικόνες τοποθετηθούν σωστά και πατηθεί το "Έλεγχος". Εάν μετά το πάτημα "Έλεγχος" το ταμπλό δεν είναι γεμάτο ή έχει τοποθετηθεί λανθασμένα, η δραστηριότητα καταλήγει σε αποτυχία.



Περάστε από τον λαβύρινθο

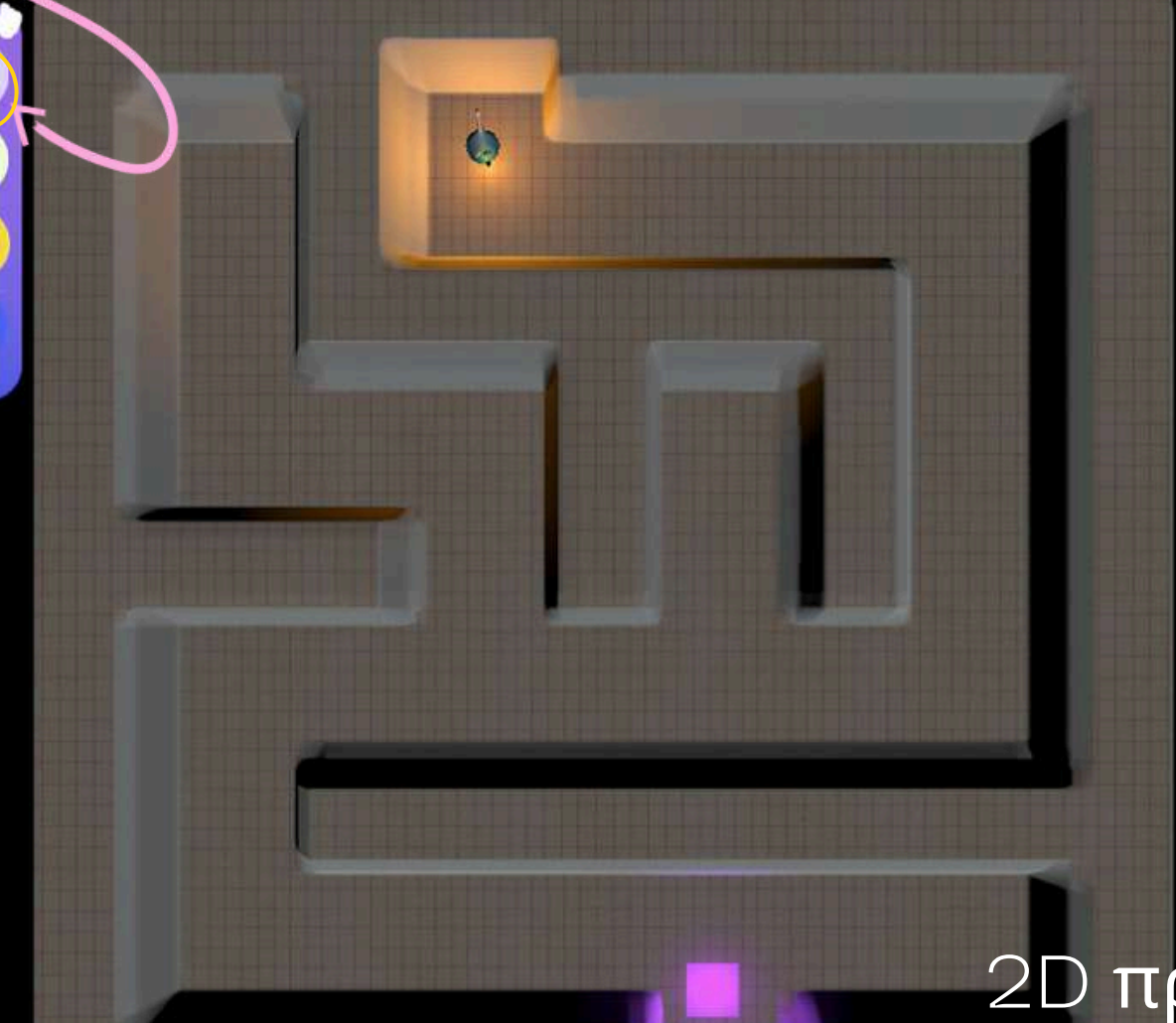
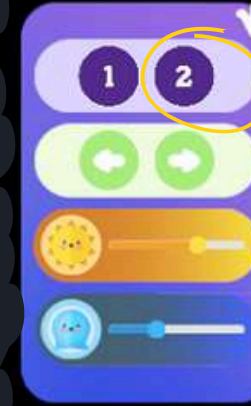
Υπόμνημα:

- λαβή- το πάνελ μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο του πεδίου
- 1 - 3D προβολή
- 2 - 2D προβολή
- βέλη - περιστροφή του χάρτη
- ήλιος - φωτεινότητα ολόκληρου του χάρτη
- πυγολαμπίδα- η ένταση της λάμψης μίας πυγολαμπίδας που περιστρέφεται γύρω από τον χαρακτήρα

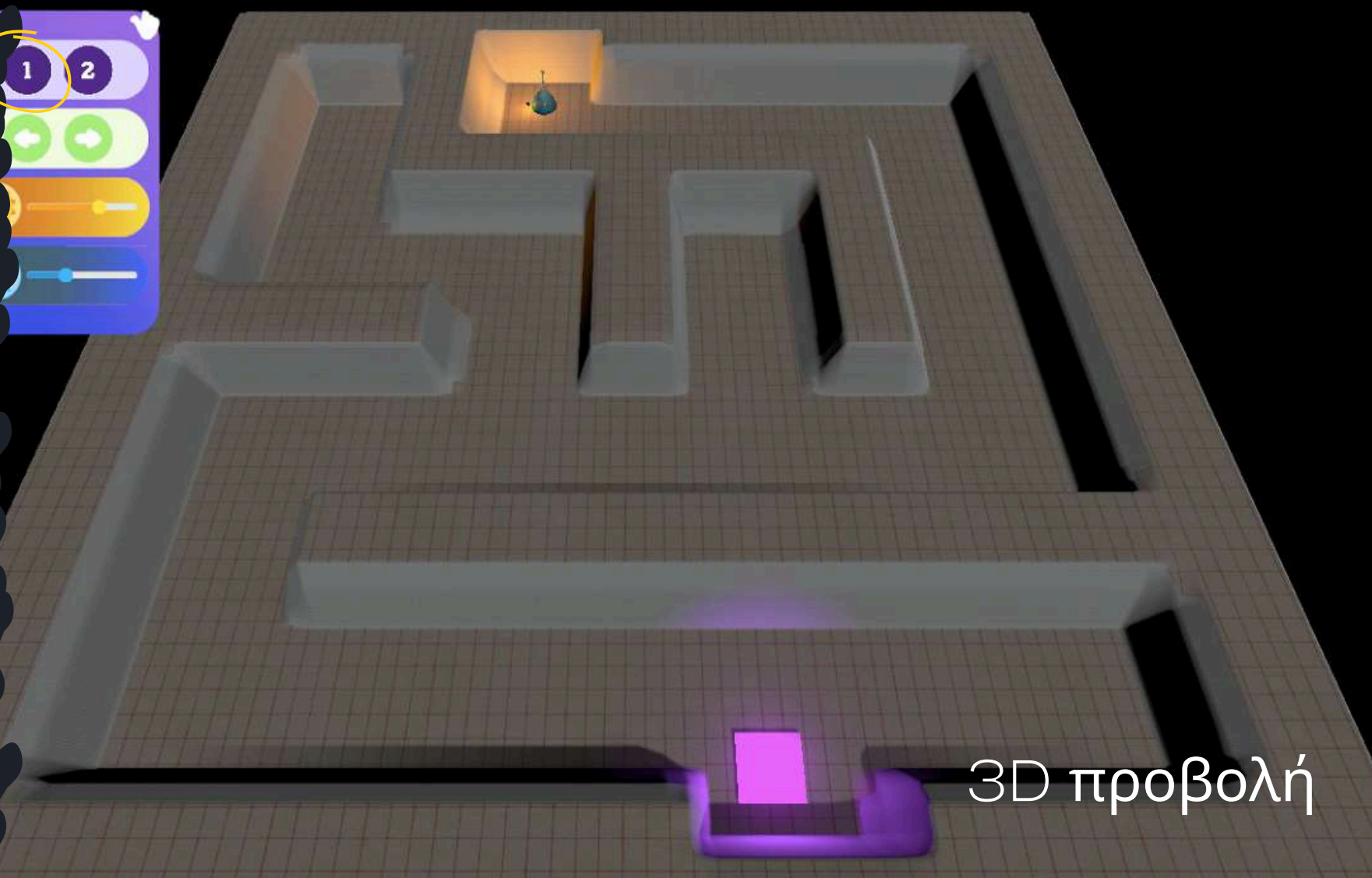
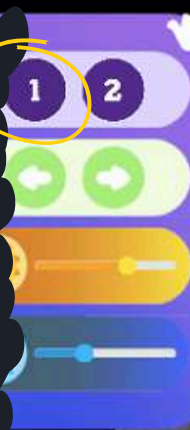


Περάστε από τον λαβύρινθο

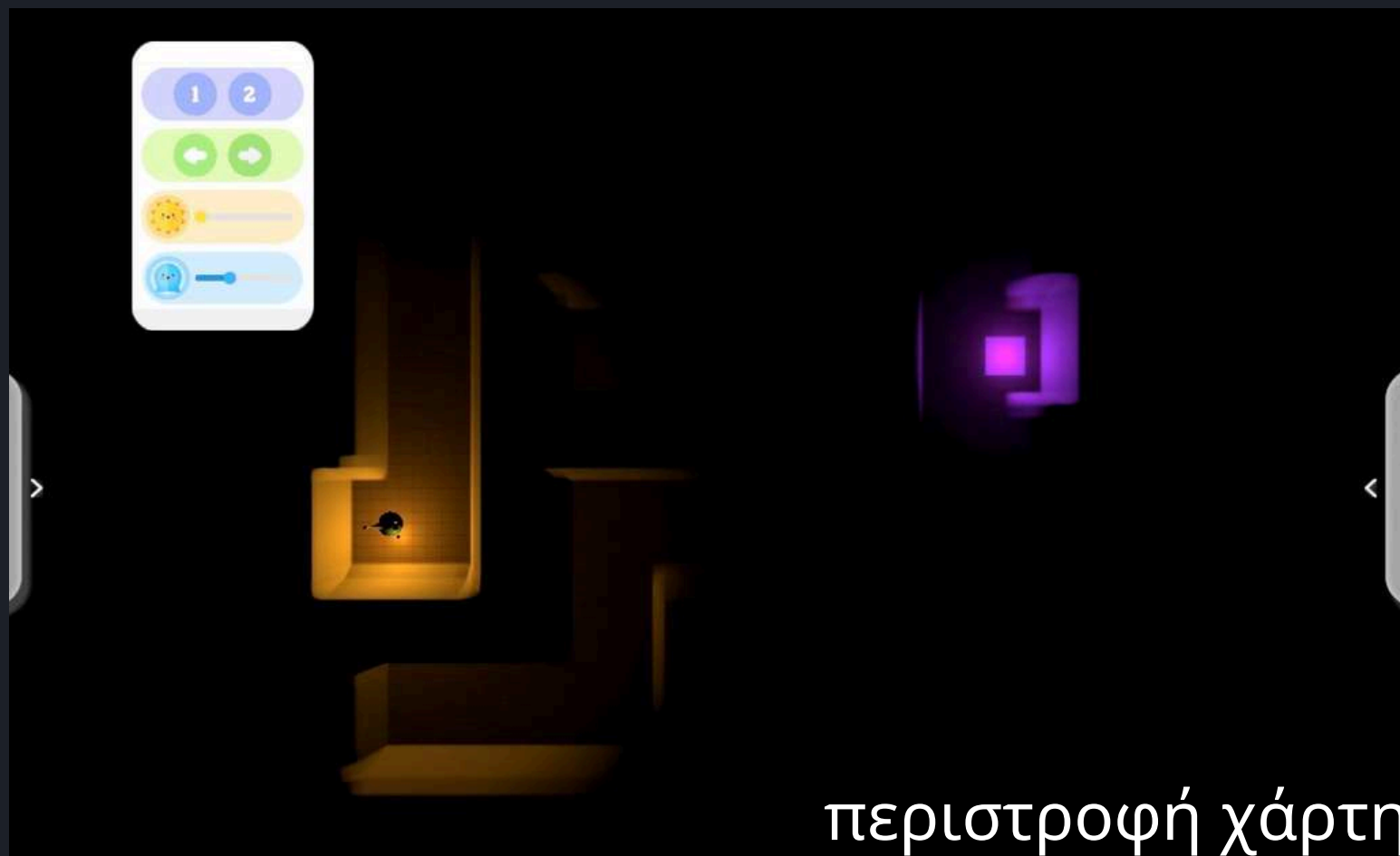
Ο στόχος του συμμετέχοντα είναι να οδηγήσει το πλάσμα στον μωβ στόχο, δηλαδή να περάσει μέσα από τον λαβύρινθο. Για να το κάνει αυτό, πρέπει να κάνει κλικ σε οποιοδήποτε σημείο του διαδρόμου του λαβυρίνθου και έπειτα η πυγολαμπίδα θα κινηθεί στην καθορισμένη κατεύθυνση. Το πλάσμα θα ακολουθήσει την πυγολαμπίδα. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν το πλάσμα οδηγηθεί επιτυχώς μέσα από τον λαβύρινθο. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, μπορείς ελεύθερα να προσαρμόσεις την ένταση του φωτός στον λαβύρινθο, την ένταση της φωτεινότητας της πυγολαμπίδας, την προβολή του λαβυρίνθου - με επιλογή 2D και 3D, καθώς και τη ρύθμιση της πλοήγησης του λαβυρίνθου (σελίδας).



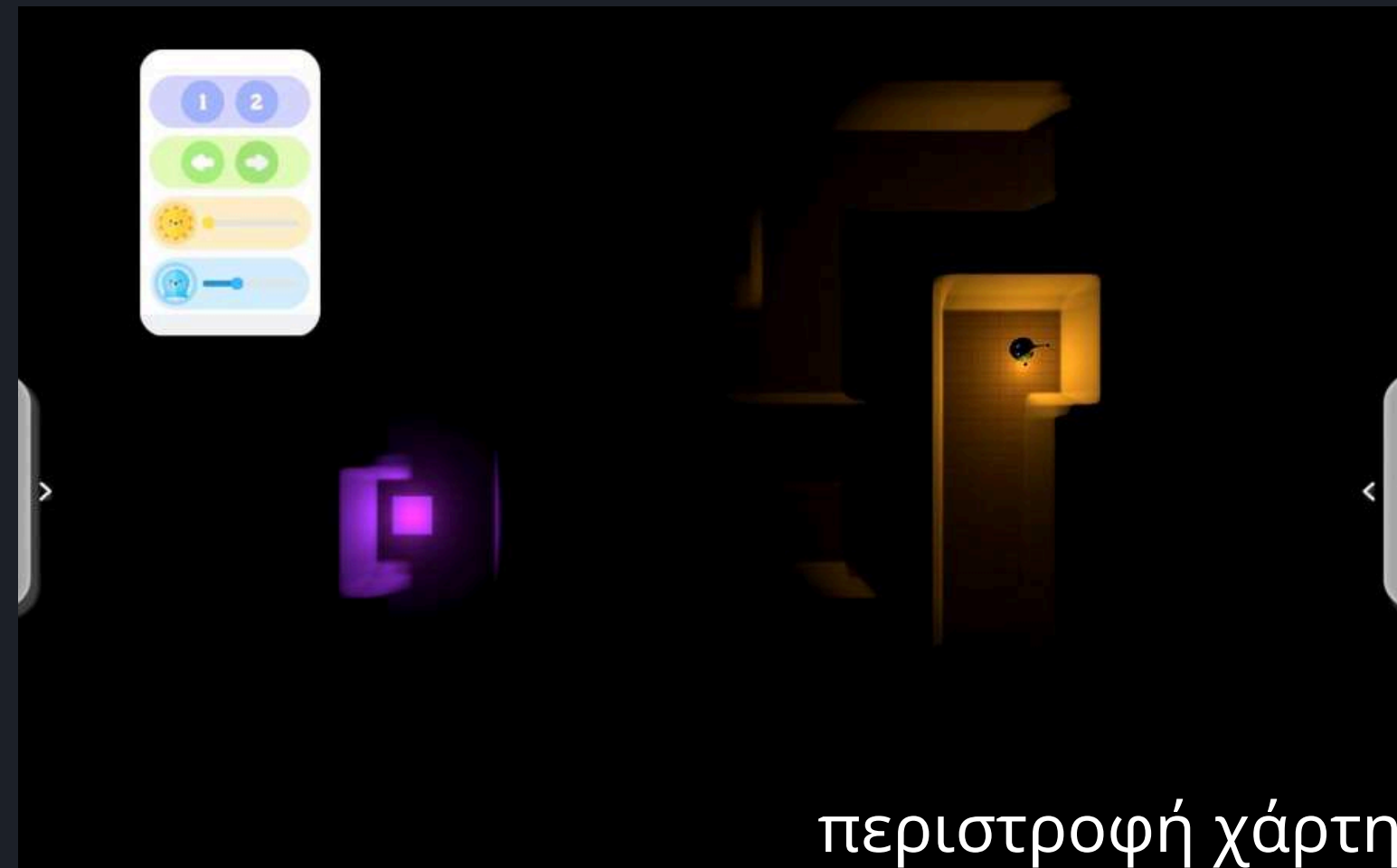
2D προβολή



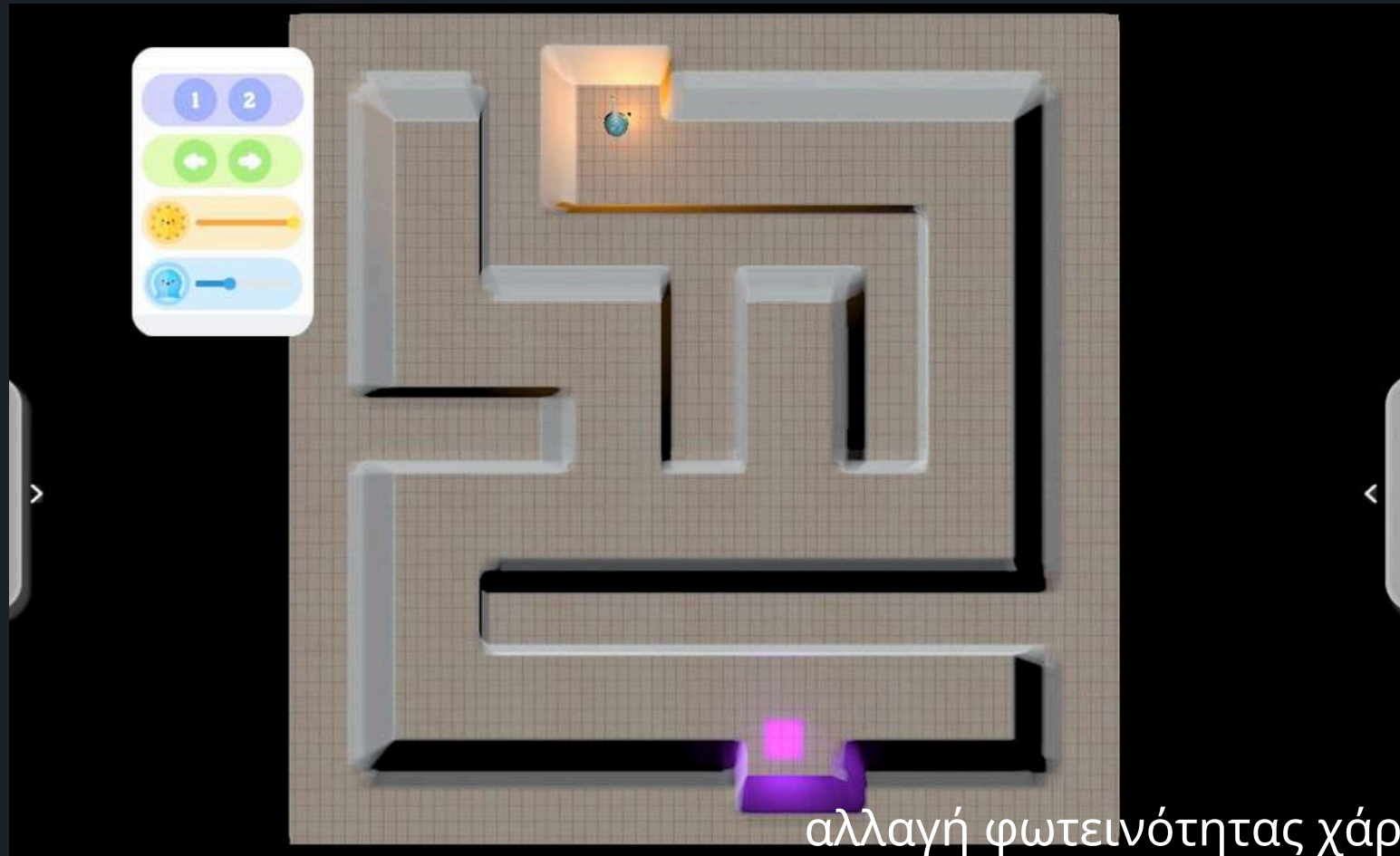
3D προβολή



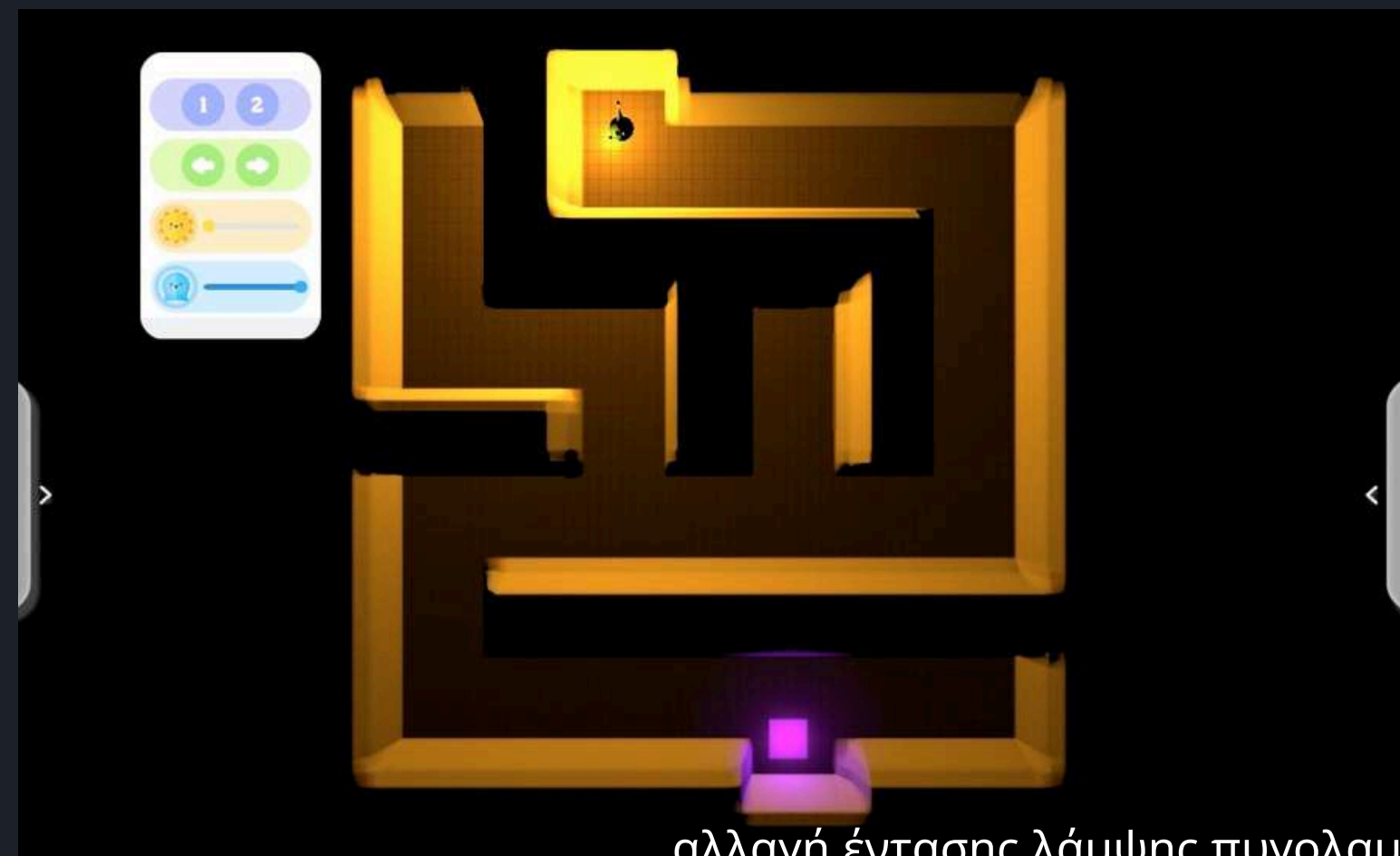
περιστροφή χάρτη



περιστροφή χάρτη



αλλαγή φωτεινότητας χάρτη

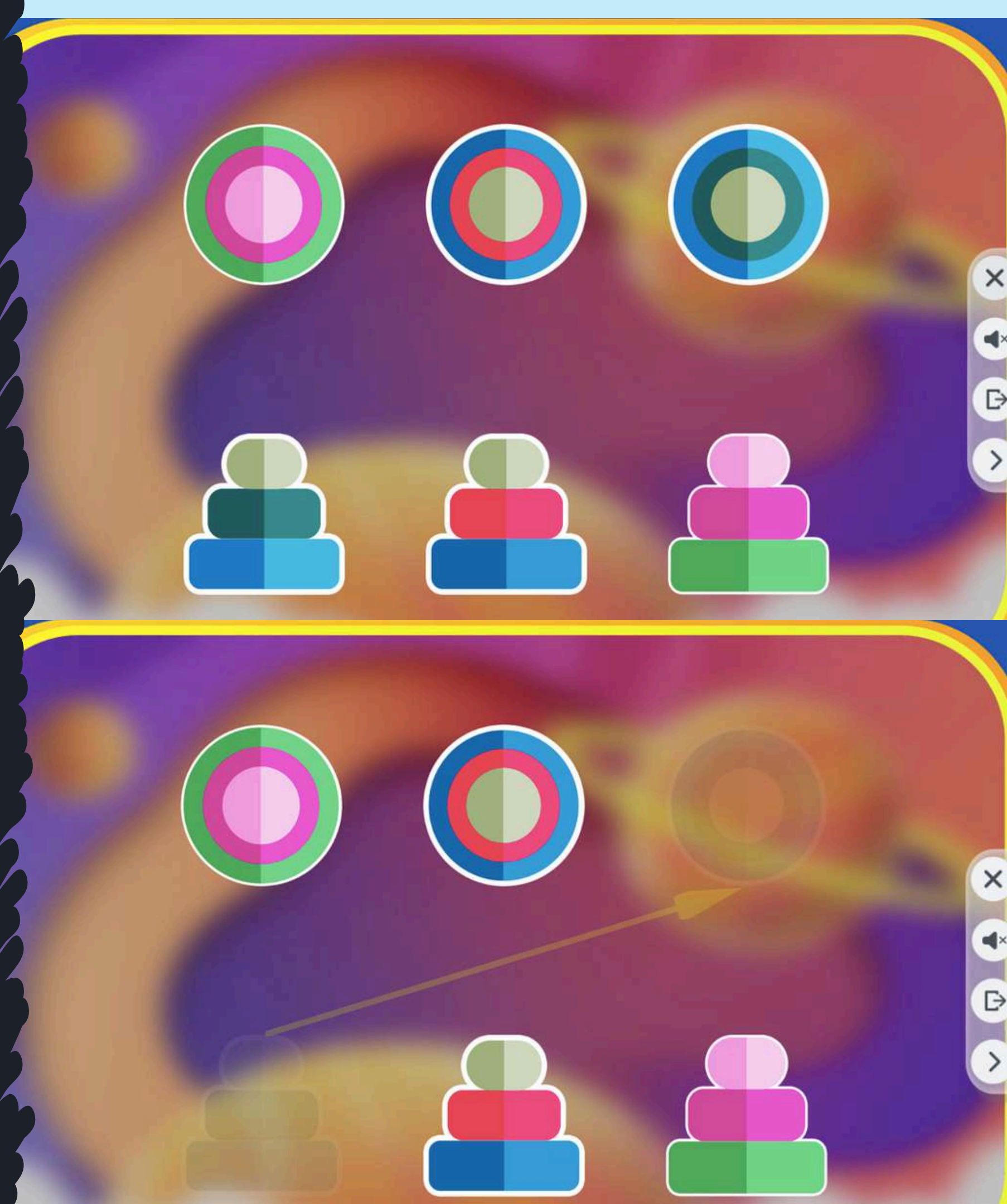


αλλαγή έντασης λάμπης πυγολαμπίδας

Ταιριάξτε τους Πύργους

Στόχος της δραστηριότητας είναι να συνδέσεις τον πύργο στο κάτω μέρος της οθόνης με την αντίστοιχη προβολή του στην κορυφή. Για να το κάνεις αυτό, πρέπει να κάνεις κλικ σε ένα στοιχείο από μία σειρά και στη συνέχεια να κάνεις κλικ στο σωστό από την άλλη σειρά. Το επιλεγμένο στοιχείο θα επισημανθεί με πράσινο, και αφού γίνει η σύνδεση, θα εμφανιστεί ένα βέλος ανάμεσά τους. Η κατεύθυνση του βέλους δεν έχει σημασία. Δεν μπορείς να συνδέσεις στοιχεία από την ίδια σειρά. Αν η σύνδεση είναι λανθασμένη, τα στοιχεία θα συνδεθούν με ένα βέλος υπόδειξης, αλλά θα έχεις ακόμα τη δυνατότητα να αλλάξεις τη σύνδεσή τους. Η επόμενη σύνδεση ακυρώνει την προηγούμενη. Αν τα στοιχεία συνδεθούν σωστά, θα εξαφανιστούν από την οθόνη. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται επιτυχώς όταν όλα τα στοιχεία συνδεθούν σωστά.

Οι δραστηριότητες διαφέρουν ως προς τα χρώματα που χρησιμοποιούνται μεταξύ των πύργων σε μία οθόνη. Για παράδειγμα, ενώ στην πρώτη δραστηριότητα τα χρώματα δεν επαναλαμβάνονται, στο δεύτερο επίπεδο τα ίδια χρώματα μπορούν να εμφανιστούν σε πολλούς πύργους στο ίδιο παιχνίδι.



It's smart to play.



Για περισσότερη έμπνευση, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα

www.knowla.eu