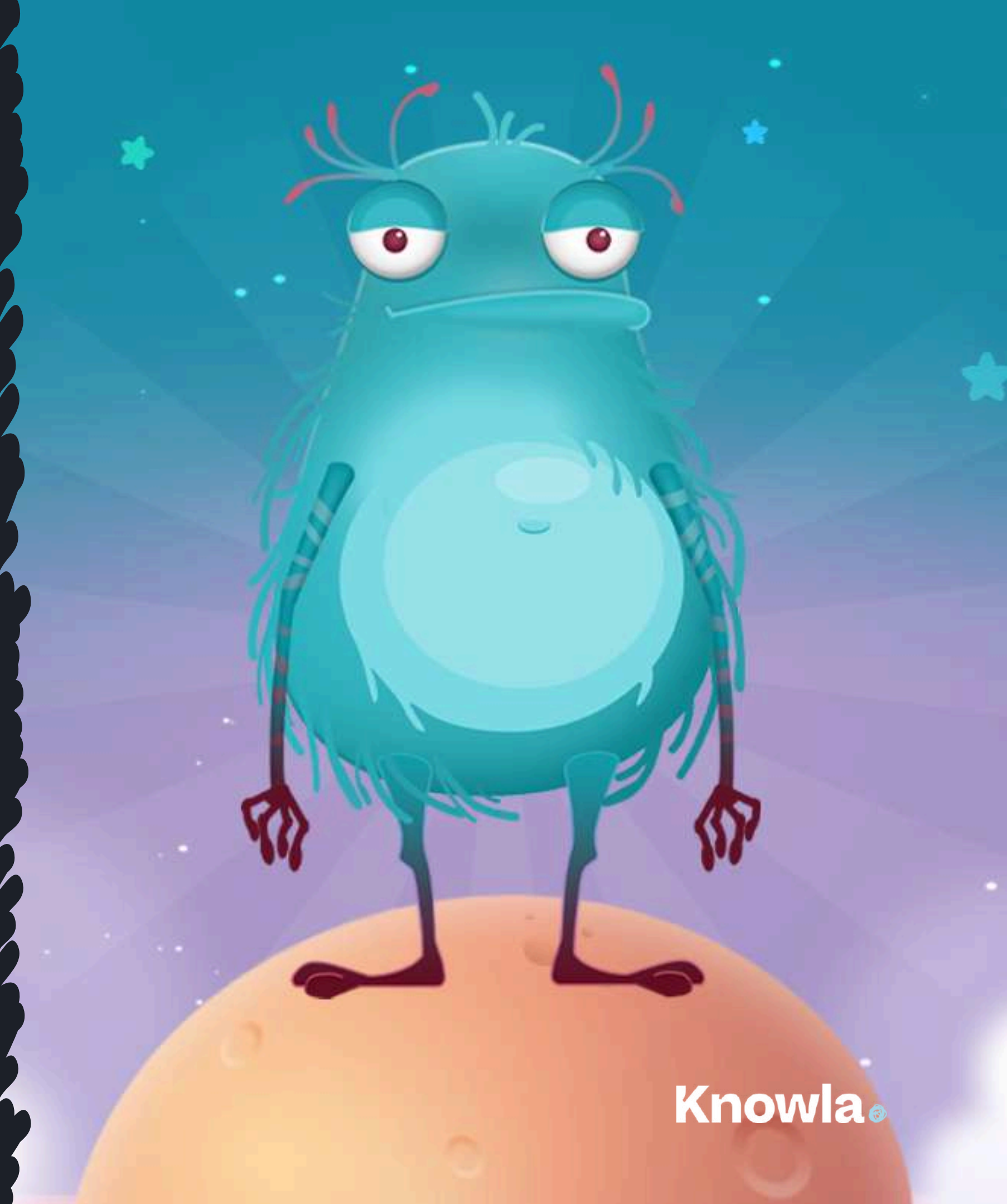


Планета СОП

СОП за специални
образователни
потребности!





„Планета СОП“ съдържа 280 интерактивни занимания за деца със специални образователни потребности. Набор от разнообразни, всестранно разработени занимания подпомага най-малките при оформянето на интелектуални дейности, развиване на емоционални, социални и комуникативни компетенции, стимулира развитието на речта. Съдържа както елементи на логопедична терапия, така и упражнения в областта на корекционно-компенсаторните и рехабилитационни класове. Спомага за развитието на когнитивните умения и подобряване на перцептивните и двигателните функции. Тренира паметта, концентрацията и възприятието и способността за логическо мислене.





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

Приложенията на Планета СОП 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).



Системни бутони и изглед на менюто

Планета СОП в образователната вселена



A screenshot of the Knowla.edu mobile application interface. The app is titled 'Knowla.edu' in the top left corner. The time '09:50' and a Wi-Fi signal icon are in the top right. The main content area features a grid of planet cards. The first card, 'Planet Sen', is highlighted and contains a 'MANUAL' button and a detailed description: 'The Planet Sen contains 280 interactive activities for children with special educational needs. A set of diverse, comprehensively developed activities supports the youngest in shaping intellectual activities, developing emotional, social and communication competences, stimulates the development of speech. It contains both elements of speech therapy and exercises in the field of corrective-compensatory and revalidation'. Other cards include 'Planet Fruu', 'Planet Sen' (with a 'DISCOVER' button), 'Planet EduMini', 'Planet Pi', 'Planet M', and 'Planet Ziuuu', all with 'Buy access' labels. A vertical navigation bar on the right side contains icons for back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, and a Windows logo. The Knowla logo is at the bottom right.

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



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



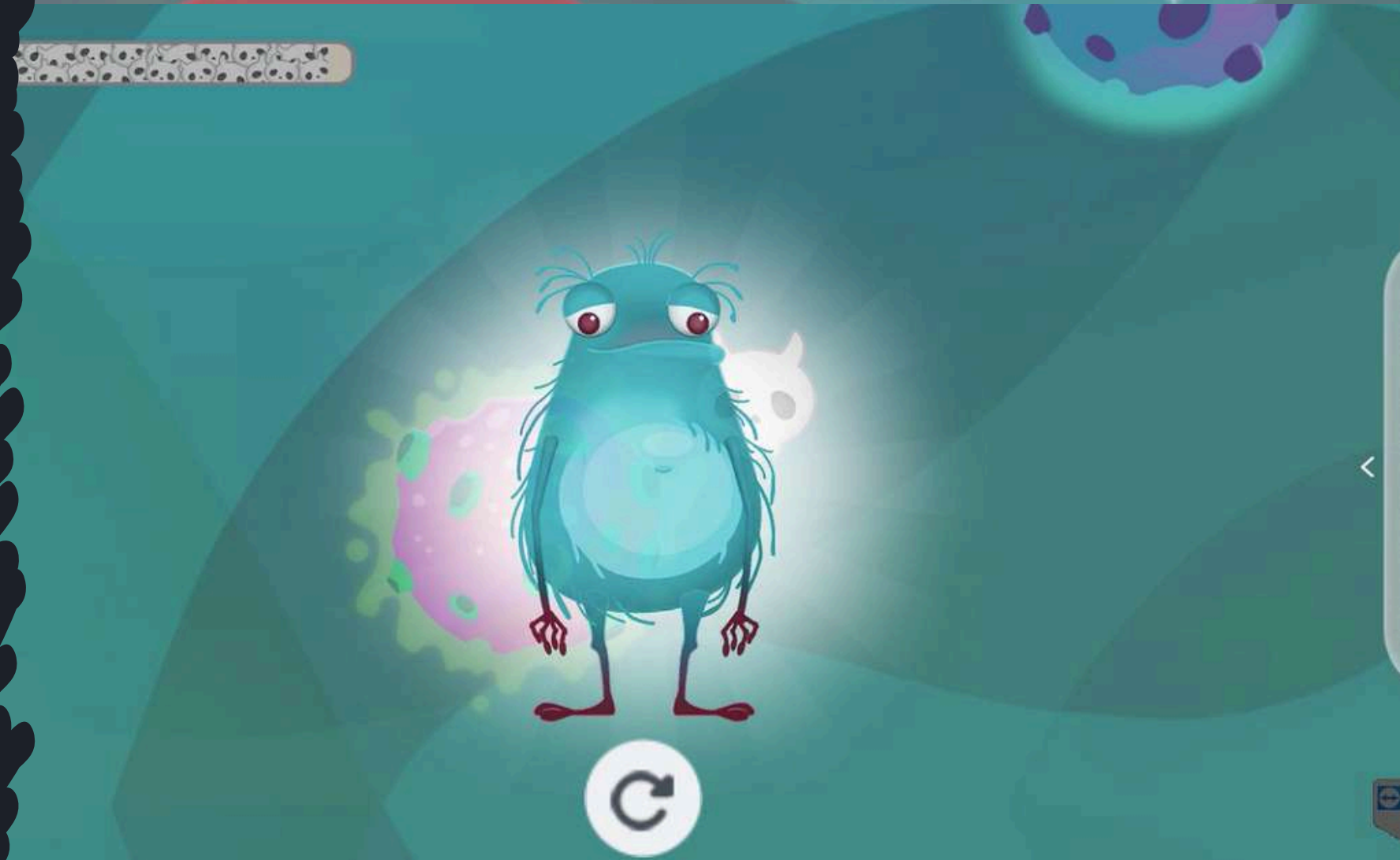
интерактивно ръководство за дейности



Успешна дейност



Дейността е неуспешна



Списък на дейности с
количество или време





Планета СОП включва 17 приложения с 280 дейности:

1. Проследяване на моделите - 30 дейности
2. Оцветете картинките - рисуване - 12 дейности
3. Оцвети картинките - запълване - 12 дейности
4. Чудовищни лабиринти (3 нива) - 30 дейности
5. Чудовищна ракета - 1 дейност
6. Сглобете пъзел - 50 дейности
7. Пъзел с емоции - 20 дейности
8. Изберете точка и свържете - 20 дейности
9. Изберете страна и свържете - 20 дейности
10. Свързване на точки по числа - 20 дейности
11. Програмирайте по начина (3 нива) - 3 дейности
12. Кодирание на пътищата (3 нива) - 30 дейности
13. Свирене на барабани - 1 дейност
14. Свирене на пиано - 1 дейност
15. Следвайте пътеката - 2 дейности
16. Дневен график - 1 дейност
17. Къде е чудовището? - 3 дейности



Проследете моделите

На дъската има набор от линии.

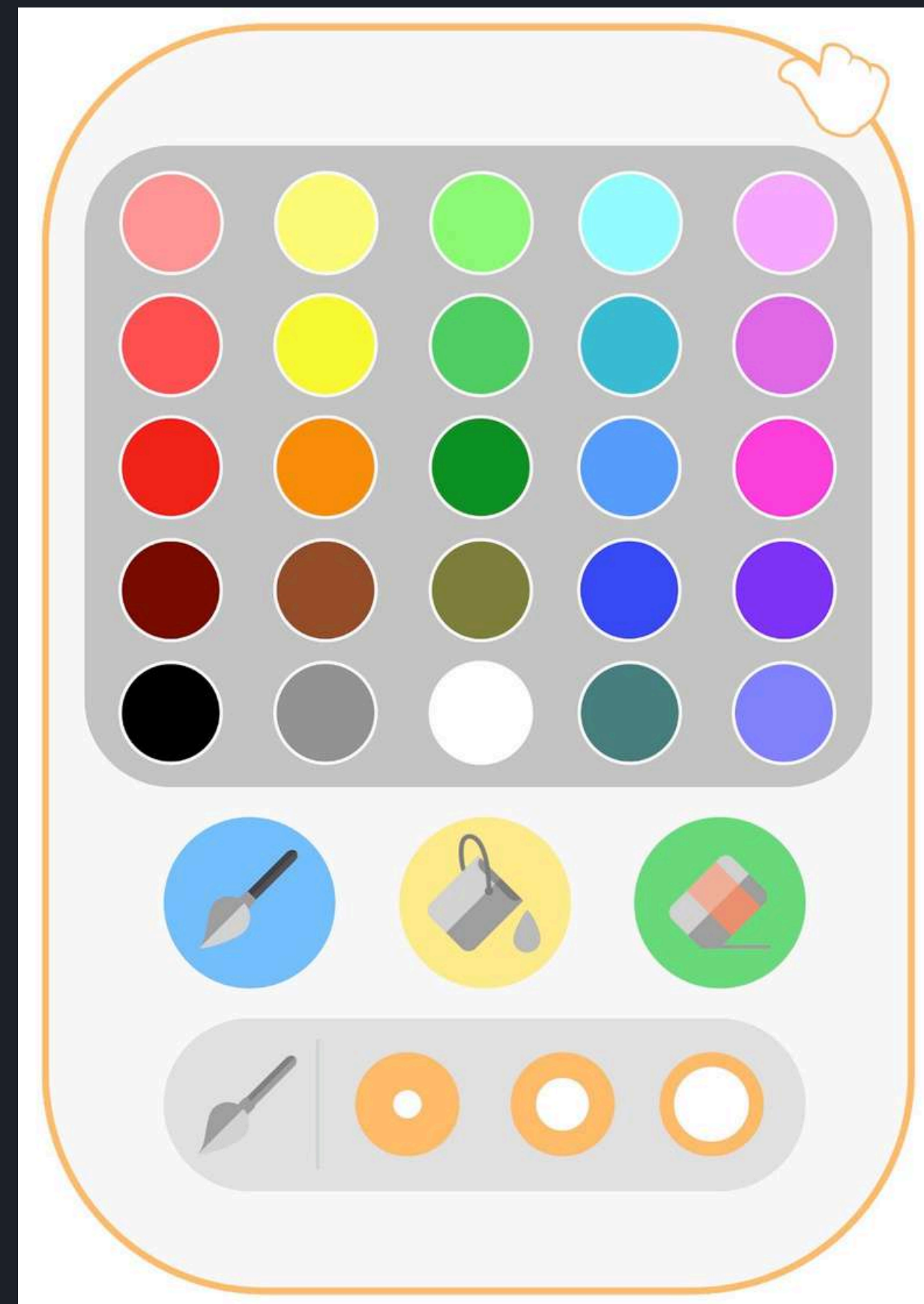
Задачата на участника е да пресъздаде следата в правилната посока на рисуване. Само по този начин шарката ще бъде запълнена. От време на време се активира анимация, която показва правилната посока на действие. Внимавайте да издърпате всяка линия до края. След запълване на шарката, тя се запълва с „кристали“, които могат да бъдат разпръснати по цялата дъска. Този ефект може да се изключи и в страничния панел, за да не разсейва по време на задачата.



Оцветете картинките - рисуване и запълване

Легенда:

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



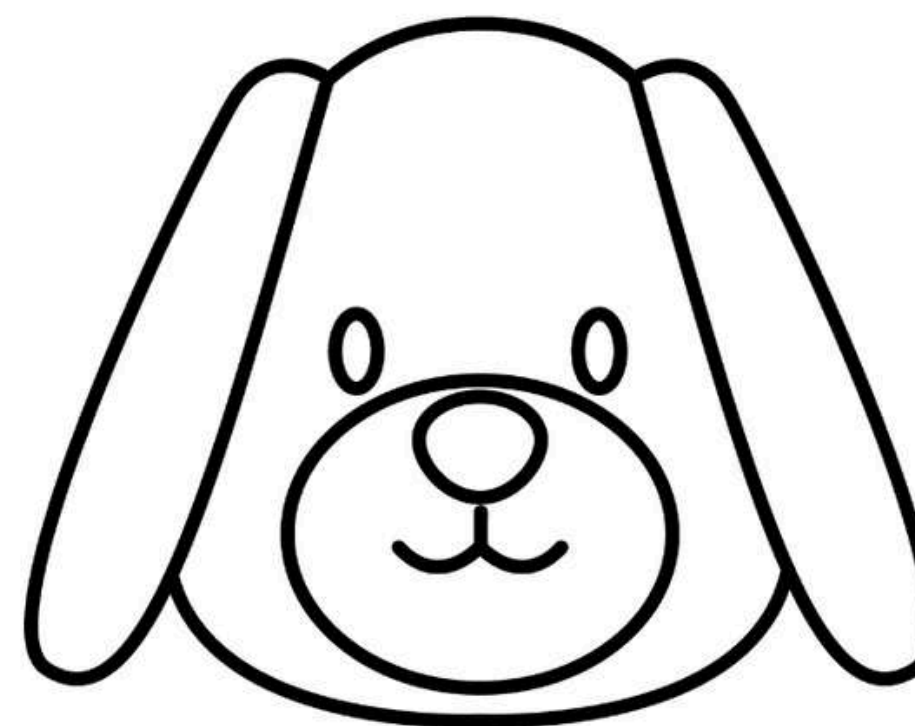
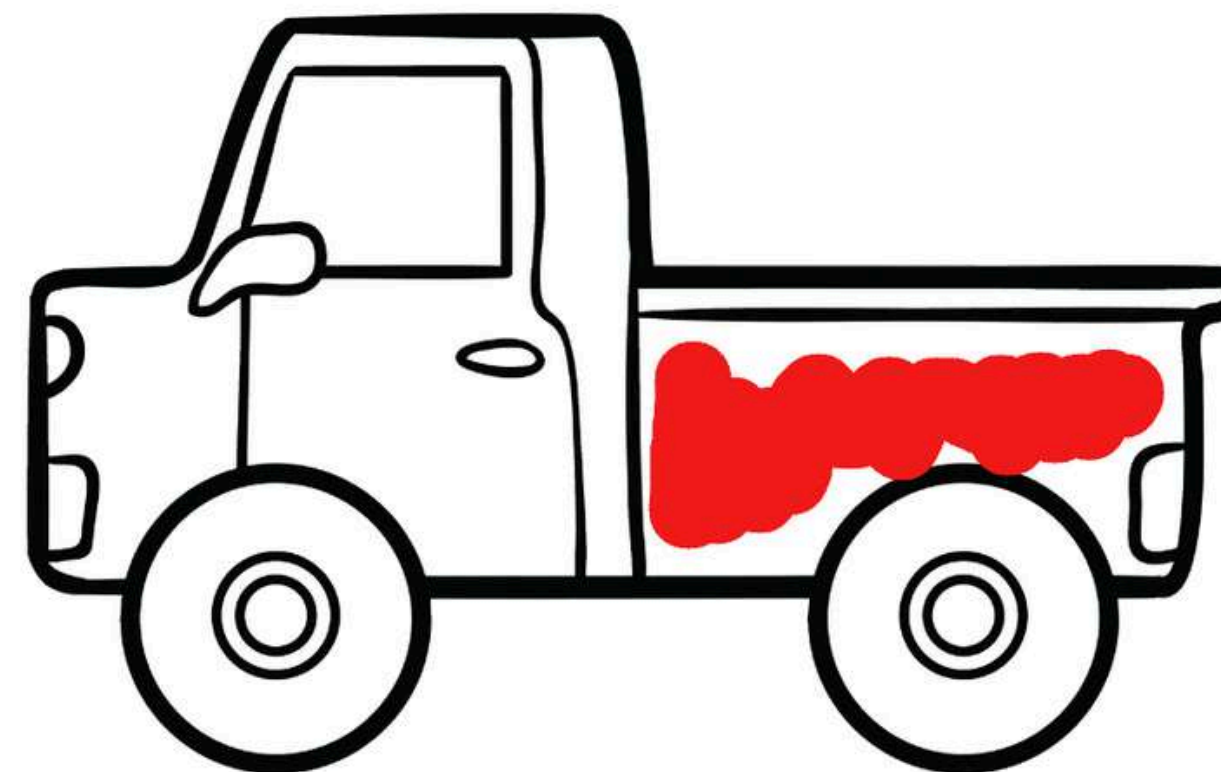
Оцветете картинките - рисуване

Дейността се отнася до традиционна книжка за оцветяване. От страничното меню изберете цвета и размера на следата от рисунката. След като размерът и цветът на следата от рисунката са избрани, детето попълва книжката за оцветяване, рисувайки сякаш го прави на хартия. Линиите на книжката за оцветяване могат да бъдат оцветени. След като символът на гумичка е избран, цветът се изтрива.

Дейността включва примери за тематични рисунки, както и такива, изобразяващи букви и цифри.

Както менюто, така и книжката за оцветяване могат да се местят чрез хващане на лапите.

Дейността включва примери за тематични рисунки, както и такива, изобразяващи букви и цифри.

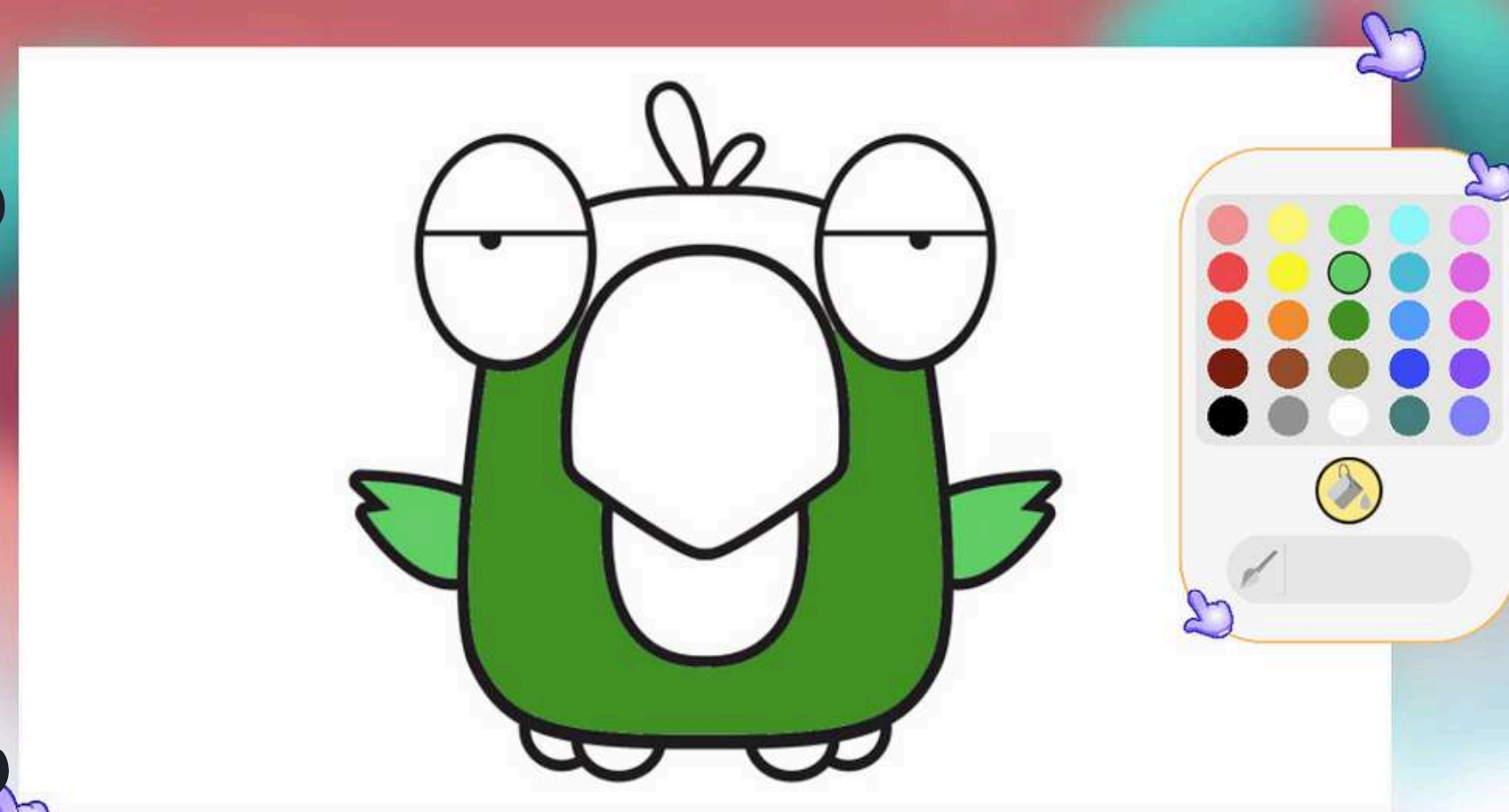
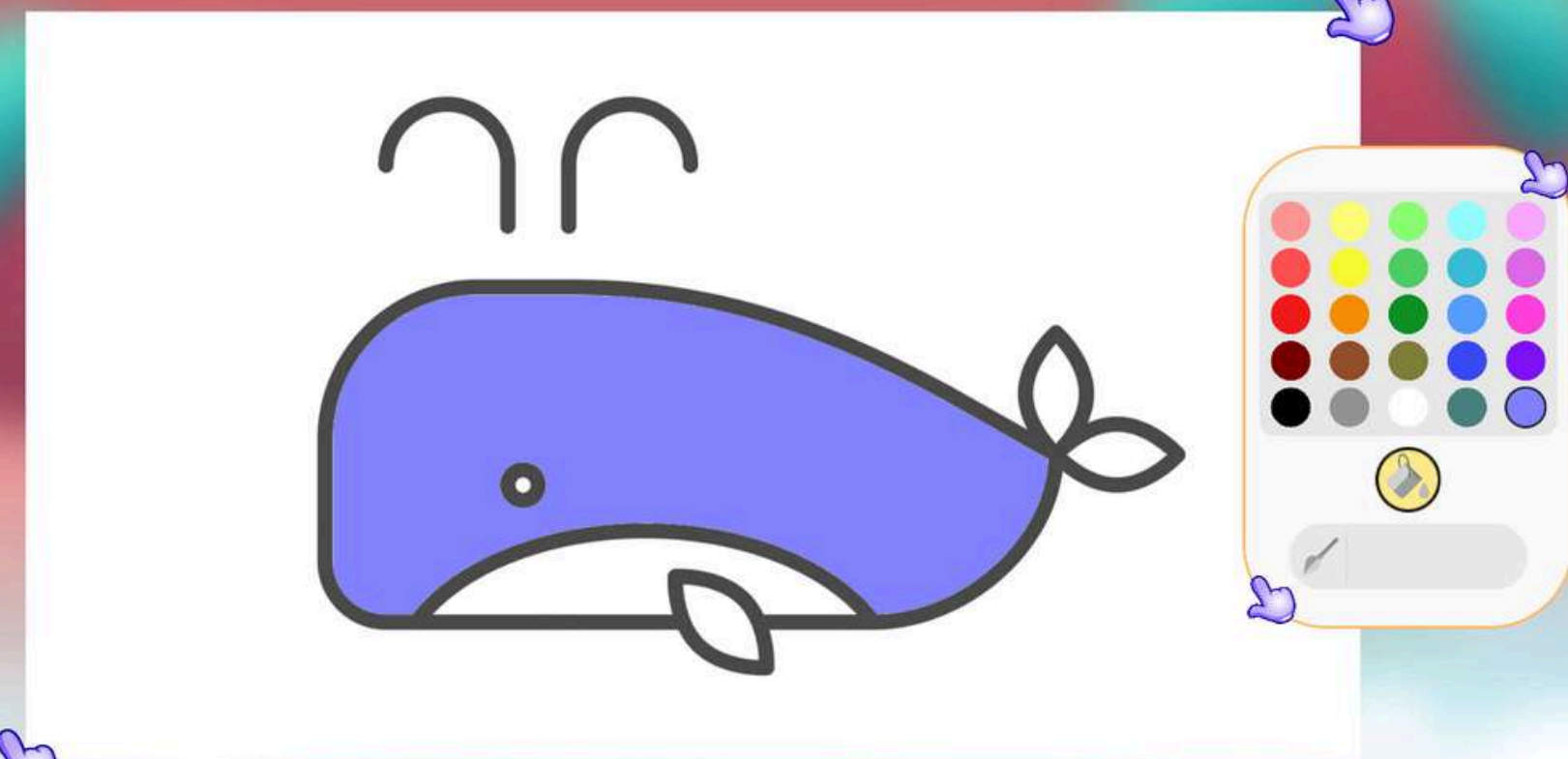


Оцветете картинките - пълнеж

Дейността се отнася до традиционната книжка за оцветяване в дигитални версии. Вместо рисуване, тук трябва да запълните цялата форма наведнъж с даден цвят.

Вместо символ на четка, има символ на контейнер с боя. Изберете желаня цвят и след това натиснете полето. След кратко време цветът ще се запълни.

Както менюто, така и книжката за оцветяване могат да се местят чрез хващане на лапите.



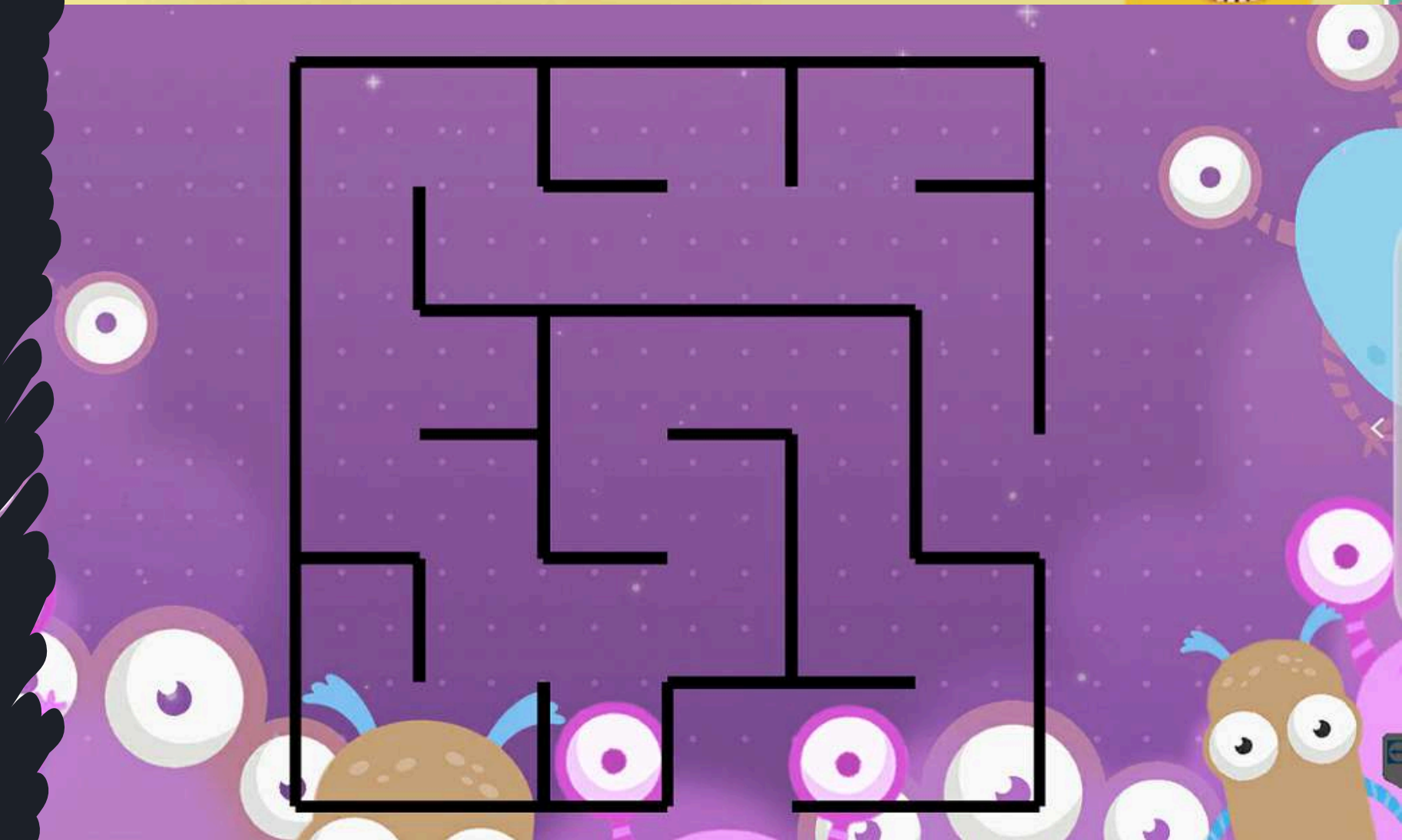
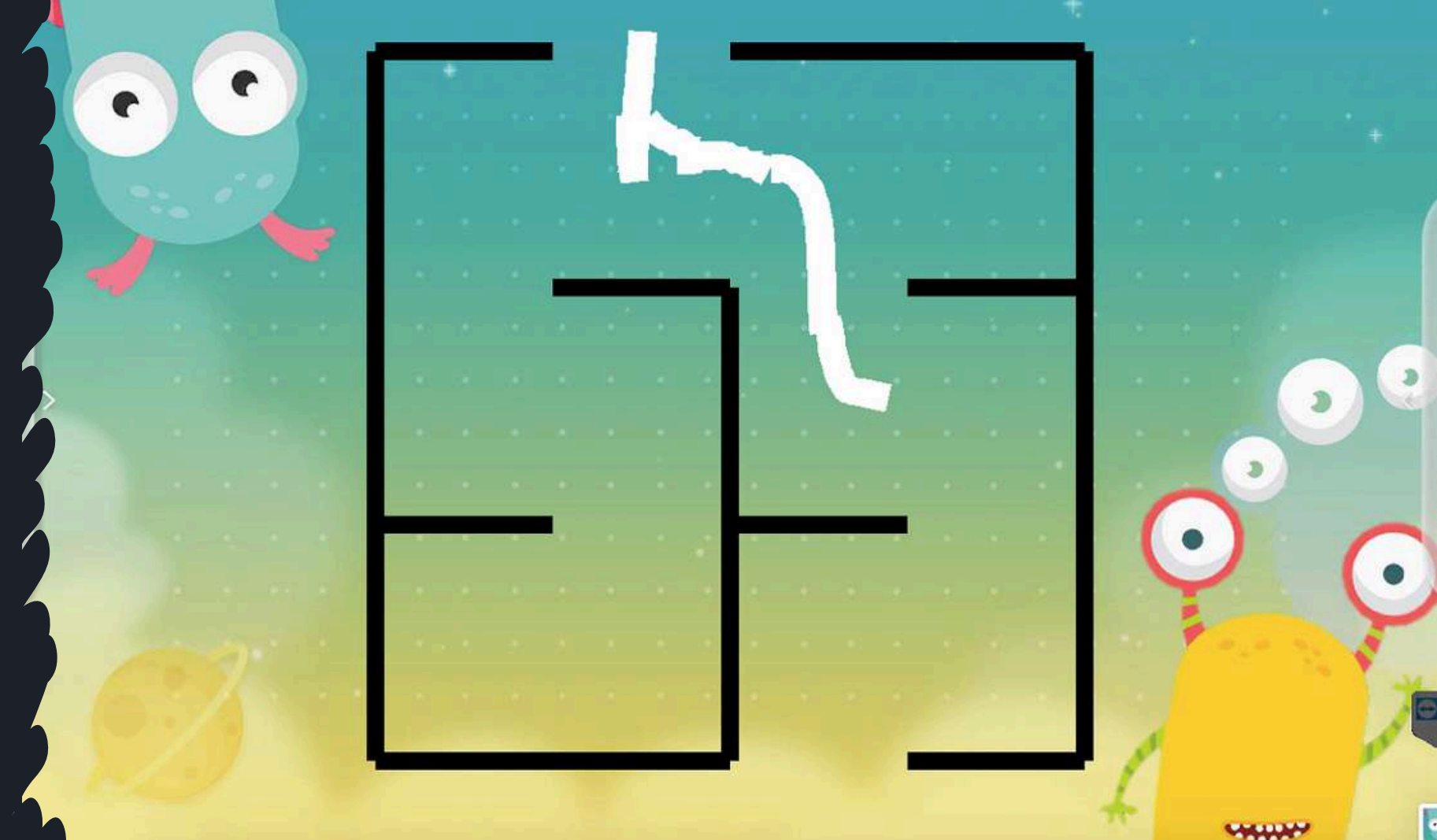
Чудовищни лабиринти

Използвайте маркер, за да маркирате линия от входа на лабиринта до неговия край. Линията не трябва да се прекъсва никъде. Ако дадена линия се прекъсне, уверете се, че продължението е свързано с предишната линия. Линията също не трябва да стига до краищата на лабиринта - начертаната дотук линия ще бъде маркирана в червено и ще изчезне.

Обърнете внимание дали начертаната линия се простира отвъд входа/изхода на лабиринта.

Правилно начертаната линия трябва да стане зелена и цялата дейност е успешна. Няма значение от коя страна участникът влиза в лабиринта.

След преминаване през лабиринта, дейността ще бъде успешна.



Ракета-чудовище

Задачата на участника е да събира емотикони, които са гориво за ракетата и да избягва метеорити. Просто натиснете химикалката или хвърлете топката в правилната посока, за да се премести ракетата на дадено място. Играта приключва, когато ракетата се разбие в метеорит или горивото за емотикони свърши.



Сглобете пъзел



След стартиране на дейността се появява прозорецът за избор на пъзел. Прозорците са номерирани. След избиране на даден номер се показва картинка.

Детето може да се запознае с елементите на картинката за неограничено време. Под картинката има бутон за възпроизвеждане. След натискане на 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.



Пъзели с емоции

След стартиране на дейността се появява прозорецът за избор на дейност с пъзел.

Прозорците са номерирани. След избиране на даден номер се показва картинка. Детето може да се запознае с елементите в картинката за неограничено време.

Под картинката има бутон за възпроизвеждане. След като щракнете 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, предназначена за работа с химикалки.



Изберете точка и свържете, Изберете страна и свържете, Свържете точки по числа

Легенда:

дръжка - палитрата с инструментите може да бъде поставена във всяка точка на полето, натискането ѝ в страничния панел ще разкрие или скрие менюто



избор на формата на "точките"
избор на цвят на точката
избор на периметъра на "точките"
избор на цвета на първата „точка“

избор на готов набор от всички цветни "точки"

избор на размер на точката

избор на цвят на линията

избор на ширина на линията

петоъгълни бутони - когато връзката е завършена, се представя целият модел или път на връзката

Изберете точка и свържете, Изберете страна и свържете, Свържете точки по числа



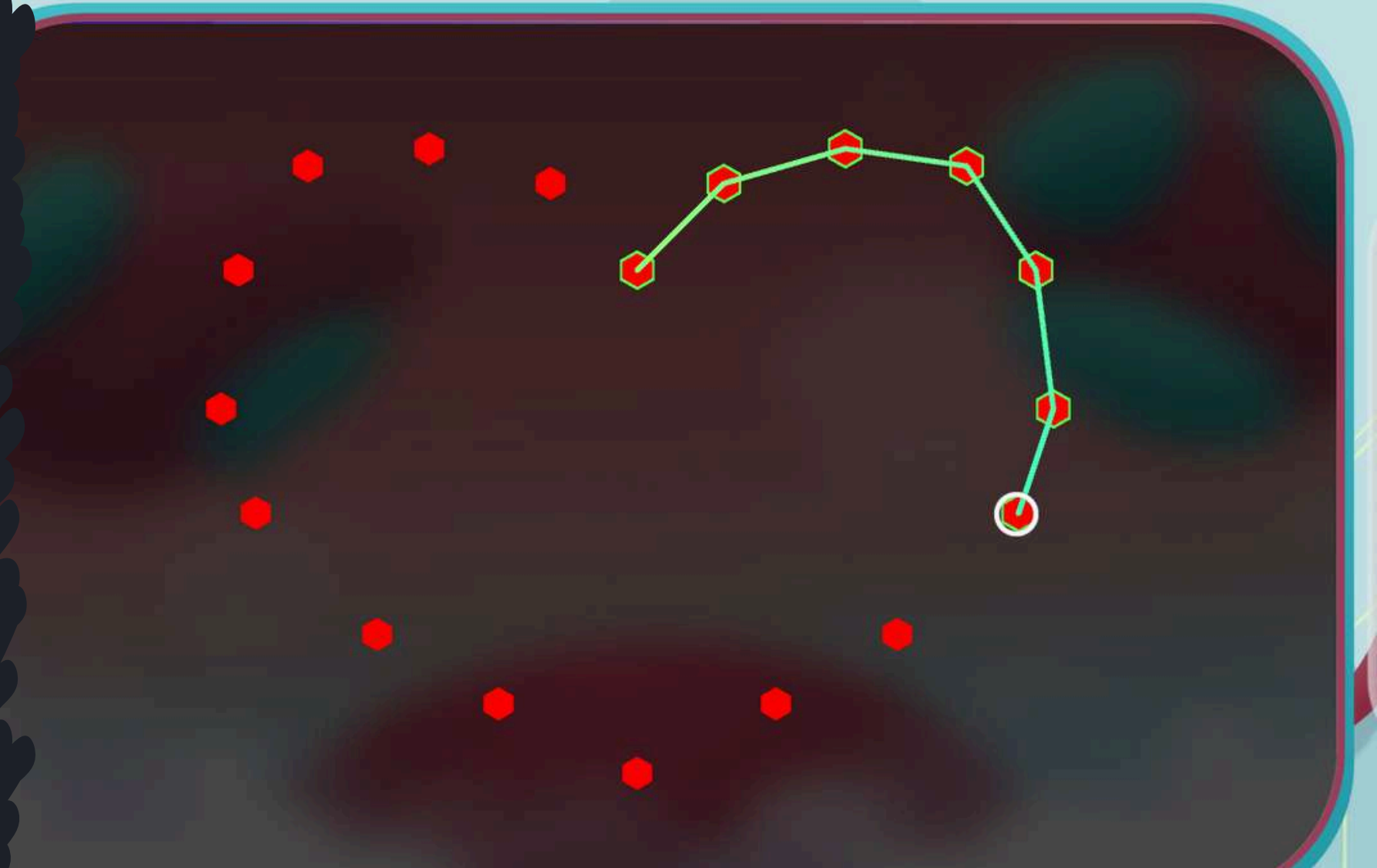
Задачата на участника е да свърже всички точки. Първата избрана точка трябва да бъде маркирана. След това от нея се чертае линия. Натиснете върху следващата точка и линията е маркирана. Дейността се повтаря, докато не бъде завършена. Линията може да преминава през всяка точка само веднъж. Свържете точките по формата (по контура) и не пропускайте точки, нито минавайте през средата на формата.

Приложенията се различават по свободата или реда, в който стъпките могат да бъдат свързани.

Изберете точка и свържете - можете да изберете всяка начална точка и да изберете всяка страна, която да свържете след формата.

Изберете страна и свържете - началната точка е избрана. Можете да изберете всяка страна за свързване след формата.

Свържете точките по номер - редът на свързване е номериран.



Програмирайте посоката

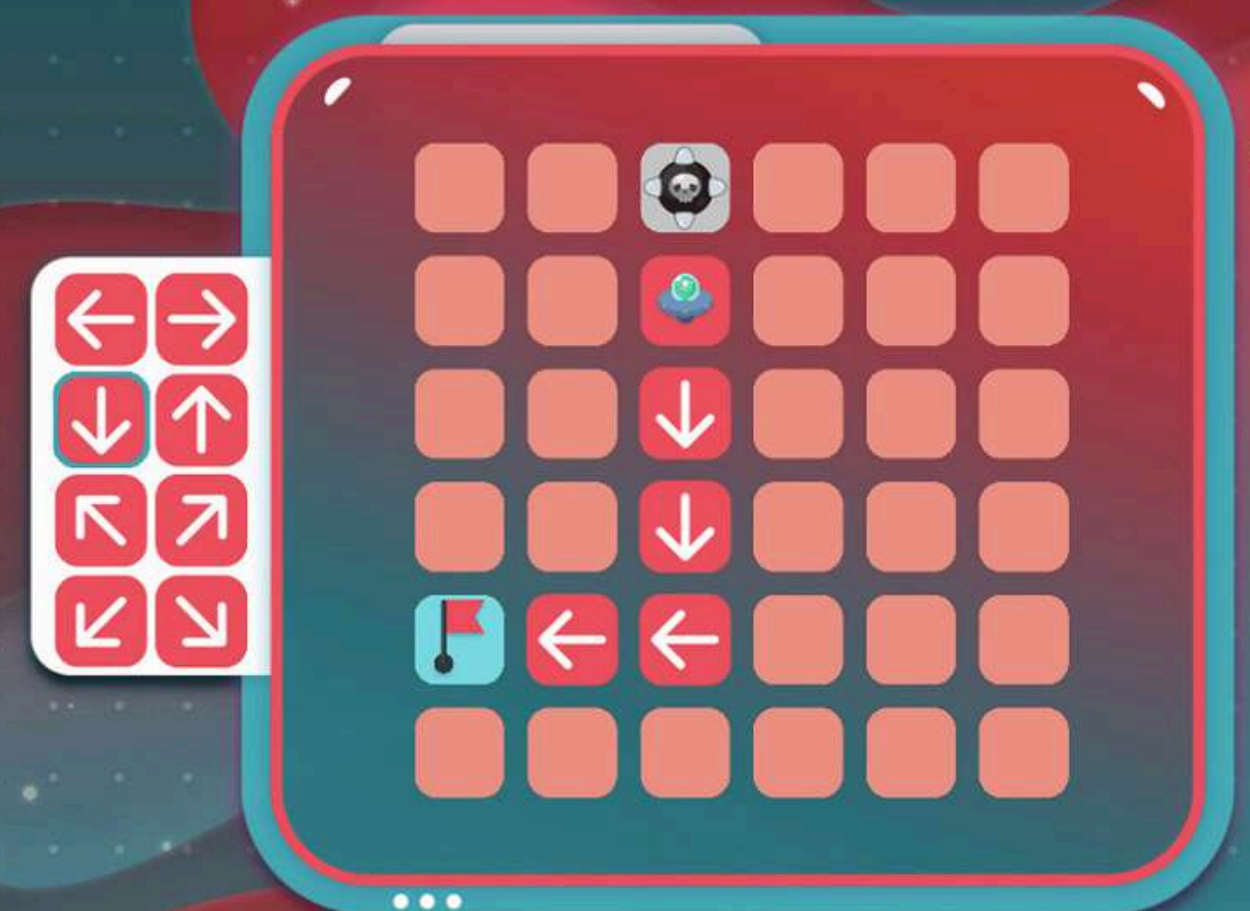
Задачата на участника е да насочи космическия кораб към знамето. Има стрелки с различни сетива и посоки за използване. За да зададете стрелка, щракнете върху нея и след това я поставете върху произволно поле на дъската. Стрелката сочи към следващото поле, на което ще се намира корабът. С едно избиране на стрелката можете да зададете няколко еднакви върху дъската. Наслагване на стрелка върху същото поле, където 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 ще премине целия път, зададен от стрелките.

Корабът винаги избира най-краткия от пътищата, посочени от стрелките. Когато подреждате пътя, избягвайте бомбите, които завършват играта с неуспех. Ако стрелката отведе кораба до празно място 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.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.



Кодиране на пътищата

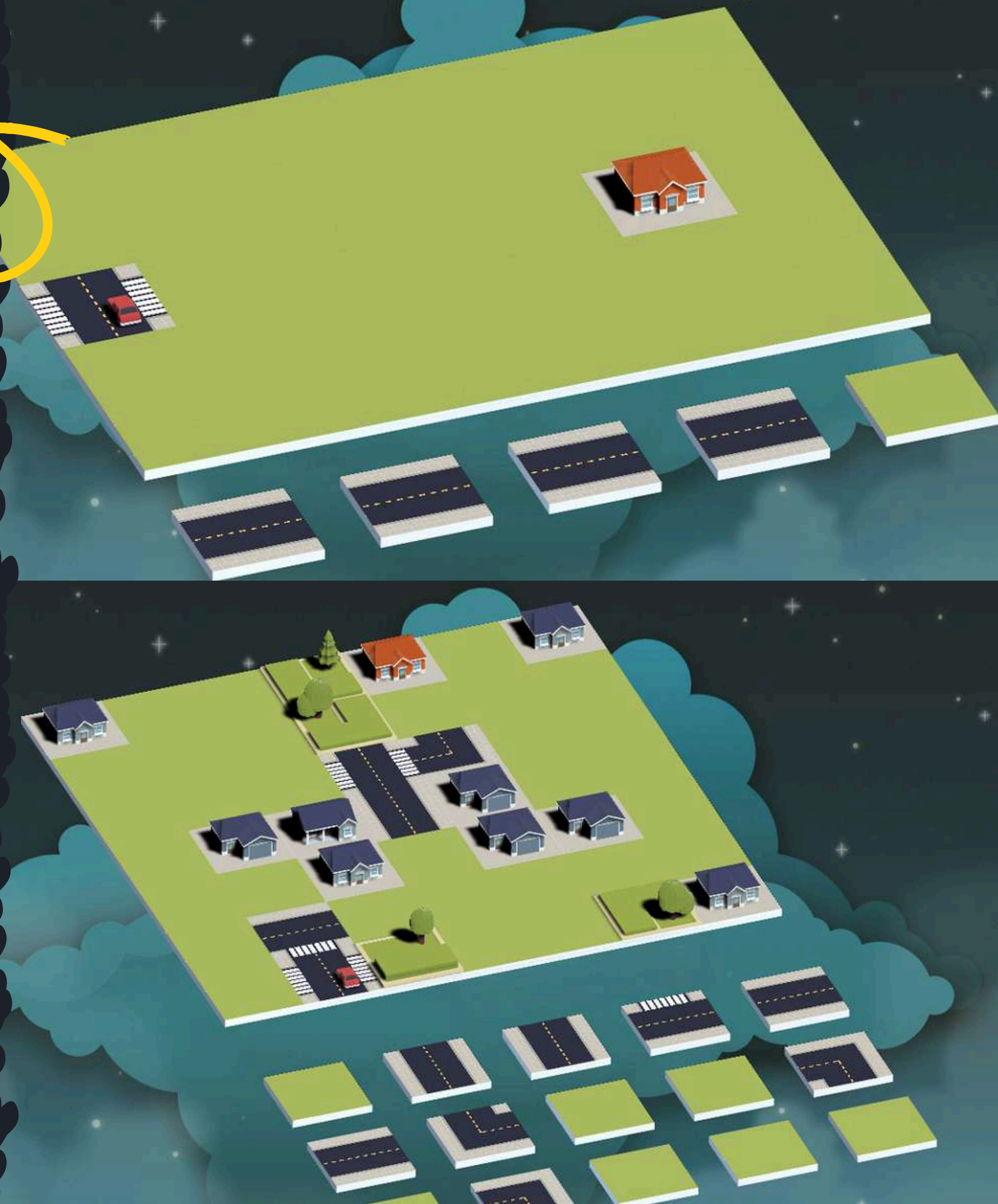
Задачата на участника е да закара колата до червената къща. За тази цел в долната част има определен брой пътни участъци: криви, прави, кръстовища. Пътят трябва да бъде свързан помежду си, така че асфалтът или настилката да имат продължение или, в случай на кръстовища, да свързват пътя с лентите за движение.

Тези елементи не могат да се завъртат. За да ги подредите, щракнете върху тях и след това върху мястото, където искате да ги поставите.

Зелените полета са празни и можете да поставяте предмети върху тях.

Можете да разменяте местата на дадените части, като натискате последователно върху тях. Можете също така да ги поставите обратно под дъската. Добре е, че пътят е пригоден към условията на околната среда, но основната цел е колата да може да стигне до избраната къща.

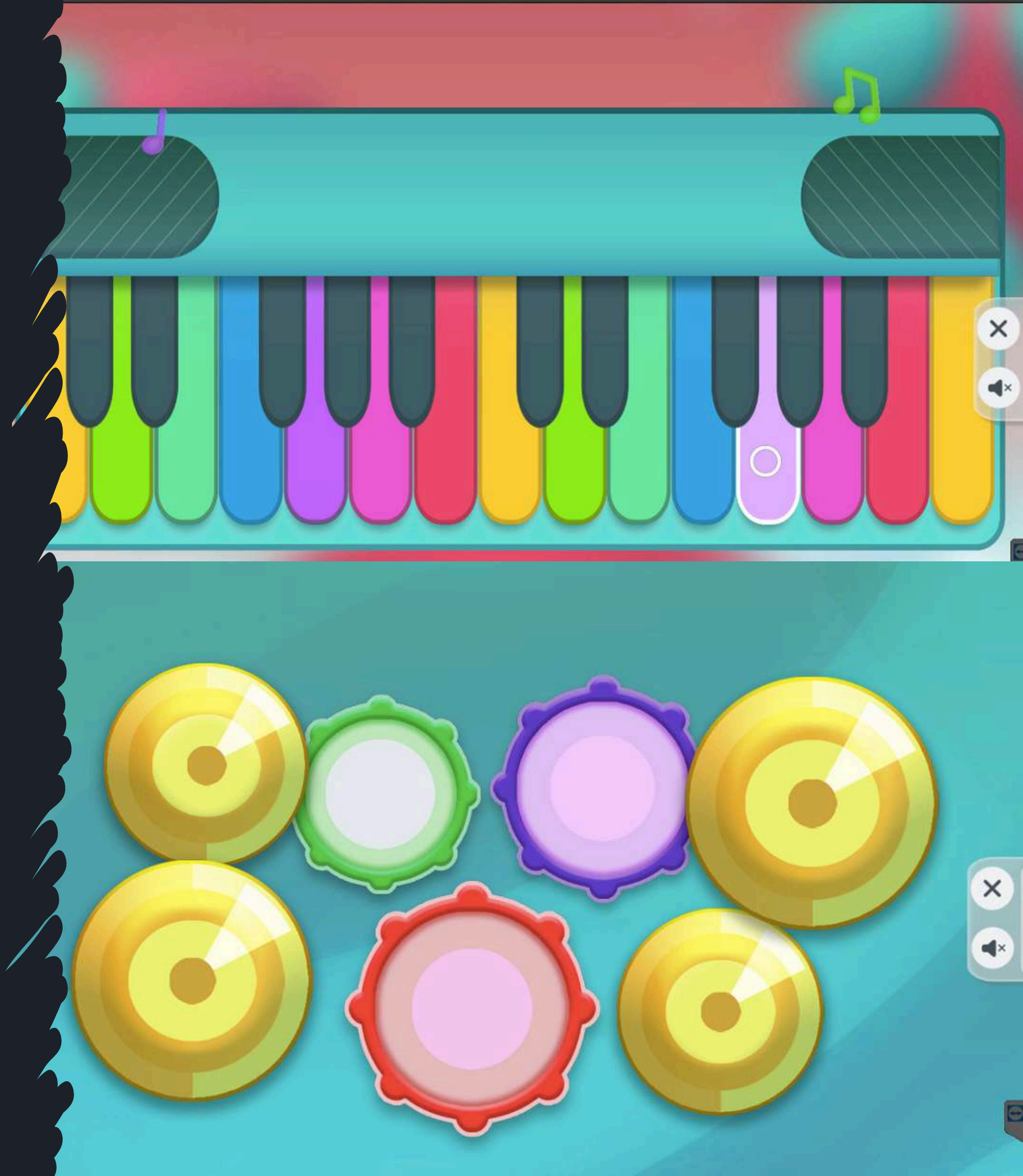
Ако пътят е положен правилно, дейността ще бъде успешна.



Свири на инструменти

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

Има пиано в диапазона: До - Си и комплект барабани и чинели. Всеки клавиш може да се натиска с химикалки или топчета, за да се получи съответстващ звук.

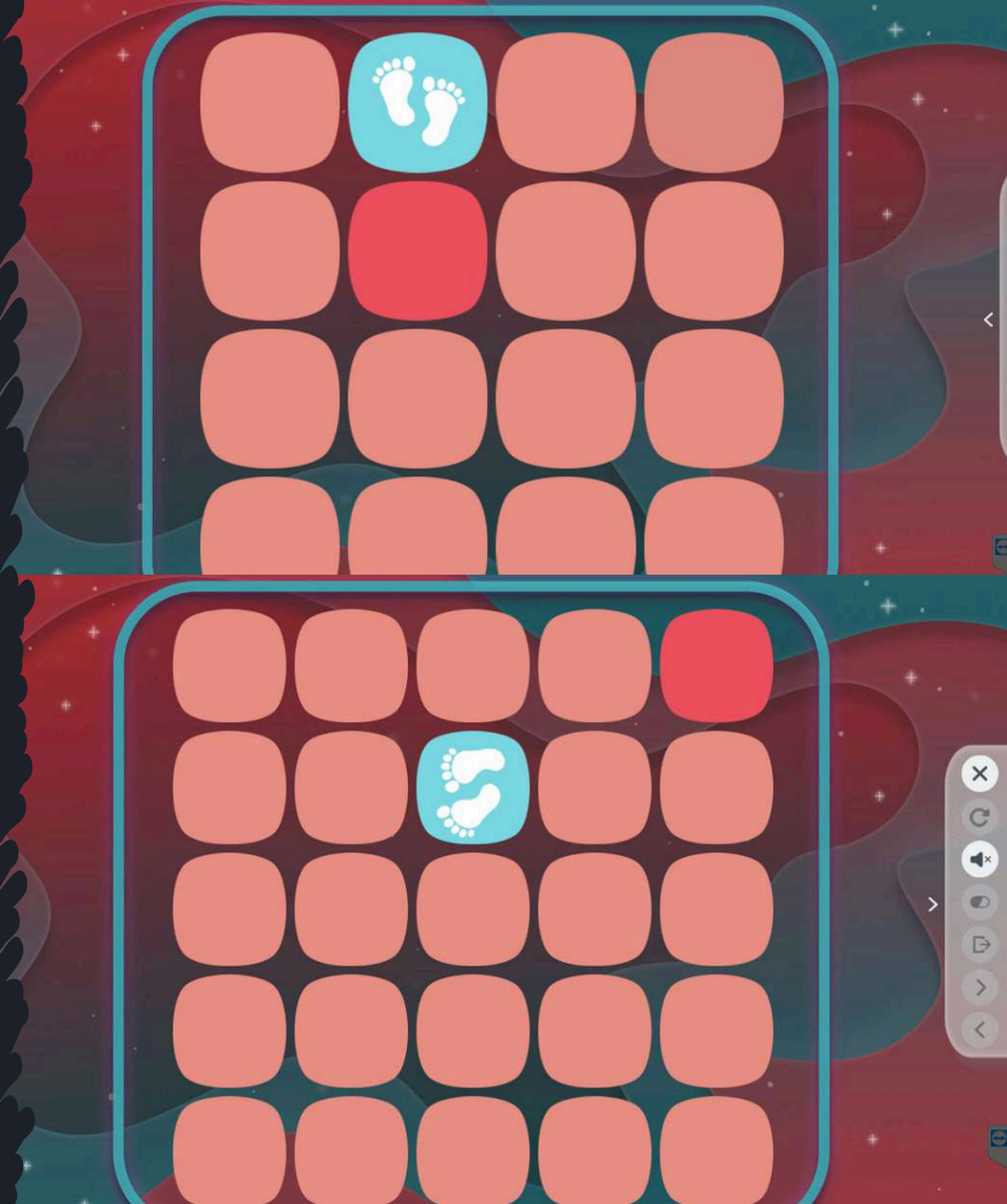


Следвайте пътеката

Най-добре се показва на пода.

На дъската се появяват квадратчета, в едно от които има картина на краката. След известно време квадратчето с краката променя позицията си на едно от съседните. Смяната на позицията се случва безкраен брой пъти. Задачата на участника е да следи рисунката на краката.

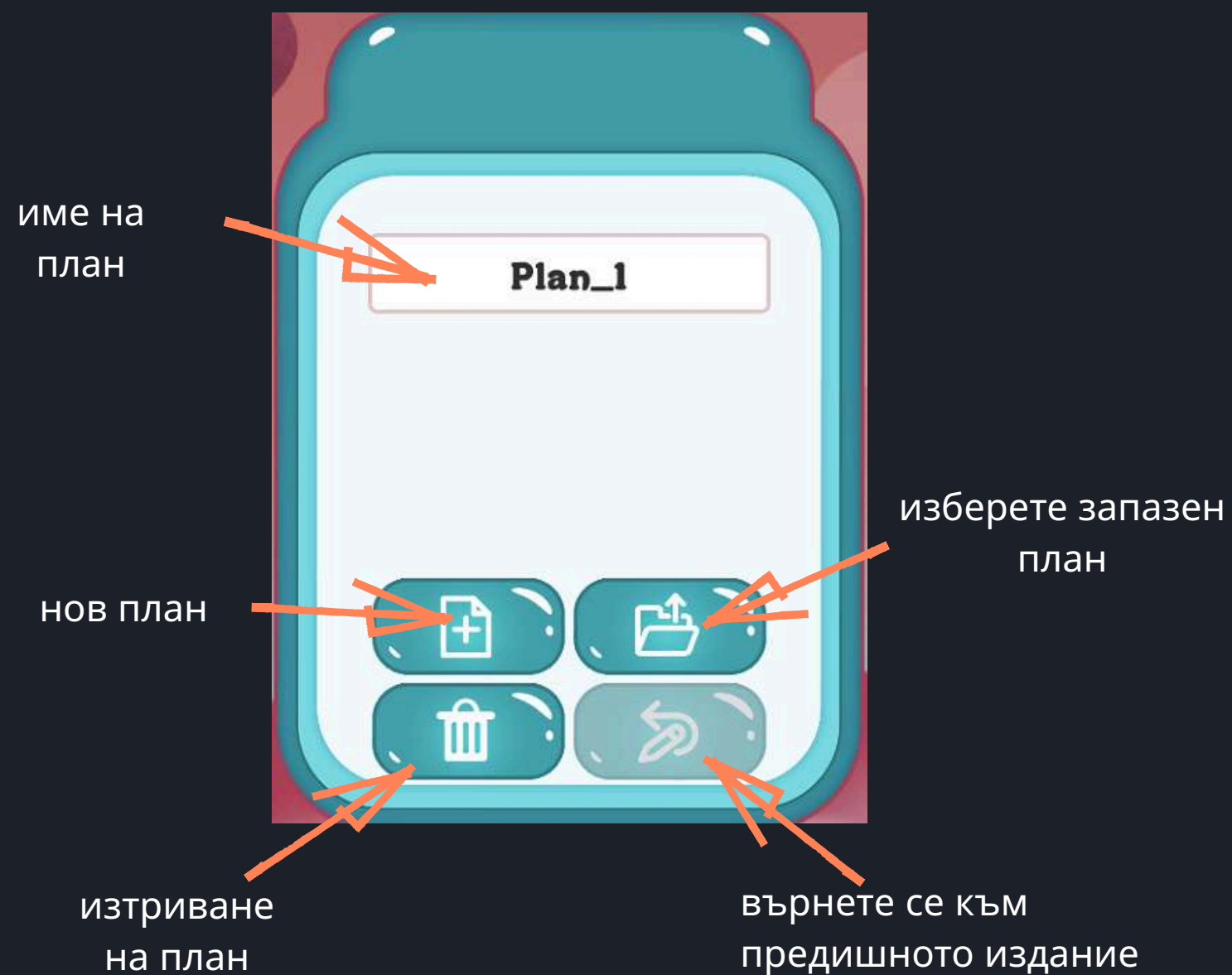
Приложенията се различават по размера на дъската.



Дневен график



Легенда



Дневен график

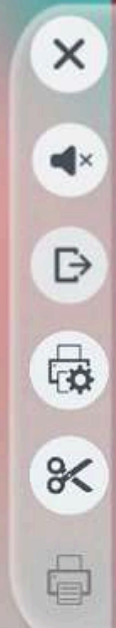
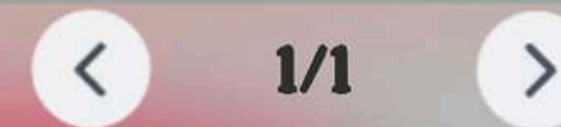
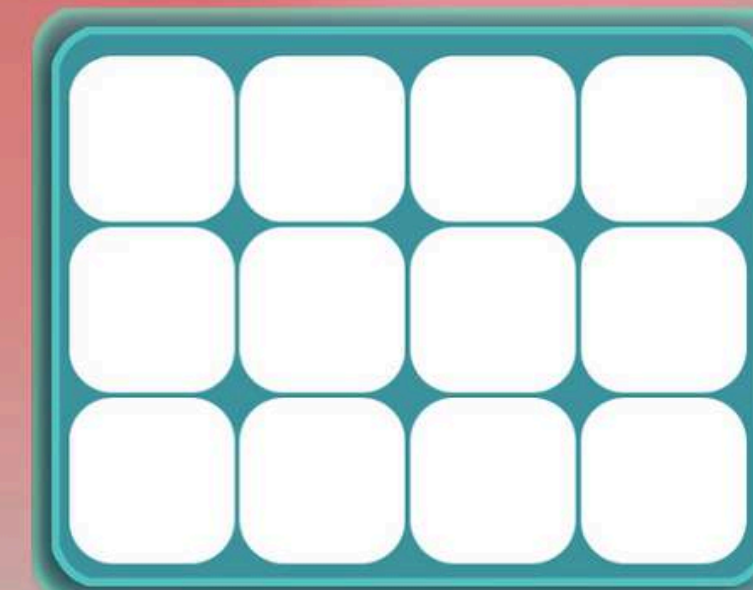
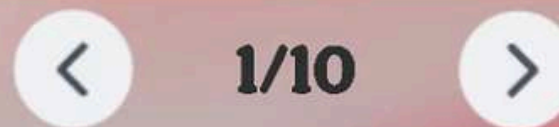


Можете да зададете дневния си график, като използвате дадените елементи отляво. Просто кликнете върху елементите с химикал и след това върху избраните полета, за да ги разположите в квадратите отдясно на дъска 4x3. Елементите, които вече са зададени, могат да бъдат променяни.

Можете да използвате стрелките под елементите, за да превключвате между последователни табла с елементи. Чрез натискане на стрелката под решетките на плана можете да създавате последователни табла, върху които да поставяте елементи (няма ограничение за броя табла) или да превключвате между тях.

Готовият план може да бъде запазен като PDF файл или отпечатан. Тези опции са в страничната лента.

Преди да излезете от приложението, е добре да запазите плана си в приложението на устройството си. Можете да направите това от страничния панел в настройките на принтера.



Къде е чудовището?

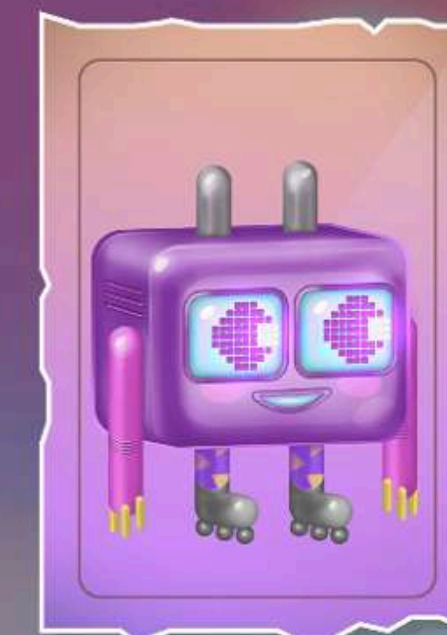
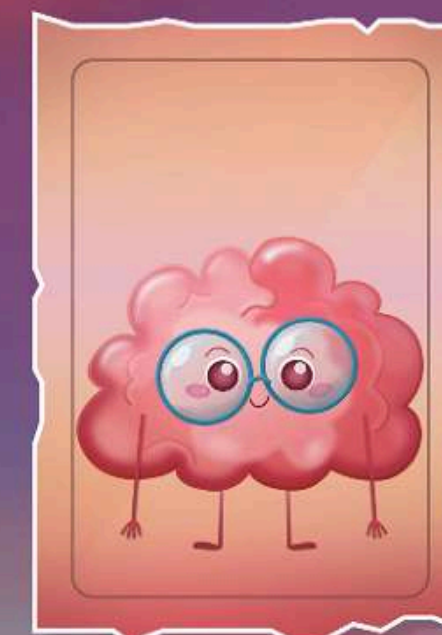
Има три дейности, от които да избирате, с различни нива на трудност:

- Първият няма ограничение във времето.
- Втората дейност има 1:30 минути за намиране на чудовища.
- Третото упражнение е с продължителност 45 секунди.

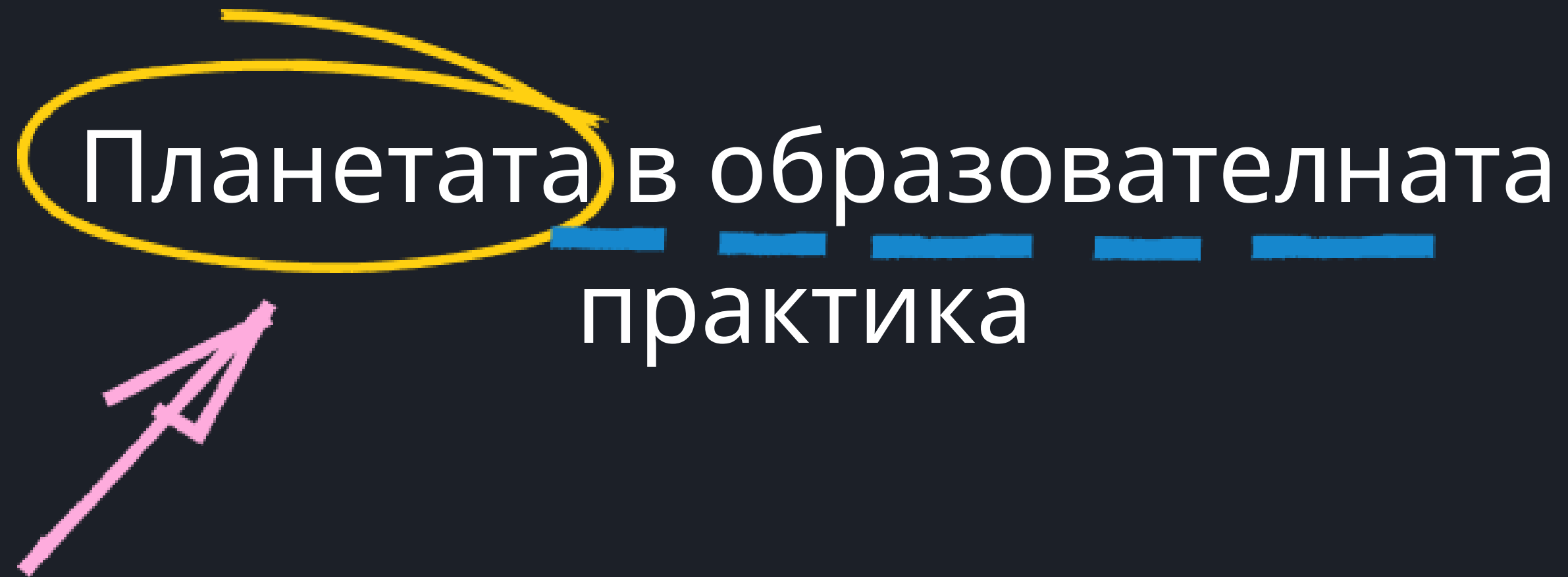
В началото ще има набор от три същества, които участникът може да познава от други планети. Те трябва да бъдат запомнени, защото трябва да бъдат намерени. След това щракнете някъде, за да се появи дъската. След известно време часовникът също ще стартира. С лупа, водена от химикалка, можете да направите рентгенови снимки на къщите и другите елементи на дъската.

След като намерите герой, натиснете върху него с химикалка, за да го отмените. Когато всички герои бъдат намерени, дейността завършва успешно. Дейността се проваля, когато натиснете герой, който не е бил запомнящ се или времето изтече.

Дейност, предназначена за работа с химикалки.



Планетата в образователната
практика



Емоциите ни говорят

Knowla на Ноула: Сглобяване на пъзел

Детето трябва да премине през дейността, като сглоби пъзела. След това обсъдете с него ситуацията, представена на картинката, и заедно помислете какви емоции, намерения или мисли изпитват героите и какво показва това. Струва си да се помисли за връзката между хората на картинката, ако се срещат.

Накрая децата разиграват сценки, в които могат да представят в какви ситуации могат да възникнат дадените ситуации и как трябва да се държат в тях.

Музиката учи на сътрудничество



Knowla на Ноула: Свирене на барабани, пиано. Необходими материали: Можете да използвате инструментите, налични в класната стая.

Задачата на децата е да създадат заедно песен, която ще изсвирят на другите (в пиеса за родители или за останалата част от класа). Всяко от тях може да избере свой собствен инструмент (не е задължително да са еднакви). Могат да пресъздадат добре позната песен или да измислят нещо свое. Важно е да работят заедно по това. Как в един професионален оркестър всеки е съществен елемент от цялото и е еднакво важен.

Планираме дейностите си

Knowla на Ноула: Дневен график

Създайте дневен график с учениците си. Това може да се направи заедно като част от това упражнение или можете да имате вече подготвен и представен на учениците по-рано план, който ще бъде консолидиран в момента. Можете също така да направите такъв план за деня на важно събитие, например пътуване, така че децата да знаят какво ще се случи след това.

След като дойдат в час, децата подреждат елементите, символизиращи дейностите, които ще изпълняват през деня. Можете да запазите този проект и да го разпечатате за всеки ученик.

It's smart to play.

За още вдъхновяващо съдържание, моля посетете www.knowla.eu