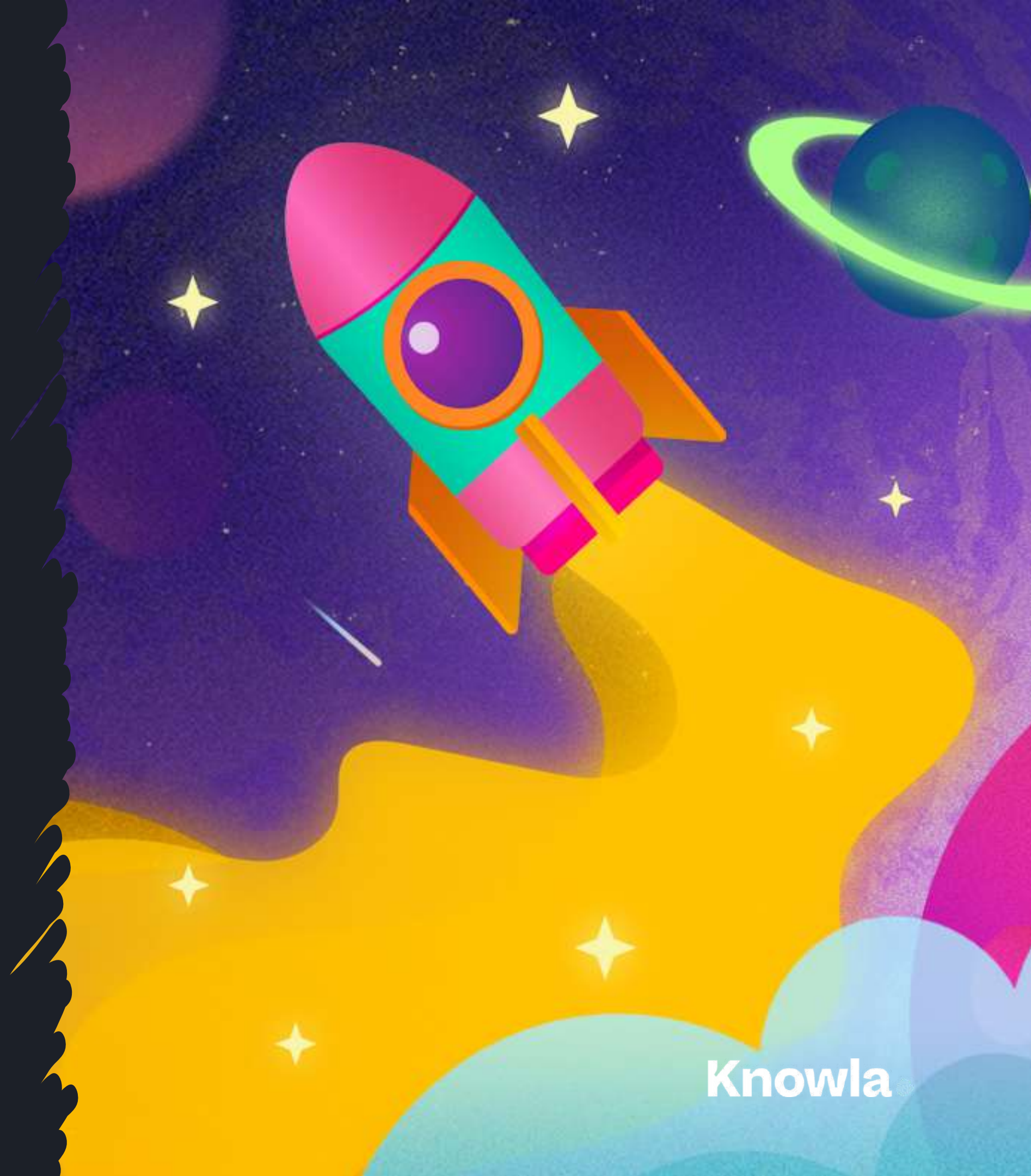


Planeta EduMini





Planeta EduMini to zestaw darmowych aplikacji edukacyjnych na rozwiązania Knowla Wall, Knowla Box oraz Knowla Web. Znaleźć w niej można wybrane aplikacje z różnych planet Edukacyjnego Wszechświata, by przekrojowo pokazać jego możliwości. Planeta oferuje przegląd bogatego zestawu interaktywnych aktywności, które wspierają rozwój dzieci, a także pomagają rozwijać różnorodne umiejętności i kompetencje w sposób zabawny i angażujący.

Planeta startowa.

Dostępna za darmo z urządzeniami Knowla Box i Knowla Wall.

Dostępna za darmo na rozwiązaniu Knowla Web bez konieczności logowania ([link](#))



Knowla 

Planeta EduMini w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla.edu12:02



Planeta EduMini

[INSTRUKCJA](#)

Planeta EduMini to najbardziej magiczne miejsce w Edukacyjnym Wszechświecie Knowla, stworzone dla dzieci w wieku od 3 do 10+ lat. Planeta oferuje przegląd bogatego zestawu interaktywnych aktywności, które wspierają rozwój fizyczny, emocjonalny, poznawczy i społeczny dzieci, a także pomagają rozwijać różnorodne umiejętności i kompetencje w sposób zabawny i angażujący. Planeta pokazuje przekrojowo

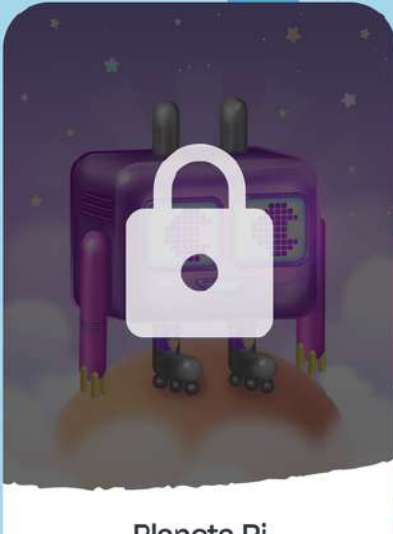


Planeta Fruu
Dostępny

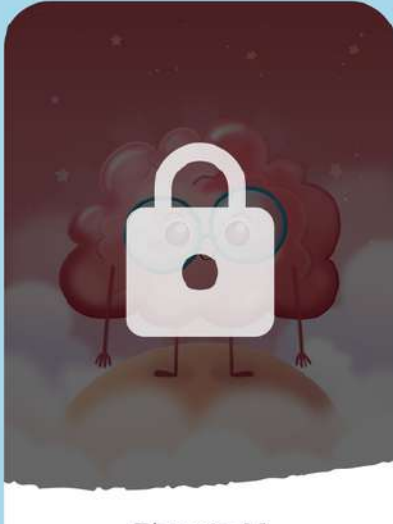


Planeta EduMini
Dostępny

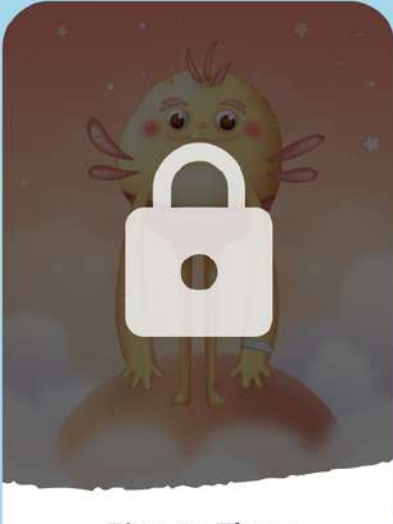
ODKRYJ



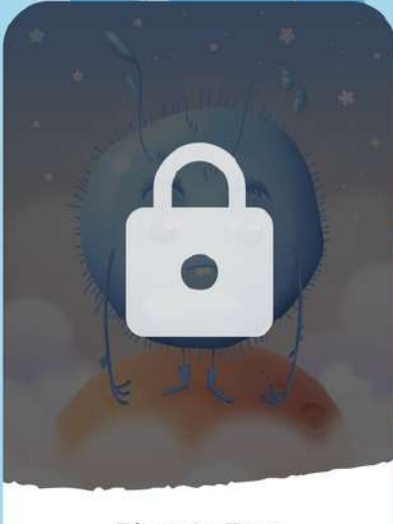
Planeta Pi
Kup dostęp



Planeta M
Kup dostęp



Planeta Ziuuu
Kup dostęp



Planeta Emo
Kup dostęp





Przyciski systemowe i widok menu

Menu główne - Knowla Box/Knowla Wall



powrót do widoku wszystkich planet



poprzednie planety/aplikacje/aktywności



kolejne planety/aplikacje/aktywności



przejdźcie do wyszukiwarki aplikacji



przejdźcie do ustawień: wybór języka, aktywacji klucza licencyjnego, ustawień serwisowych



włączanie/wyłączanie dźwięku

(wyłączenie dźwięku na poziomie wyboru planet/aplikacji wyłączy dźwięk w każdej kolejnej włączonej aktywności; wyłączenie dźwięku w aktywności będzie aktywne tylko w czasie zabawy w danej aktywności)



funkcja Twórz; dostęp do powierzchni tablicy interaktywnej na rozwiązaniach Knowla



przejdźcie do wyboru trybu Knowla.fun lub Knowla.edu



przejdźcie do widoku pulpitu Windows; aplikacja cały czas pozostanie aktywna na pasku zadań



Menu główne - Knowla Web



poprzednie planety/aplikacje/aktywności



kolejne planety/aplikacje/aktywności



powrót do widoku wszystkich planet



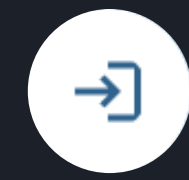
tryb pełnoekranowy/wyłączenie trybu pełnoekranowego



funkcja Twórz; dostęp do powierzchni tablicy interaktywnej na rozwiązaniach Knowla



przejsście do ustawień: wybór języka, aktywacji klucza licencyjnego



logowanie/rejestracja do Konta Knowla Web

Ikony menu w aktywnościach - legenda



wyjście z aktywności do widoku planety
(wyboru aplikacji); wszelkie wykonane zmiany
zostaną utracone



załadowanie ponowne aktywności; wszelkie
wykonane zmiany zostaną utracone



włączanie/wyłączanie dźwięku



wyjście do listy wyboru aktywności ,
wszelkie zmiany zostaną utracone



panel dostępności m.in. dostosowanie
kolorystyczne aplikacji



poprzednia plansza



następna plansza



włączanie/wyłączanie efektu
cząsteczkowego; np. w "Rysuj literki"
wyłącza/włącza "iskrzenie się" w czasie
pisanja



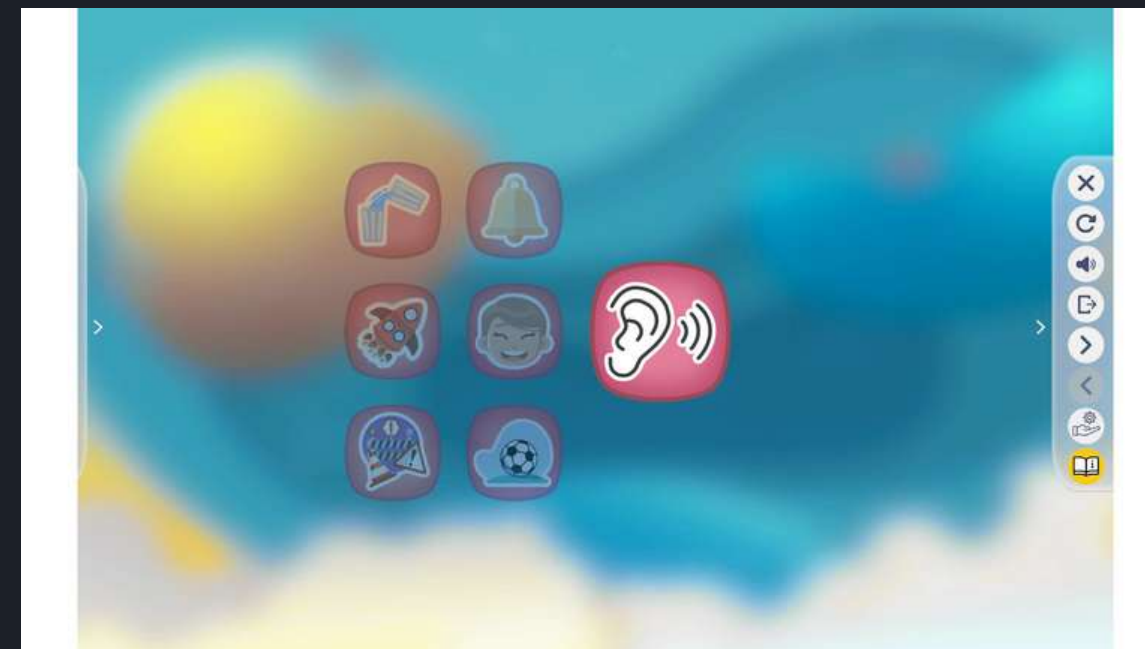
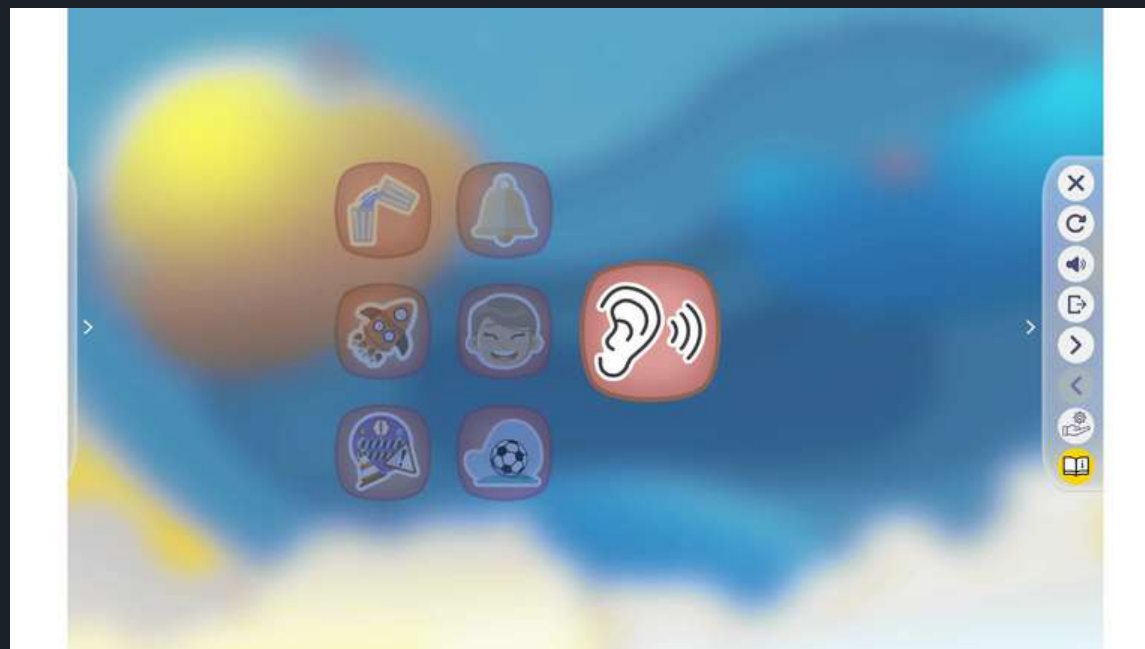
interaktywna instrukcja aktywności



pozwala na przesuwanie danego obiektu po
planszy



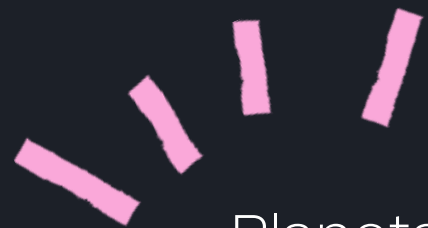
Przykłady 4 widoków z różnym dostosowaniem kolorystycznym



Widok aplikacji można dostosować do specjalnych potrzeb dzieci w szczególności tych z zaburzeniami widzenia barwnego m.in.: daltonizm lub niedowidzenia. Dostosowanie może być również wykorzystywane jako działanie informacyjne dla innych dzieci.

Spis aktywności





Planeta EduMini zawiera 15 aplikacji z 357 aktywnościami:

1. Rysuj cyfry po śladzie (Planeta M) - 10 aktywności
2. Emocje mają relaks (Planeta Emo) - 6 aktywności
3. Matematyczne sudoku (Planeta Sigma) - 30 aktywności
4. Losuj i koloruj (Planeta Hopsa) - 40 aktywności
5. Twórz muzykę (Planeta Smart) - 11 aktywności*
6. Dopasuj dźwięk (Planeta Dż) - 6 trybów, 90 aktywności*
7. Rozwiąż sudoku (Planeta M) - 20 aktywności*
8. Przejdź labirynt (Planeta M) - 10 aktywności
9. Dopasuj wieże (Planeta Kontrast) - 20 aktywności*
10. Take me there (Planeta Hello) - 20 aktywności*
11. Drei Emotionen in Folge (Planeta Hallo) - 20 aktywności*
12. Escuchar y senalar (Planeta Hola) - 20 aktywności*
13. Trois émotions d'affilée (Planeta Salut) - 20 aktywności*
14. Akademia małego bezpiecznika (Planeta Zzz) - 20 aktywności*
15. Kaligrafia japońska - 20 aktywności



* Aplikacja oferuje nieskończoną liczbę plansz, które są generowane losowo.

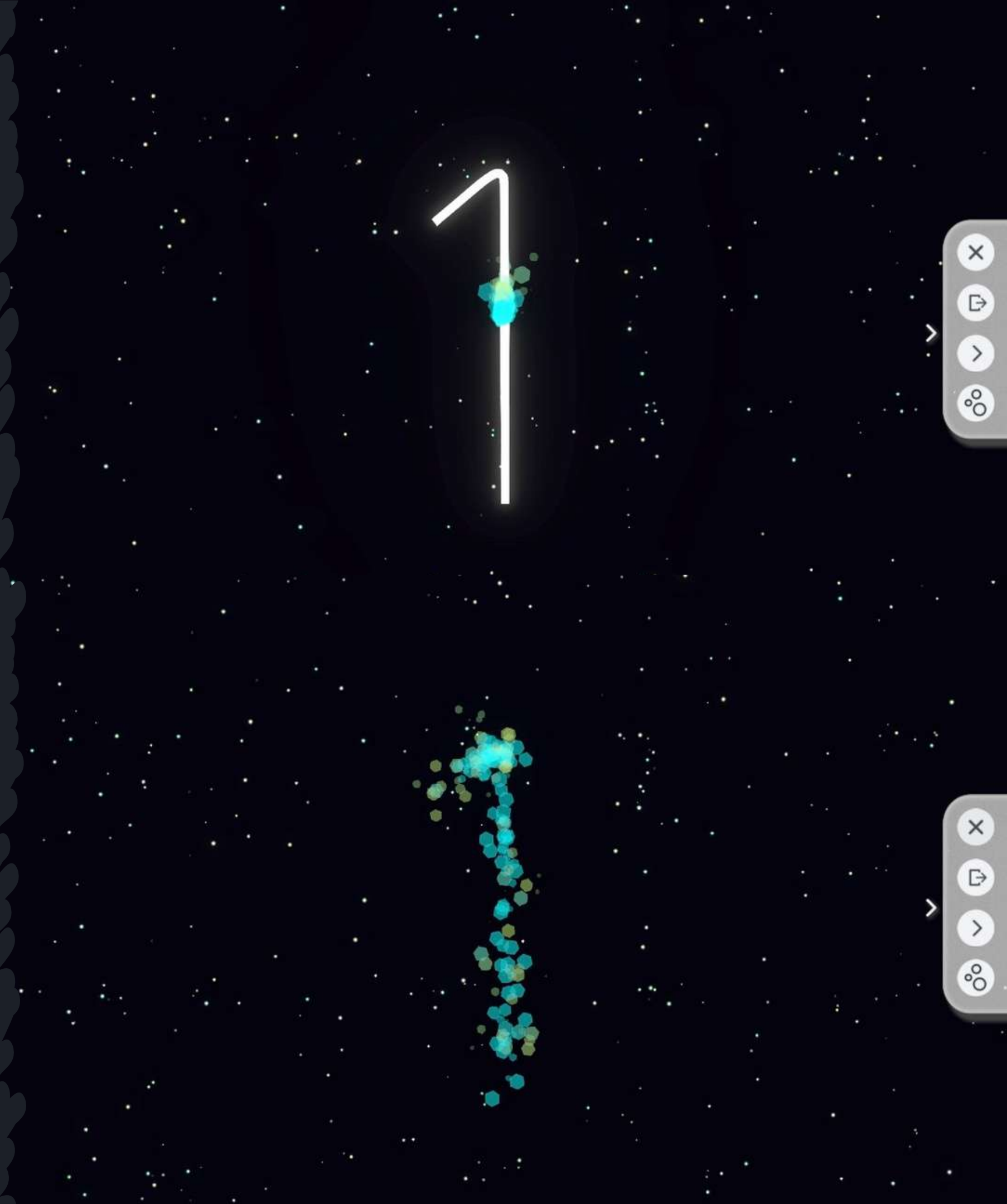
Rysuj cyfry po śladzie

Aplikacja edukacyjna w przyjazny sposób wzmacnia motorykę małą ucznia, chwyt pisarski oraz uczy go poprawnego zapisu cyfr arabskich.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wzmocnienie motoryki małej
- zachęcenie do trenowania chwytu pisarskiego przy pomocy interaktywnych pisaków
- nauka pisania prawidłowego zapisu cyfr arabskich
- zachęcenie do ćwiczenia kaligrafii i ręcznego pisma
- ćwiczenie zapisu cyfr na powierzchni wielkoformatowej
- ćwiczenie zapisu cyfr w różnych płaszczyznach (pion/poziom w przypadku rozwiązania Knowla Box)
- ćwiczenie skupienia i koncentracji w czasie czynności manualnej

Zakres tematyczny aplikacji: kompetencje językowe, motoryka mała, chwyt pisarski, kaligrafia, pismo ręczne, czytanie i pisanie, nauka cyfr, koncentracja, skupienie, relaksacja



Zasady działania:

Na polu roboczym aktywności znajduje się dana cyfra. Zadaniem uczestnika jest odtworzenie śladu zgodnie z właściwym kierunkiem pisania/rysowania. Prawidłowe wykonanie aktywności polega na odtworzeniu danego kształtu, śladu zgodnie ze wskazanym kierunkiem pisania/rysowania. Co jakiś czas uruchamia się animacja, która pokazuje właściwy kierunek działania. Należy zadbać o precyzję, uważać, by do końca dociągać każdą linię.

Po wypełnieniu wzoru wypełnia się on “magicznymi kryształkami”. Są one ruchome. Po przeciągnięciu pisakiem obok nich, kryształki przesuną się wokół tego miejsca, co pozwoli dalej rozsypywać je po polu roboczym aktywności. Opcję tę można wyłączyć w panelu bocznym.



Emocje mają relaks

Planeta
Emo

Aplikacja edukacyjna zachęca do wykonywania określonych ćwiczeń fizycznych, które mogą stanowić doskonały przerwany w toku zajęć dydaktycznych, poprawiający koncentrację oraz posiadający działanie relaksacyjne.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- rozwój kompetencji ruchowych, w tym zdolność rozwijania własnego potencjału ruchowego
- wzmocnienie motoryki dużej
- zachęcenie do ruchu i zdrowego trybu życia
- poprawianie skupienia i koncentracji w czasie zajęć dydaktycznych
- relaksacja i aktywny wypoczynek
- regulacja emocjonalna dziecka
- nauka zdrowych sposobów na rozładowanie stresu
- integracja dzieci w czasie wspólnej aktywności
- wyciszenie dzieci po angażującej aktywności

Zakres tematyczny aplikacji: kompetencje ruchowe, trening fizyczny, motoryka duża, regulacja emocjonalna, ruch, zdrowy tryb życia, aktywność fizyczna, redukowanie stresu, koncentracja

0:10

1



0:08

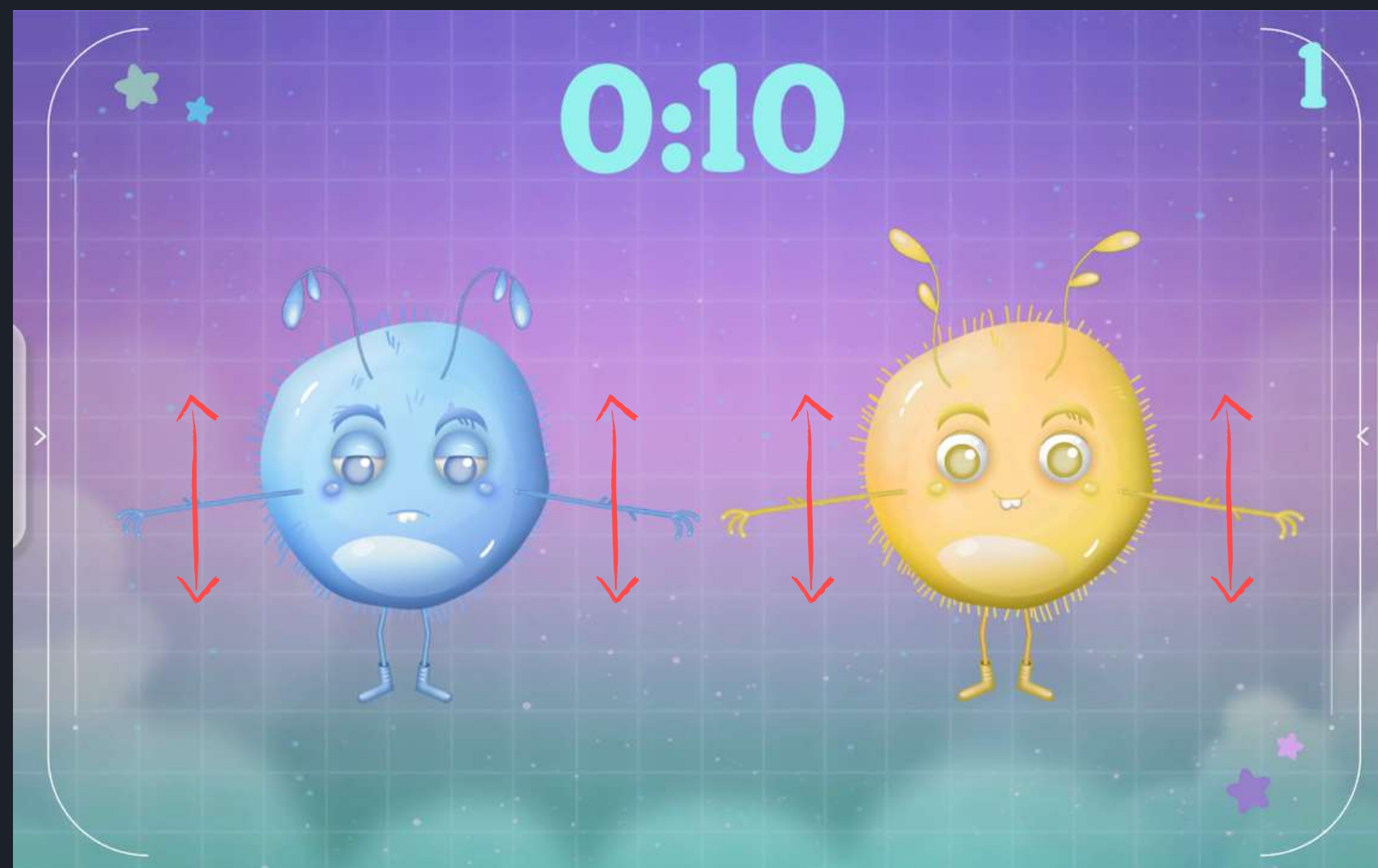
1



Zasady działania:

Na ekranie pojawi się Emot w dwóch postaciach, które przedstawią kilka prostych ćwiczeń fizycznych, w tym również asan jogi. W aktywności zawartych jest osiem ćwiczeń w trzech seriach po piętnaście sekund. Całość trwa 6 minut.

Aktywność kończy się, po odtworzeniu wszystkich serii ćwiczeń. Liczba powtórzeń serii jest nieograniczona.



Matematyczne sudoku

Planeta
Sigma

Aplikacja edukacyjna w atrakcyjny i przyjazny sposób uczy dzieci działań na liczbach (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie).

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wykonywanie prostych obliczeń na liczbach naturalnych
- rozumienie własności działań na liczbach
- tworzenie strategii rozwiązywania problemów matematycznych
- opisywanie sposobu swojego rozumowania
- nauka dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia
- zauważanie relacji pomiędzy składnikami działania a wynikiem
- operacje matematyczne w zakresie do 100
- praca jednostkowa, grupowa bądź zdrowa rywalizacja

Zakres tematyczny aplikacji: dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie, liczby naturalne do 10, liczby naturalne do 20, liczby naturalne do 50, liczby naturalne do 100

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		

Zasady działania:

Na planszy znajdują się różne liczby ułożone w działania arytmetyczne. Zadaniem uczestnika jest wstawienie liczb z menu bocznego umieszczonego na planszy tak, aby po wykonaniu podanych obliczeń każdy wynik w pionie i poziomie był prawdziwy. Aby tego dokonać, należy nacisnąć pisakiem na wybraną przez siebie liczbę z liczb do wyboru (różowe), a następnie na wybrane przez siebie pole miejsc do uzupełnienia (białe). Po wstawieniu liczby, pole zmieni kolor na różowy. Można powrócić do zera po ponownym naciśnięciu na dane pole (kolor pozostanie różowy, jednak nie ma on wielkiego znaczenia w ramach rozwiązywania zadania). Ponowne kliknięcie przywróci wstawioną wcześniej liczbę. Białe lub różowe pola na planszy można zmieniać dowolną ilość razy. Niebieskich, czerwonych i zielonych pól nie można podmieniać. Jeśli w danym rzędzie lub kolumnie uzyska się prawidłowy wynik, pole wyniku zmieni kolor z czerwonego na zielony. Aktywność zakończy się sukcesem, kiedy wszystkie pola wyników będą zielone.

Należy zwrócić uwagę na symbole działań między liczbami.

Aplikacja posiada tryb jedno- i dwu-osobowy.

tryb jednoosobowy



tryb dwuosobowy



Matematyczne sudoku

Legenda:

liczba uzupełniona

liczby do wykorzystania

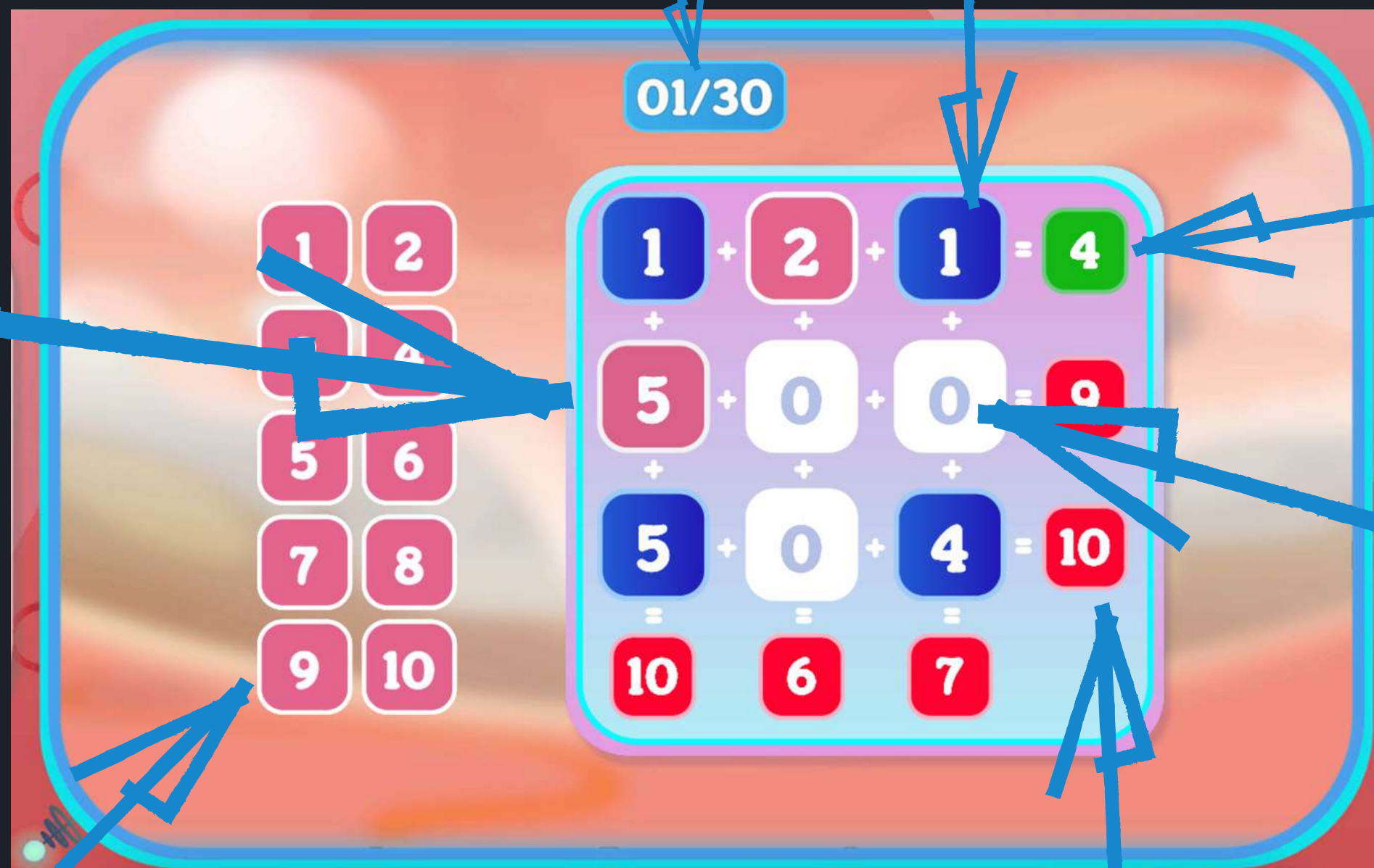
poziom

stałe liczby

wynik poprawny

miejsca do uzupełnienia

wynik błędny



Losuj i koloruj

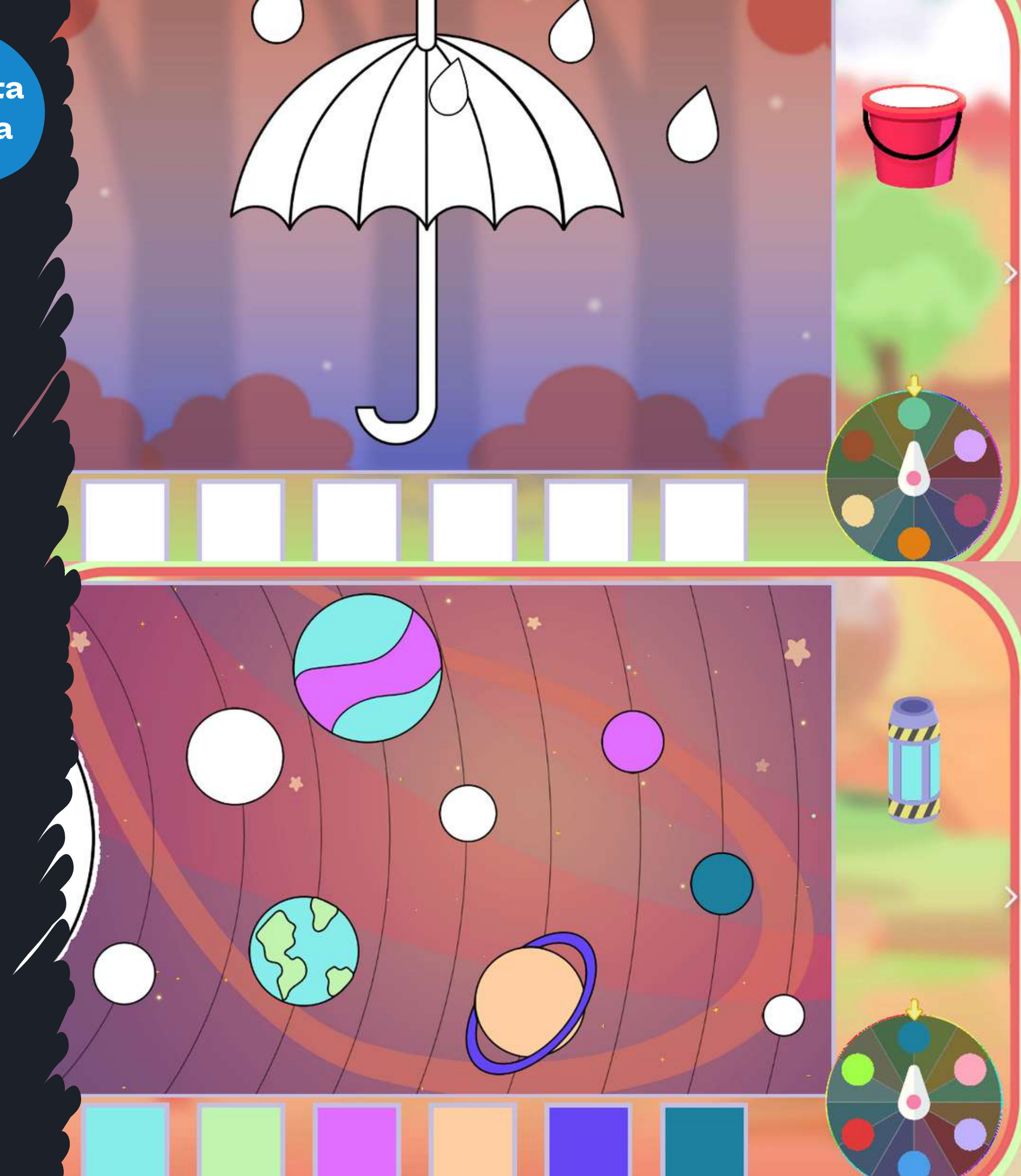
Planeta
Hopsa

Aplikacja edukacyjna pozwala na wyrażanie siebie i własnej wrażliwości twórczej w różnorodnych zestawach kolorowanek. Aplikacja wzbogacona została o elementy animacji i gamifikacji.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wyrażanie artystyczne i twórcze elementów świata
- swobodna ekspresja dziecka
- kształtuje wrażliwość wizualną i artystyczną dziecka
- rozpoznawanie przedstawionych na grafice obrazków ze świata kosmicznego, przyrodniczego, naukowego, laboratoryjnego, pikselowego
- ćwiczenie motoryki małej lub motoryki dużej
- rozpoznawanie i nazywanie kolorów
- planowanie wykorzystanie dostępnych kolorów (praca na ograniczonych i losowych zasobach kolorystycznych)
- dostosowanie przestrzeni pod potrzeby dziecka (przesuwanie elementów po ekranie, by te były w zasięgu ręki dziecka)

Zakres tematyczny aplikacji: kolorowanie, kolory, motoryka duża, motoryka mała, ekspresja twórcza, relaksacja, przyroda, kosmos, laboratorium, świat pikselowy



Zasady działania:

Na samym początku należy wylosować wszystkie kolory do kolorowanki. Aby to zrobić, trzeba kliknąć koło do losowania, które jest umieszczone w prawym dolnym rogu. Jednocześnie losowany jest jeden kolor. Po wypełnieniu wszystkich krutek kolorami, koło do losowania się blokuje. Aby nabrać kolor do kolorowania, należy kliknąć odpowiednią kratkę. Wybrany kolor zmieni się również na przyrządzie do malowania w prawym górnym rogu. Aby pomalować dany obiekt, wystarczy kliknąć w dany obiekt z wybranym kolorem. Aktywność zakończy się sukcesem, kiedy pokolorowane zostaną wszystkie pola.

Elementy można w dowolny sposób przestawiać na planszy, klikając na łapkę w panelu bocznym. Po zakończeniu przestawiania należy kliknąć łapkę w panelu ponownie.



Twórz muzykę

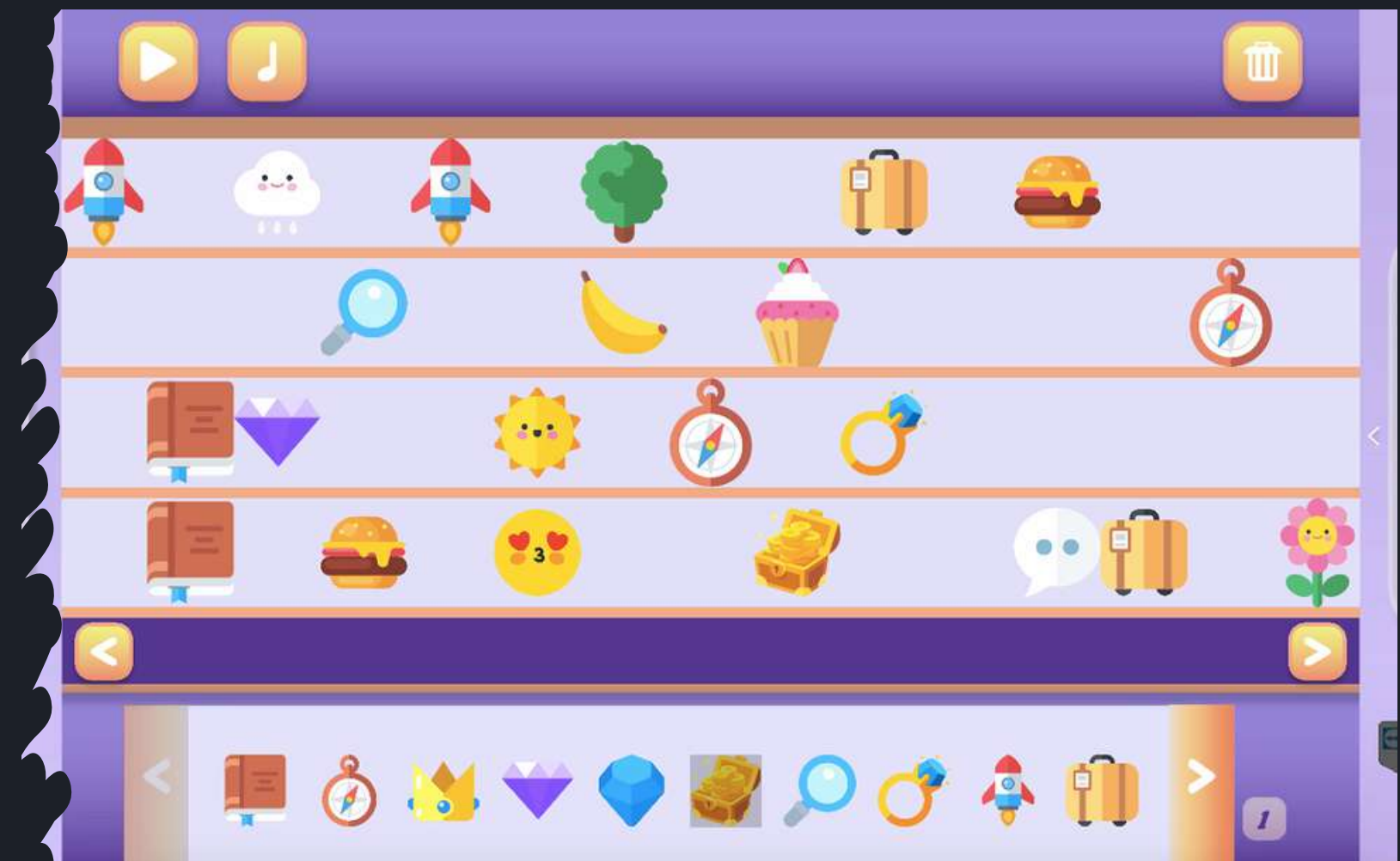
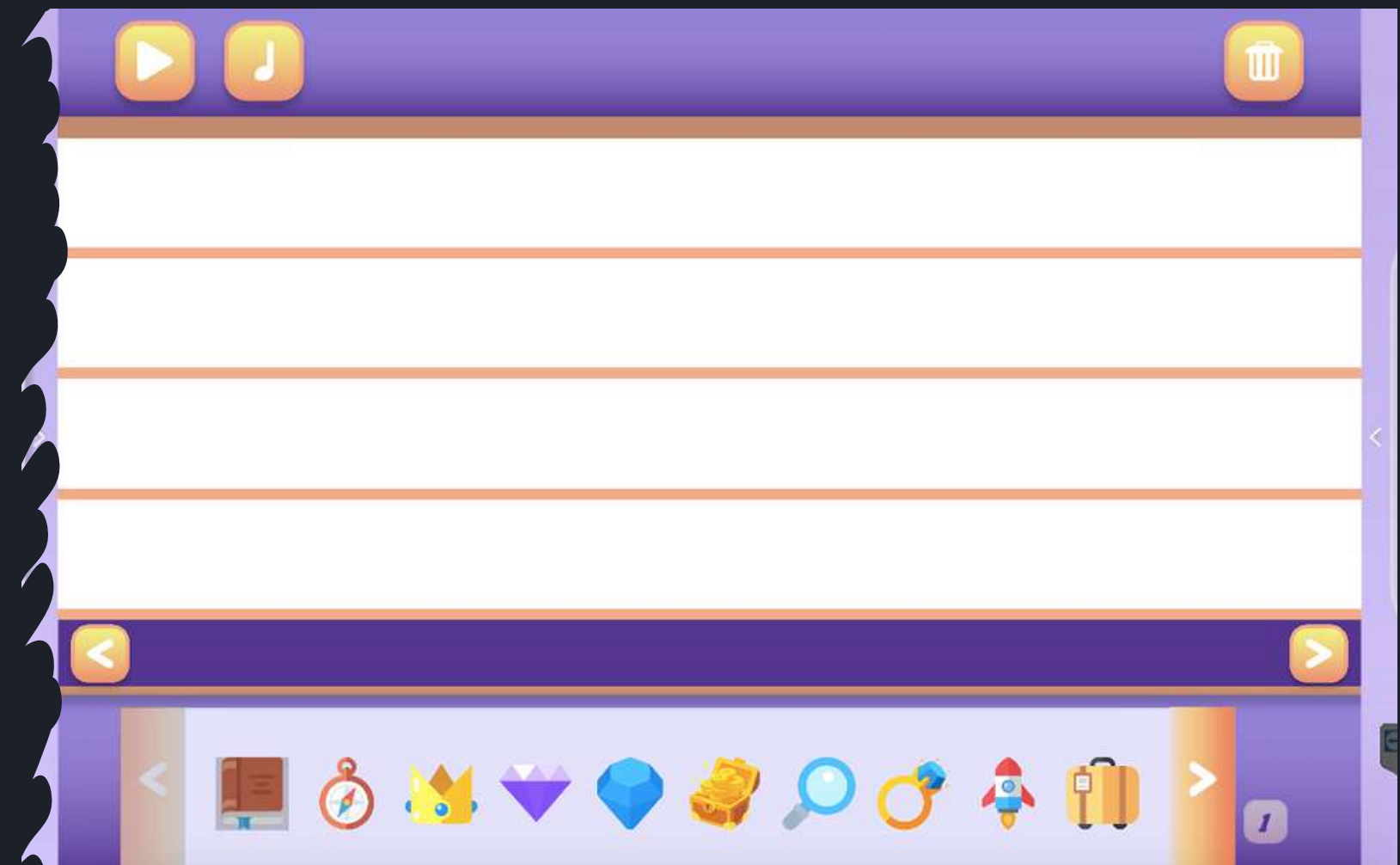


Aplikacja edukacyjna pozwala na wyrażanie siebie i własnej wrażliwości twórczej w trakcie komponowania własnych utworów i ciągów muzycznych.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wyrażanie artystyczne i twórcze za pomocą muzyki
- swobodna ekspresja dziecka
- kształtuje wrażliwość muzyczną i artystyczną dziecka
- komponowanie prostych utworów muzycznych z sampli
- rozpoznawanie przedmiotów na grafice i utożsamianie ich z dźwiękami muzycznymi
- szeregowanie, porządkowanie, tworzenie ciągów za pomocą dźwięków i obrazków
- analizuje i tworzy szeregi i powtarzalne wzory za pomocą dźwięków i obrazów
- zaznajamia się z podstawowymi pojęciami z zakresu muzyki (rytm, prędkość, wysokość dźwięku)

Zakres tematyczny aplikacji: muzyka, ekspresja dziecka, szeregowanie, porządkowanie, ciągi, porządkowanie, wzory, rytm, prędkość, wysokość dźwięków, kompozycje muzyczne



Zasady działania:

Dźwięk aktywności powinien być włączony.

(Aby ściszyć lub zwiększyć głośność wykorzystaj do tego klawiaturę dołączoną do zestawu Knowla.)

Aktywność polega na ustawieniu wybranych elementów, wybieramy element z listy i za pomocą kliknięcia pisakiem umieszczamy go w dowolnym miejscu na pięciolinii.

Elementy po prawej stronie będą odtwarzane później niż te po lewej. Elementy znajdujące się na tej samej pionowej linii będą odtwarzane w tym samym czasie. Należy zwrócić uwagę na numer karty pięciolinii (kart jest 11). Karty będą odtwarzane po kolei od pierwszej do ostatniej, niezależnie na której zostały ustawione dane elementy.

Po zakończeniu ustawiania można odsłuchać swój utwór w szybszej lub wolniejszej wersji (klikając na nutkę).

Twórz muzykę

Legenda:

play/stop - odtwórz
lub zatrzymaj melodię

“pięciolinia” - pole, na
którym umieszczane
są elementy

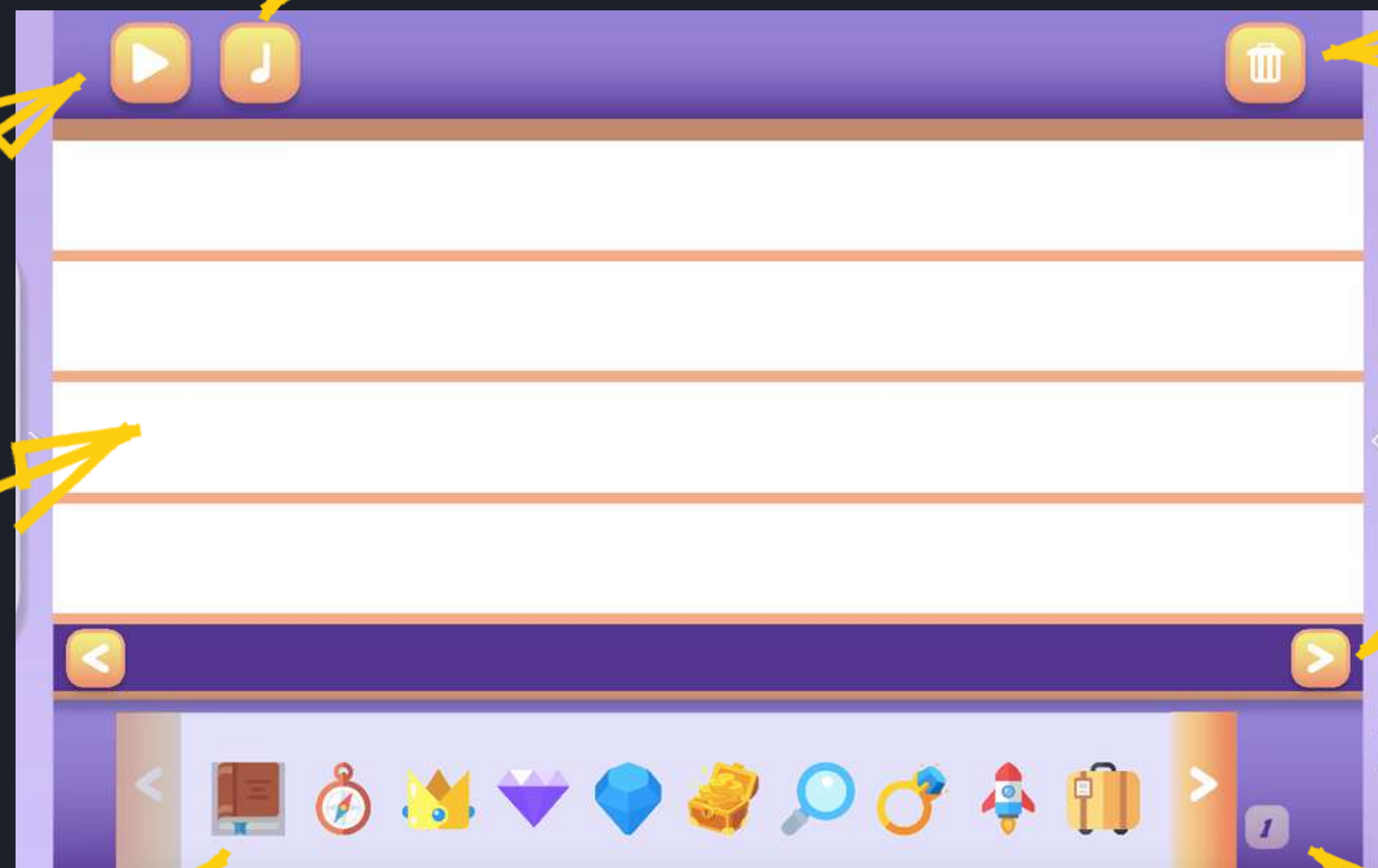
elementy do wykorzystania - obrazki, każdy z
nich to inny dźwięk, strzałkami możemy
przełączać całą bazę różnych elementów

nutka - odtwarzanie
szybsze lub wolniejsze

kosz - usuwanie
elementów

strzałki - przesuwanie
kolejnych kart pięciolinii

liczba - ilość kart
pięciolinii w kolejności
do odtworzenia



Dopasuj dźwięk

Planeta
Dź

Aplikacja edukacyjna i logopedyczna kształtująca wrażliwość słuchową i rozpoznawania dźwięków z codziennego środowiska.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- kształtowanie wrażliwości słuchowej dziecka
- analizowanie i przetwarzanie informacji słuchowej
- rozpoznawanie, nazywanie i rozróżnianie dźwięków ze środowiska dziecka
- tworzenie i przypisywanie przez dziecko wyrazów dźwiękonaśladowczych
- rozpoznawanie i analizowanie uszeregowanych dźwięków
- rozpoznawanie wzorów i szeregów
- wyodrębnianie dźwięków z szumu
- przetwarzanie dźwiękowe dwóch dźwięków jednocześnie
- trenowanie pamięci roboczej w zapamiętywaniu dźwięków
- korzysta z informacji zwrotnej do rozwiązywania problemu
- wsparcie logopedyczne dziecka

Zakres tematyczny aplikacji: wrażliwość słuchowa, wrażliwość sensoryczna, prcepcja słuchowa, przetwarzanie słuchowe, rozróżnianie dźwięków, wyrazy dźwiękonaśladowcze, analiza dźwięków, wzory, szeregi, ciągi, pamięć, koncentracja



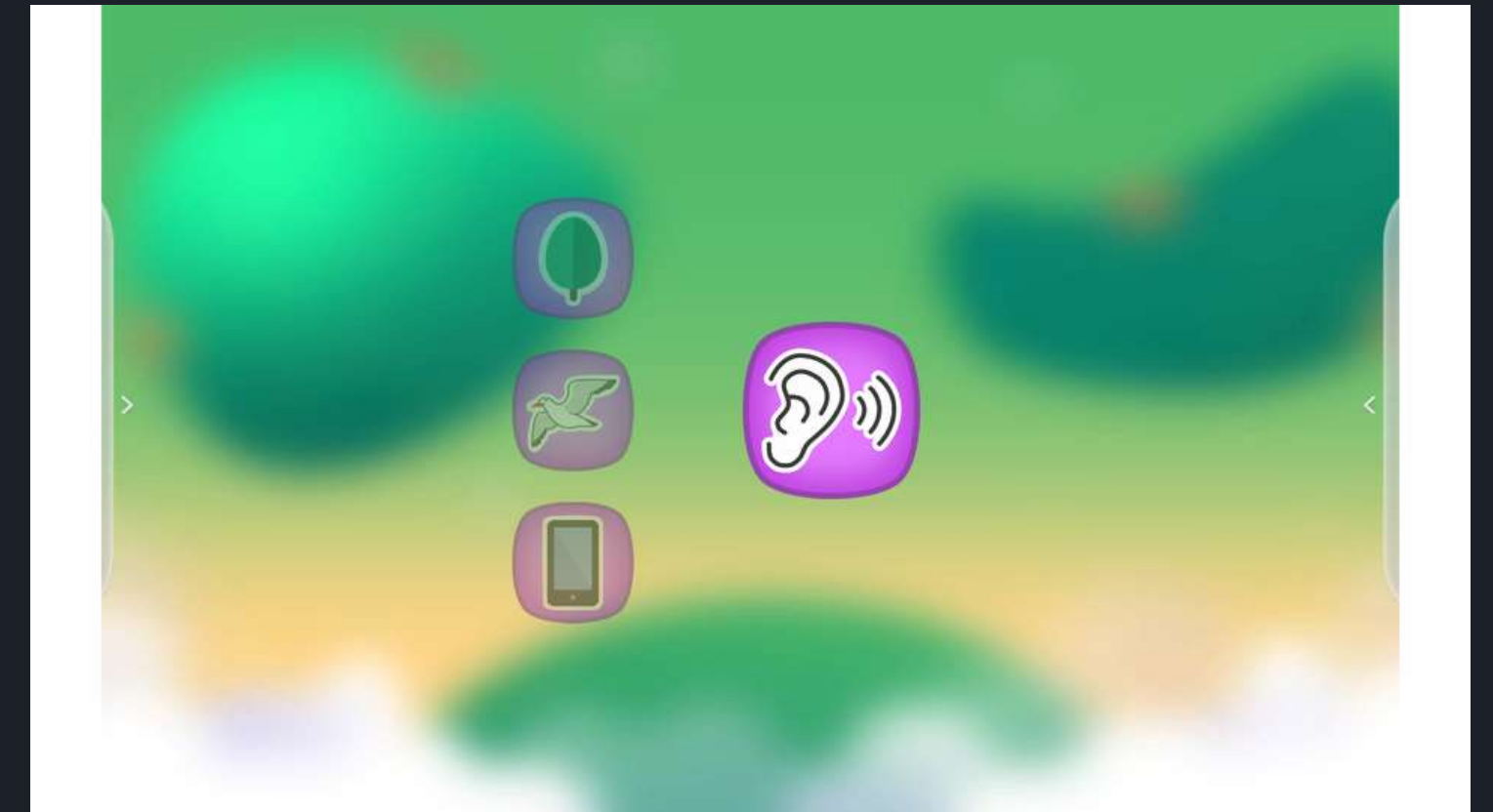
Zasady działania:

Dźwięk aktywności powinien być włączony. (Aby ściszyć lub zwiększyć głośność wykorzystaj do tego klawiaturę dołączoną do zestawu Knowla.)

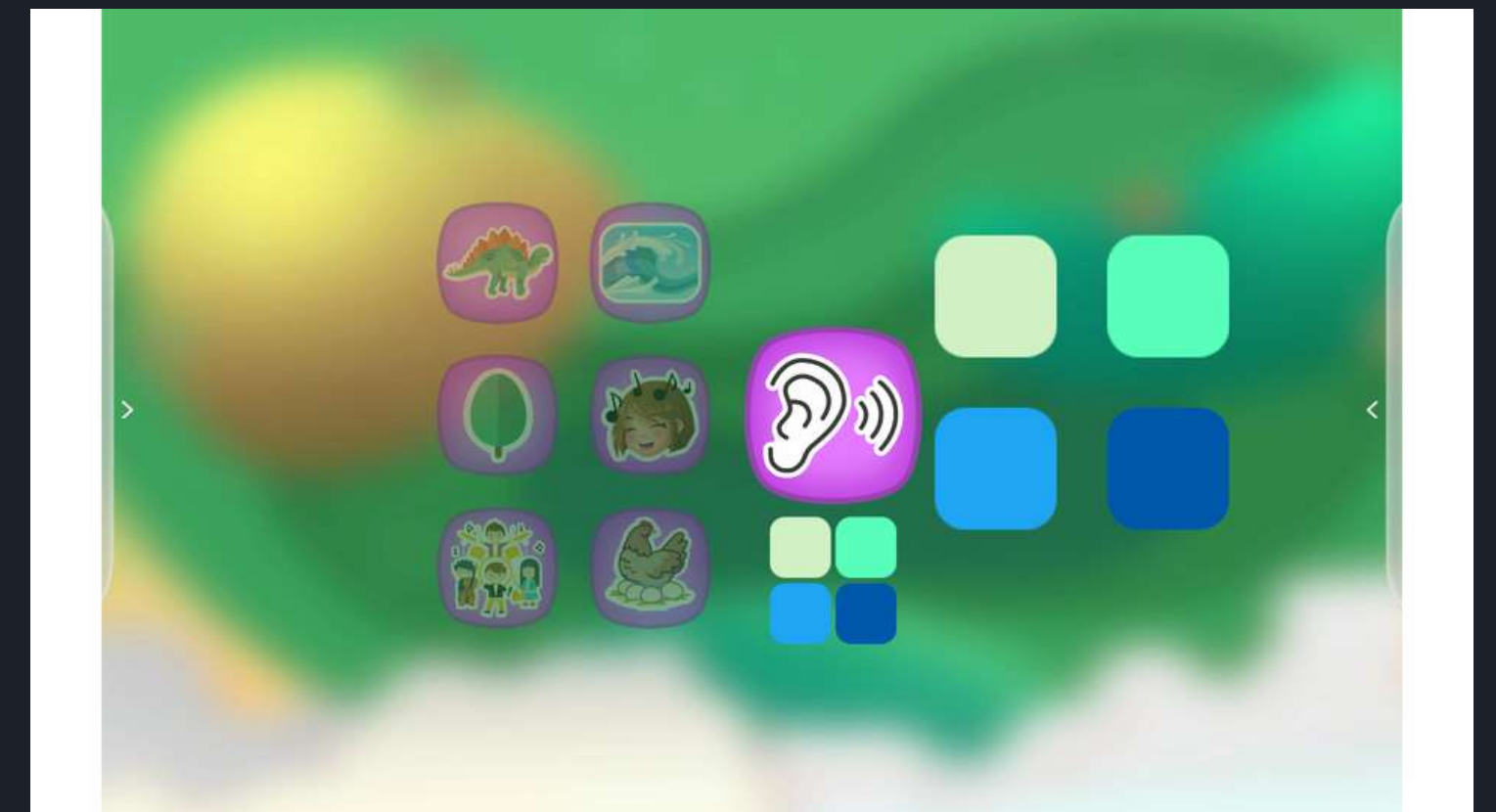
Na planszy pojawi się duży przycisk z uchem po prawej oraz kilka obrazków po lewej (trzy lub sześć w zależności od wybranej aktywności). W pierwszej kolejności należy kliknąć przycisk z uchem. Odtworzy się pewien dźwięk. (Dźwięk urządzenia musi być włączony podczas tej aktywności.) Przed usłyszeniem dźwięku oraz w czasie jego odtwarzania obrazki po lewej stronie planszy są zablokowane. Zadaniem uczestnika jest kliknięcie w obrazek, który prawidłowo ilustruje przedmiot, zwierzę, czynność lub stan przedstawiony za pomocą dźwięku. Dźwięk można odtwarzać dowolną ilość razy. Aktywność kończy się sukcesem po wybraniu zaznaczeniu obrazka, który prawidłowo został przypisany do dźwięku.

Aplikacja posiada 6 aktywności, które różnią się pomiędzy sobą liczbą dźwięków do wyboru, liczbą dźwięków odtwarzanych w kolejności lub jednocześnie.

wybierz 1 odtworzony dźwięk



wybierz 4 dźwięki odtworzone w kolejności



Rozwiąż sudoku

Aplikacja edukacyjna nawiązująca do klasycznego sudoku. Rozwija logiczne i analityczne myślenie przy ćwiczeniu motoryki małej.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- rozwijanie logicznego, komputacyjnego i kreatywnego myślenia w czasie rozwiązywania problemów
- poszukiwanie i ustalanie strategii rozwiązywania problemu
- nauka cierpliwości i wytrwałości w dążeniu do celu
- nauka na błędach, adaptacyjne korygowanie błędów, podejmowanie autorefleksji i wyciągania wniosków
- porównywanie obiektów
- rozwój myślenia przestrzennego, orientacji w przestrzeni oraz rozumienia relacji pomiędzy obiektami
- wspomaga koncentrację i skupienie na zadaniu
- wyciszenie ucznia i regulacja emocjonalna i poznawcza
- rozwój precyzyjnych ruchów motoryki małej

Zakres tematyczny aplikacji: myślenie logiczne, myślenie kreatywne, myślenie komputacyjne, myślenie kreatywne, strategia, rozwiązywanie problemów, motoryka mała, koncentracja, skupienie, wytrwałość, cierpliwość, nauka na błędach, porównywanie, orientacja w przestrzeni, regulacja emocjonalna



Zasady działania:

Aktywność nawiązuje do klasycznej wersji sudoku. Cyfry lub obrazki nie mogą powtarzać się w liniach poziomych i pionowych. Aby wstawić obrazek, należy: zaznaczyć dane pole, wybrać obrazek z menu, a ona pojawi się na danym polu. Wstawione obrazki można zmieniać lub ponownie ustawić puste pole. Kliknięcie w zielony przycisk “ptaszka” kończy układanie sudoku.

Aktywność kończy się sukcesem, kiedy prawidłowo ustawione będą wszystkie obrazki i kliknięty zostanie zielony przycisk “ptaszka”. Jeśli po kliknięciu w zielony przycisk plansza nie byłaby wypełniona lub była błędnie ustawiona, to aktywność kończy się porażką.

obrazki do wykorzystania na planszy

puste pole wymazuje obrazek z planszy

sprawdzenie poprawności zadania



Przejdź labirynt

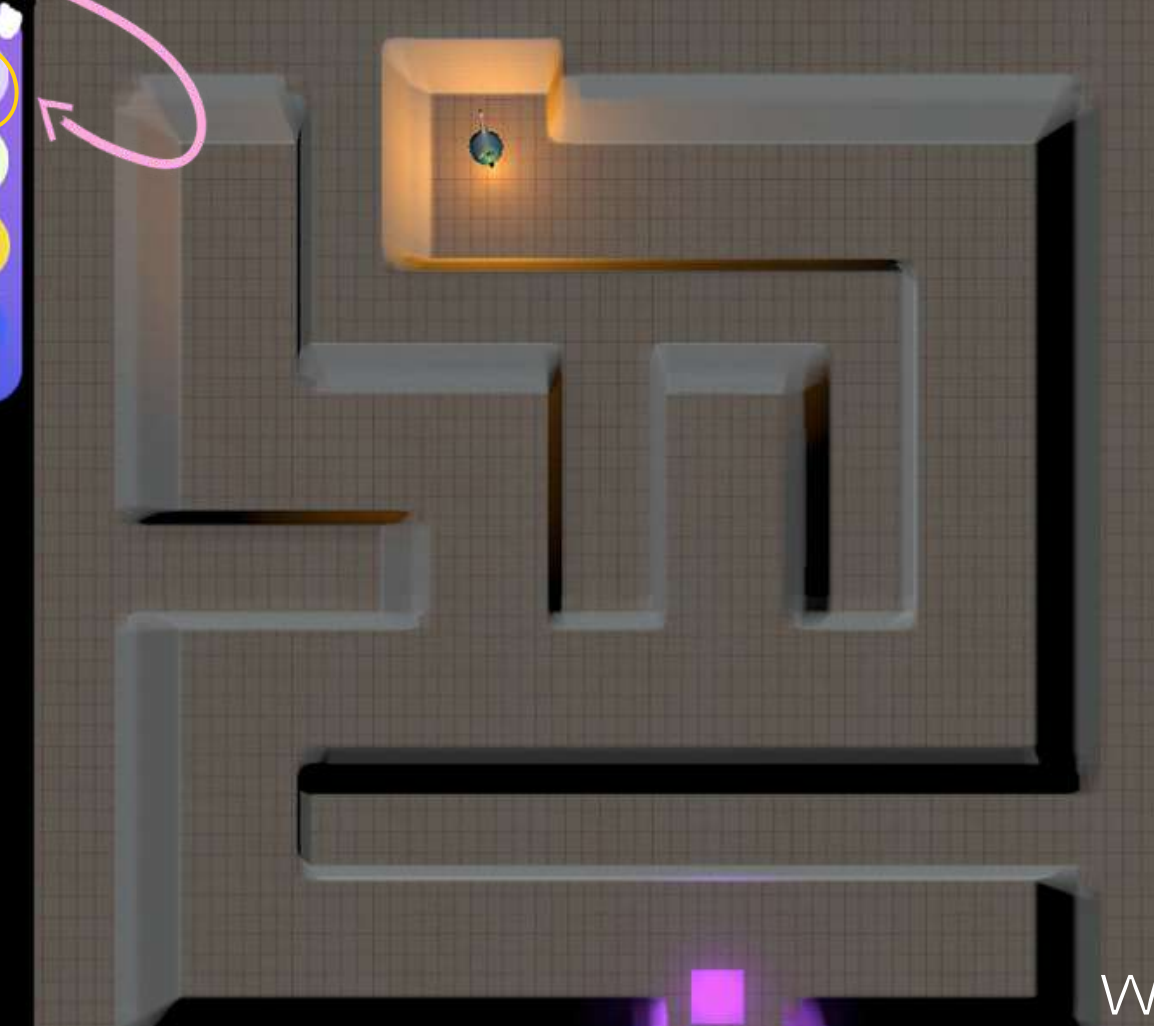
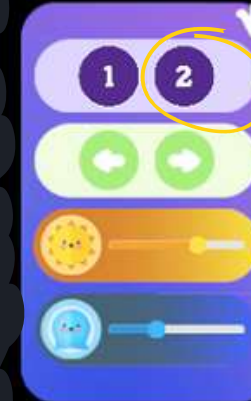
Aplikacja edukacyjna w formie labiryntu przedstawionego w wersji 2D i 3D.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

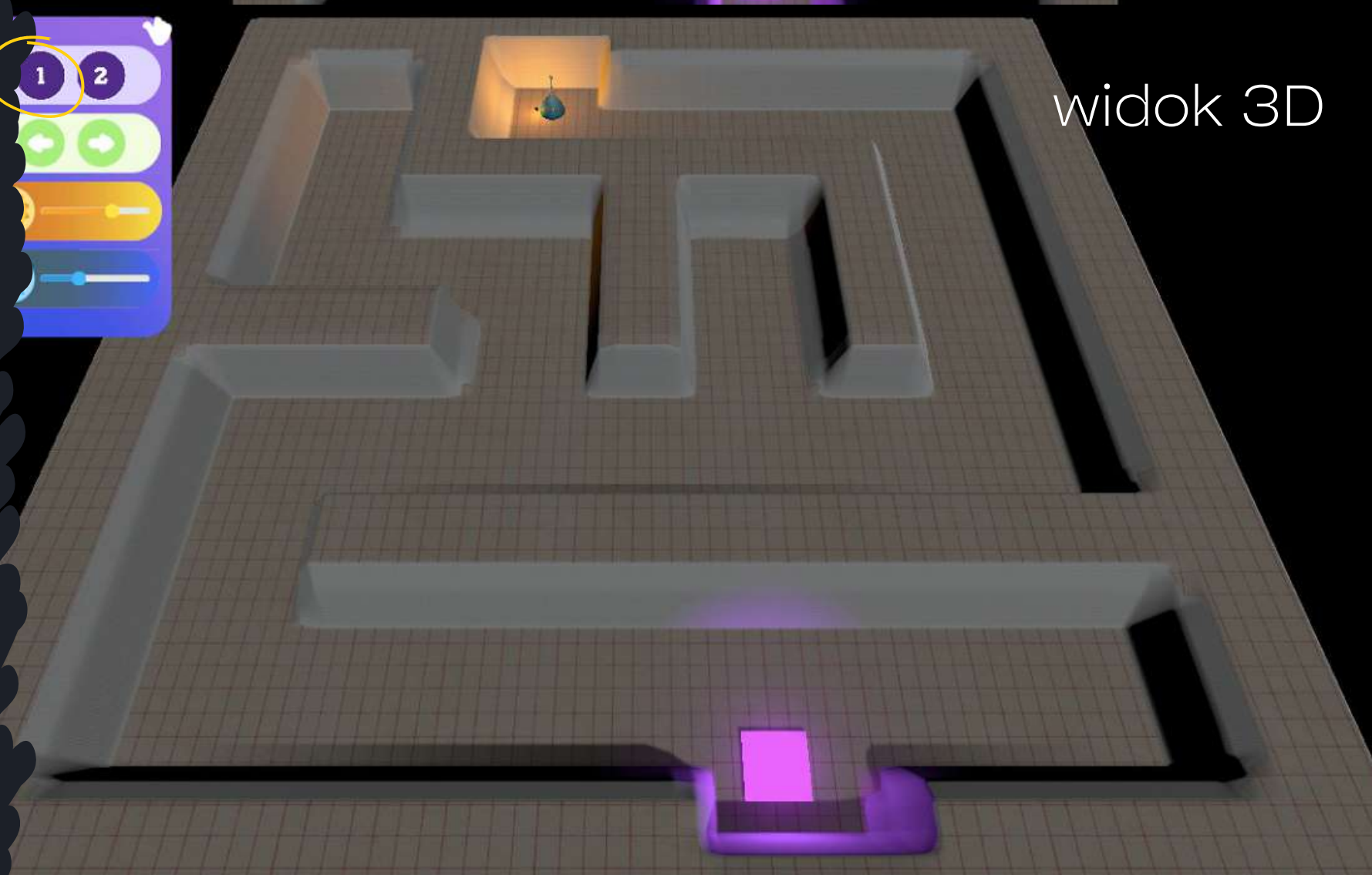
- rozwijanie logicznego i kreatywnego myślenia w czasie rozwiązywania problemów
- poszukiwanie i ustalanie strategii rozwiązywania problemu
- nauka planowania i przewidywania konsekwencji
- nauka na błędach, adaptacyjne korygowanie błędów, podejmowanie autorefleksji i wyciągania wniosków
- rozwój myślenia przestrzennego, orientacji w przestrzeni oraz budowanie świadomości przestrzeni, kierunków oraz relacji między obiektami
- ćwiczenie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- doświadczanie zasad działania padania światła
- wspomaga koncentrację i skupienie na zadaniu
- rozwój precyzyjnych ruchów motoryki małej, wodzenie palcem lub interaktywnym pisakiem, trening ruchów palców

Zakres tematyczny aplikacji: myślenie logiczne, myślenie kreatywne, strategia, rozwiązywanie problemów, planowanie, fizyka światła, motoryka mała, koncentracja, skupienie, wytrwałość, cierpliwość, nauka na błędach, orientacja w przestrzeni, koordynacja wzrokowo-ruchowa, regulacja emocjonalna

Planeta
M



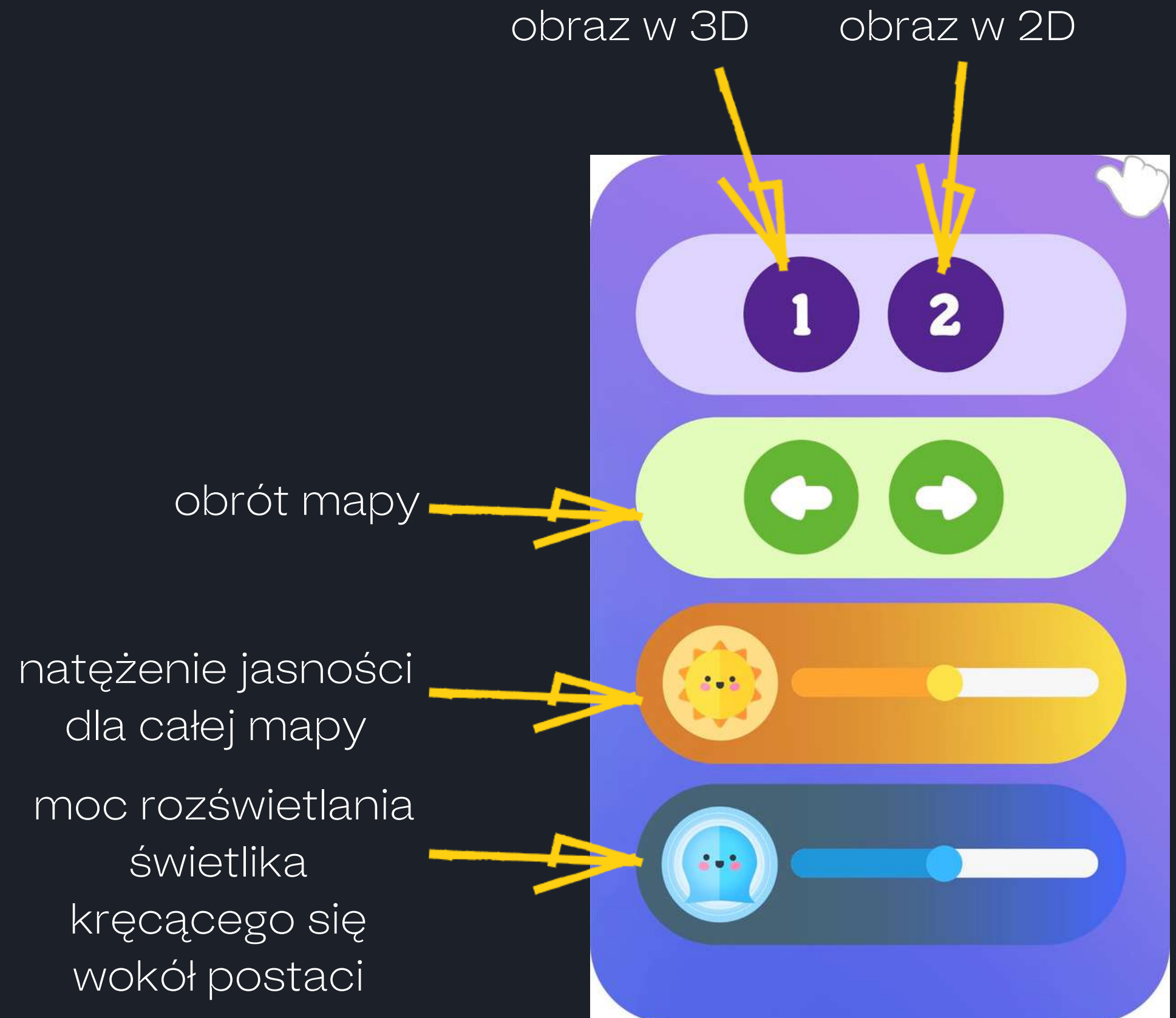
widok 2D

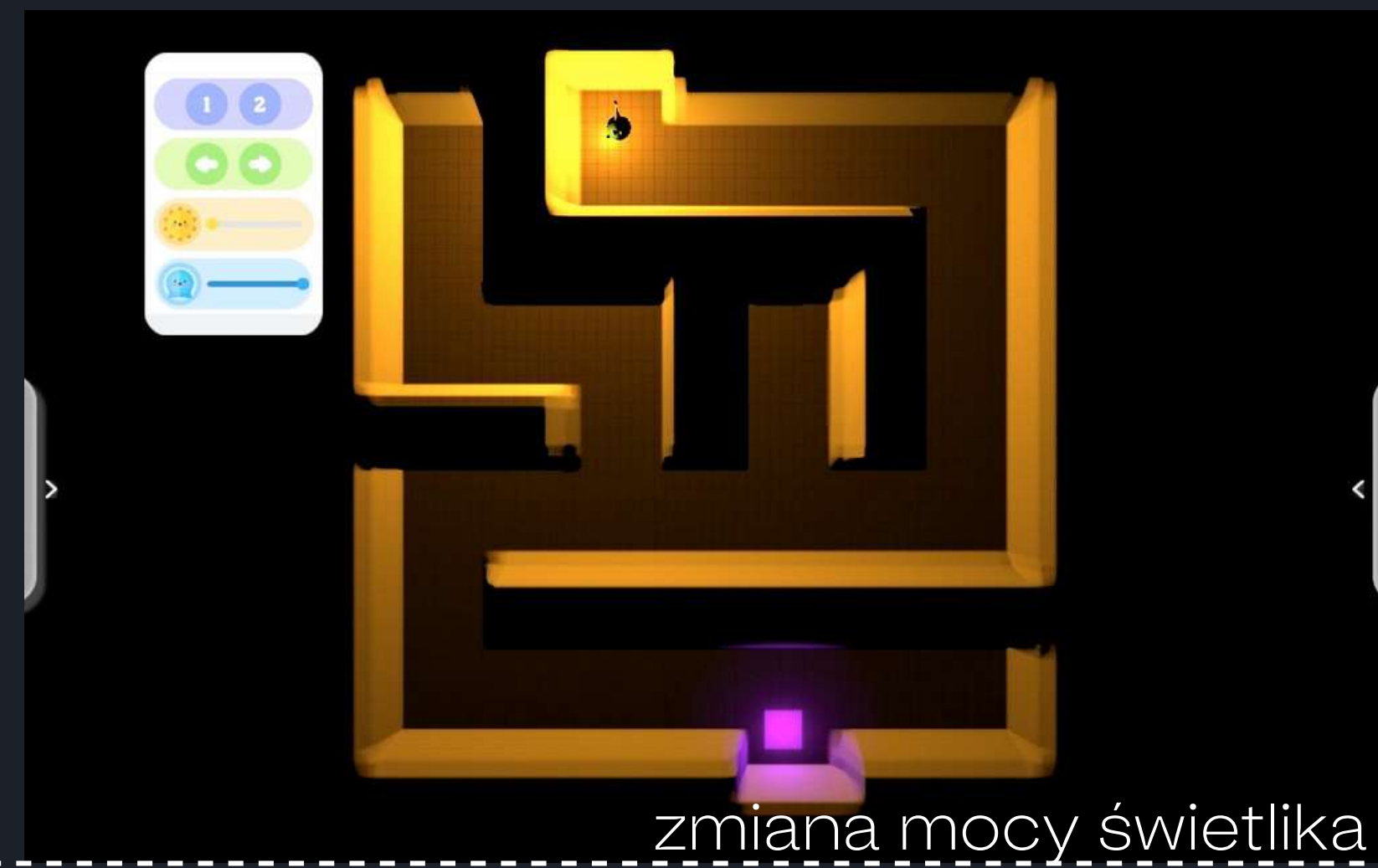
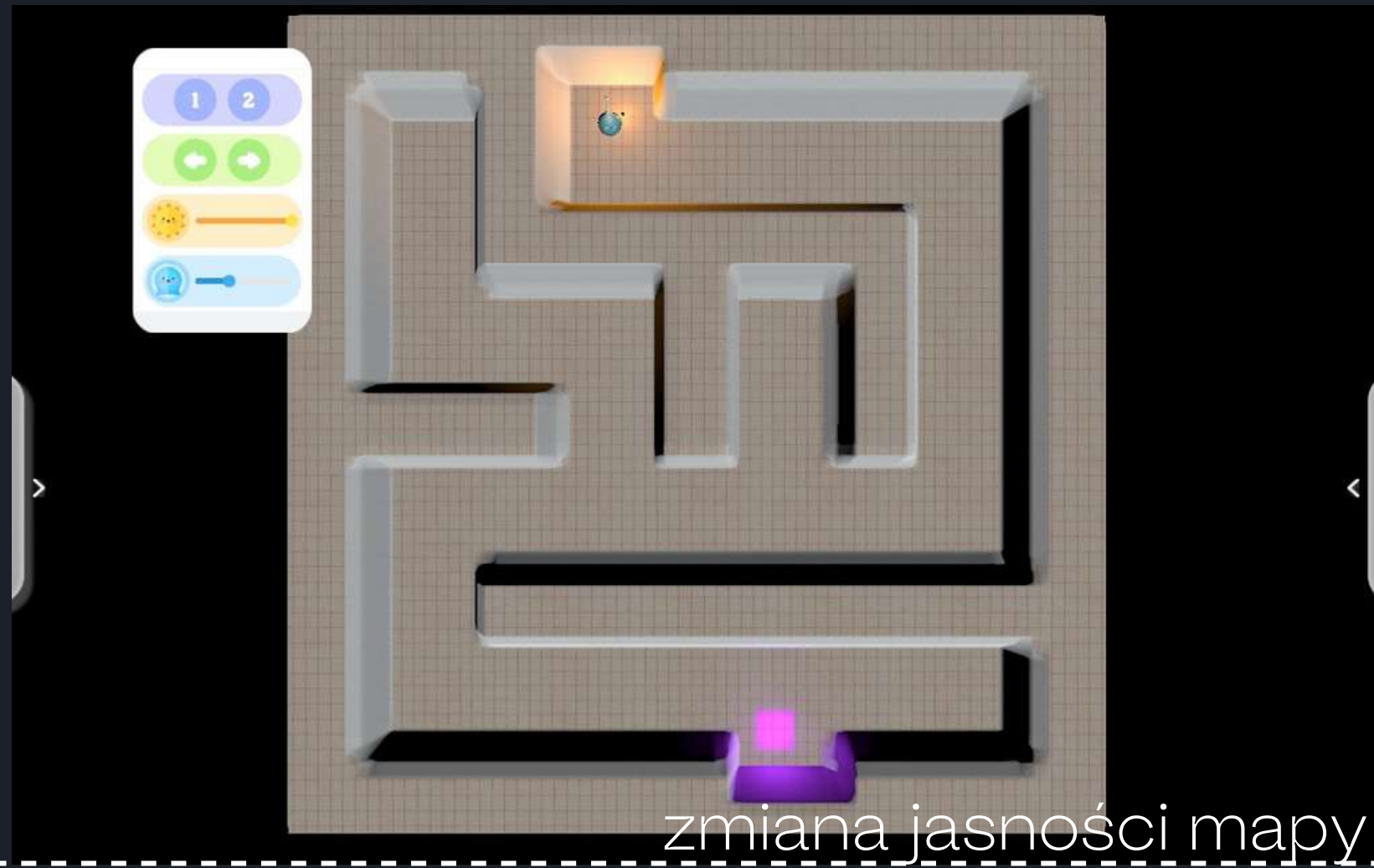
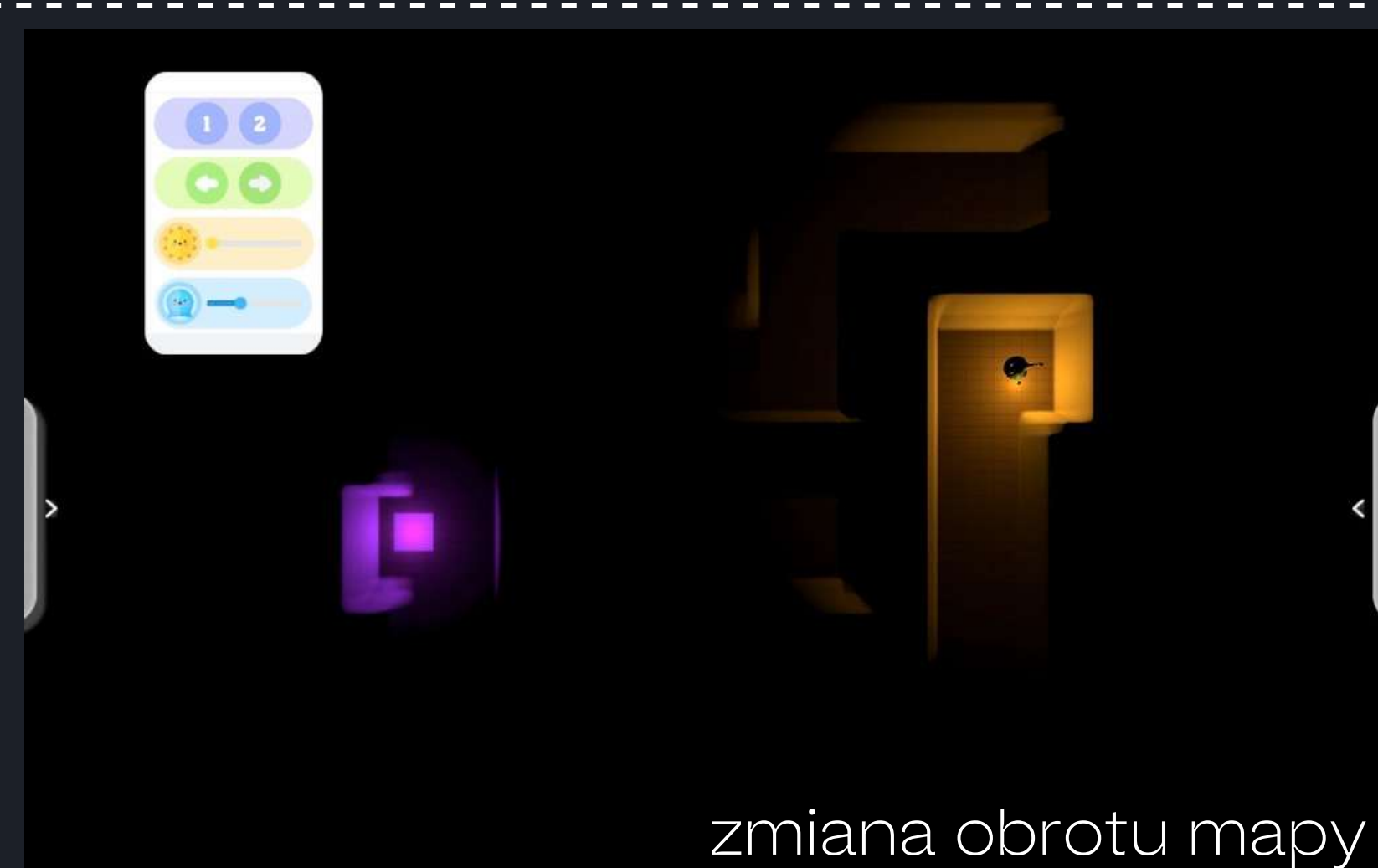
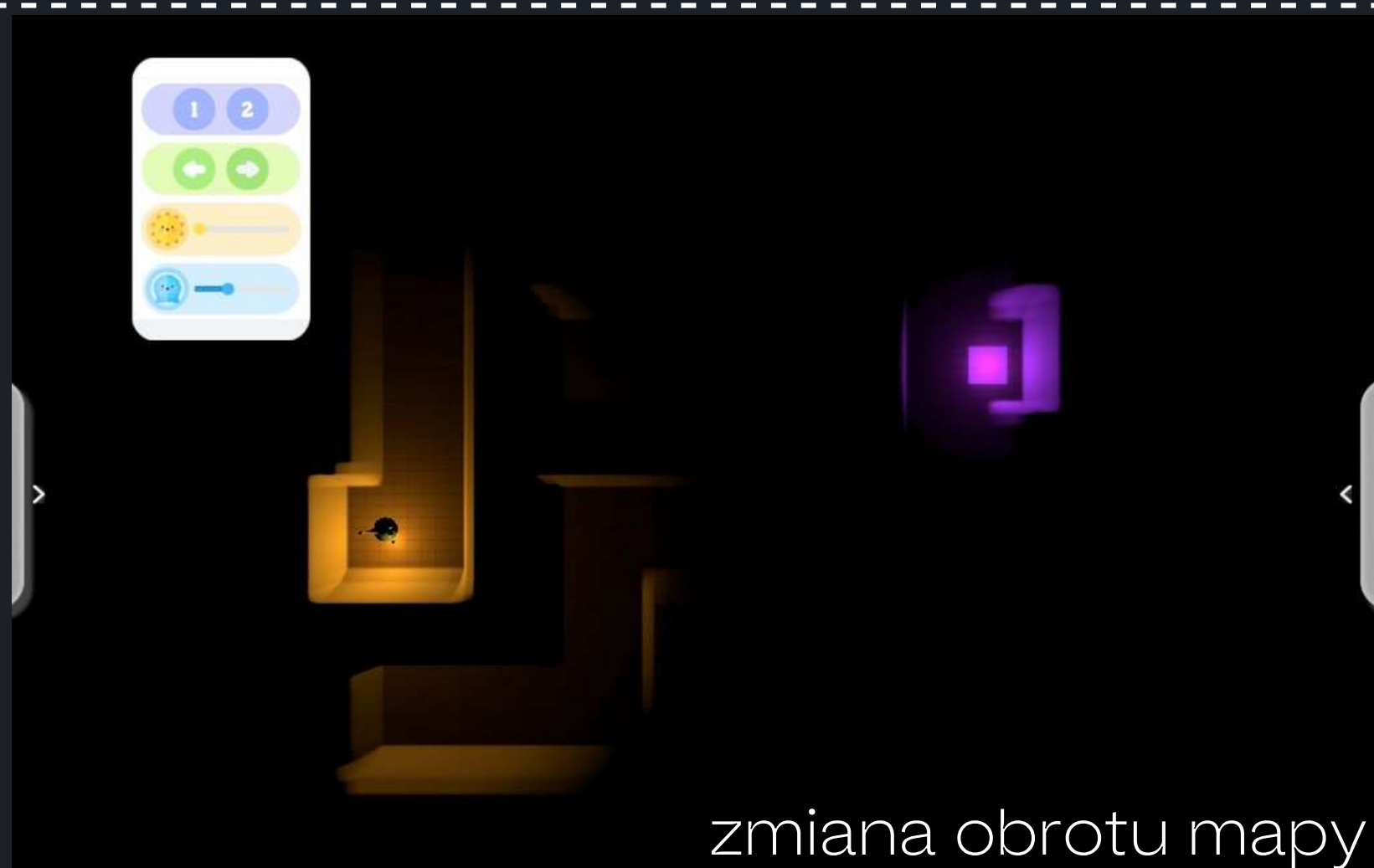


widok 3D

Zasady działania:

Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie stworka do fioletowego celu, a więc przejście labiryntu. Aby to zrobić, należy nacisnąć na dowolne miejsce w korytarzu labiryntu, a wtedy świetlik ruszy we wskazanym kierunku. Za świetlikiem podąży stworek. Aktywność kończy przeprowadzeniem stworka przez labirynt. W czasie aktywności można dowolnie regulować natężenie światła w labiryncie, natężenie oświetlenia świetlika, widok labiryntu - opcja widoku 2D i 3D, manewrować ustawieniem labiryntu (strony).





Dopasuj wieże

Planeta
Kontrast

Aplikacja edukacyjna i terapeutyczna kształtująca wrażliwość barwną oraz myślenie przestrzenne w trakcie przyporządkowania do siebie wież w dwóch różnych rzutach technicznych.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- rozwijanie wrażliwości barwnej, rozpoznawania i nazywania barw i kolorów
- trenowanie orientacji w przestrzeni, myślenia przestrzennego, mentalnego obrotu figury
- rozumienie rzutów technicznych i perspektywicznych oraz sposobu odwzorowywania obiektów 3D na płaszczyźnie 2D
- przyporządkowanie do siebie obiektów o tych samych właściwościach
- rozwój z zakresu przedmiotów artystycznych i technicznych
- nauka na błędach i wyciąganie z niej wniosków
- edukacja włączająca, która pozwala na rozumienie możliwości i ograniczeń innych uczniów w tym zaburzeń w zakresie widzenia barwnego i przestrzennego

Zakres tematyczny aplikacji: widzenie barwne, barwy, kolory, orientacja w przestrzeni, myślenie przestrzenne, rotacja mentalne, rzuty techniczne, 3D, 2D, zaburzenia widzenia, zaburzenia barwne, monochromatyzm, dichromatyzm, trichromatyzm



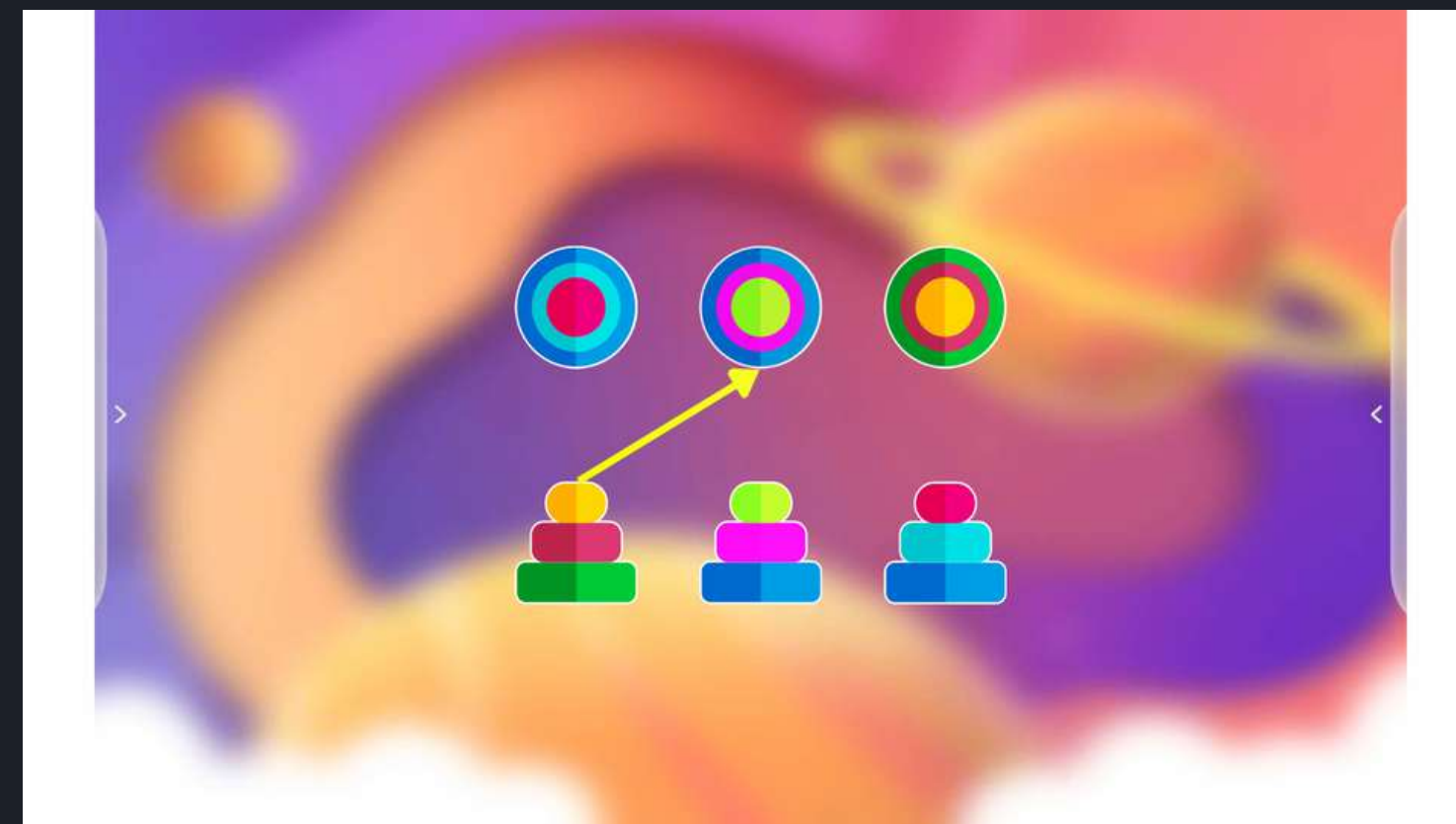
Zasady działania:

Zadanie polega na połączeniu wieży z dołu ekranu z odpowiednim jej rzutem u góry. Aby to zrobić, należy kliknąć na jeden element z jednego rzędu, a następnie na poprawny z drugiego. Zaznaczony wybór elementu podświetli się na zielono, a po połączeniu pojawi się strzałka między nimi. Zwrot strzałki nie ma znaczenia. Nie można łączyć ze sobą elementów z tego samego rzędu. Jeśli połączenie nie było poprawne, elementy połączą się strzałką podpowiadającą, nadal jednak będzie można zmienić ich połączenie. Kolejne połączenie anuluje poprzednie. Jeśli elementy zostały poprawnie połączone, znikną z ekranu. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy wszystkie elementy zostaną połączone prawidłowo.

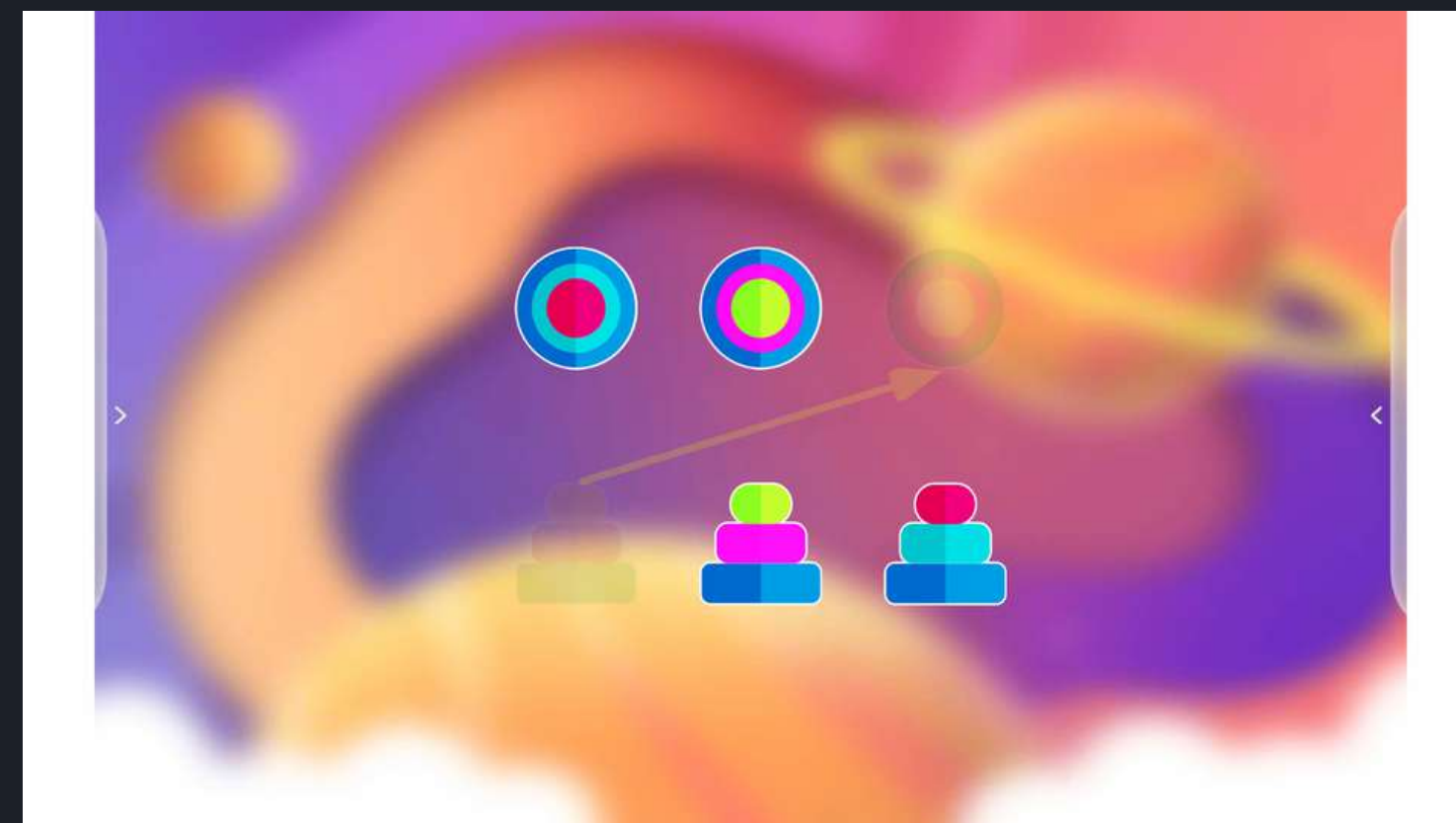
Aktywności różnią się między sobą barwami wykorzystywanymi pomiędzy wieżami na jednej planszy.

O ile na przykład w pierwszej aktywności nie powtarzają się kolory, to na poziomie drugim takie same barwy potrafią się pojawiać w kilku wieżach na jednej planszy.

błędne przyporządkowanie



poprawne przyporządkowanie



Take me there (w języku angielskim)

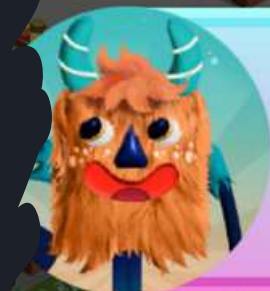
Aplikacja edukacyjna w przyjazny i angażujący sposób uczy wyrażen języka angielskiego związanych z orientacją w terenie i wzbogaca słownictwo związane z przestrzenią miejską.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wzbogacenie słownictwa związanego z przestrzenią miejską i wiejską w języku angielskim
- kształtowanie umiejętności poruszania się po przestrzeni lokalnej
- formułowanie zdań wskazujących lokalizację określonych budynków i relacji pomiędzy nimi
- korzystanie ze wskazówek (zapisanych i głosowych) dotyczących poruszania się po przestrzeni miejskiej
- orientacja w przestrzeni wynikająca ze zrozumienia podanych komunikatów dotyczących lokalizacji postaci-budynek, budynek-budynek, budynek-część miasta
- orientacja w przestrzeni wynikająca ze zrozumienia kierunków świata
- rozumienie funkcyjnego znaczenia budynków

Zakres tematyczny aplikacji: orientacja w terenie, przestrzeń miejska, przestrzeń wiejska, okolica, szkoła, dom, droga dom-szkoła, kierunki świata, budynki, zawody, język angielski, język obcy nowożytny

Planeta
Hello!



I want to go to the
market.



The cafe is somewhere there.



Zasady działania:

Na początku należy kliknąć potworka na środku, żeby otrzymać, usłyszeć cel podróży. Każde kolejne kliknięcie potworka odtworzy tę samą wiadomość z celem. Aby poruszać się, musimy kliknąć dowolną część mapy, a postać sama przejdzie we wskazane miejsce.

Zbliżając się do przechodniów, możemy uzyskać wskazówkę co do lokalizacji danego miejsca. Wystarczy do nich podejść i kliknąć głośnik.

Po dotarciu na właściwe miejsce gra kończy się sukcesem.

Klikając na zębatkę w pasku bocznym, możemy dostosować zbliżenie mapy miasta oraz ustawić timer na dojście do celu.



Drei Emotionen in Folge (w języku niemieckim)

Aplikacja edukacyjna w przyjazny i angażujący sposób uczy wyrażenia języka niemieckiego związanych z emocjami.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wzbogacenie słownictwa (w formie pisanej oraz dźwiękowej) związanego z emocjami w języku niemieckim
- rozpoznawanie mimiki twarzy, dźwiękowych reakcji emocjonalnych oraz łączenie ich z odpowiednim nazewnictwem
- rozpoznawanie, nazywanie stanów emocjonalnych oraz towarzyszącym ich reakcji
- zachęcenie do rozmowy o emocjach własnych i innych
- wzmacnianie kompetencji społecznych, emocjonalnych i empatii
- gamifikacja procesu edukacyjnego

Zakres tematyczny aplikacji: język niemiecki, język obcy nowożytny, emocje, empatia, kompetencje emocjonalne, kompetencje społeczne, współpraca, zabawa, gamifikacja

Planet
Hallo!



Zasady działania:

Jest to aktywności typu bubble shooter. Na armatce pojawia się słowo emocji, która zostanie wystrzelona. Za każdym razem słowo to zostanie również wypowiedziane dźwiękowo. Zadaniem uczestnika jest oczyścić planszę z emotek. Należy kliknąć/rzucić piłeczką w wybrane miejsce, żeby wystrzelić emotkę. Aby bąbelki zniknęły, należy zebrać co najmniej 3 emotki obok siebie. Bąbelki odbijają się od ściany.

Aktywność kończy się sukcesem, kiedy oczyścimy planszę z emocji.

Klikając przycisk w pasku bocznym, będzie możliwość dostępu do uproszczonej wersji aplikacji.

wersja standardowa



wersja uproszczona



Escuchar y señalar (w języku hiszpańskim)

Aplikacja edukacyjna w przyjazny i angażujący sposób uczy zróżnicowanego słownictwa w języku hiszpańskim zarówno w formie pisanej, jak i dźwiękowej.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wzbogacenie zróżnicowanego słownictwa (w formie pisanej oraz dźwiękowej) w języku hiszpańskim
- rozpoznawanie przedmiotów codziennego użytku, przedmiotów szkolnych i nazywanie ich
- rozpoznawanie zwierząt i czynności i nazywanie ich
- rozpoznawanie codziennych czynności, emocji i nazwanie ich
- rozpoznawanie pór dnia, dni tygodnia i nazywanie ich
- rozpoznawanie kształtów geometrycznych i nazywanie ich
- łączenie czasowników i rzeczowników
- stosowanie rodzajników
- gamifikacja procesu edukacyjnego

Zakres tematyczny aplikacji: język hiszpański, język obcy nowożytny, przedmioty codzienne, przedmioty szkolne, zwierzęta, codzienne czynności, emocje, pory dnia, dni tygodnia, figury geometryczne, czasowniki, rzeczowniki, rodzajniki

Planeta
Hola!



UN KOALA
MENTIROSO



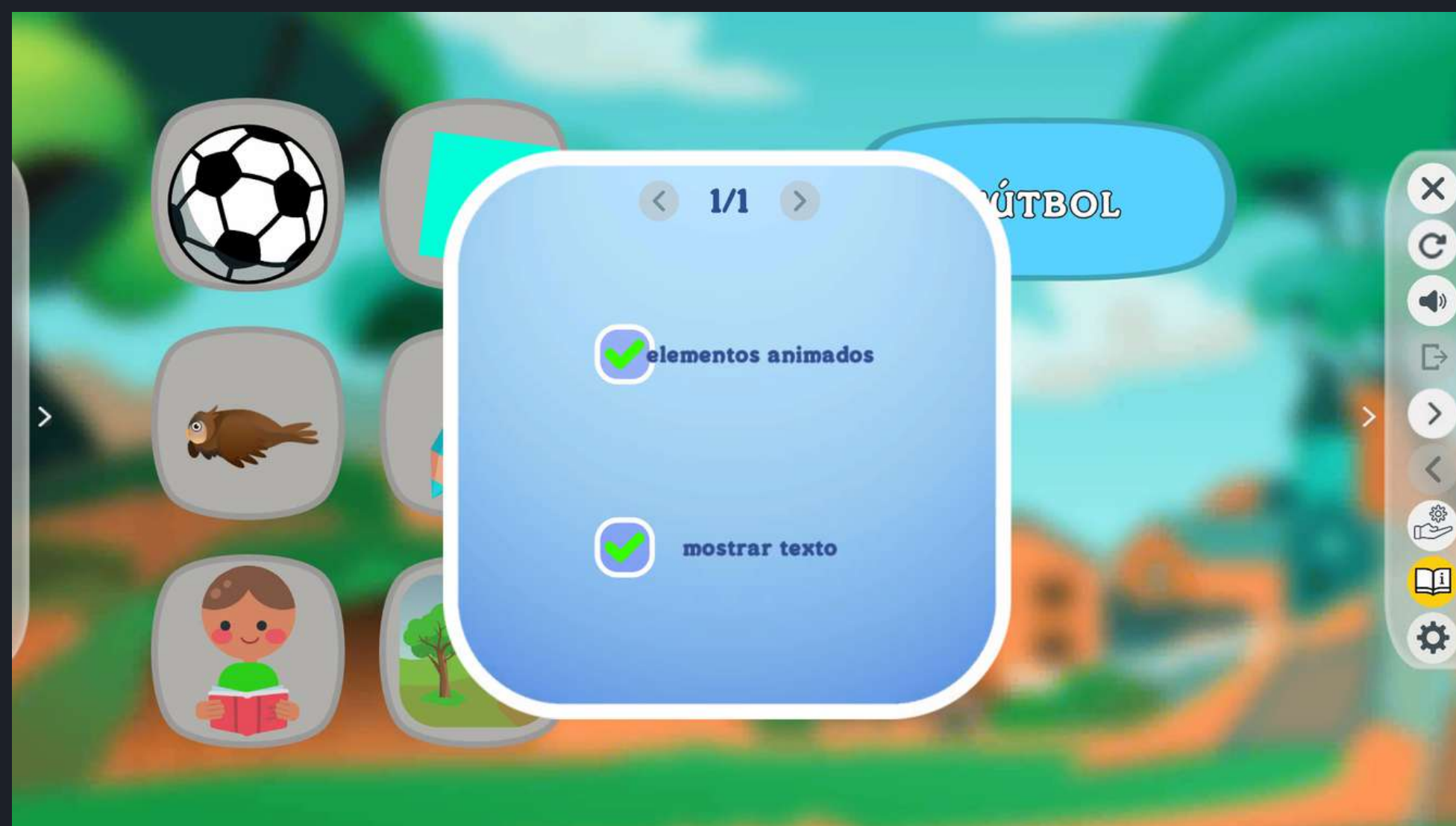
UN PEZ NADANDO



Zasady działania:

Użytkownik powinien nacisnąć na symbol głośnika, żeby usłyszeć, jakiego przedmiotu należy szukać. Następnie należy kliknąć po lewej stronie na wybrany obiekt. Prawidłowe zaznaczenie kończy aktywność sukcesem.

Po kliknięciu zębátky w panelu bocznym możemy zdecydować czy chcemy, by obiekty były animowane lub czy dana kategoria ma się wyświetlić słownie.



Trois émotions d'affilée (w języku francuskim)

Aplikacja edukacyjna w przyjazny i angażujący sposób uczy wyrażać języka francuskiego związanych z emocjami.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wzbogacenie słownictwa (w formie pisanej oraz dźwiękowej) związanego z emocjami w języku francuskim
- rozpoznawanie mimiki twarzy, dźwiękowych reakcji emocjonalnych oraz łączenie ich z odpowiednim nazewnictwem
- rozpoznawanie, nazywanie stanów emocjonalnych oraz towarzyszącym ich reakcji
- zachęcenie do rozmowy o emocjach własnych i innych
- wzmocnienie kompetencji społecznych, emocjonalnych i empatii
- gamifikacja procesu edukacyjnego

Zakres tematyczny aplikacji: język francuski, język obcy nowożytny, emocje, empatia, kompetencje emocjonalne, kompetencje społeczne, współpraca, zabawa, gamifikacja

Planet
Salut!



Zasady działania:

Jest to aktywności typu bubble shooter. Na armatce pojawia się słowo emocji, która zostanie wystrzelona. Za każdym razem słowo to zostanie również wypowiedziane dźwiękowo. Zadaniem uczestnika jest oczyścić planszę z emotek. Należy kliknąć/rzucić piłeczką w wybrane miejsce, żeby wystrzelić emotkę. Aby bąbelki zniknęły, należy zebrać co najmniej 3 emotki obok siebie. Bąbelki odbijają się od ściany.

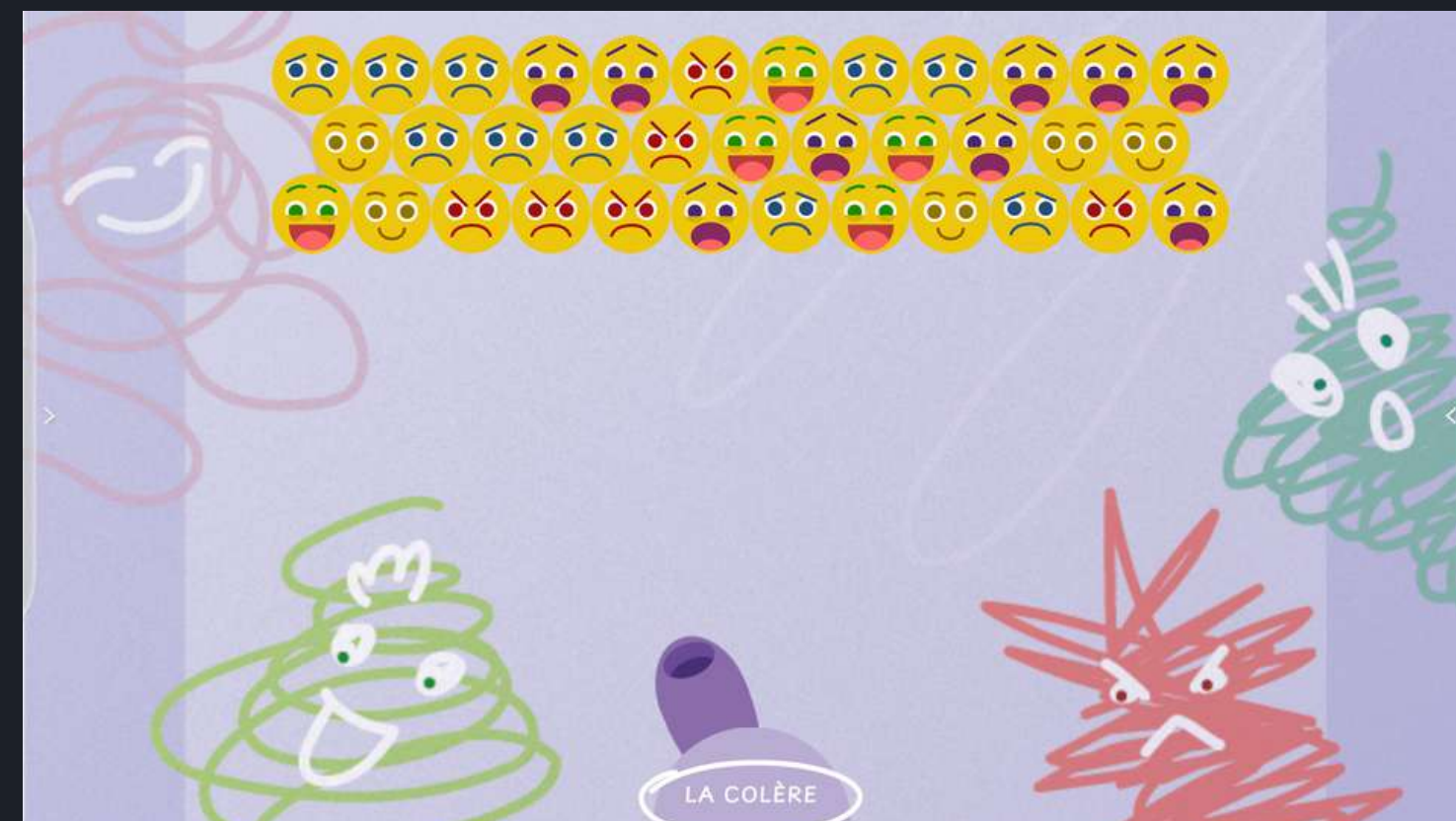
Aktywność kończy się sukcesem, kiedy oczyścimy planszę z emocji.

Klikając przycisk w pasku bocznym, będzie możliwość dostępu do uproszczonej wersji aplikacji.

wersja standardowa



wersja uproszczona



Akademia Bezpiecznika

Planeta
Zzz

Aplikacja uczy dzieci bezpiecznych zachowań w domu, w szkole i poza nią. Każda aktywność ma formę krótkiej historii-misji, w której dziecko pomaga Zdrowusiowi rozpoznać zagrożenia i krok po kroku podjąć właściwe działania.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- kształtowanie nawyków bezpieczeństwa – rozpoznawanie zagrożeń i właściwych reakcji (dom, droga, ogień, woda)
- rozwijanie sekwencjonowania i myślenia przyczynowo-skutkowego – układanie czynności w poprawnej kolejności.
- budowanie samodzielności i sprawczości – ćwiczenie podejmowania decyzji,
- wzmacnianie pamięci operacyjnej, koncentracji i spostrzegawczości – wyszukiwanie szczegółów i szybkie decyzje.
- oswajanie sytuacji trudnych i redukovanie lęku – trening spokojnego działania (ewakuacja, telefon na 112, pierwsza pomoc).
- cyber higiena – świadome i bezpieczne korzystanie z technologii i mediów społecznościowych.

Zakres tematyczny aplikacji:

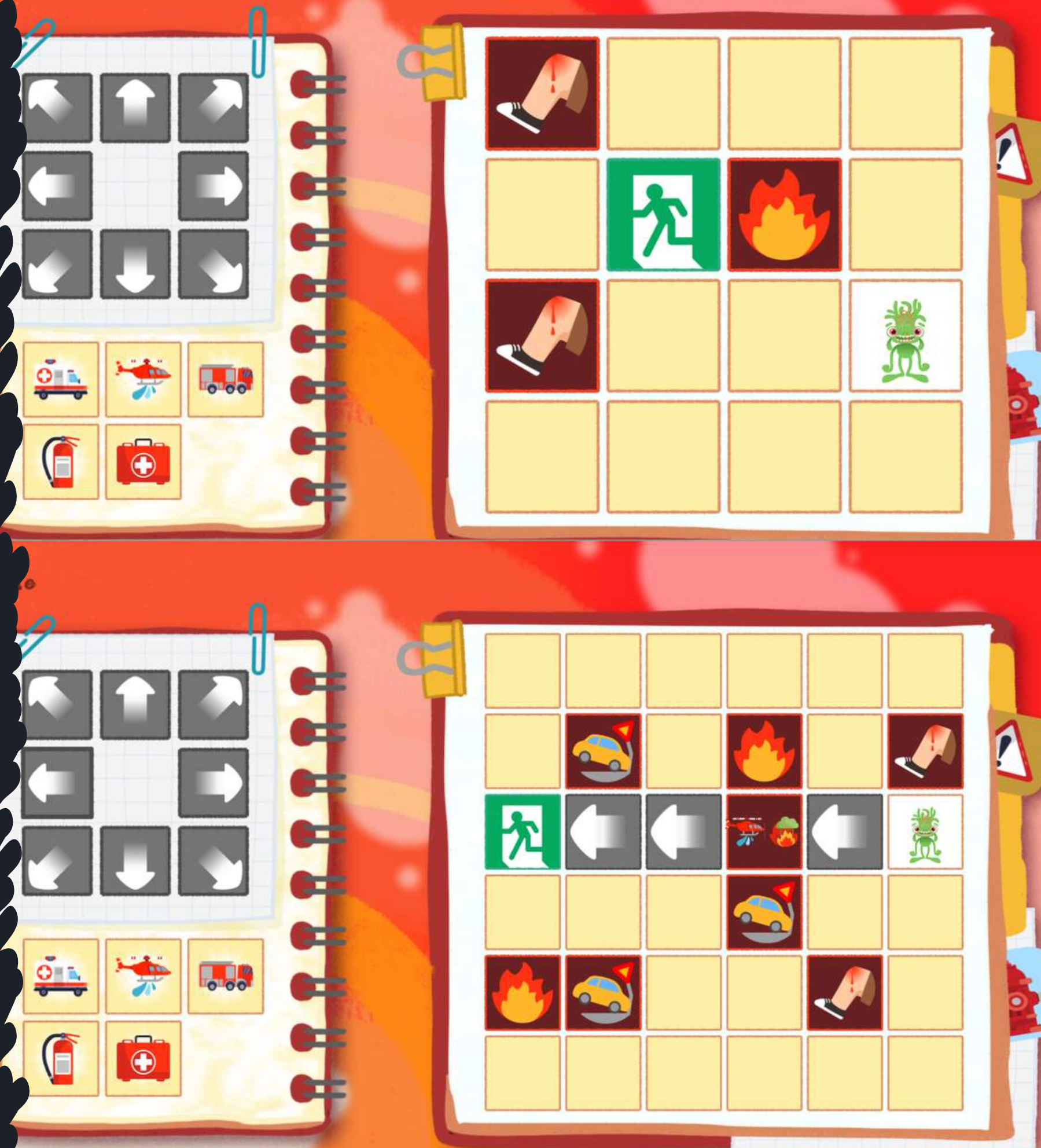
bezpieczny dom – prąd i urządzenia elektryczne (kontakty, kable, ładowarki), kuchnia (gorące/ostre), łazienka (poślizg), środki chemiczne.

ogień i ewakuacja – czujka dymu, plan wyjścia, gaśnica, numer alarmowy 112, rozmowa z dyspozytorem.

droga i mobilność – pieszy, rower/hulajnoga, odblaski, pasy bezpieczeństwa, sygnalizacja, zasada „patrz-słuchaj-idź”.

plac zabaw i sport – kask, ochraniacze, rozgrzewka, bezpieczne korzystanie z urządzeń.

woda i pogoda – bezpieczne kąpiele, burza, upał i mróz, nawodnienie i ochrona przed słońcem.



Zasady działania:

Na mapie umieszczony jest Zdrowuś i punkt docelowy, czyli znak wyjścia ewakuacyjnego. Wokół nich umieszczone są różnego rodzaju przeszkody w losowy sposób m.in.: pożar, pożar lasu, wypadek, zranienie. Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie Zrowusia do bezpiecznego wyjścia. Aby to zrobić, należy wstawić strzałki, łącząc oba punkty (klikając na strzałkę i na wybrane pole). Nie wszystkie pola są wypełnione przeszkodami, więc czasem istnieje możliwość przejścia od startu do punktu docelowego bez konieczności interakcji z przeszkodami. W przypadku, gdy na drodze stanie nam przeszkoda, to można ją pokonać za pomocą odpowiedniego działania ratunkowego: karetki, gaśnicy, apteczki, wozu czy helikoptera straży pożarnej, wybranego z przybornika po lewej stronie. Działanie musi być dopasowane do zagrożenia. Po ustawieniu wszystkich elementów klikamy na Zdrowusia i obserwujemy ścieżkę. W przypadku gdy:

- pole wymaga przedmiotu specjalnego, przedmiot nie został położony – gracz przegrywa,
- przedmiot został położony, ale jest on błędny – na początku przedmiot się rozplywa. a następnie gracz przegrywa
- prawidłowy przedmiot został położony – przeszkoda znika, następnie przedmiot się rozplywa. Postać gracza jest bezpiecznie przesuwana na dane pole i rozgrywka jest kontynuowana.
- pole nie wymaga przedmiotu specjalnego, a jest do niego strzałka – gracz jest bezpiecznie na nie przesuwany. Rozgrywka toczy się bez zakłóceń.

Zdrowuś przesuwa się po planszy aż przegra albo dotrze do wyznaczonego pola. Rozwiązanie uczestnika jest oceniane gwiazdkami pod względem minimalizowania zagrożeń oraz długości drogi (1. Jeśli istnieje trasa o kilka kroków dłuższa, ale nie przejdziemy przez żadne zagrożenie, będzie ona lepsza. 2. Jeśli nie istnieje trasa, która omijałaby wszystkie zagrożenia, to najlepszą trasą będzie taka, która zawiera ich najmniej).

Kaligrafia japońska

Aplikacja edukacyjna w przyjazny sposób wzmacnia motorykę małą ucznia i uczy go przykładowych znaków alfabetów japońskich.

Cele edukacyjne realizowane przez aplikację:

- wzmocnienie motoryki i zachęcenie do trenowania chwytu pisarskiego
- nauka przykładowych znaków alfabetów japońskich: Kanji, Katakana i Hiragana
- doświadczanie innych alfabetów i kultury azjatyckiej
- ćwiczenie skupienia i koncentracji w czasie czynności manualnej
- relaksacja w czasie kaligrafii japońskiej
- zachęcenie do samodzielnego ćwiczenia sprawności i zdobywania wiedzy na temat odległych kultur
- zachęcenie do ćwiczenia kaligrafii i ręcznego pisma

Zakres tematyczny aplikacji: język japoński, język obcy nowożytny, motoryka mała, chwyt pisarski, kaligrafia, pismo ręczne, kultura japońska, kultura azjatycka, koncentracja, skupienie, relaksacja



Zasady działania:

Zadaniem uczestnika jest odtworzenie śladu zgodnie z właściwym kierunkiem pisania/rysowania. Prawidłowe wykonanie aktywności polega na odtworzeniu danego kształtu, śladu zgodnie ze wskazanym kierunkiem pisania/rysowania (wskazany za pomocą animacji, jak i instrukcji w górnym rogu). Co jakiś czas uruchamia się animacja, która pokazuje właściwy kierunek działania. Należy zadbać o precyzję, uważać, by do końca dociągać każdą linię. Po wypełnieniu wzoru wypełnia się on “magicznymi kryształkami”. Są one ruchome. Po przeciągnięciu obok nich przesuną się wokół tego miejsca, co pozwoli dalej rozsypywać je po polu roboczym aktywności. Opcję tę można wyłączyć w panelu bocznym (efekt cząstkowy).

1. Cyfry Kanji	
一	1
二	2
三	3
四	4
五	5
六	6
七	7
八	8
九	9
十	10

2. Katakana samogłoski	
ア	A
エ	E
イ	I
オ	O
ウ	U

3. Hiragana samogłoski	
あ	A
え	E
い	I
お	O
う	U

Mądrze jest się bawić!

Po więcej inspirujących treści zapraszamy na stronę www.knowla.eu