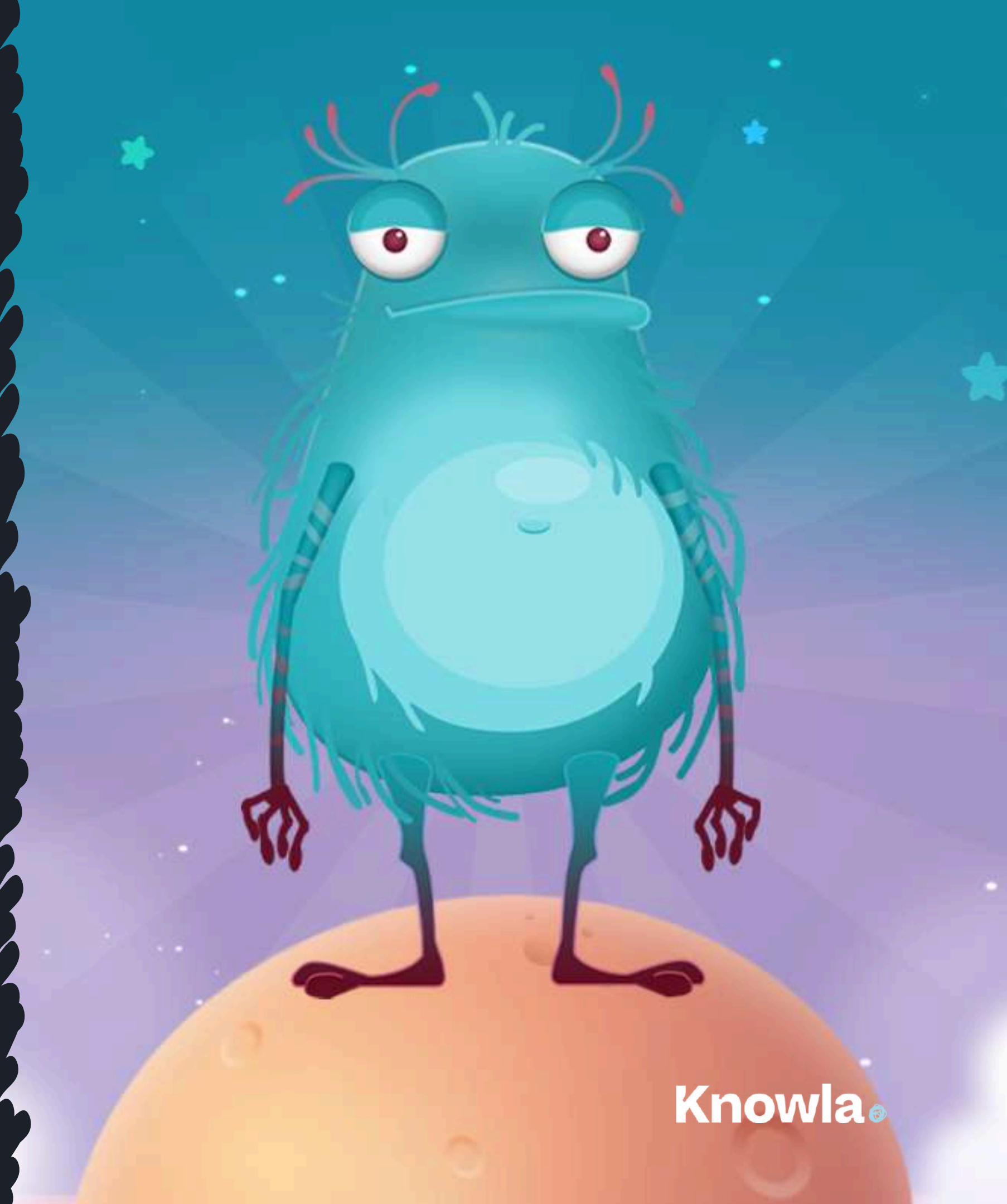


Planet Spf

Spf für
sonderpädagogischem
Förderbedarf





Planet Spf enthält 280 interaktive Aktivitäten, für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf. Eine Reihe vielfältiger, umfassend entwickelter Aktivitäten unterstützt die Jüngsten bei der Gestaltung geistiger Aktivitäten, der Entwicklung emotionaler, sozialer und kommunikativer Kompetenzen und regt die Sprachentwicklung an. Es enthält Elemente der Logopädie sowie Korrektur-, Ausgleichs- und Rehabilitationsübungen. Es hilft, kognitive Fähigkeiten zu entwickeln und die Wahrnehmungs- und motorische Funktionen zu verbessern. Es trainiert Gedächtnis, Konzentration, Wahrnehmungsvermögen und logisches Denken.





Die Apps von Knowla richten sich an Kinder ab 3 Jahren.

Die Planet Spf-Apps umfassen verschiedene Schwierigkeitsstufen:

- Stufe 1: 3 - 4 Jahre
- Stufe 2: 5 - 6 Jahre
- Stufe 3: 7 - 10+ Jahre



Das angegebene Nutzungsalter ist nur ein Richtwert. Jede Aktivität und ihr Niveau muss entsprechend den Fähigkeiten und dem sonderpädagogischen Förderbedarf des Lernenden ausgewählt werden (egal, ob es sich um eine Nivellierung oder die Entwicklung von Talenten handelt).

Planet Spf im Bildungsuniversum



Knowla.edu 11:57

Illustration of three blue, alien-like creatures on a planet surface.

Planet Spf

HANDBUCH

Planet Spf enthält 280 interaktive Aktivitäten, die für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf. Eine Reihe vielfältiger, umfassend entwickelter Aktivitäten unterstützt die Jüngsten bei der Gestaltung geistiger Aktivitäten, der Entwicklung emotionaler, sozialer und kommunikativer Kompetenzen und regt die

Illustration of a purple, cloud-like alien creature.

Planet Smart
Erhältlich

Illustration of a blue alien creature with a glowing aura.

Planet Spf
Erhältlich
ENTDECKEN

Illustration of a colorful, fuzzy alien creature.

Planet Contrast
Erhältlich

Illustration of a red and blue alien creature.

Planet Sigma
Erhältlich

Illustration of a red alien creature with horns.

Planet Hopsa
Erhältlich

Illustration of a brown, bearded alien creature.

Planet Hello!
Erhältlich

● ● ●

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



Systemtasten und Menüansicht

Hauptmenü - Knowla Box / Knowla Wall



zurück zur Ansicht aller Planeten



vorherige Planeten/Apps/Aktivitäten



nächste Planeten/Anwendungen/Aktivitäten



zur Anwendungssuche



Gehen Sie zu Einstellungen: Sprachauswahl, Lizenzschlüsselaktivierung, Serviceeinstellungen



Ton ein/aus (das Ausschalten des Tons auf der Ebene der Planeten-/Anwendungsauswahl schaltet den Ton in jeder nachfolgenden aktivierten Aktivität aus; das Ausschalten des Tons in einer Aktivität ist nur während der Wiedergabe einer bestimmten Aktivität aktiv)









Gehen Sie zur Modusauswahl von Knowla.fun oder Knowla.edu



Wechseln Sie zur Windows-Desktopansicht. Die Anwendung bleibt in der Taskleiste immer aktiv.









Hauptmenü - Knowla Web

-  vorherige Planeten/Apps/Aktivitäten
-  mehr Planeten/Apps/Aktivitäten
-  Zurück zur Ansicht aller Planeten
-  Vollbildmodus/Vollbildmodus beenden
-  Gehen Sie zu Einstellungen: Sprachauswahl, Lizenzschlüsselaktivierung
-  bei Knowla Web anmelden/registrieren



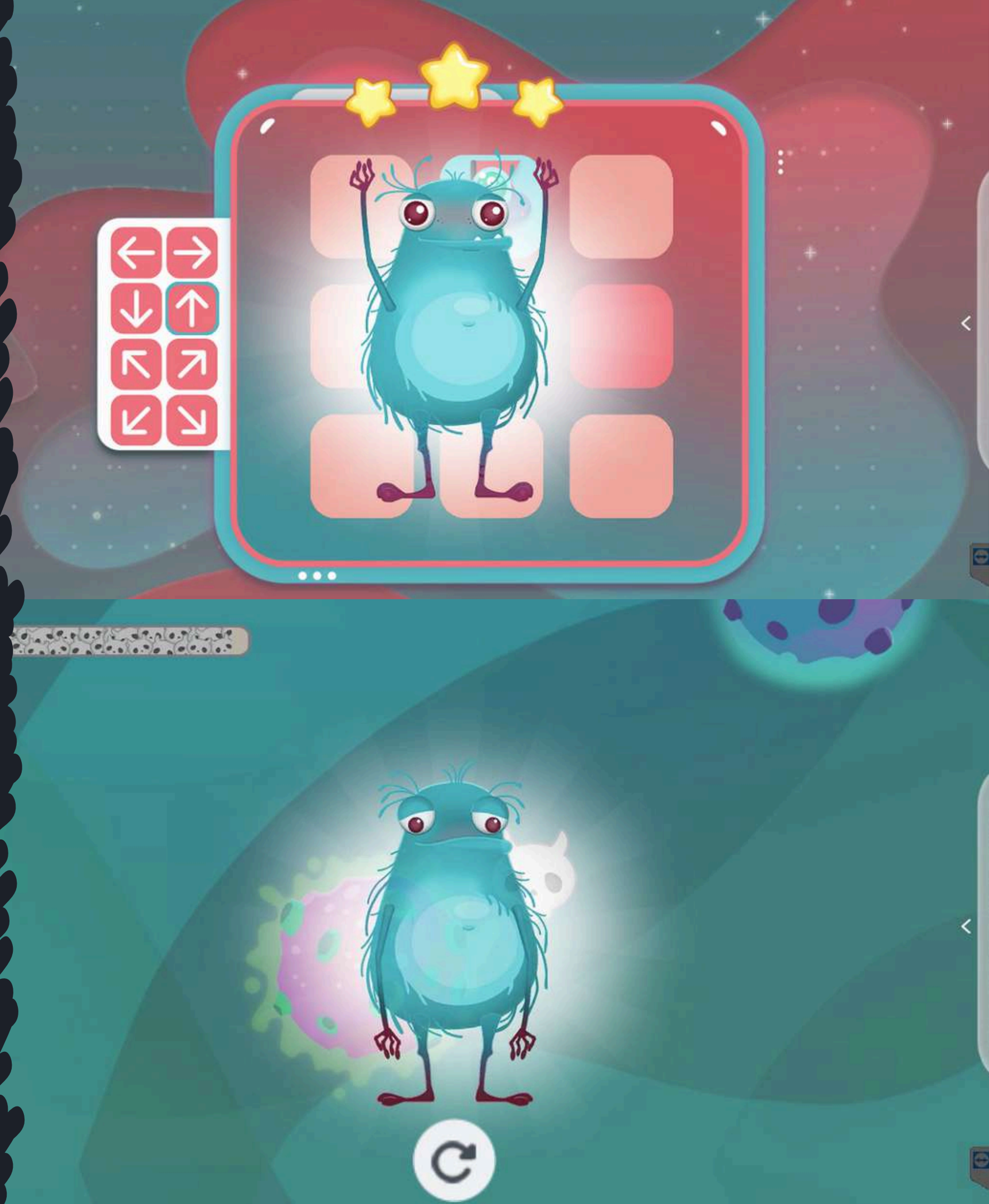
Menüsymbole in Aktivitäten – Legende

	Verlassen der Aktivität zur Ansicht des Planeten (Anwendungsauswahl); alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren		vorheriges Board
	Neuladen der Aktivität; alle vorgenommenen Änderungen gehen verloren		nächstes Board
	Ton ein/aus		Ein-/Ausschalten des Partikeleffekts; z.B. bei "Buchstaben zeichnen" wird das "Funkeln" beim Schreiben ein-/ausgeschaltet
	Zurück zur Aktivitätsauswahlliste, alle Änderungen gehen verloren		ermöglicht es Ihnen, ein bestimmtes Objekt auf dem Brett zu bewegen
	Hintergrundänderung		Barrierefreiheits-Panel (einschließlich Farbanpassung)
			interaktiver Aktivitätsleitfaden



Die Aktivität wurde
erfolgreich
abgeschlossen

Die Aktivität ist
fehlgeschlagen





**Liste der Aktivitäten
mit Menge oder Zeit**





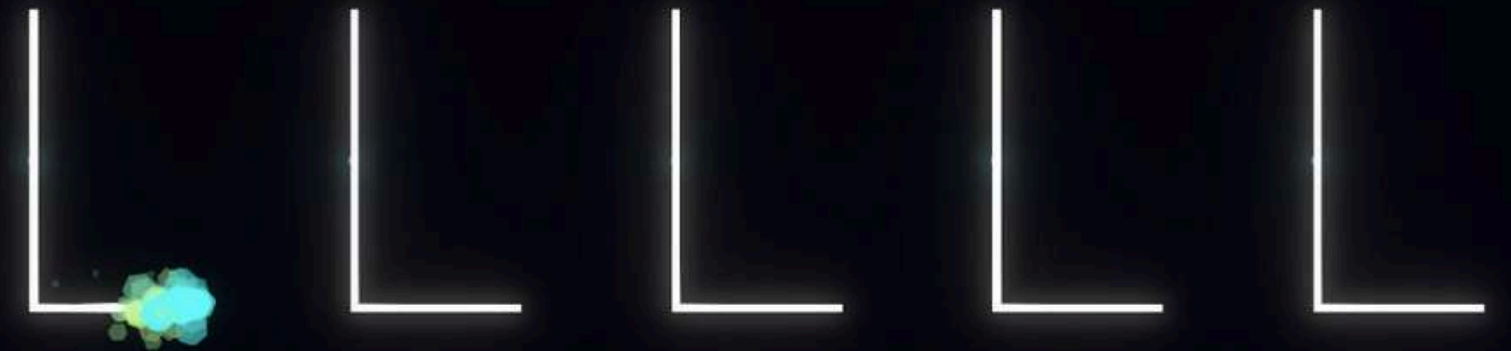
Der Planet Spf umfasst 17 Apps mit 280 Aktivitäten:

1. Spur nachzeichnen - 30 Aktivitäten
2. Mit Farbe füllen - Zeichenvariante - 12 Aktivitäten
3. Mit Farbe füllen - Füllvariante - 12 Aktivitäten
4. Monsterlabyrinth - 3 Stufen, 30 Aktivitäten
5. Monsterrakete - 1 Aktivität
6. Ordne das Puzzle - 2 Stufen, 50 Aktivitäten
7. Puzzle mit Emotionen - 20 Aktivitäten
8. Punkt auswählen und verbinden - 20 Aktivitäten
9. Seite auswählen und verbinden - 20 Aktivitäten
10. Punkte mit Zahlen verbinden - 20 Aktivitäten
11. Straßenkodierung - 3 Stufen, 3 Aktivitäten
12. Route programmieren - 3 Stufen, 30 Aktivitäten
13. Schlagzeug spielen - 1 Aktivität
14. Klavier spielen - 1 Aktivität
15. Folge der Fußspur - 2 Aktivitäten
16. Tagesplan - 1 Aktivität
17. Wo ist das Monster? - 3 Aktivitäten



Spur nachzeichnen

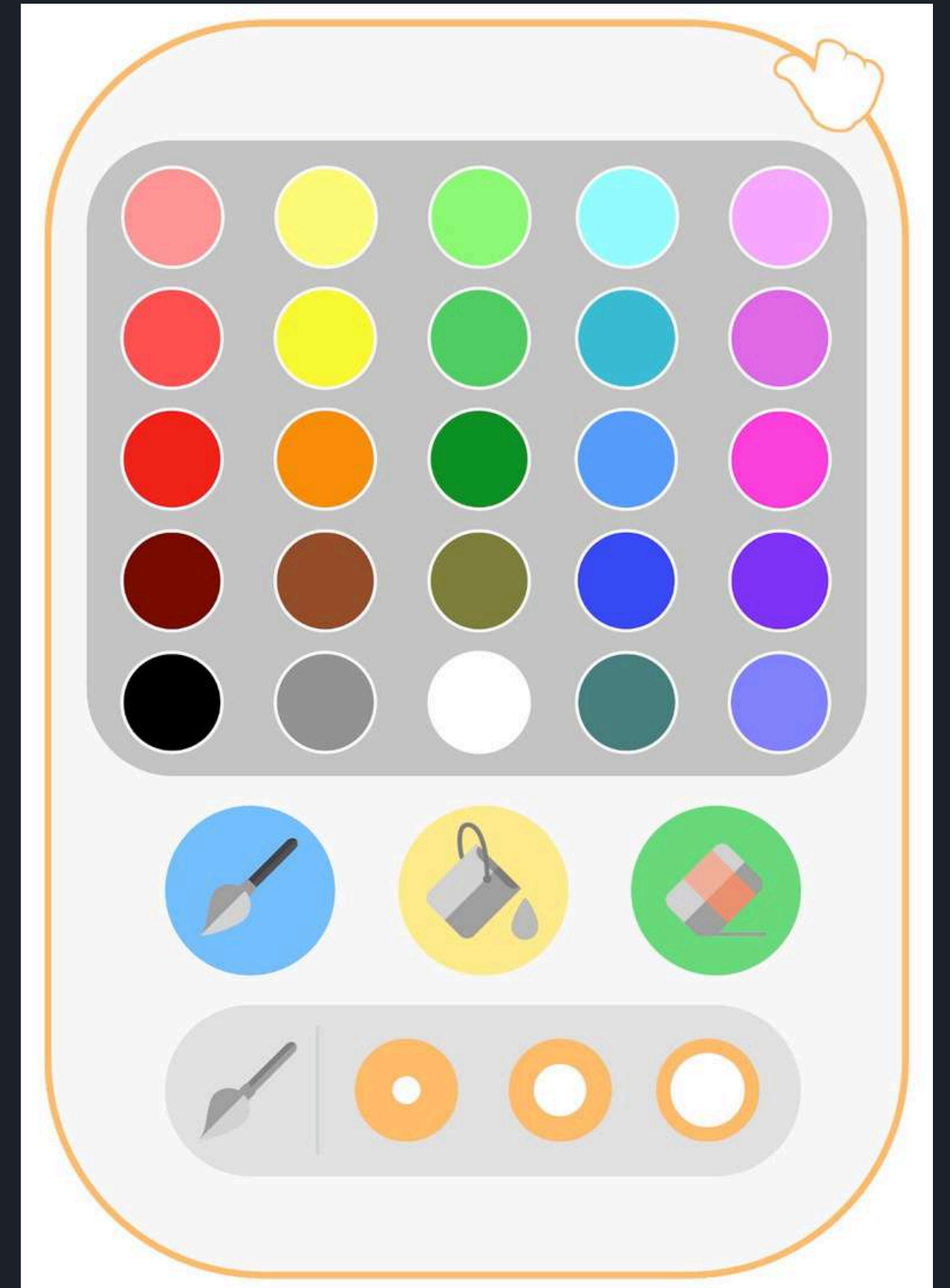
Auf der Tafel befindet sich eine Reihe von Mustern. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Spur in der richtigen Zeichenrichtung nachzubilden. Nur so wird das Muster vervollständigt. Von Zeit zu Zeit wird eine Animation ausgelöst, die die richtige Vorgehensweise zeigt. Jede Zeile muss vollständig ausgefüllt sein. Sobald das Muster fertig ist, wird es mit „Kristallen“ gefüllt, die über das Brett verteilt werden können. Dieser Effekt kann im Seitenbereich auch ausgeschaltet werden, damit man bei der Aufgabe nicht abgelenkt wird.



Mit Farbe füllen

Legende:

- Griff – die Farbpalette und das Malzubehör können überall auf dem Feld platziert werden
- Pinsel - Freihandfärbung
- Radiergummi - Farbentfernung
- Eimer - mit Farbe füllen
- Größe – Auswahl der Pinsel- oder Radiergummistärke
- Farben - Farbauswahl

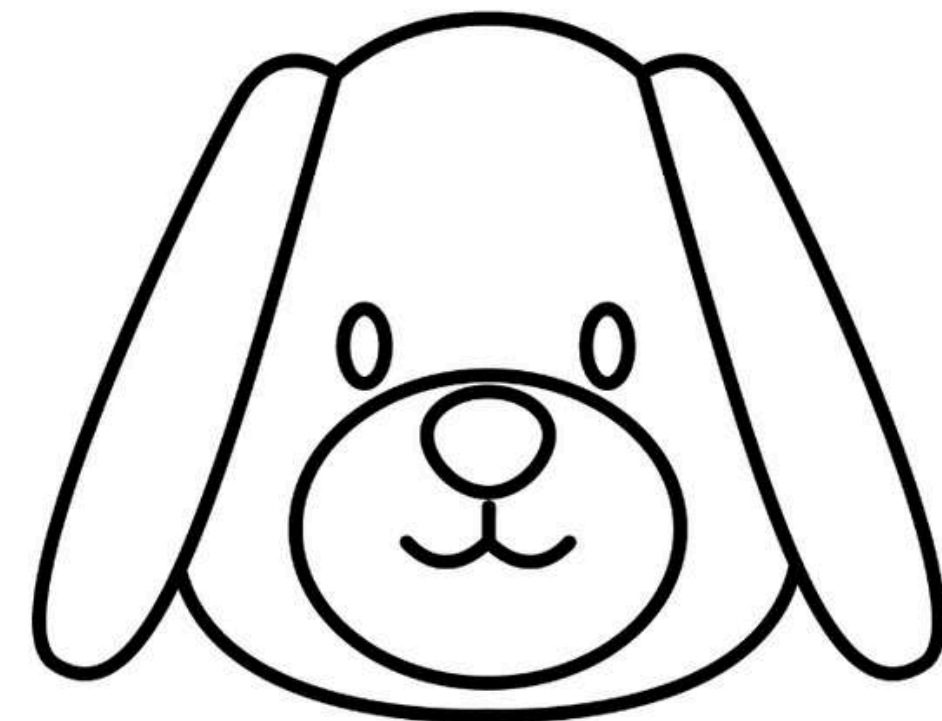
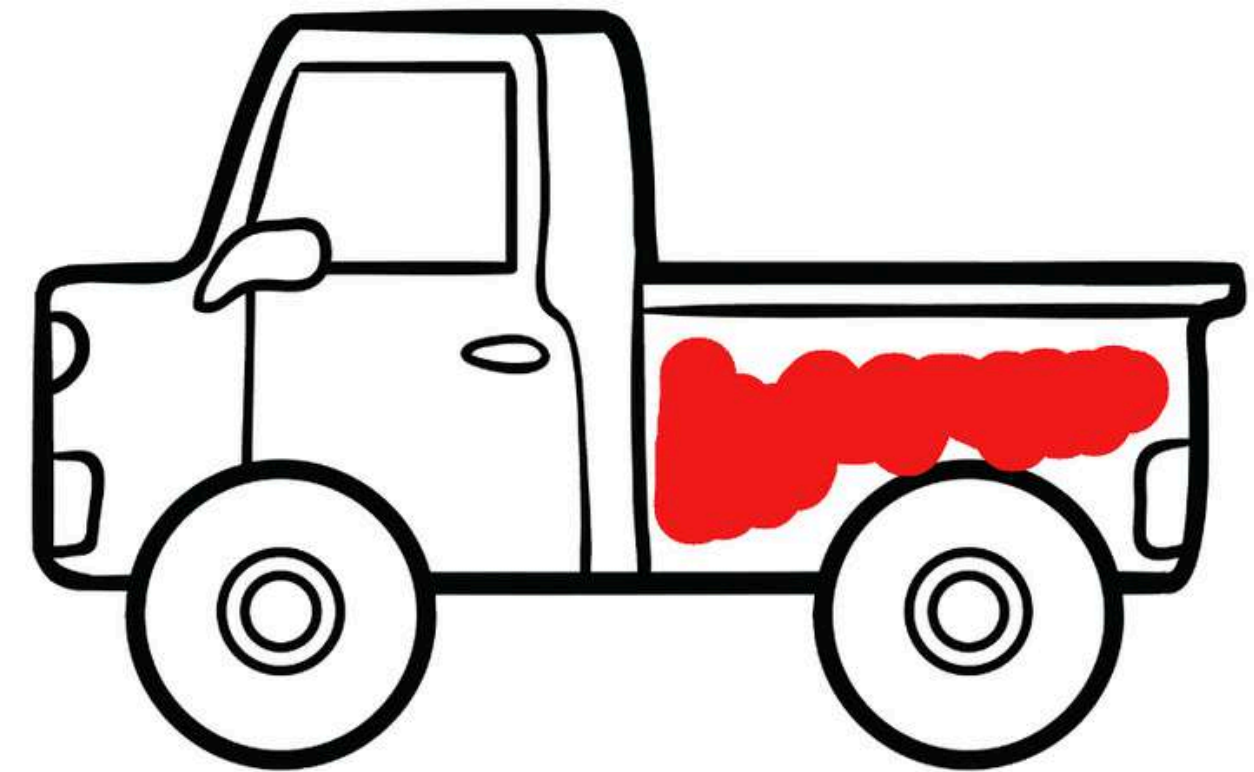


Mit Farbe füllen - Zeichenvariante

Die Aktivität bezieht sich auf ein traditionelles Malbuch. Wählen Sie im Seitenmenü die Farbe und die Größe der Malvorlage aus. Sobald die Größe und die Farbe der Malvorlage ausgewählt sind, füllt das Kind das Malbuch aus und zeichnet wie auf Papier. Die Linien des Malbuchs können ausgemalt werden. Sobald das Radiergummi-Symbol ausgewählt ist, wird die Farbe weggerubbelt.

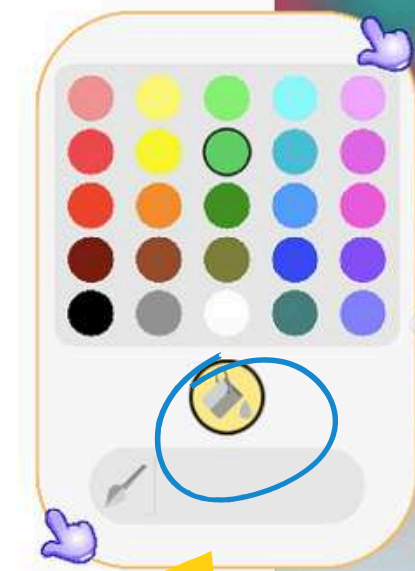
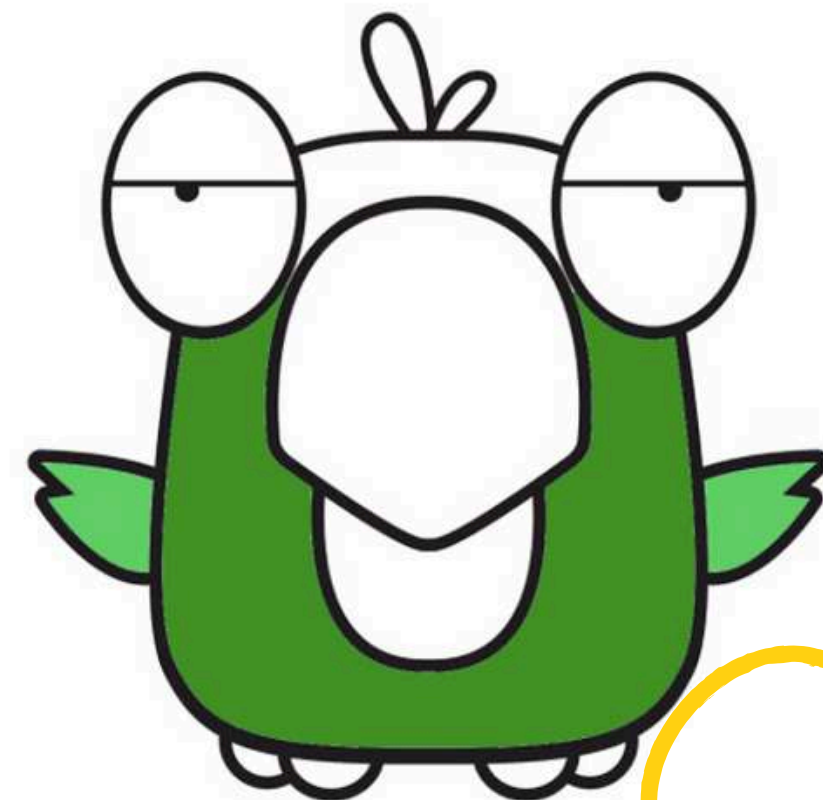
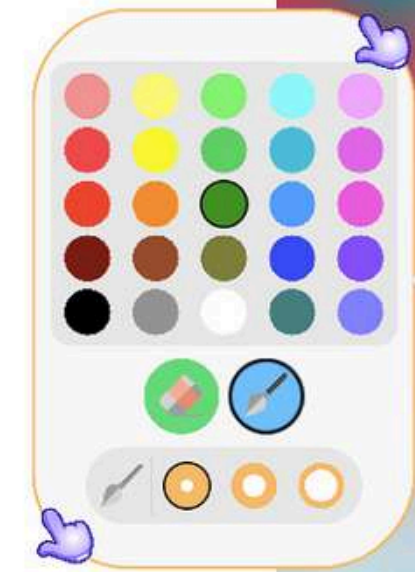
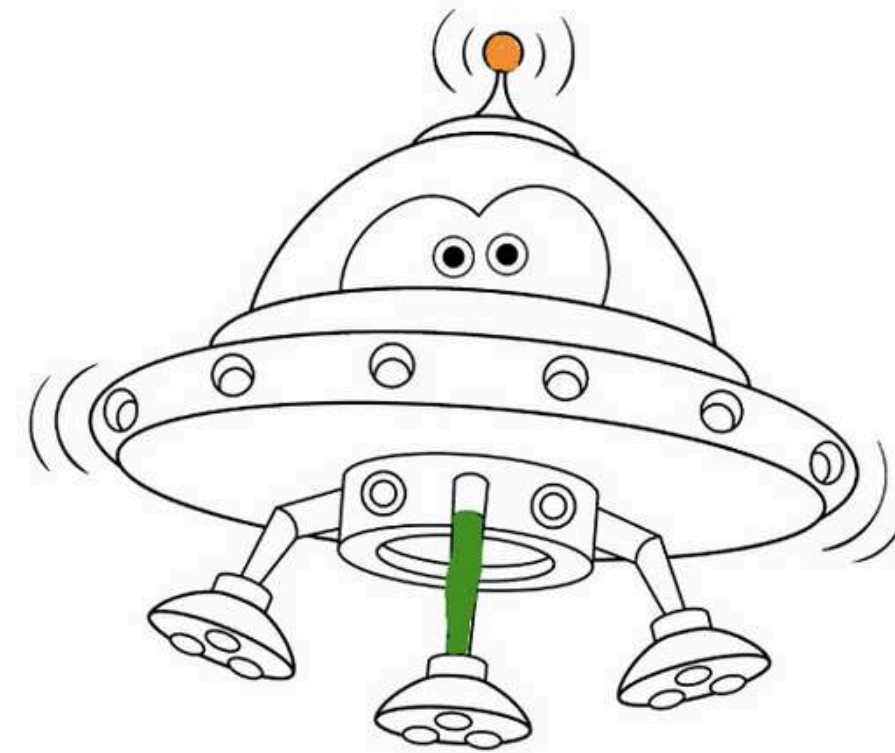
Sowohl das Menü als auch das Malbuch können durch das Anklicken des Handsymbols bewegt werden.

Die Aktivität enthält Beispiele für thematische Zeichnungen sowie für Buchstaben und Zahlen.



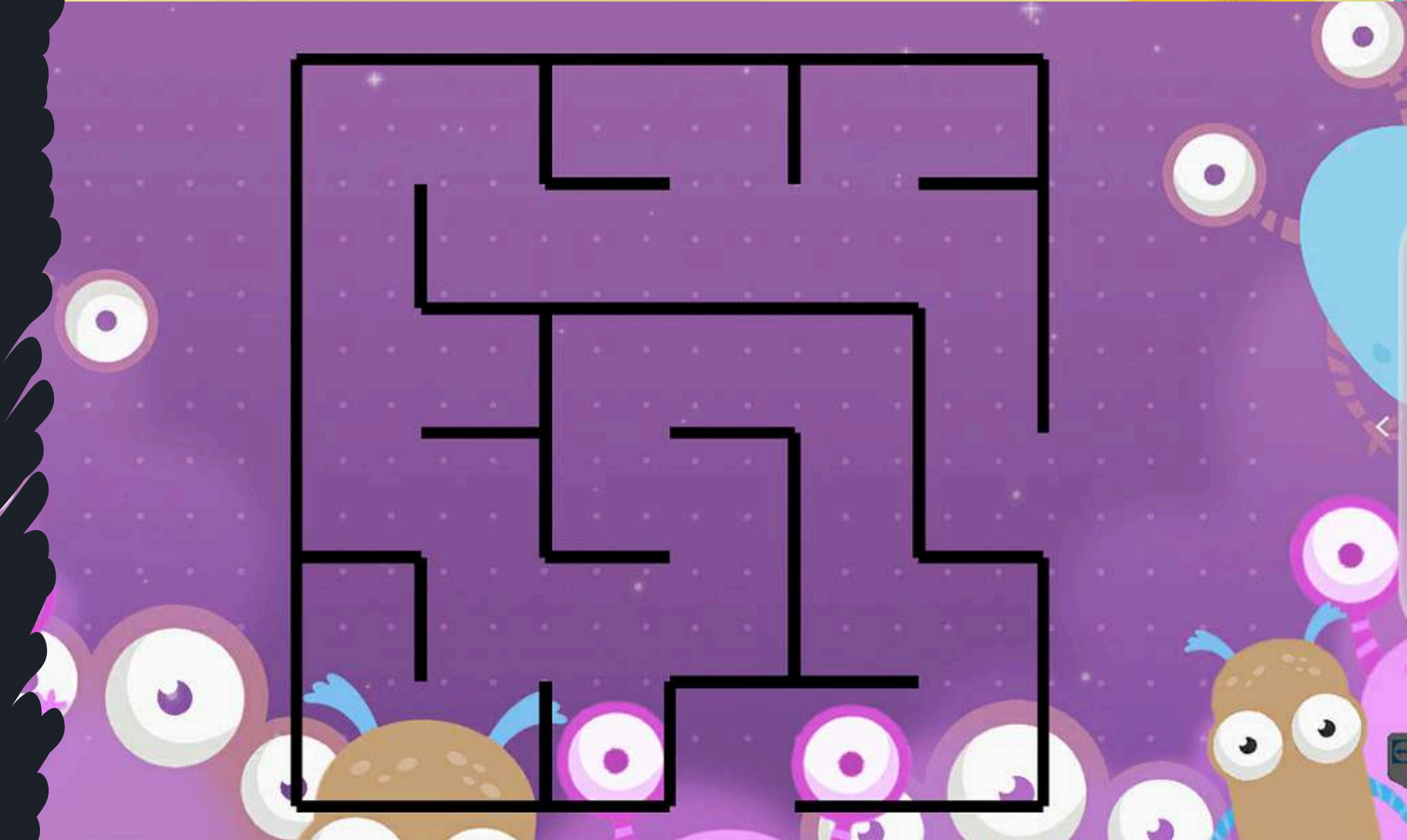
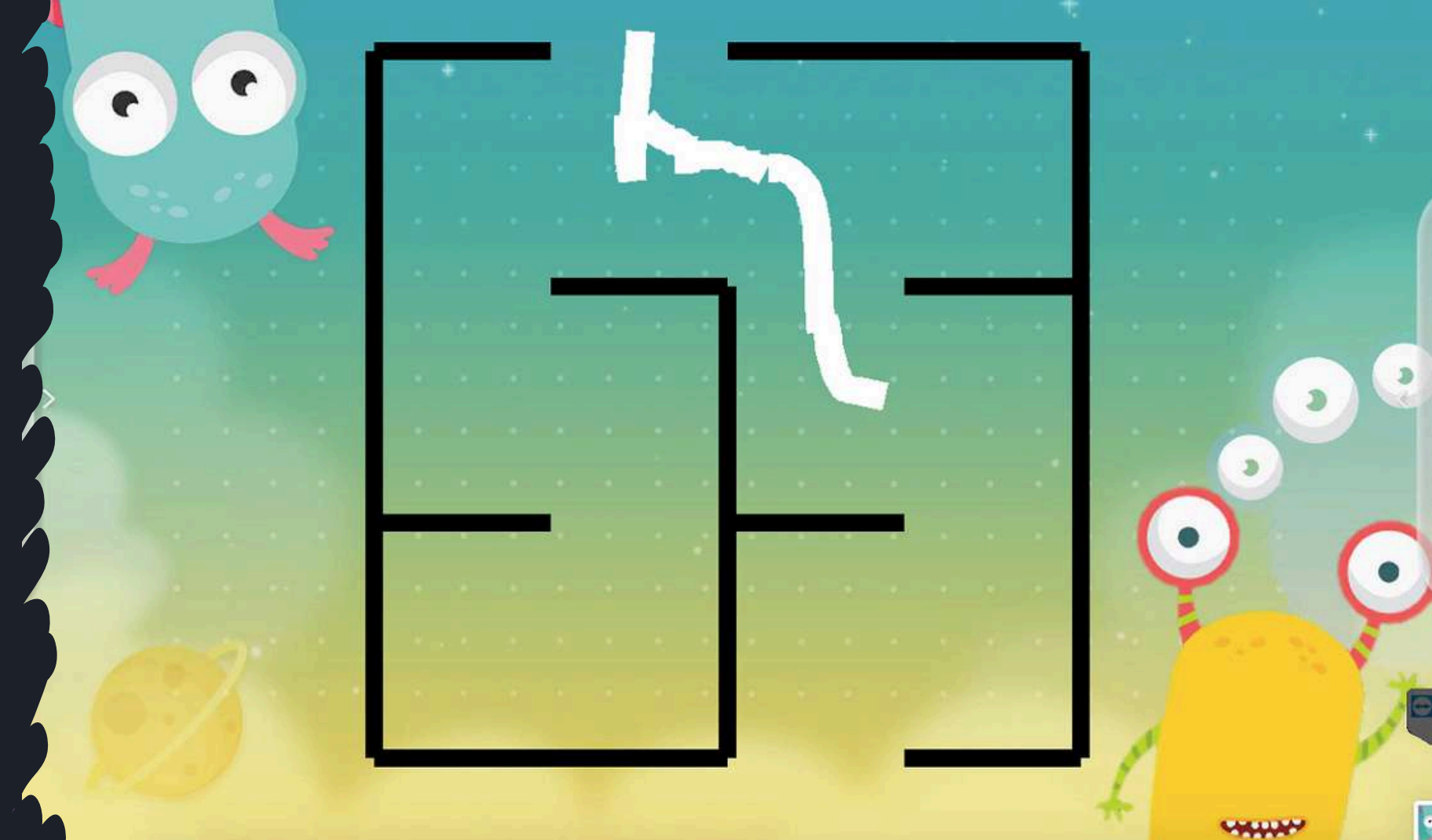
Mit Farbe füllen - Füllvariante

Die Farbpalette bietet die Farben an, mit denen man malen kann. Die gewählte Farbe deckt sowohl Linien als auch vorher aufgetragene Farbe ab. Hier sind einfache Malvorlagen zusammengestellt.



Monsterlabyrinth

Es muss eine durchgehende Linie vom Eingang bis zum Ausgang des Labyrinths gezogen werden. Wenn unterbrochen wird, muss die Linie anschließend genau an dieser Stelle fortgesetzt werden. Die Linie darf nicht die Begrenzungen des Labyrinths berühren. Geschieht dies, wird die Linie rot und verschwindet dann. Die Linie muss etwas über Ein- und Ausgang des Labyrinths herausragen. Bei korrekter Zeichnung sollte die Linie grün leuchten und die gesamte Aktivität ist ein Erfolg. Dabei spielt es keine Rolle, von welcher Seite der Teilnehmer das Labyrinth betritt. Nach Abschluss des Labyrinths ist die Aktivität erfolgreich.

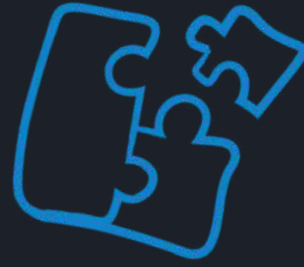


Monsterrakete

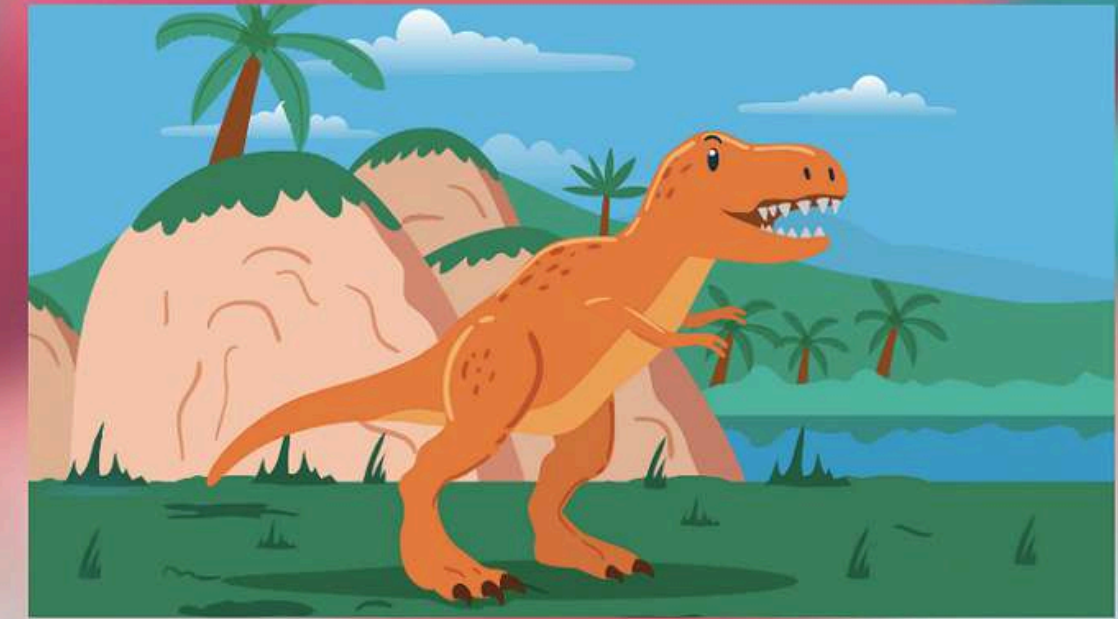
Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, Emotes zu sammeln, die als Treibstoff für die Rakete dienen, und Meteoriten auszuweichen. Die Rakete kann durch Drücken des Stifts oder Werfen des Balls gesteuert werden. Das Spiel endet, wenn die Rakete einen Meteoriten trifft oder der Emote-Treibstoff aufgebraucht ist.



Ordne das Puzzle

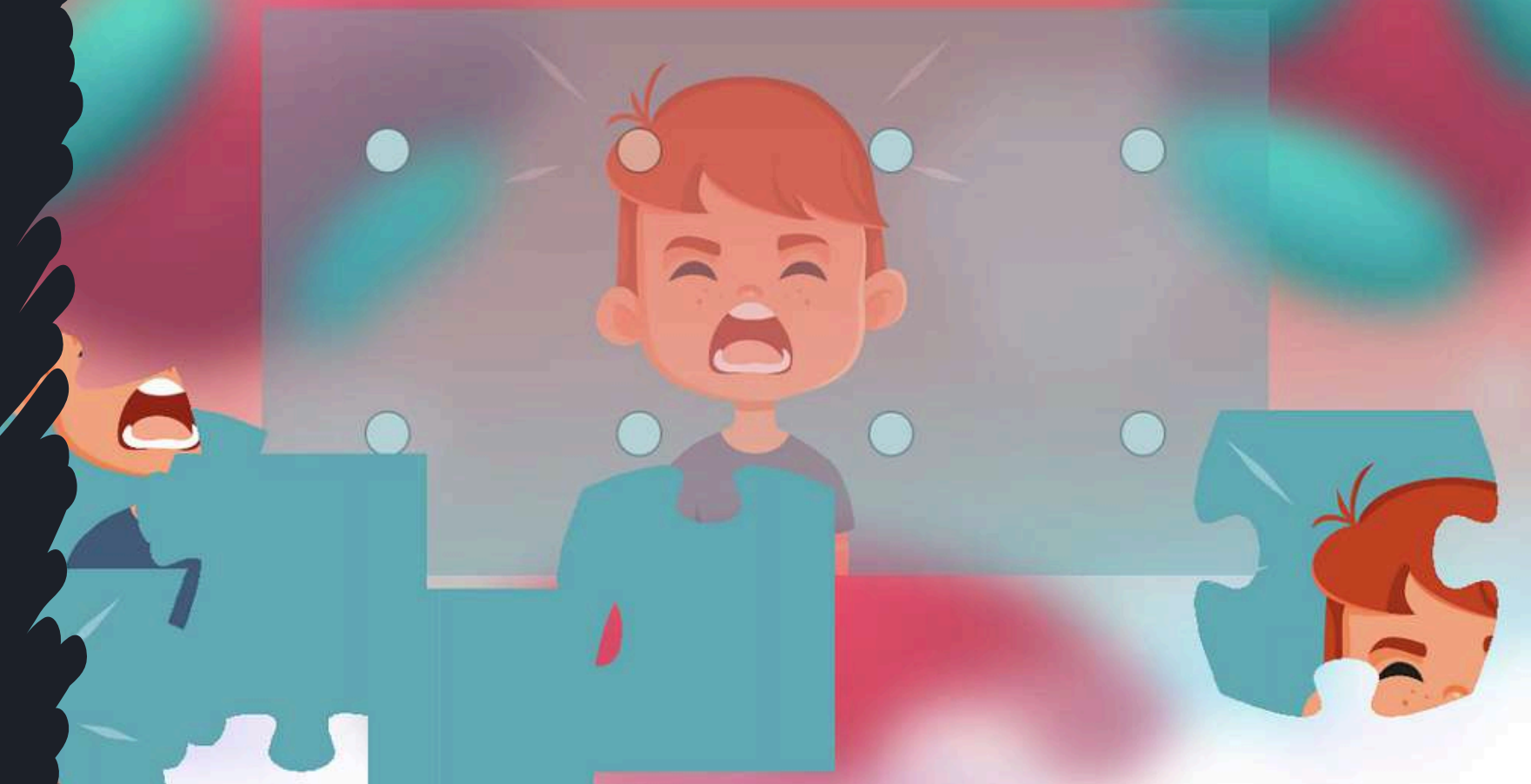


Nach dem Start der Aktivität erscheint das Auswahlfenster für verschiedene Puzzlebilder. Die Fenster sind nummeriert. Nach Auswahl einer bestimmten Nummer wird ein Bild angezeigt. Das Kind kann sich zeitlich unbegrenzt mit den Bildelementen vertraut machen. Unterhalb des Bildes befindet sich ein Play-Button. Nach dem Klicken auf die Wiedergabetaste zerfällt das Bild in ein Puzzle. Auf dem Feld erscheinen Punkte, die vorschlagen, wohin das Puzzle gezogen werden soll. Wenn beim Lösen des Rätsels ein Problem auftritt, gibt es keine Aktion auf der Tafel, von Zeit zu Zeit gibt es im Rätsellösungsbereich einen Hinweis darauf, wie das Bild aussieht, das zusammengesetzt werden muss. Ein korrekt platziertes Puzzle auf einem Punkt ändert seine Position nicht mehr. Ein schlecht platziertes Puzzle bleibt trotzdem mobil. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn das Bild richtig angeordnet ist.



Puzzle mit Emotionen

Nach dem Start der Aktivität erscheint ein Auswahlfenster für verschiedene Puzzlebilder. Die Fenster sind nummeriert. Nach Auswahl einer bestimmten Nummer wird ein Bild angezeigt. Das Kind kann sich zeitlich unbegrenzt mit den Bildelementen vertraut machen. Unterhalb des Bildes befindet sich ein Play-Button. Nach dem Klicken auf die Wiedergabetaste zerfällt das Bild in ein Puzzle. Auf dem Feld erscheinen Punkte, die vorschlagen, wohin das Puzzle gezogen werden soll. Wenn beim Lösen des Rätsels ein Problem auftritt, gibt es keine Aktion auf der Tafel, von Zeit zu Zeit gibt es im Rätsellösungsbereich einen Hinweis darauf, wie das Bild aussieht, das zusammengesetzt werden muss. Ein korrekt platziertes Puzzle auf einem Punkt ändert seine Position nicht mehr. Ein schlecht platziertes Puzzle bleibt trotzdem mobil. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn das Bild richtig angeordnet ist.



**Punkt auswählen und verbinden,
Seite auswählen und verbinden,
Punkte mit Zahlen verbinden**

Legende:

Griff – die Palette mit Zubehör kann an einer beliebigen Stelle im Feld platziert werden. Durch Drücken in der Seitenleiste wird das Menü angezeigt oder ausgeblendet

Auswahl der Größe der „Punkte“

Auswahl der Linienbreite

Auswahl der Form von „Punkten“
Auswahl der Farbe der „Punkte“
Auswahl der „Punkte“-Schaltung
Auswahl der Farbe des ersten „Pun

Auswahl eines vorgefertigten Satzes aller farbigen „Punkte“

Farbauswahl der Linie

Fünfeckige Schaltflächen – nach Abschluss der Verbindung wird das gesamte Muster bzw. der Verbindungspfad angezeigt



Punkt auswählen und verbinden, Seite auswählen und verbinden, Punkte mit Zahlen verbinden

Die Aufgabe der Teilnehmer ist es, alle Punkte zu verbinden. Der erste ausgewählte Punkt sollte markiert werden. Von ihm aus wird dann eine Linie gezogen. Drücken Sie auf den nächsten Punkt und die Linie ist markiert. Die Tätigkeit wird so lange wiederholt, bis sie abgeschlossen ist. Eine Linie kann durch jeden Punkt nur einmal verlaufen. Verbinden Sie die Punkte entlang der Form (entlang des Umrisses) und lassen Sie keine Punkte aus und gehen Sie nicht durch die Mitte der Form.

Die Anwendungen unterscheiden sich in der Freiheit oder Reihenfolge, in der die Punkte verbunden werden können.

Punkt auswählen und verbinden - Sie können einen beliebigen Anfangspunkt auswählen und eine beliebige Seite wählen, die Sie nach der Form verbinden.

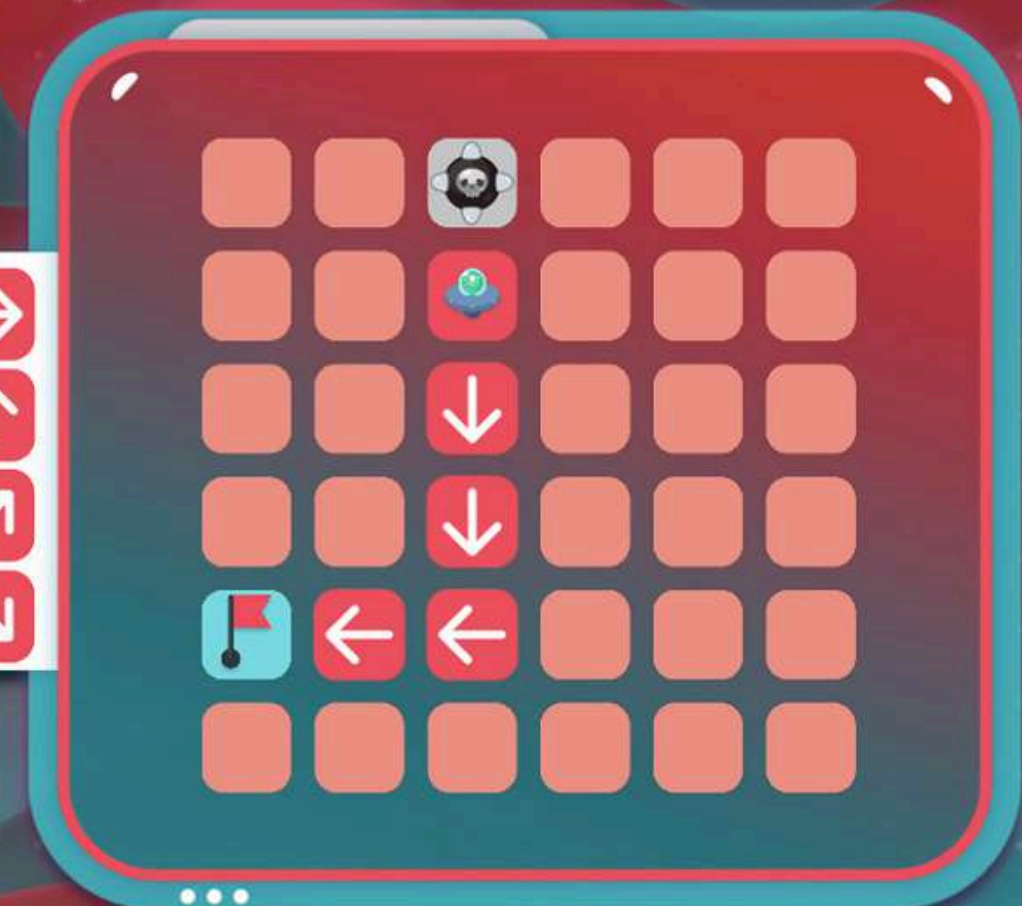
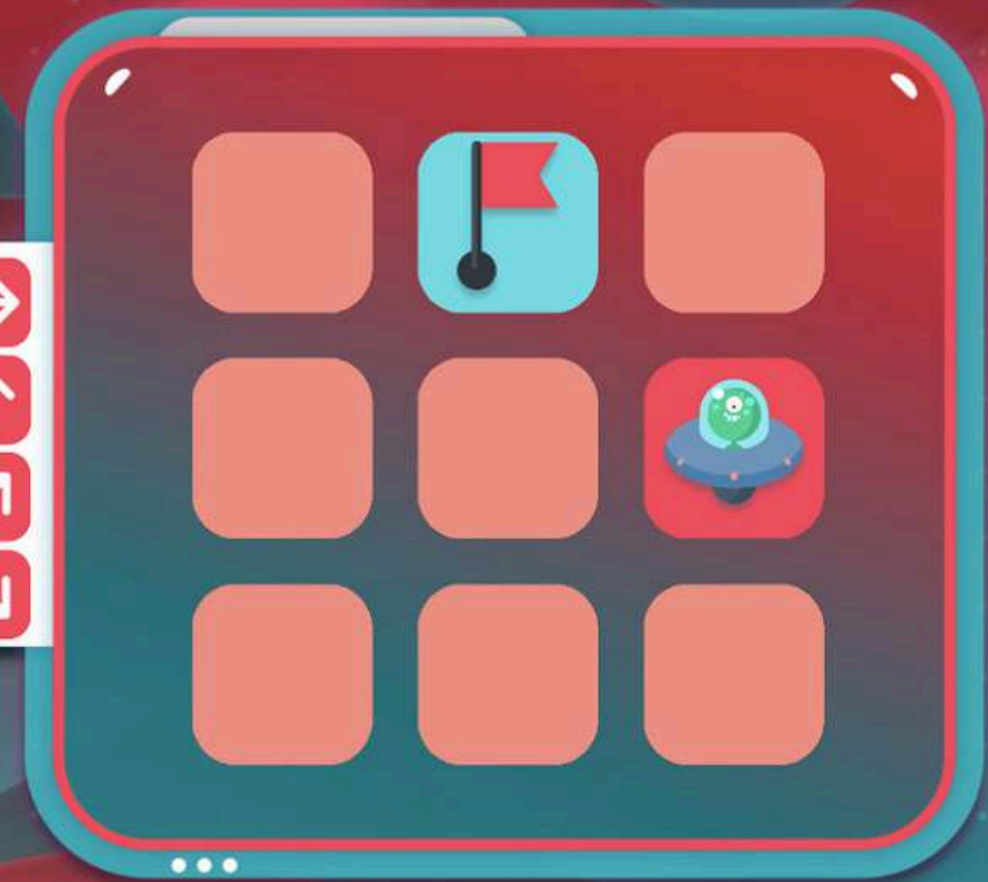
Seite auswählen und verbinden - der Startpunkt ist ausgewählt. Sie können eine beliebige Seite auswählen, die nach der Form verbunden werden soll.

Punkte mit Zahlen verbinden - die Reihenfolge der Verbindung ist nummeriert.



Straßenkodierung

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, das Raumschiff zur Flagge zu bringen. Es gibt Pfeile mit unterschiedlicher Ausrichtung. Ein Pfeil wird positioniert, indem man zunächst links einen Richtungspfeil auswählt und dann ein Zielfeld markiert. Das Raumschiff bewegt sich entlang der Pfeile. Ein ausgewählter Pfeil kann auf mehrere Zielfelder positioniert werden. Ein neu ausgewählter Pfeil kann bereits positionierte Pfeile ersetzen. Ein Pfeil auf dem Feld kann entfernt werden, indem man darauf klickt. Beim Legen des Weges muss man Bomben ausweichen. Sind alle Pfeile gelegt, kann das Raumschiff gestartet werden, indem man es anklickt. Die Aktivität ist erfolgreich abgeschlossen, wenn das Raumschiff zur Zielfahne gelangt. Endet der Weg außerhalb des Spielfeldes oder auf einem leeren Feld oder führt er über eine Bombe, ist die Aktivität fehlgeschlagen. Wenn der Pfeil das Schiff auf ein leeres Feld oder vom Spielbrett führt, schlägt die Aktivität fehl. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn das Schiff die Flagge erreicht.



Route programmieren

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, das Auto zum Roten Haus zu fahren. Zu diesem Zweck gibt es unten eine bestimmte Anzahl von Straßenstücken: Kurven, Geraden, Kreuzungen. Die Anbindung der Straße sollte so erfolgen, dass der Asphalt bzw. Gehweg weitergeführt wird bzw. bei Kreuzungen die Straße mit den Fahrbahnen verbindet. Diese Elemente können nicht gedreht werden. Die Elemente werden platziert, indem man zunächst das Element und dann das Zielfeld anklickt. Elemente können auf grüne Felder platziert werden. Klickt man einzelne Elemente an, kann man sie austauschen. Hauptziel ist, dass das Auto auf einer Straße das Haus erreicht. Die Aktivität ist erfolgreich abgeschlossen, wenn das Auto das Haus erreicht.

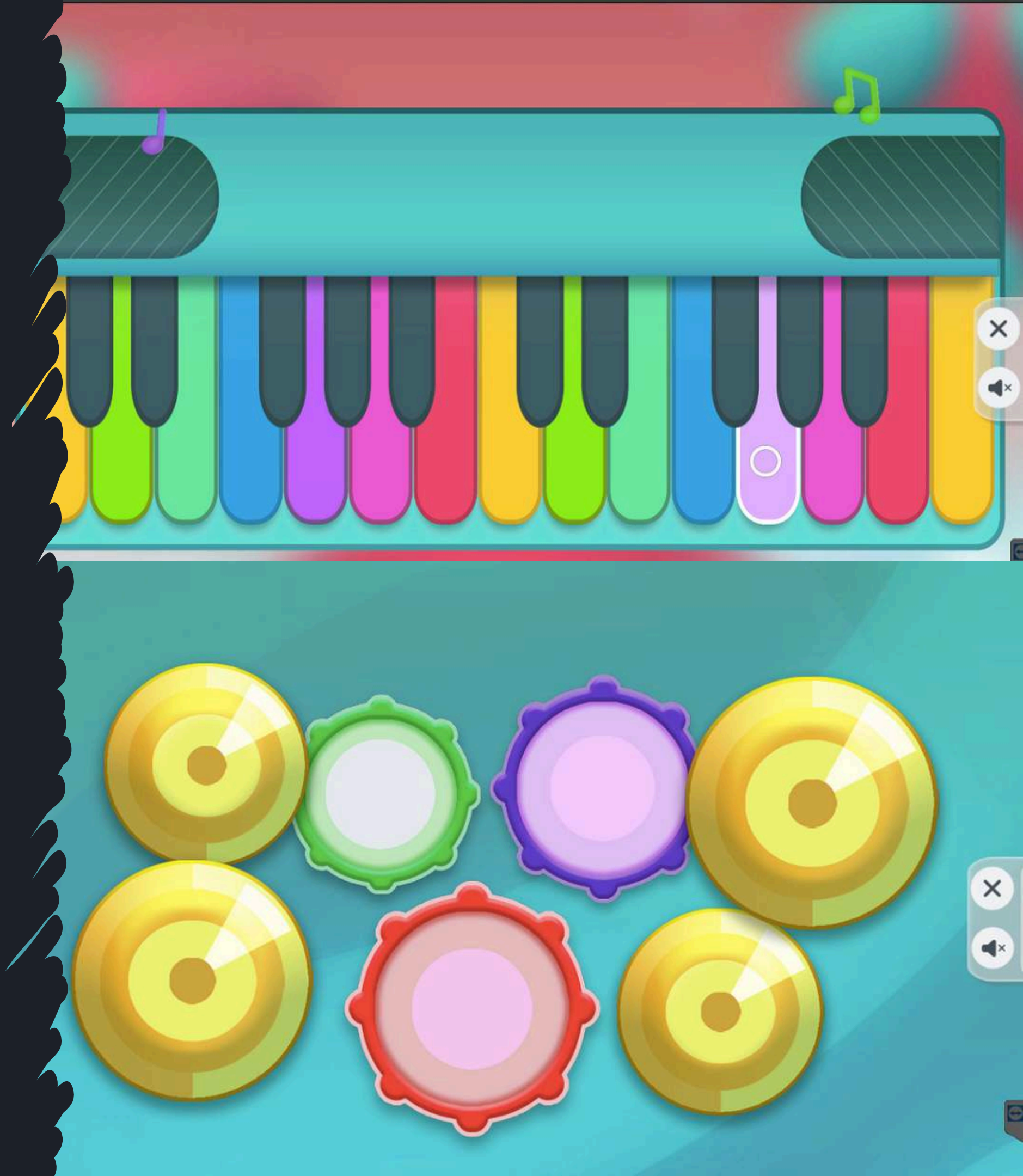


Schlagzeug spielen

Klavier spielen

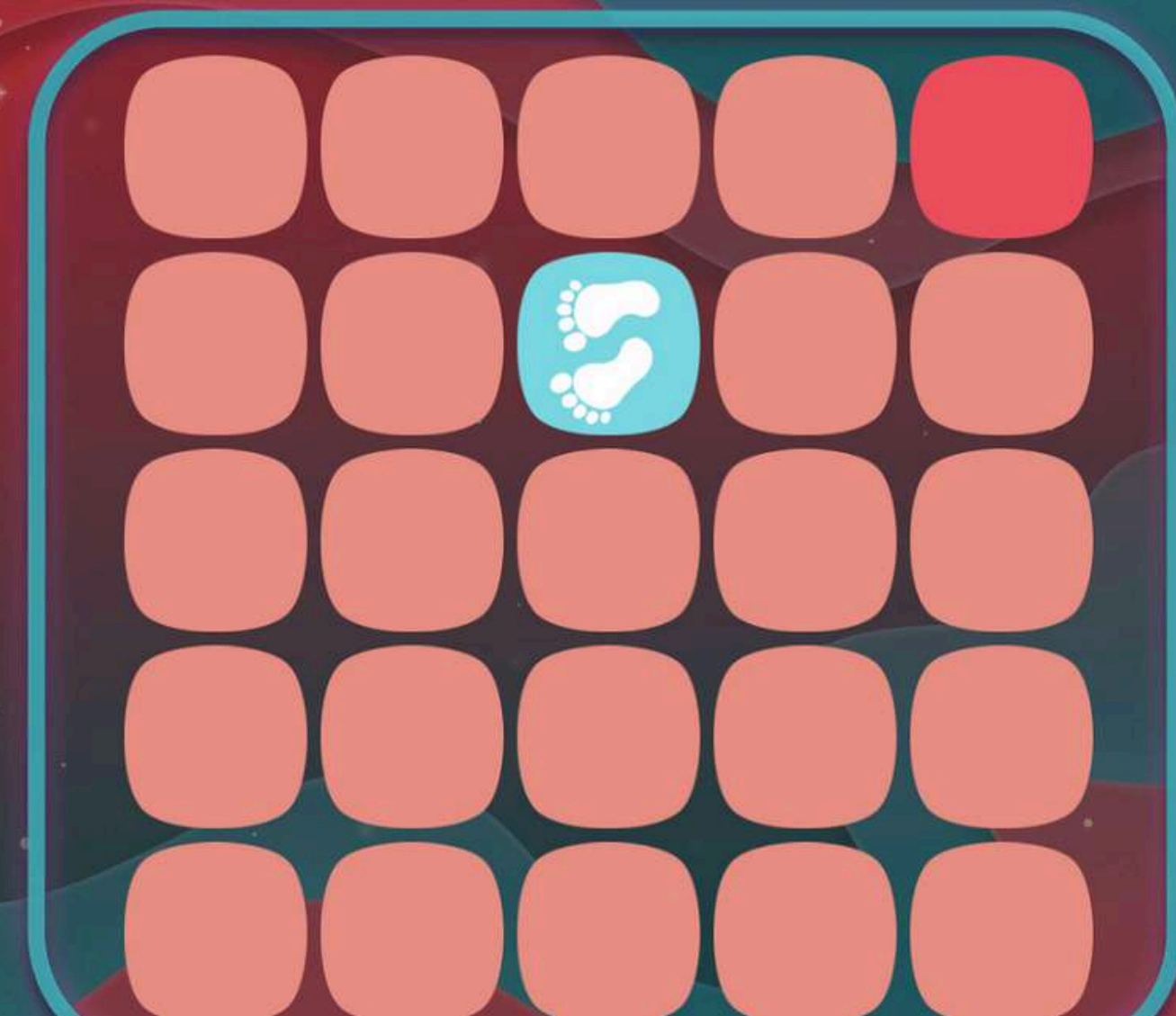
Der Aktivitätston sollte eingeschaltet sein.

Es gibt ein Klavier im Bereich: C - H' und ein Schlagzeug- und Percussion-Beckenset. Jede Taste kann mit Markierstiften oder Kugeln gedrückt werden, um den passenden Klang zu erzeugen.



Folge der Fußspur

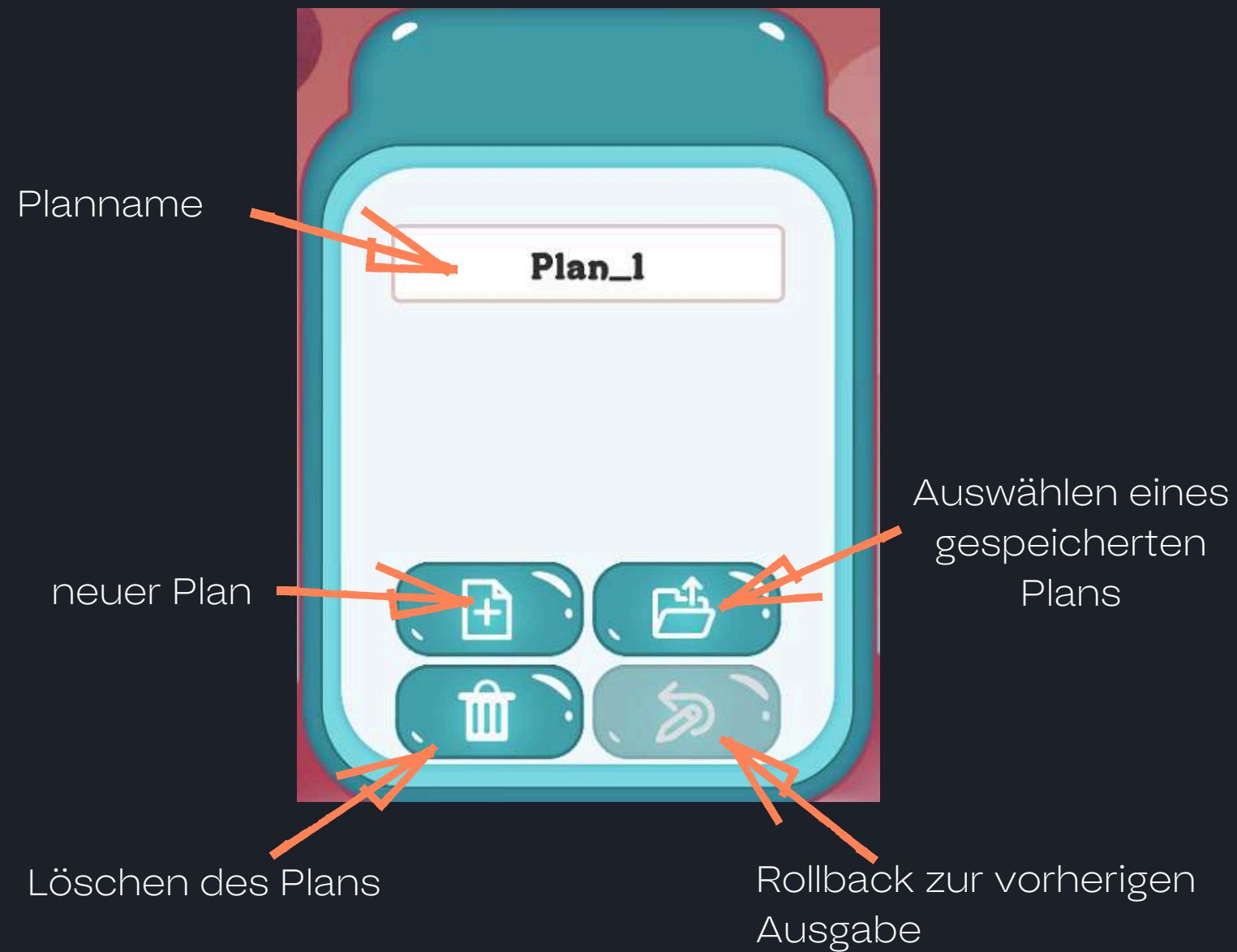
Die Aktivität wird am besten auf den Boden projiziert. Auf dem Spielfeld erscheinen Quadrate und auf einem davon Fußspuren. Nach einer Weile wechseln die Fußspuren auf ein angrenzendes Feld. Dies geschieht fortlaufend. Die Teilnehmer müssen immer einen Fuß auf das Feld mit der Fußspur setzen. Die Anwendungen unterscheiden sich in der Größe der Felder.



Tagesplan



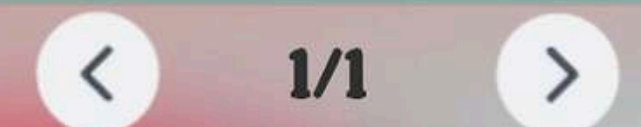
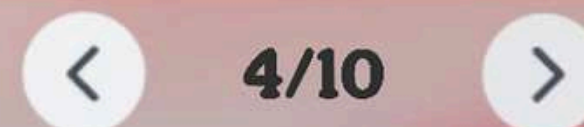
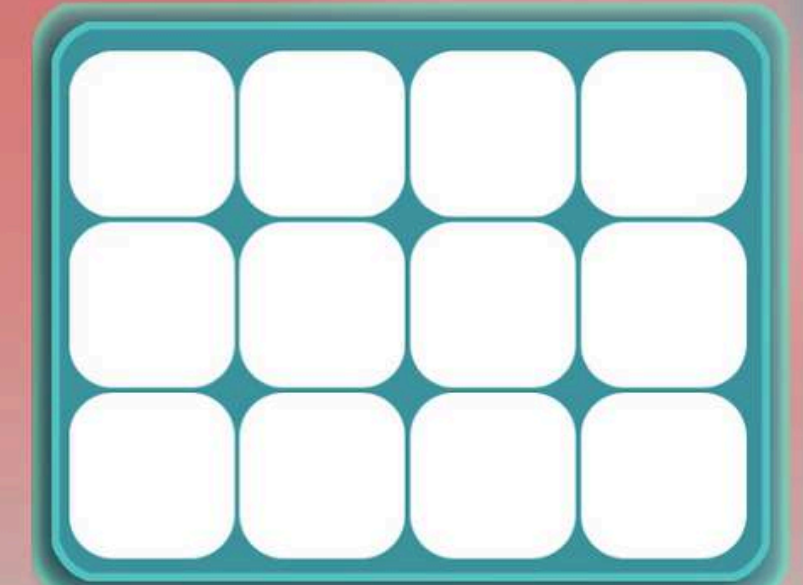
Legende



Tagesplan



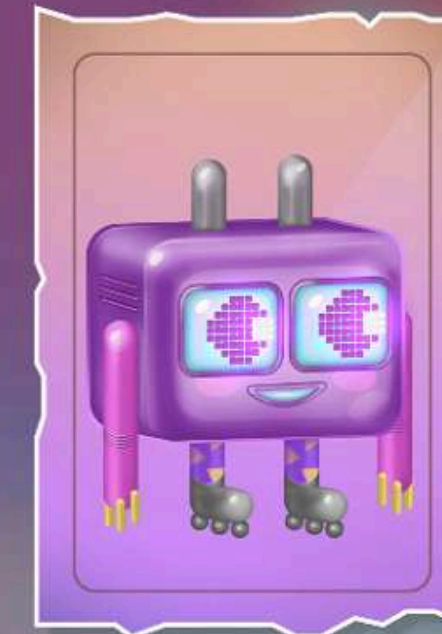
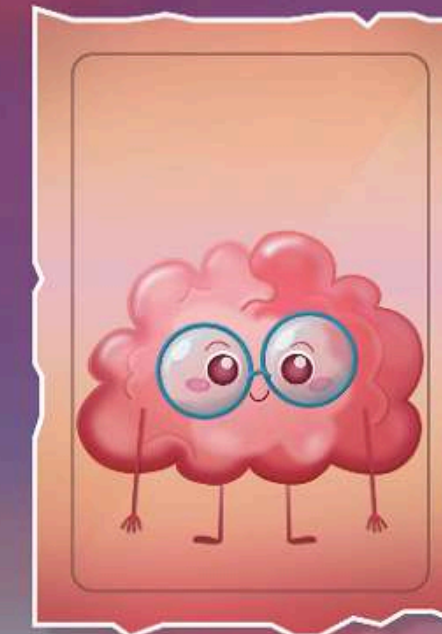
Der Tagesplan lässt sich mithilfe der auf der linken Seite bereitgestellten Elemente festlegen. Hierfür einfach mit dem Stift auf die Elemente und danach das Zielfeld innerhalb des 4x3-Plans klicken. Bereits gelegte Elemente können jederzeit geändert werden. Die beiden Pfeile unterhalb des Plans erlauben, zwischen aufeinanderfolgenden Plänen zu wechseln. Hiermit können auch unbegrenzt weitere Pläne erstellt werden. Den fertigen Plan kann man im PDF-Format ausdrucken (Seitenmenü). Es empfiehlt sich, vor Schließen der Anwendung den Plan lokal zu speichern (Druckereinstellungen im Seitenmenü).



Wo ist das Monster?

Zur Auswahl stehen drei Aktivitäten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Im ersten Fall gibt es keine zeitliche Begrenzung. In der zweiten Aktivität hast du 1:30 Minuten Zeit, um Monster zu finden, und in der dritten Aktivität hast du 45 Sekunden Zeit.

Am Anfang werden drei Monster eingeblendet, die man sich merken muss, um sie anschließend zu finden. Ein Klick auf eine beliebige Stelle öffnet das Board mit einem Bild. Mit dem Stift steuert man eine Lupe, mit der man das Bild absucht. Ist ein Monster gefunden, klickt man mit dem Stift darauf. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn innerhalb der vorgegebenen Zeit alle Monster gefunden wurden. Läuft die Zeit ab oder wird ein Monster angeklickt, das nicht gesucht war, endet die Aktivität mit einem Misserfolg.



Der Planet in der pädagogischen Praxis



Emotionen sprechen zu uns

Knowla Aktivität: Schließe das Rätsel ab

Das Kind sollte die Aktivität abschließen, indem es das Rätsel löst. Dann sollten Sie mit ihm die im Bild dargestellte Situation besprechen und gemeinsam darüber nachdenken, welche Emotionen, Absichten oder Gedanken die Figuren erleben und was dies bedeutet. Es lohnt sich, über die Beziehungen zwischen den Personen auf dem Bild nachzudenken, wenn sie sich treffen.

Am Ende spielen die Kinder Szenen, in denen sie darstellen können, in welchen Situationen die vorgegebenen Situationen auftreten können und wie sie sich dabei verhalten sollen.

Musik lehrt Zusammenarbeit



Knowla Aktivität: Schlagzeug spielen, Klavier spielen

Was Sie brauchen: Sie können die im Klassenzimmer verfügbaren Instrumente verwenden

Die Aufgabe der Kinder besteht darin, gemeinsam ein Stück zu schaffen, das sie für andere spielen (bei einer Aufführung für ihre Eltern oder für den Rest der Klasse). Jeder von ihnen kann sein eigenes Instrument wählen (es müssen nicht die gleichen sein). Sie können ein bekanntes Lied nachspielen oder sich etwas Eigenes einfallen lassen. Es ist wichtig, dass sie dabei zusammenarbeiten. Wie in einem professionellen Orchester ist jedes einzelne Element ein wichtiges Element des Ganzen und gleichermaßen wichtig.

Wir planen unsere Aktivitäten

Knowla Aktivität: Tagesplan Was Sie brauchen: Sie können die im Klassenzimmer verfügbaren Instrumente nutzen

Gemeinsam mit den Studierenden sollten Sie einen Tagesplan erstellen. Sie können es im Rahmen dieser Übung gemeinsam machen oder bereits einen Plan fertig haben und den Studierenden präsentieren, der nun gefestigt wird. Sie können auch einen Plan für den Tag eines wichtigen Ereignisses erstellen, z. B. eines Ausflugs, damit die Kinder wissen, was als nächstes passieren wird.

Nachdem sie zum Unterricht gekommen sind, ordnen die Kinder nacheinander Elemente an, die die Aktivitäten symbolisieren, die sie an diesem Tag durchführen werden. Sie können dieses Projekt speichern und für jeden Schüler ausdrucken.

It's **smart** to play. 



Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter www.knowla.eu