

Планета М

М има фина
моторика на върха
на пръстите си.





Планетата М съдържа 496 интерактивни дейности, подпомагащи развитието на фината моторика при деца в предучилищна и ранна училищна възраст.

Разработените в нея графомоторни дейности подобряват прецизността и контрола на движенията на ръката, пръстите и китката, упражняват хватата при писане и общата сръчност при преместване на даден обект, за да се изпълни конкретна задача, както и координират движението и работата на двете ръце едновременно. Чрез подобряване на координацията око-ръка, те едновременно тренират концентрацията и се фокусират върху извършваната дейност.



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

Приложенията на Planet M 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).

Планета М в образователната вселена



Knowla.edu 11:21

Планета М
РЪКОВОДСТВО

Планетата М съдържа 496 интерактивни дейности, подпомагащи развитието на фината моторика при деца в предучилищна и ранна училищна възраст. Разработените в нея графомоторни дейности подобряват прецизността и контрола на движенията на ръката, пръстите и китката, упражняват хватата при писане и общата сръчност при преместване на даден обект, за да се изпълни конкретна задача, както и координират

Планета Fггг
Наличен

Планета М
Наличен
ОТКРИЙТЕ

Планета EduMini
Наличен

Планета Пи
Купете достъп

Планета Ziии
Купете достъп

Планета Ето
Купете достъп

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



Системни бутони и изглед

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 при 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		предишна дъска
	презареждане на активността; всички направени промени ще бъдат загубени		следваща дъска
	включване/изключване на звука		позволява промяна на посоката на писане на щрихите, палецът сочи настрани (намира се само в селекцията на дейности)
	изход към списъка за избор на дейности, всички промени ще бъдат загубени		включване/изключване на ефекта на частиците; например в „Рисуване на букви“ деактивира/активира „блестящото“ изображение при писане
			интерактивно ръководство за дейности
			позволява ви да местите обекта по дъската



Успешна дейност



Дейността е неуспешна



Списък с дейности с
количество или време





Планета М включва 17 приложения с 415 дейности:

1. Напишете числата върху следата (от 0 до 9) - 10 дейности
2. Пишете букви по следата - 26 дейности
3. Проследяване на моделите - 15 дейности
4. Оцвети картинката - рисуване - 10 дейности
5. Оцвети картинката - запълване - 10 дейности
6. Оцвети буквите - рисуване - 26 дейности
7. Оцвети буквите - запълване - 26 дейности
8. Оцвети числата - рисуване - 10 дейности,
9. Оцвети числата - попълване - 10 дейности,
10. Сглобете пъзел - 3 нива, 60 дейности
11. Играйте домино - 3 нива, 3 дейности
12. Преминете през лабиринта - 3 нива, 3 дейности
13. Решаване на sudoku - 3 дейности
14. Търсете букви - 2 нива, 52 дейности
15. Търсете малки букви - 2 нива, 52 дейности
16. Търсете главни букви - 2 нива, 52 дейности
17. Търсете числа - 2 нива, 20 дейности

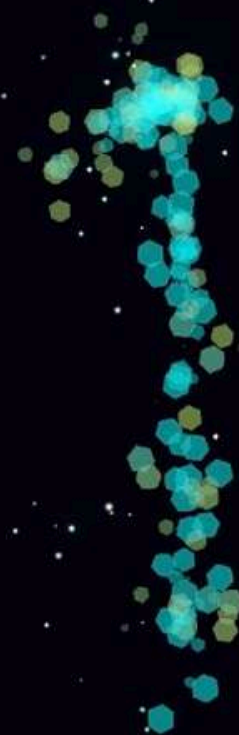


Напишете числа, букви по следата и очертайте шарките

На активното поле има дадено число, буква или набор от шарки. Задачата на участника е да реконструира следата в правилната посока на писане/рисуване. Правилното изпълнение на дейността се състои в пресъздаване на дадена форма, следа в съответствие с посочената посока на писане/рисуване. От време на време се активира анимация, която показва правилната посока на действие. Трябва да сте прецизни, внимавайте да издърпате всяка линия до края. След като шарката е запълнена, тя се запълва с „магически кристали“. Те са подвижни. Когато плъзнете писалката до тях, те ще се движат в това пространство, което ви позволява да продължите да ги разпръсквате по платното на дейността. Тази опция може да бъде деактивирана в страничния панел.

Дейност в образованието:

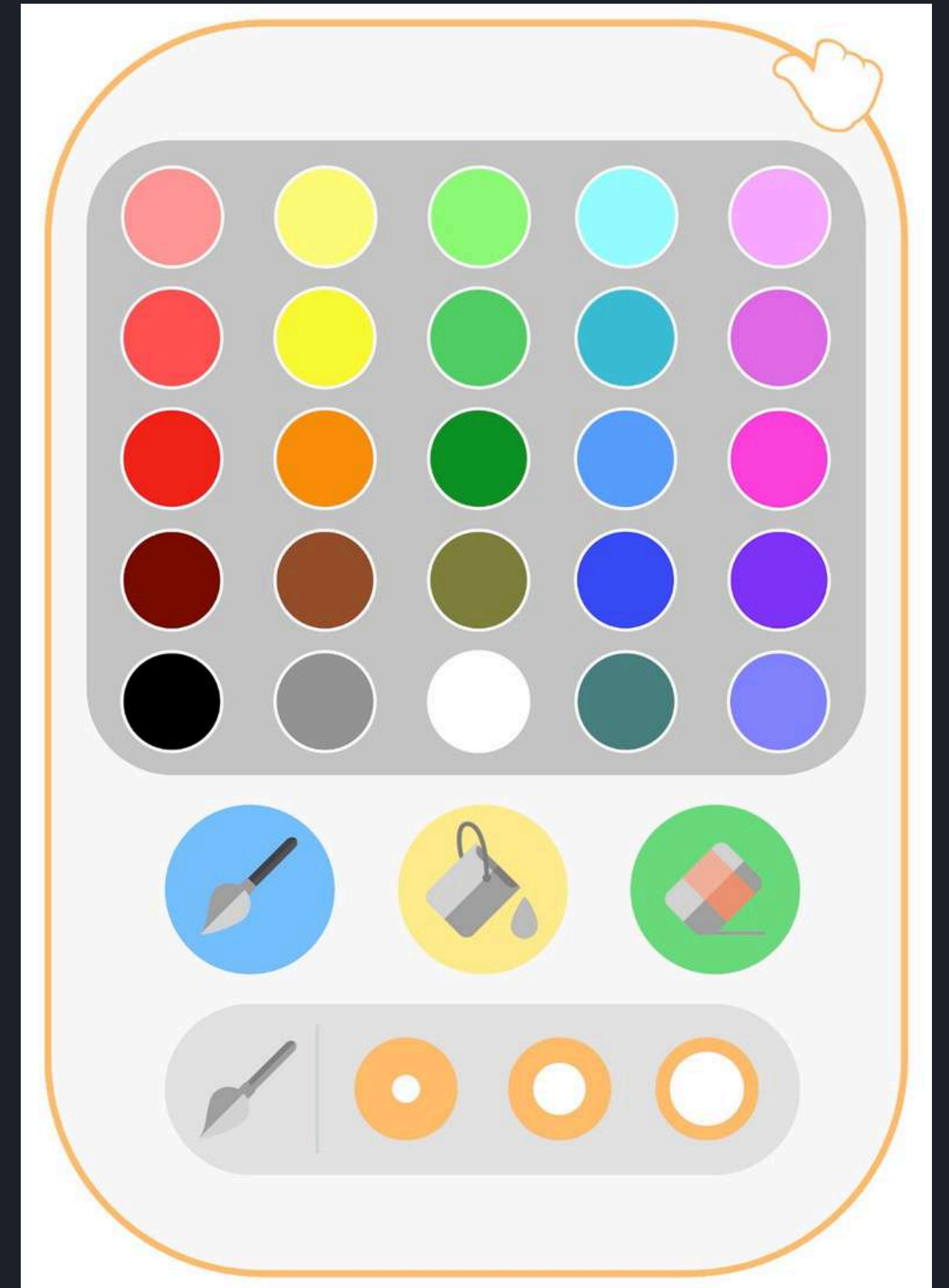
Дейността тренира и контролира фината моторика, докато рисувате шарки и пишете букви и цифри. Освен това, тя следи и реда, в който са нарисувани героите.



Оцветете картинката, буквите и цифрите - вариант за рисуване или запълване

Легенда:

дръжка - цветна палитра с аксесоари за рисуване
може да се постави във всяка точка на полето четка -
оцветяване на ръка гумичка - кофа за премахване на
цвет - запълване с цвет размер - избор на дебелина
на четката или гумичката цветове - избор на цвет



Оцвети картинката, буквите и цифрите - версия за рисуване

Дейността се отнася до традиционната книжка за оцветяване. От страничното меню изберете цвета, размера на следата от рисуване, символа на гумичката, която работи като класическа гумичка. След като избере размера на следата от рисуване и цвета, детето попълва книжката за оцветяване, рисувайки сякаш го прави върху хартия. Линиите на книжката за оцветяване могат да бъдат оцветени. Дейността включва примери за тематични рисунки, както и такива, изобразяващи букви и цифри.

По време на оцветяването е важно да се контролира и коригира правилният захват на химикалката от детето. Както менюто, така и книжката за оцветяване могат да се местят чрез хващане на лапите.

Дейност в образованието:

Заниманието тренира фината моторика, докато се забавлява с оцветяването. Механиката на заниманието се отнася до традиционната книжка за оцветяване, така че т. нар. „излизане от линията“ не се счита за грешка. Следи извън дадената форма са видими в рисунката, детето може да коригира всички грешки с гумичка. Освен това, заниманието, в случай на книжки за оцветяване с букви или цифри, може да се използва за повторение и затвърждаване на материала.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.



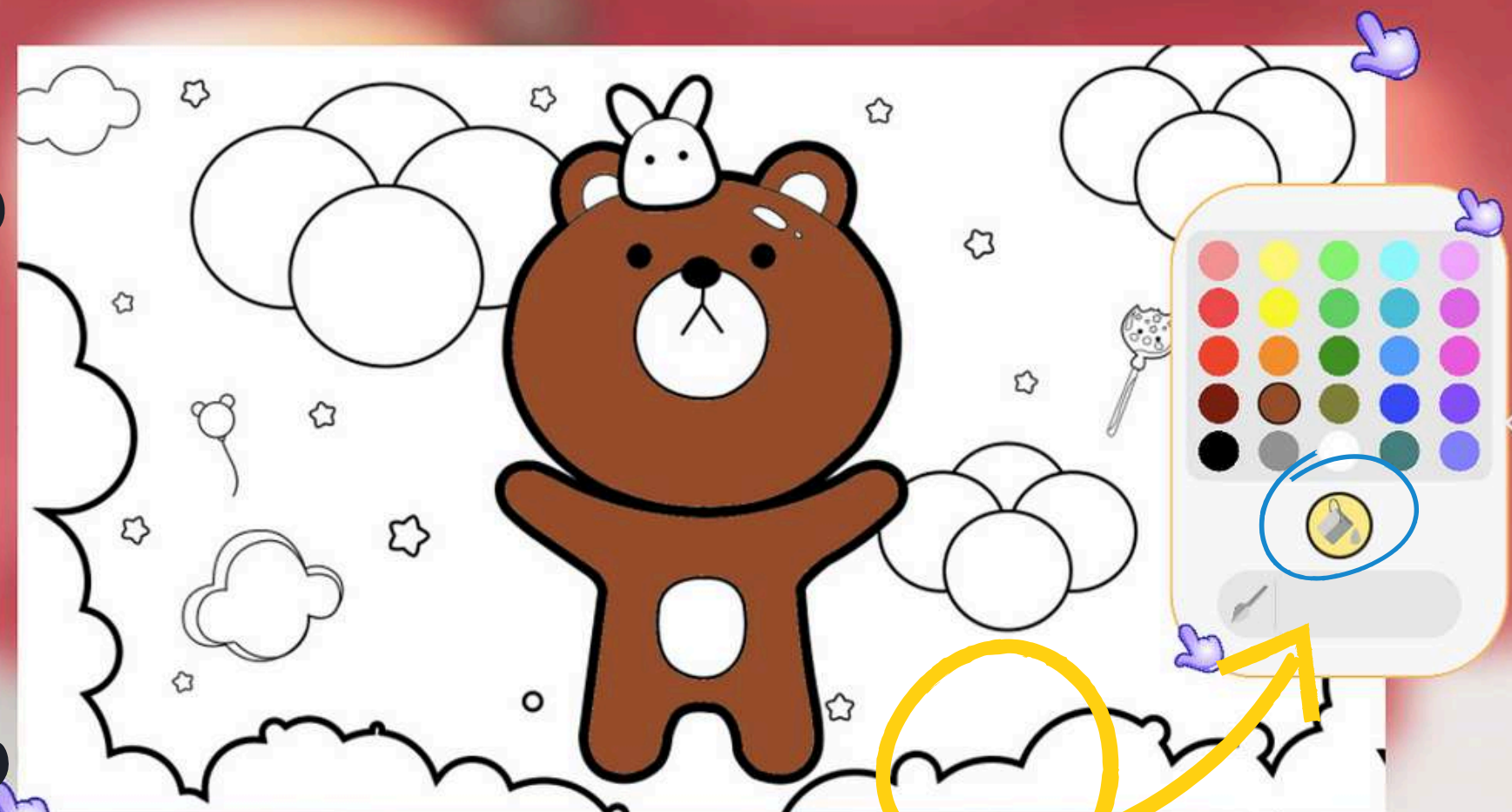
Оцвети картинката, буквите и цифрите - версия за запълване

Дейността се отнася до традиционната книжка за оцветяване в дигитални версии. Вместо рисуване, тук запълнете формата с даден цвят. Вместо символ на четка, има символ на контейнер с боя. Избраният цвят се избира и след това се натиска даденото поле. След известно време то ще се запълни с дадения цвят. Дейност, предназначена за по-малки деца, които се учат как да държат правилно химикалката. Както менюто, така и книжката за оцветяване могат да се местят чрез хващане на лапите.

Дейност в образованието:

Страниците за оцветяване упражняват въображението, креативността и себеизразяването. Освен това, в случай на книжки за оцветяване с букви или цифри, те могат да се използват за оформяне на формата на дадена буква или цифра, както и за подпомагане на консолидирането на свързан материал с букви и цифри.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.



Сглобете пъзел

След стартиране на дейност се появява прозорец за избор на дейност с пъзели. Прозорците са номерирани. След избиране на даден номер се показва картинка. Детето може да използва неограничено време за да се запознае с елементите на картинката. Под картинката има бутон за възпроизвеждане. След щракване върху бутона за възпроизвеждане, картинката се разделя на части от пъзела. На полето се появяват точки, които подсказват къде да се плъзне пъзелът. Ако има проблем с подреждането на пъзел, няма действие на дъската, от време на време в областта на пъзела се появява подсказка как изглежда картинката, която трябва да се реши. Правилно поставен пъзел върху точка вече не променя позицията си. Лошо подреден пъзел остава подвижен. Дейността е успешна, когато картинката е поставена правилно.

Дейност в образованието:

Решаването на пъзели е благоприятно за практикуване на прецизността на движенията на тялото и по този начин на фината моторика, отговорна за точните и прецизни движения. Освен това, пъзелите тренират възприятието и паметта. Ефективното търсене сред наличните елементи е от съществено значение. Важно е също така да се запомни къде се намира даден елемент. Те позволяват да се практикува логическо разсъждение, например, където е приложимо, продължаване на линия или цвят върху съседни части от пъзела. Дейността също така подпомага разпознаването на цветове и форми. Заслужава да се отбележи също, че децата се фокусират, упорстват и са креативни в търсенето на възможни решения.



Играй домино

Дейността се отнася до класическото домино. Различителните елементи са цветът на зара и броят на домината върху него. В горната част на дъската е показано домино, към което трябва да добавите още едно. Отдолу има домино, от което да избирате. Всяко от кубчетата, от които да избирате, може да се завърта с бутон със стрелка над кубчето. Зарчетата се настройват чрез съвпадение на броя на мрежите (лявата страна на зара е отгоре, дясната страна на зара е отдолу).

Важно е също така кубчетата да съвпадат по цвят.

Ако натиснете грешен куб или грешно завъртян куб, той се връща на мястото си, след което можете да опитате да решите веригата от домино отново. След правилното подреждане на куба, всички кубчета отдолу се изтеглят отново и поставеният преди това куб става този, към който трябва да се съпостави следващият.

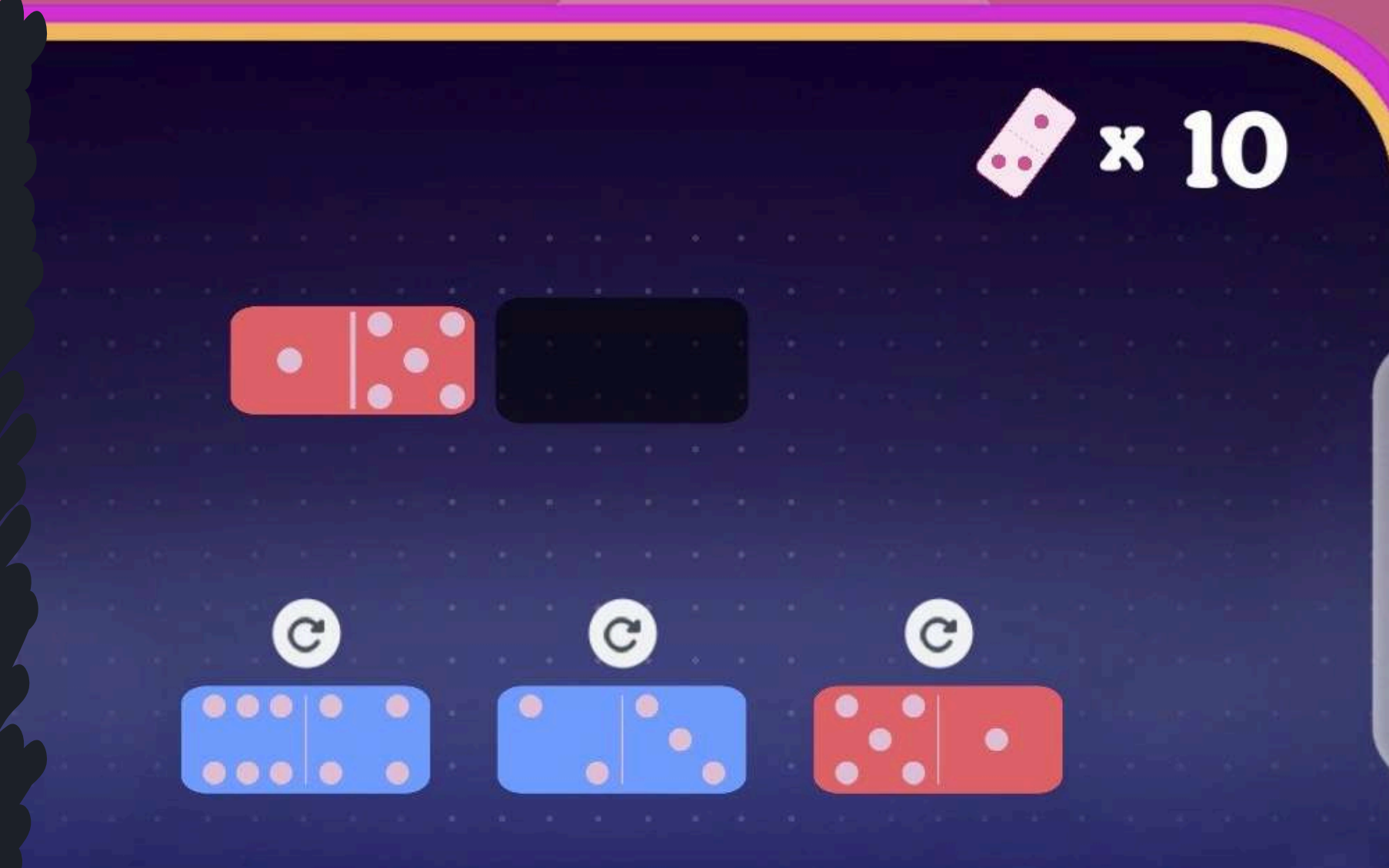
В горната част на дъската е посочен броят на заровете, необходими за решаване (този брой варира в зависимост от избраното ниво).

Дейността приключва, когато низът с определената дължина е правилно подреден.

Дейност в образованието:

Подпомага фината моторика, причинно-следственото мислене, свързването на обекти според дадена характеристика, като в този случай правилния брой точки и цвят.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.



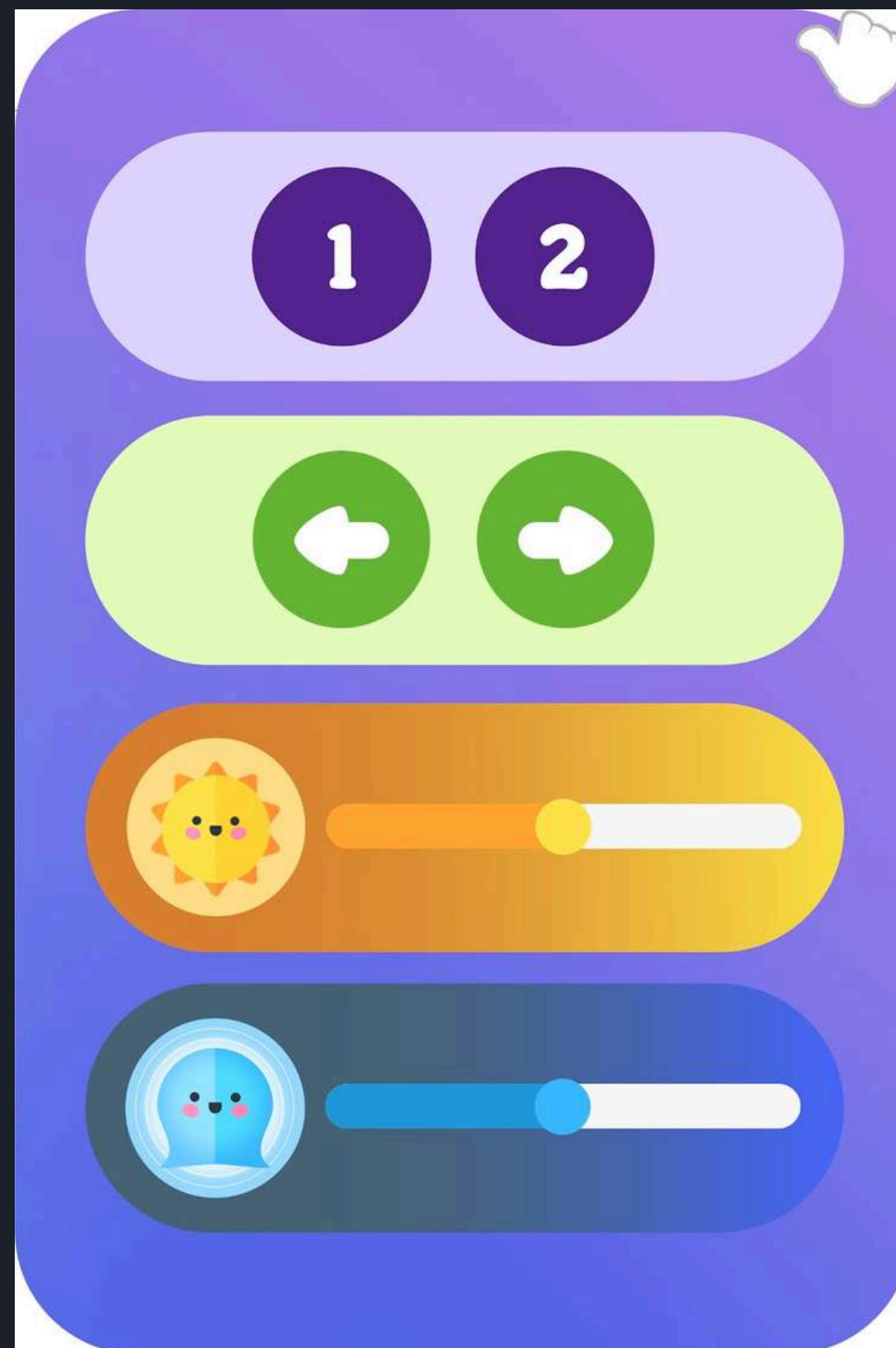
Минете през лабиринта

Легенда:

дръжка - панелът може да бъде поставен във всяка точка на полето

1 - изображение в 3D

2 - изображение в 2D
стрелки - въртене на картата
слънце - яркостта на цялата карта
светулка - силата на светулката, въртяща се около героя



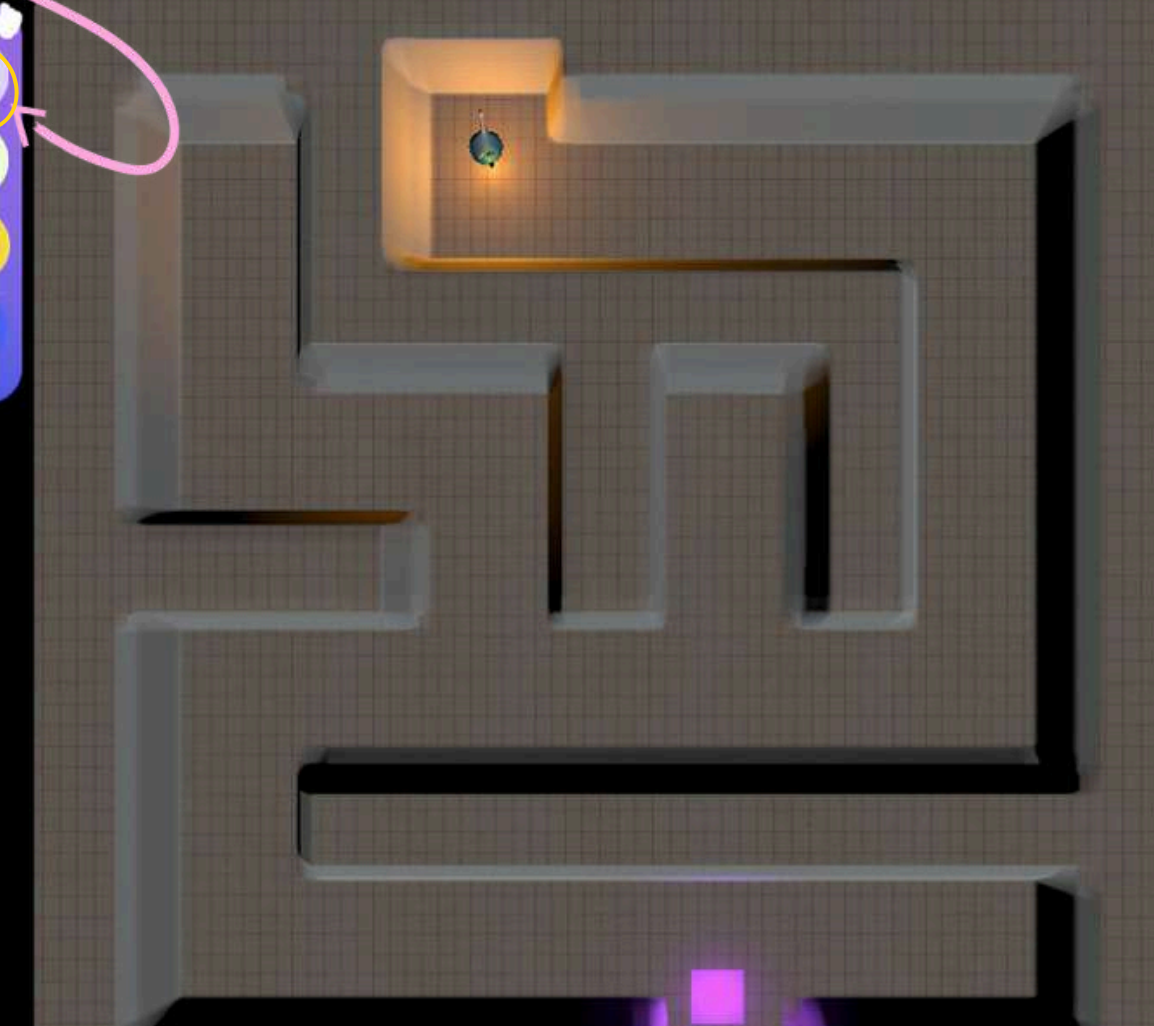
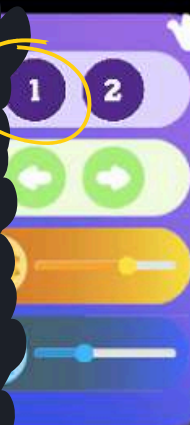
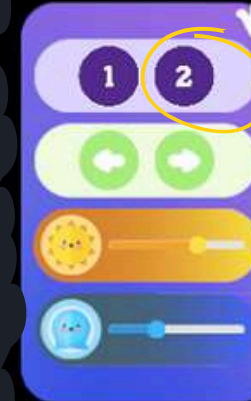
Минете през лабиринта

Задачата на участника е да отведе съществото до лилавата цел, т.е. да премине през лабиринта. За да направите това, натиснете произволно място в коридора на лабиринта и тогава светулката ще се придвижи в посочената посока. Съществото ще я последва. Дейността завършва с насочване на съществото през лабиринта. По време на дейността можете свободно да регулирате интензитета на светлината в лабиринта, интензитета на светлината на светлинния прозорец, изгледа на лабиринта - опция за 2D и 3D изглед, както и да маневрирате върху обстановката на лабиринта (отстрани). Нивата се различават по сложност на лабиринта.

Дейност в образованието:

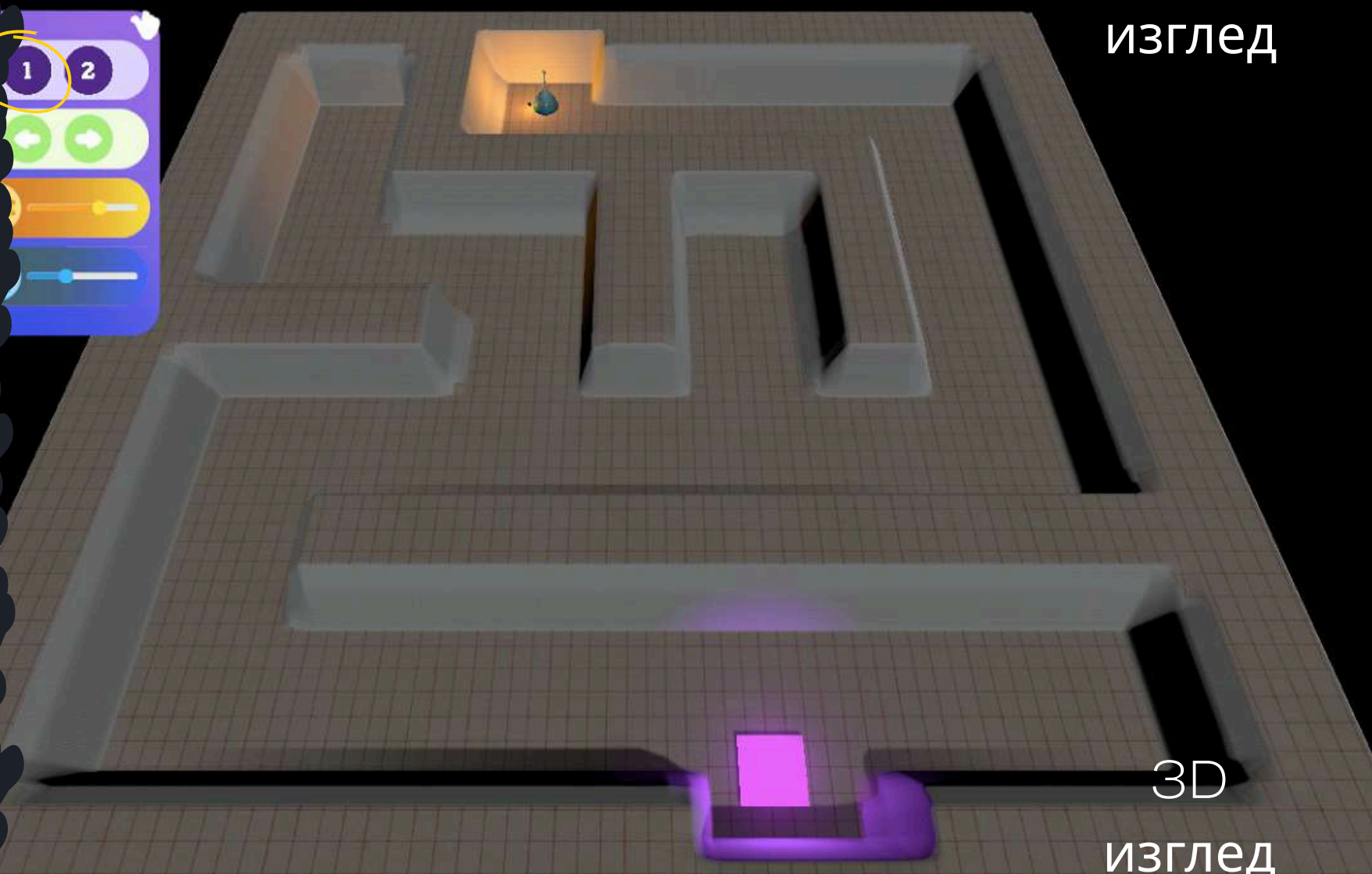
Подпомага фината моторика, причинно-следственото мислене или стратегическото мислене. Подпомага решаването на проблеми и творческото мислене. Ще е необходимо да се знаят посоките на движение (посоките на движение на света или дясно-ляво, нагоре-надолу) или пространствената ориентация. В случай на ограничаване на яркостта на картата и яркостта на светулката, пространствената памет е необходима и когато учим за коридорите на картата.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.



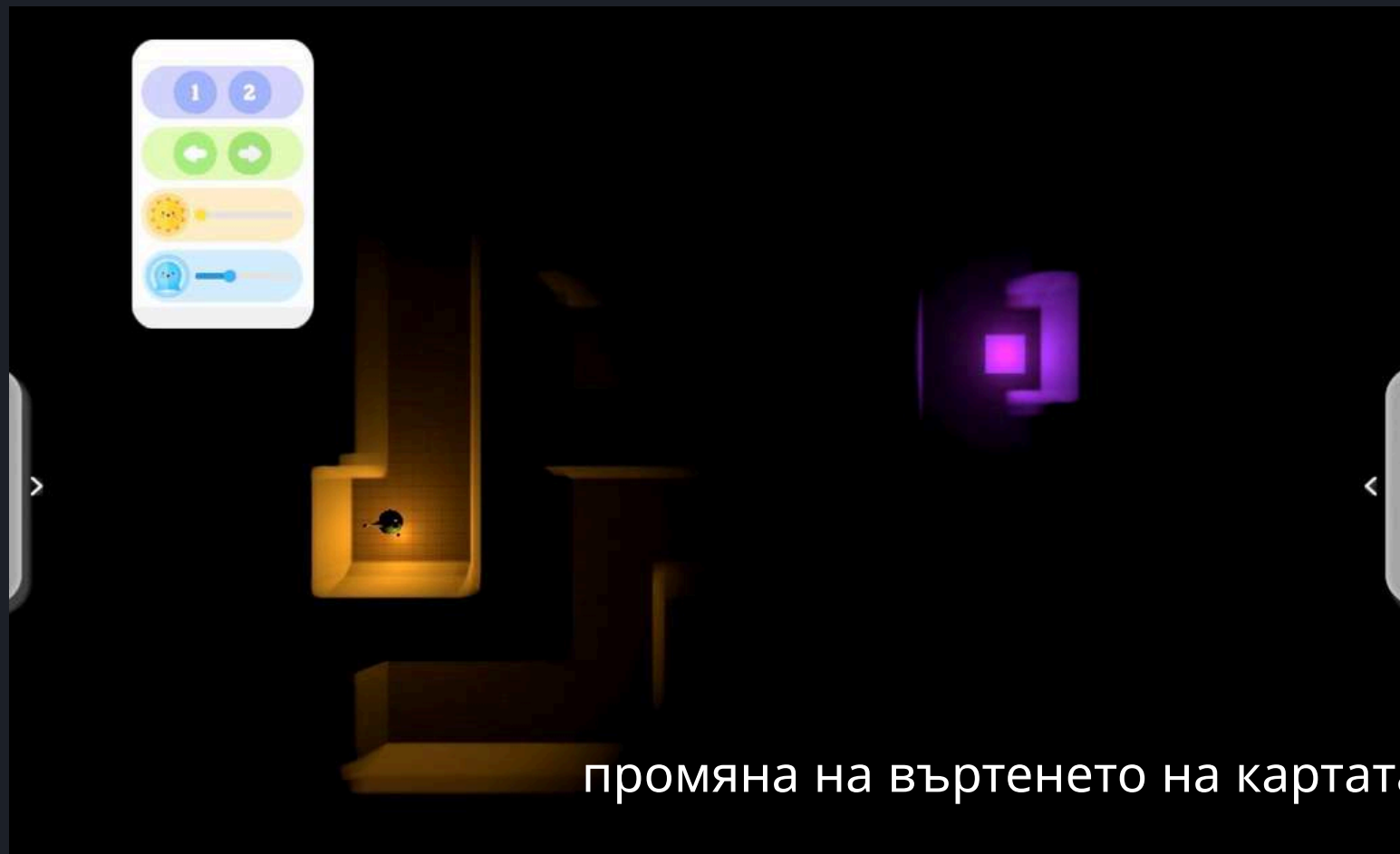
2D

изглед

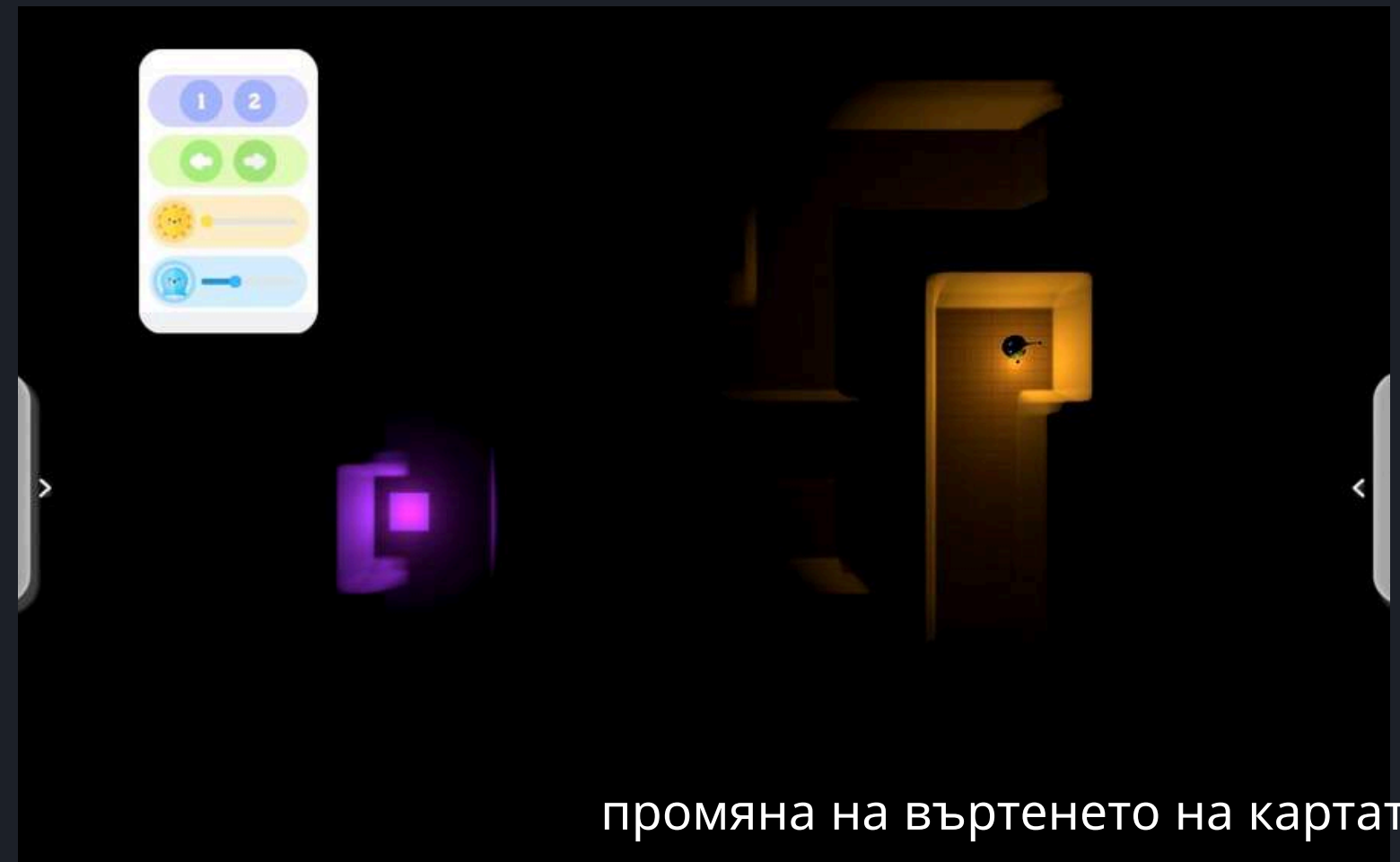


3D

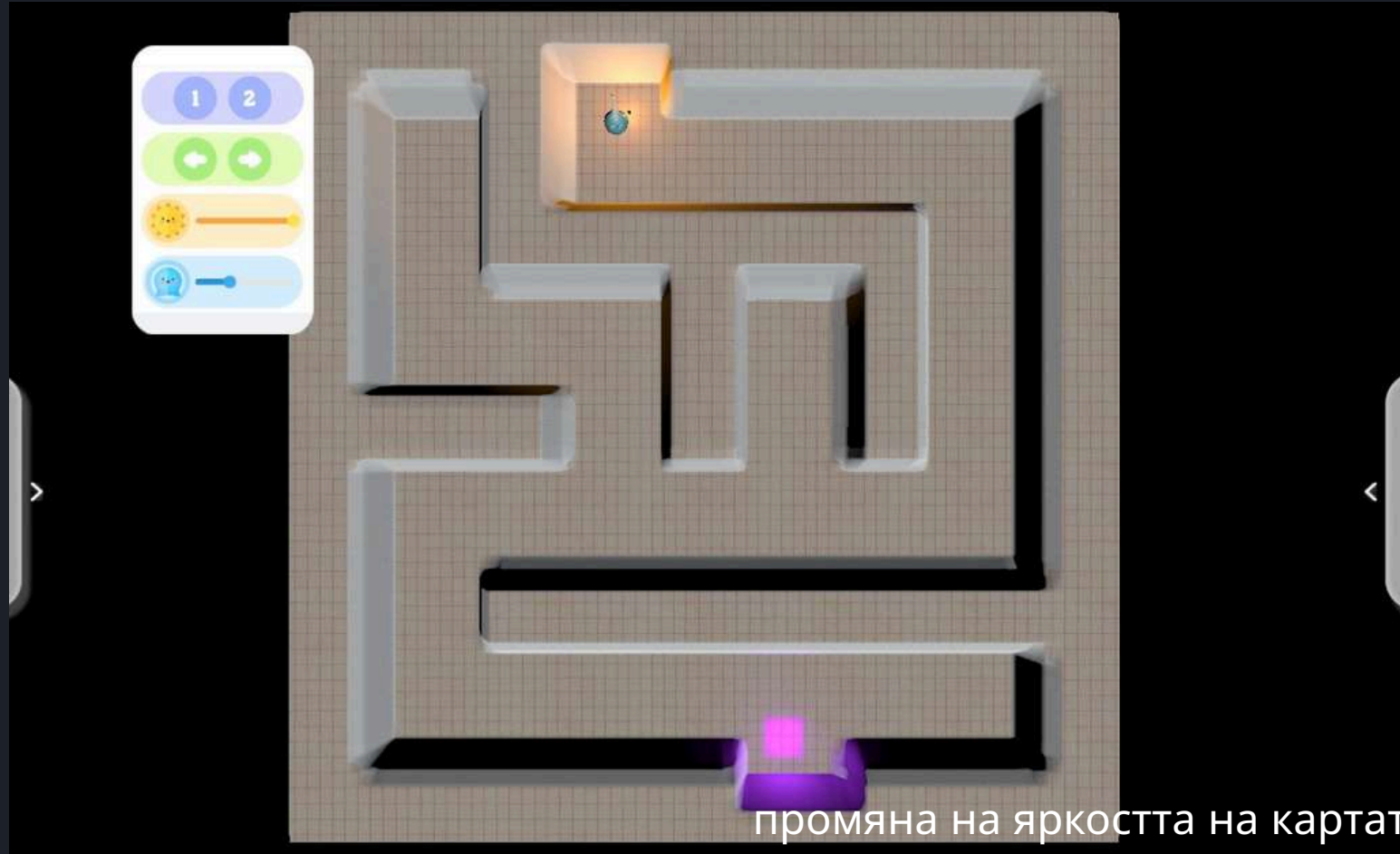
изглед



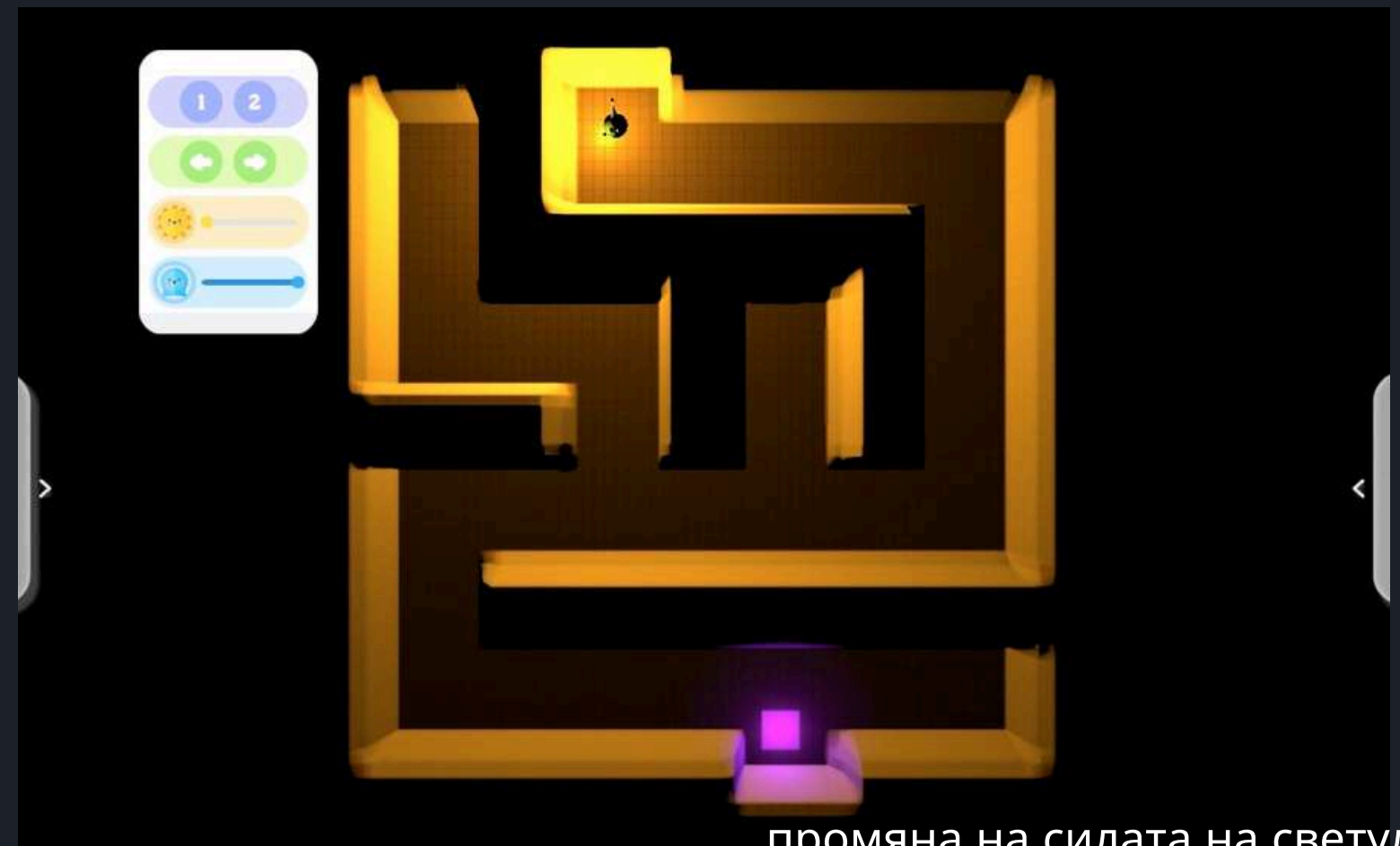
промяна на въртенето на картата



промяна на въртенето на картата



промяна на яркостта на картата

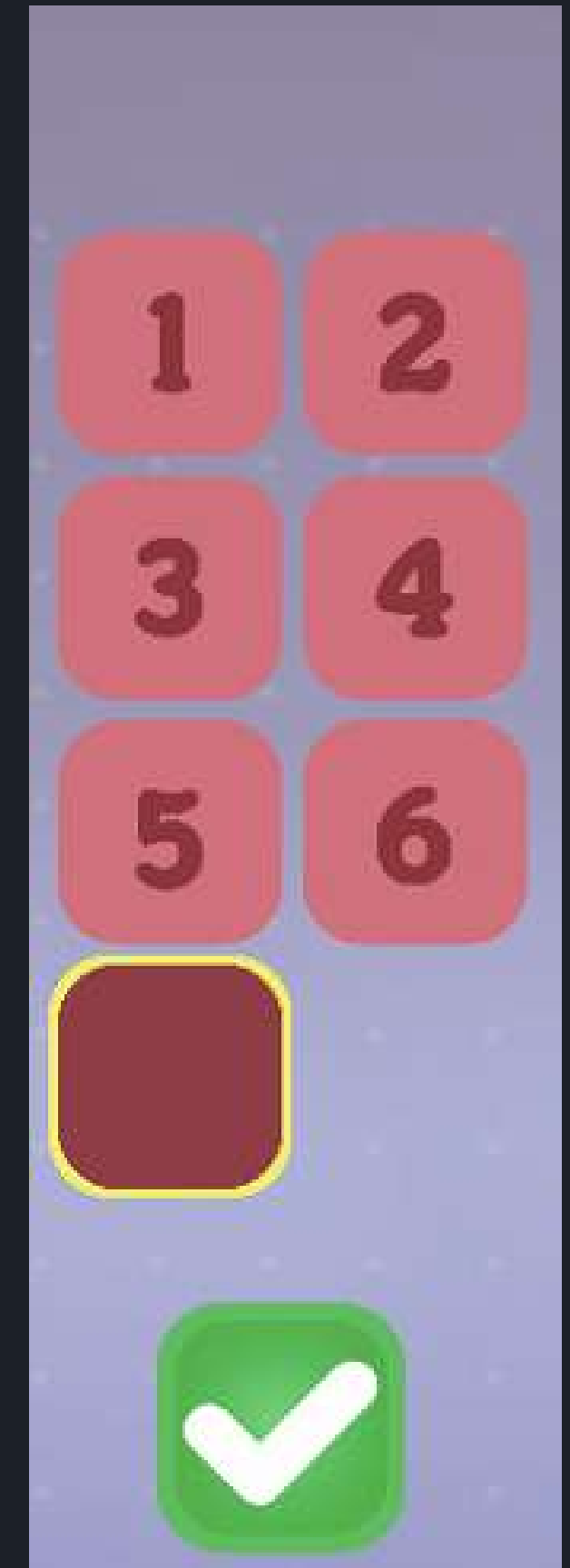
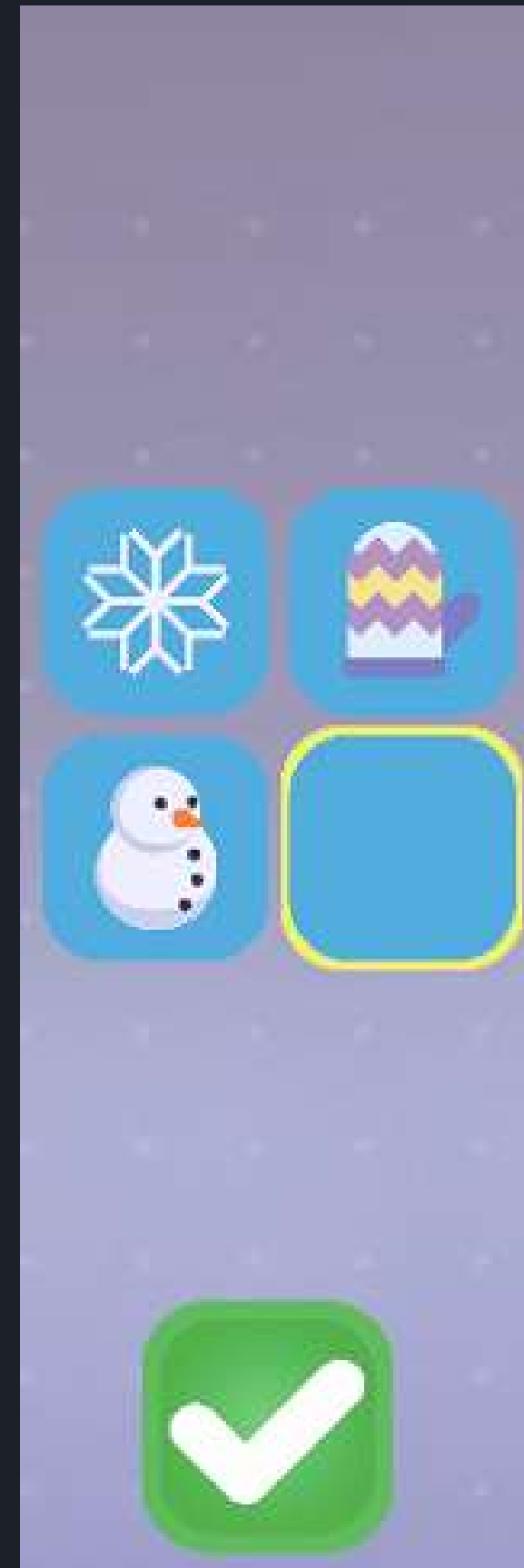


промяна на силата на светулката

Решете sudoku

Легенда:

числа/картинки - полета, които ще се използват на дъската
празно поле - изтрива число/картинка от дъската
проверка - проверка на правилността на задачата



Решете sudoku

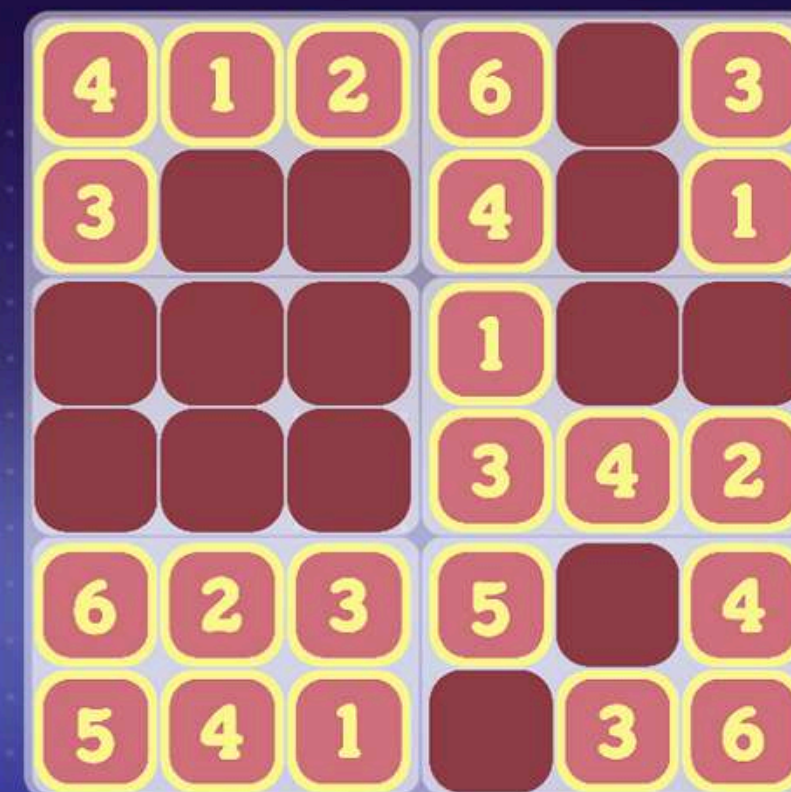
Дейността се отнася до класическата версия на sudoku. Числата или картинките не могат да се повтарят в квадрати 3x3 (за средни и трудни нива) и в хоризонтални, вертикални или диагонални линии. За да вмъкнете число/картинка, трябва да: изберете дадено поле, да изберете число/картинка от менюто и то ще се появи в даденото поле. Вмъкнатите числа/картинки могат да бъдат променени или нулирани до празно поле. Натискането на бутона за отметка завършва пъзела sudoku. Дейността завършва успешно, когато всички числа/картинки са зададени правилно и е натиснато отметката. Ако след натискане на бутона за отметка дъската не е запълнена или някое число е зададено неправилно, тогава дейността завършва с неуспех.

Нивата се различават по броя на полетата за sudoku (4x4 - ниво 1, 9x9 - ниво 2 и 3) или наличието на картинки или числа (картинки - ниво 1 и 2, числа - ниво 3).

Дейност в образованието:

Дейността помага за визуално разграничаване на числата. Развива аналитично, стратегическо и логическо мислене. Тренира прецизността на движенията при вмъкване на съответната цифра.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.



Търсете букви и цифри

Задачата на участника е да отбележи всички срещания на гореспоменатия знак (букви/цифри) на дъската. Правилно избраният символ ще бъде маркиран в зелено, а броят на другите срещания на посочения по-горе символ също ще намалее. Неправилният символ няма да бъде маркиран. Дейността приключва успешно, когато всички срещания на символа са избрани.

Приложенията са разделени на букви по главни и малки букви (главни, малки, и двете с главни букви) и цифри. Те са диференцирани и по отношение на подредбата на символите на дъската: подредени в редове или разпръснати по нива.

Дейност в образованието:

Дейността помага да се запомни формата на буквите или цифрите, както главни, така и малки. Освен това, тя развива възприятието.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.

A a

x4

f	n	a	x	d	T	T
A	N	X	E	v	+	I
V	D	M	y	y	N	A
j	Y	P	g	a	K	a

O

x5

17	8	18	0	15	18	17
10	6	0	17	14	2	0
4	19	5	20	8	18	5
1	17	2	11	11	0	0



Планета в образованието



Основна учебна програма за детска градина

Knowla

Задачи в детската градина

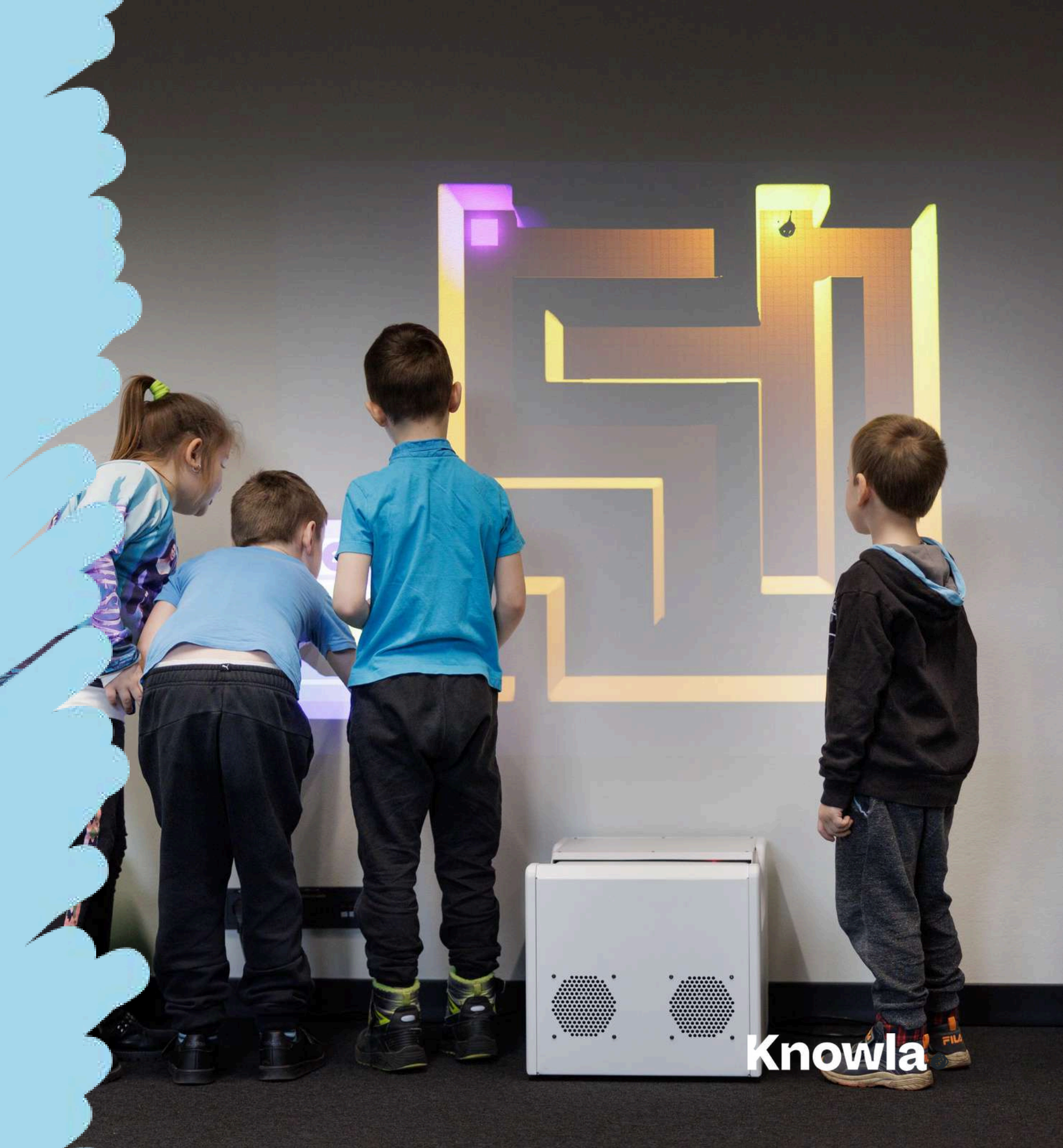
Системна подкрепа за развитието на механизмите на учене на детето, водеща до достигане на ниво, позволяващо му да започне обучение в училище.

Постижения на детето в края на предучилищното образование:

- Физическата област на развитието на детето. Дете, подготвено да започне обучение в училище, извършва дейности като: почистване, опаковане, държане на предмети с една и с две ръце, малки предмети с правилно оформени хватки на ръката, използва пишещ хват при рисуване, обрисуване и първи опити за писане; демонстрира сръчност на тялото и координация до степен, в която е възможно да започне систематично да учи сложни дейности, като четене и писане.
- Когнитивна област на детското развитие. Дете, подготвено да започне обучение в училище: разпознава буквите, които го интересуват, в резултат на игра и спонтанни открития, чете кратки думи, съставени от познати букви под формата на печатни субтитри, отнасящи се до съдържание, което се използва в ежедневните дейности; извършва собствени графични експерименти с боя, пастел, молив, флумастер и др., създава прости и сложни знаци, като им придава значение, открива фрагменти от избрани букви и цифри в тях, рисува избрани букви и цифри върху гладък лист хартия, обяснява как се използват зачеркнатите, нарисувани или запазени форми, преобразува движещо се изображение в графично и обратно, самостоятелно планира движението преди запазване, например графичен знак, буква и други в пространството на квадратна мрежа или разчертана линия, определя посоки и места върху лист хартия; извършва самостоятелна когнитивна дейност, например разглежда книги, развива пространството със собствени дизайнерски идеи, използва съвременни технологии и др.

Условия и начин на изпълнение

- Игралките са също елемент от пространството и учебни помагала, използвани за мотивиране на децата към самостоятелни действия, откриване на явления и протичащи процеси, затвърждаване на придобитите знания и умения, вдъхновяване за провеждане на собствени експерименти. От съществено значение е всяко дете да има възможност да ги използва без неразумни ограничения във времето.
- Елемент от пространството в детската градина са подходящо оборудваните обособени места за почивка на децата (столче, матрак, постелка, възглавница), както и елементи на оборудване, подходящи за деца със специални образователни потребности.



Основна учебна програма за начално училище I-III клас

Задачите на училището в областта на образованието в ранна детска възраст включват:

осигуряване на достъп до ценни източници на информация в контекста на развитието на учениците и съвременните технологии.



Учебно съдържание - подробни изисквания

- Обучение по полски език. Постижения в писането. Ученикът пише на ръка, четливо, плавно, изречения и непрекъснат текст в един ред; правилно подрежда непрекъснат текст на страница от тетрадка, проверява и коригира написания текст;
- Математическо образование. Постижения в разбирането на числата и техните свойства. Ученикът чете и пише, използвайки цифри, числа от нула до хиляда и избрани числа до милион (напр. 1500, 10 000, 800 000);
- ИТ образование. Постижения в развитието на социалните компетенции. Ученик: работи със студенти, обменя с тях идеи и опит с използването на технологии; използва възможностите на технологиите за комуникация в учебния процес.



Планетата в образователната
практика

Писането става магично

Деятността на Knowla: Пишете числа по следата, Пишете букви по следата, Очертайте моделите - Планета М

В тези дейности, когато пишете или рисувате следа, вие запълвате даден символ или модел с цвят.

Струва си да разнообразите обучението по писане и да дадете на учениците известно чувство за самостоятелност в тази дейност. Може да се окаже, че подобна интерлюдия ще придаде смисъл на тези упражнения и ще ви вдъхнови да играете с думи по-късно. Важно е да запомните редовността на подобни упражнения, например след всяка научена буква. Можете също така да помислите за подготовката им като част от геймификацията.

Метод 1 за определяне на пробегата:

Занятията изискват малко разказване на истории, т.е. способността да се разказва история от учителя, но дори и без хубава история, за учениците ще бъде по-приятно да се научат да пишат. Като част от дейността можете да използвате магически прах. Този прах се използва от феи и елфи, за да запълват форми. Това е тяхната ежедневна работа, където учениците могат да помогнат. Те трябва да вземат магическата писалка, да видят как правилно да запълнят формата с цветен прашец и да се захванат за работа. Помогнете на феите и елфите да запълнят колкото се може повече форми.

Писането става магично

Дейността на Knowla: Пишете числа по следата, Пишете букви по следата, Очертайте моделите - Планета М

В тези дейности, когато пишете или рисувате следа, вие запълвате даден символ или модел с цвят.

Струва си да разнообразите обучението по писане и да дадете на учениците известно чувство за самостоятелност в тази дейност. Може да се окаже, че подобна интерлюдия ще придаде смисъл на тези упражнения и ще ви вдъхнови да играете с думи по-късно. Важно е да запомните редовността на подобни упражнения, например след всяка научена буква. Можете също така да помислите за подготовката им като част от геймификацията.

Метод на обработка 2:

Учениците често трябва да знаят целта на дадена дейност и самото усвояване на писане заради самото писане може да не е достатъчно за тях. Те искат да видят и знаят ефектите тук и сега и да имат чувство за собствена активност. Ако са гледали „Хари Потър и философският камък“, може би си спомнят сцената, в която учениците от Хогвортс учат магии. Там те трябва да се научат да движат правилно ръката си, за да има магията желанния ефект. Много подобни принципи важат и за дейността. Просто хванете химикалката и ще започнат да падат магически искри. Само с правилните движения обаче магията ще проработи. Както е добре известно, думите, съставени от знаци, имат сила.

Азбуката празнува своето познание

Дейността на Knowla: Пишете числа по следата, Пишете букви по следата, Очертайте шарките, Търсете букви и цифри, Оцветете буквите и цифрите, Играйте домино - Планета М

Всеки важен етап трябва да бъде отбелязан подобаващо. Следователно, след края на обучението, можете да си позволите да се забавлявате, което все пак ще затвърди материала. Ако учениците учат, използвайки метода на геймификация (използвайки механиката на компютърните игри в задачи, несвързани с тях; тук например, изучаването на всяка буква може да се третира като постижение на определен етап, за което ученикът получава награда), тогава изпълнението на мисията от учениците трябва да бъде отбелязано още по-силно.

Играта с етикети учи на цифри и букви

Дейност на Knowla: Търсене на букви и цифри - Планета М
Необходими материали: Карти с цифри или букви, така че да има достатъчно за всички участници в играта. Буквите или цифрите могат да се повтарят. За буквите можете да правите разлика между главни и малки букви. Вместо написани букви на по-късен етап, те могат да бъдат рисунки на неща с различни първи букви или с различни цифри (за цифри).

Всеки човек получава на случаен принцип лист хартия с число или буква, който залепва на тениската си на гърдите или на гърба (най-добре е да изберете един вариант за всички). Изберете човека, който започва играта. Трябва да отворите дейността „Букви“ за карти с букви, „Числа“ за карти с числа. За предпочитане е в микс вариант, ако героите трябва да се появяват в произволен ред.

Можете също така и по ред, като упражнявате подреждането им. Определеният човек решава задачата, която се появява на екрана, като намери всички дадени герои. Когато ги завърши правилно, той се обръща към групата и трябва да намери човека с дадената буква/число (същото като в дейността), залепено на ризата му, и да го хване, както в етикет. Когато успее, хванатият човек отива до устройството, решава следващата задача с различен знак, след което хваща човека с този знак и така нататък.

Дейността приключва, когато учениците са завършили всички дъски. Можете също така да разменят герои и забавлението може да започне отново.

It's smart to play.



За още вдъхновяващо съдържание, моля посетете

www.knowla.eu

Knowla