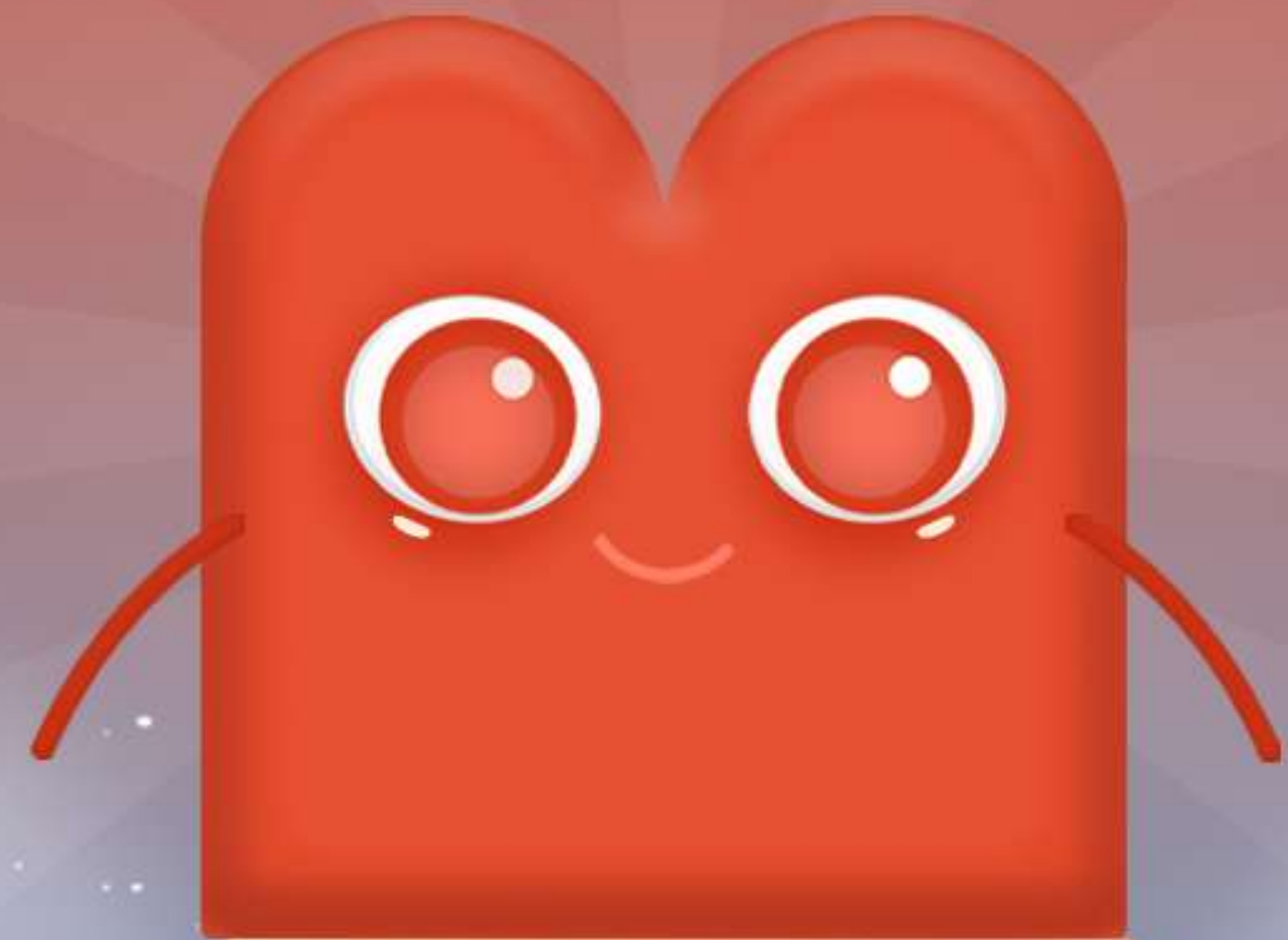


Planeta Sigma

Dla Sigmy się
liczy
matematyka.





Planeta Sigma zawiera 667 interaktywnych aktywności rozwijających umiejętności matematyczne. Podział na różne stopnie trudności pozwala na wykorzystanie aktywności podczas zajęć zarówno z dziećmi w wieku przedszkolnym, jak i w wieku szkolnym – od klasy 1 aż do klasy 6. Aktywności obejmują działania na liczbach naturalnych (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie), liczby całkowite i ułamki (dziesiętne i zwykłe), figury geometryczne, jednostki czasu, długości, wagi i pojemności. Zawarte w pakiecie aktywności rozwijają u dzieci zdolność wykonywania obliczeń rachunkowych i stosowania ich w sytuacjach praktycznych w życiu. Uczą odczytywania, interpretowania i przetwarzania danych przedstawionych w różnej formie, a także dostrzegania regularności, podobieństw i analogii. Doskonają umiejętności logicznego myślenia i rozwiązywania problemów (myślenie komputacyjne, myślenie przyczynowo-skutkowe).



Aplikacje Knowla dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia.

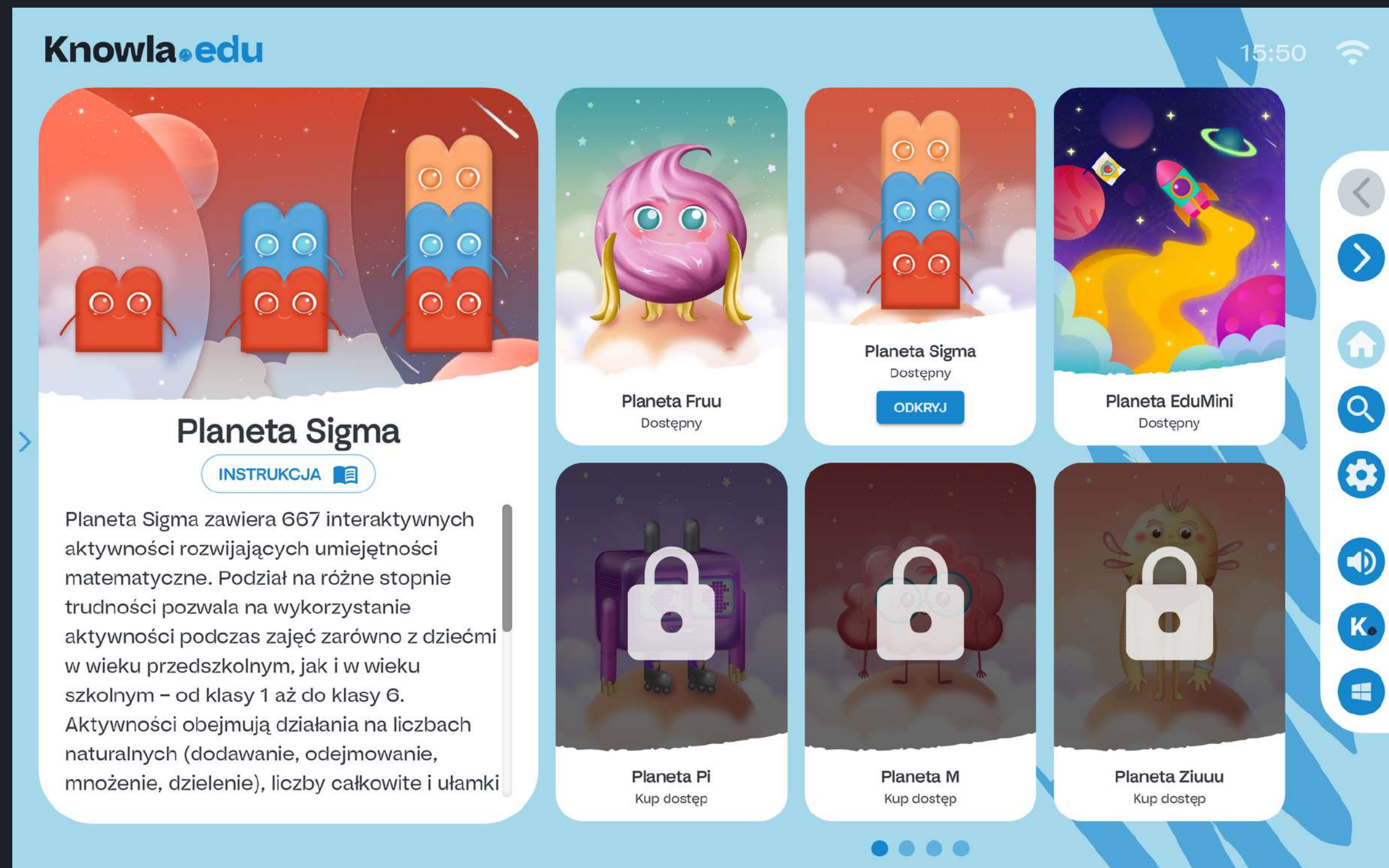
Aplikacje Planety Sigma zawierają poziomy trudności:

- poziom 1: 5 - 7 lat,
- poziom 2: 8 - 9 lat,
- poziom 3: 10+ lat



Przedstawiony wiek użytkowania aplikacji jest jedynie sugerowany. Każdą aktywność i jej poziom należy dobrać pod umiejętności ucznia oraz jego specjalne potrzeby edukacyjne (zarówno te wyrównujące poziom, jak i rozwijające talenty).

Planeta Sigma w Edukacyjnym Wszechświecie





Menu główne - legenda

	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)
	przejdźcie do wyboru trybu Knowla.fun lub Knowla.edu
	przejdźcie do widoku pulpitu Windows; aplikacja cały czas pozostanie aktywna na pasku zadań

Ikony menu w aktywnościach - legenda

	wyjście z aktywności do widoku planety (wyboru aplikacji); wszelkie
---	---

**Spis aktywności
z ilością lub czasem**





Planeta Sigma to 17 aplikacji zawierających 667 aktywności:

1. Policz na skali - 3 poziomy, 60 aktywności
2. Odtwórz rytm - 4 poziomy, 80 aktywności
3. Matematyczne sudoku - 3 poziomy, 90 aktywności
4. Która godzina? - 1 aktywność
5. Ustaw zegar - 1 aktywność
6. Policz figury - 3 poziomy, 90 aktywności
7. Brakujący element 2D - 20 aktywności
8. Brakujący element 3D - 2 poziomy, 40 aktywności
9. Zliczanka - 4 poziomy, 4 aktywności
10. Matematyczne scenariusze - 2 aktywności
11. Ważenie logiczne - 3 poziomy, 90 aktywności
12. Ile to waży? - 3 poziomy, 90 aktywności
13. Liczenie na wadze - 3 poziomy, 60 aktywności
14. Porównaj zbiory - 3 poziomy, 36 aktywności
15. Warcaby - 1 aktywność
16. Mnożenie - 12 aktywności
17. Mnożenie wspak - 12 aktywności



Policz na skali

Legenda:

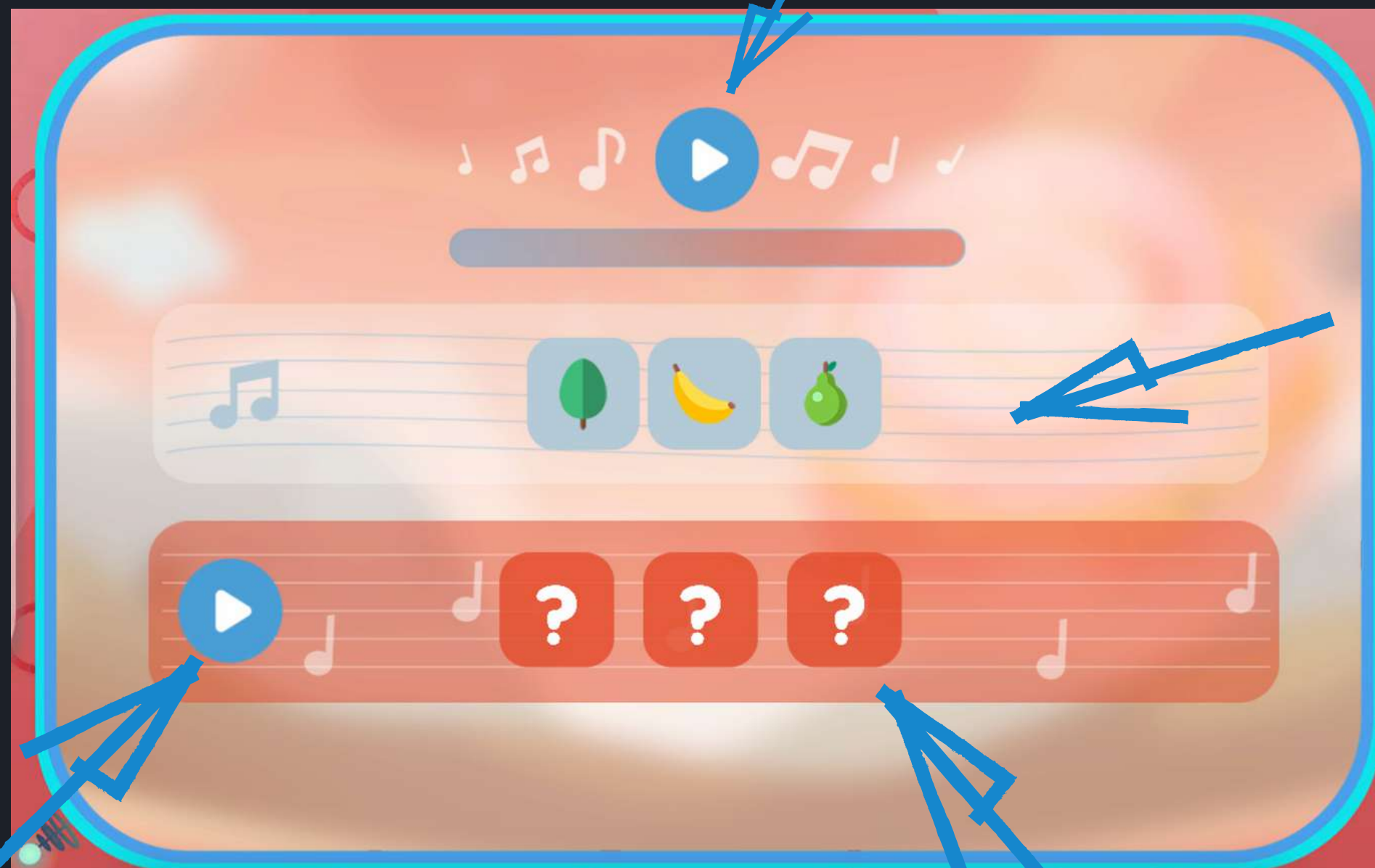


przestrzeń
elementów

aktualna liczba

Odtwórz rytm

Legenda:



melodia do odtworzenia

dźwięki do wykorzystania

sprawdzenie poprawności

pole do ułożenia rytmu

Matematyczne sudoku

Legenda:

liczba uzupełniona

liczby do wykorzystania

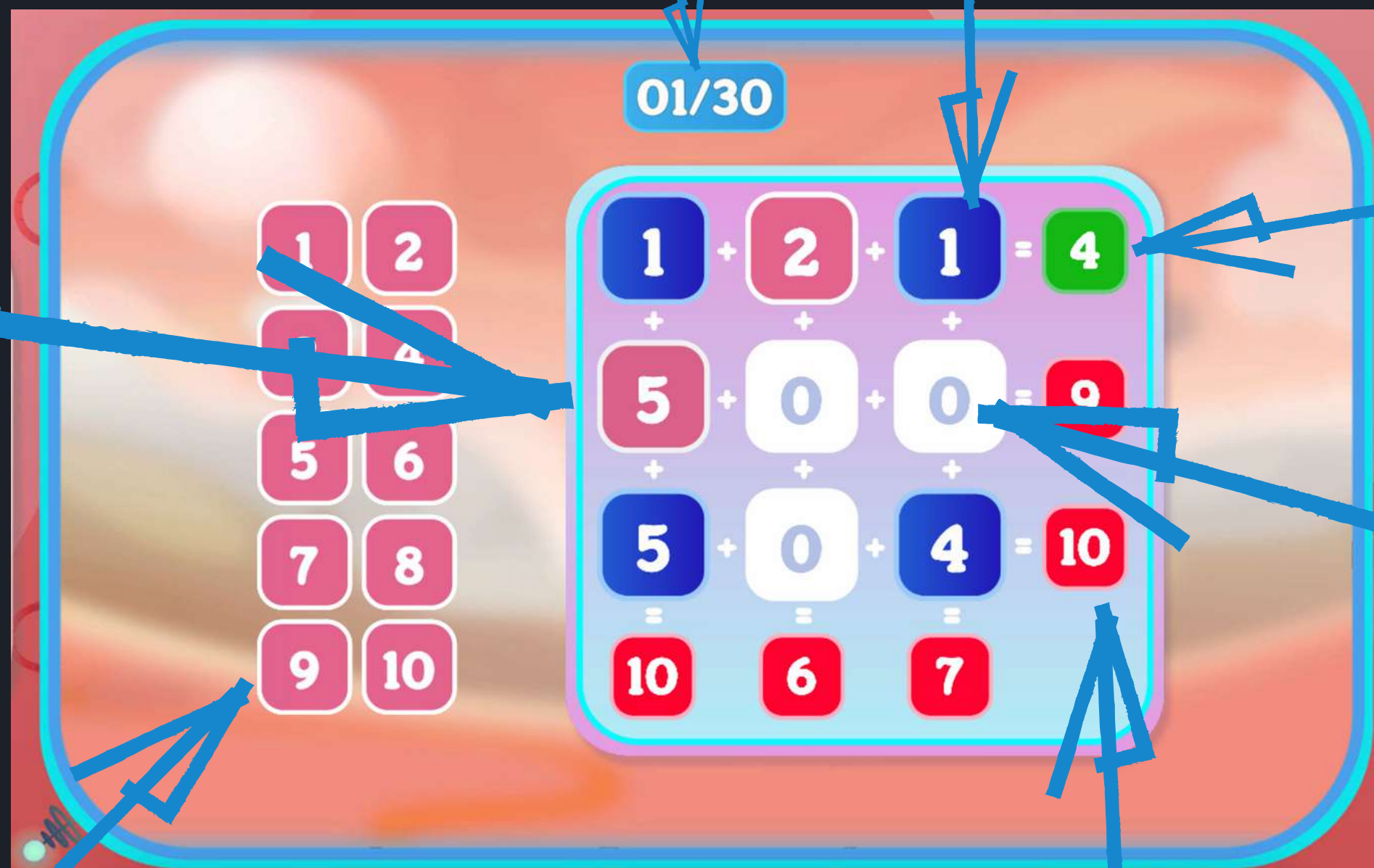
poziom

stałe liczby

wynik poprawny

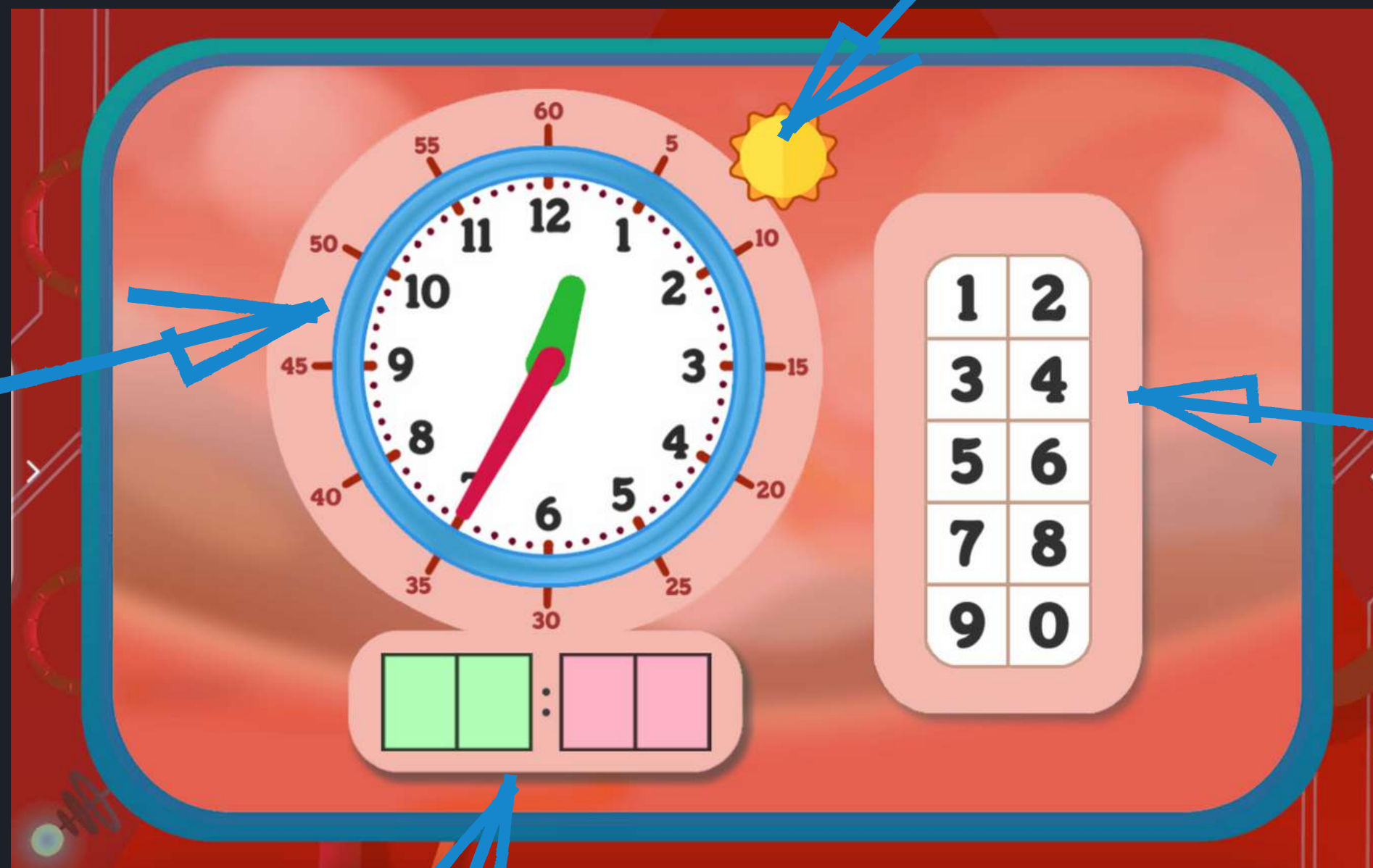
miejsca do uzupełnienia

wynik błędny



Która godzina?

Legenda:



oznaczenie dnia i nocy

tarcza zegara (wskazówka godzinowa, minutowa)

klawiatura z cyframi

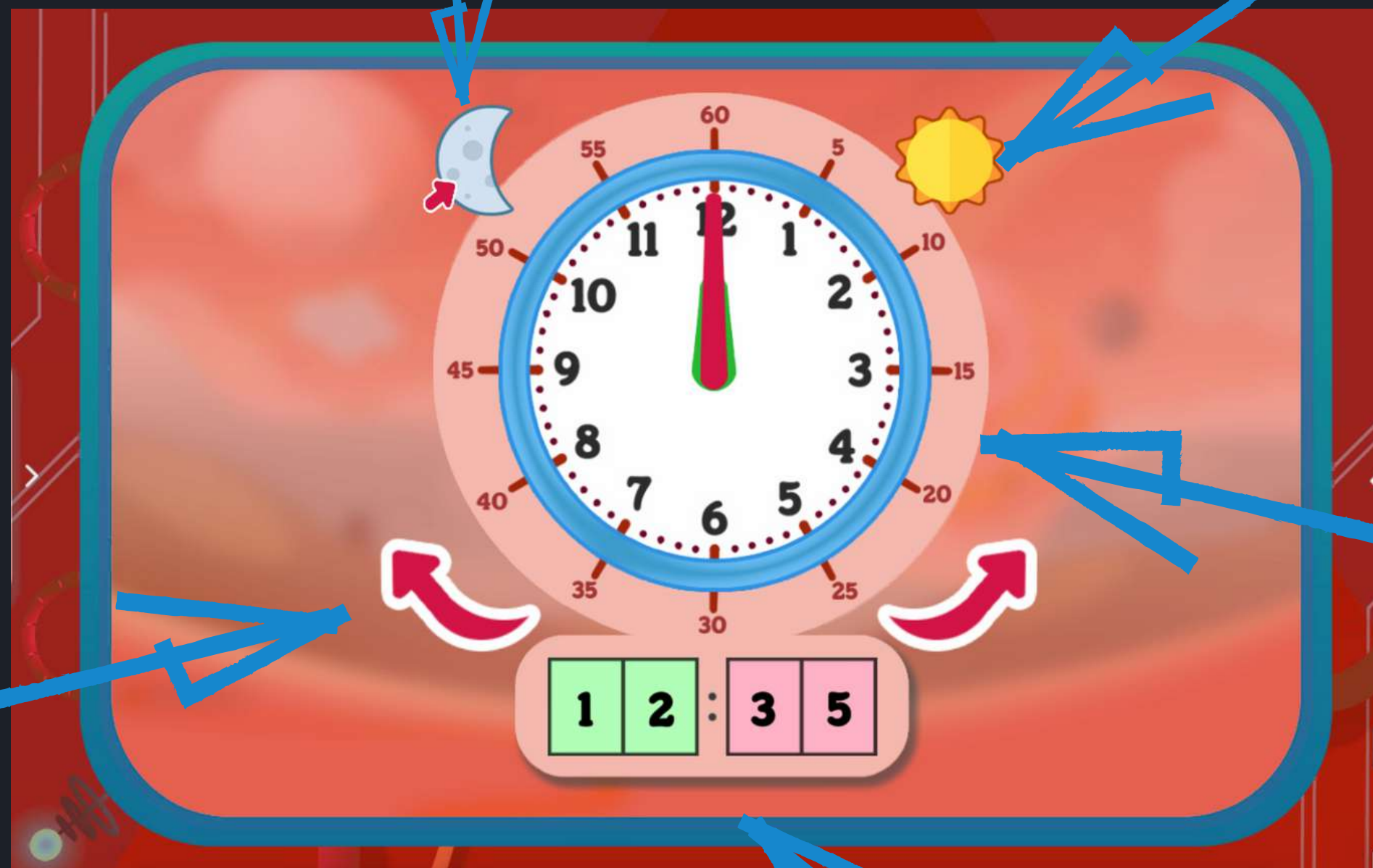
wyświetlacz cyfrowy (godzina, minuta)

Ustaw zegar

Legenda:

pora wieczorna PM
13-24

pora poranna AM
1-12



przesuwanie
wskazówki

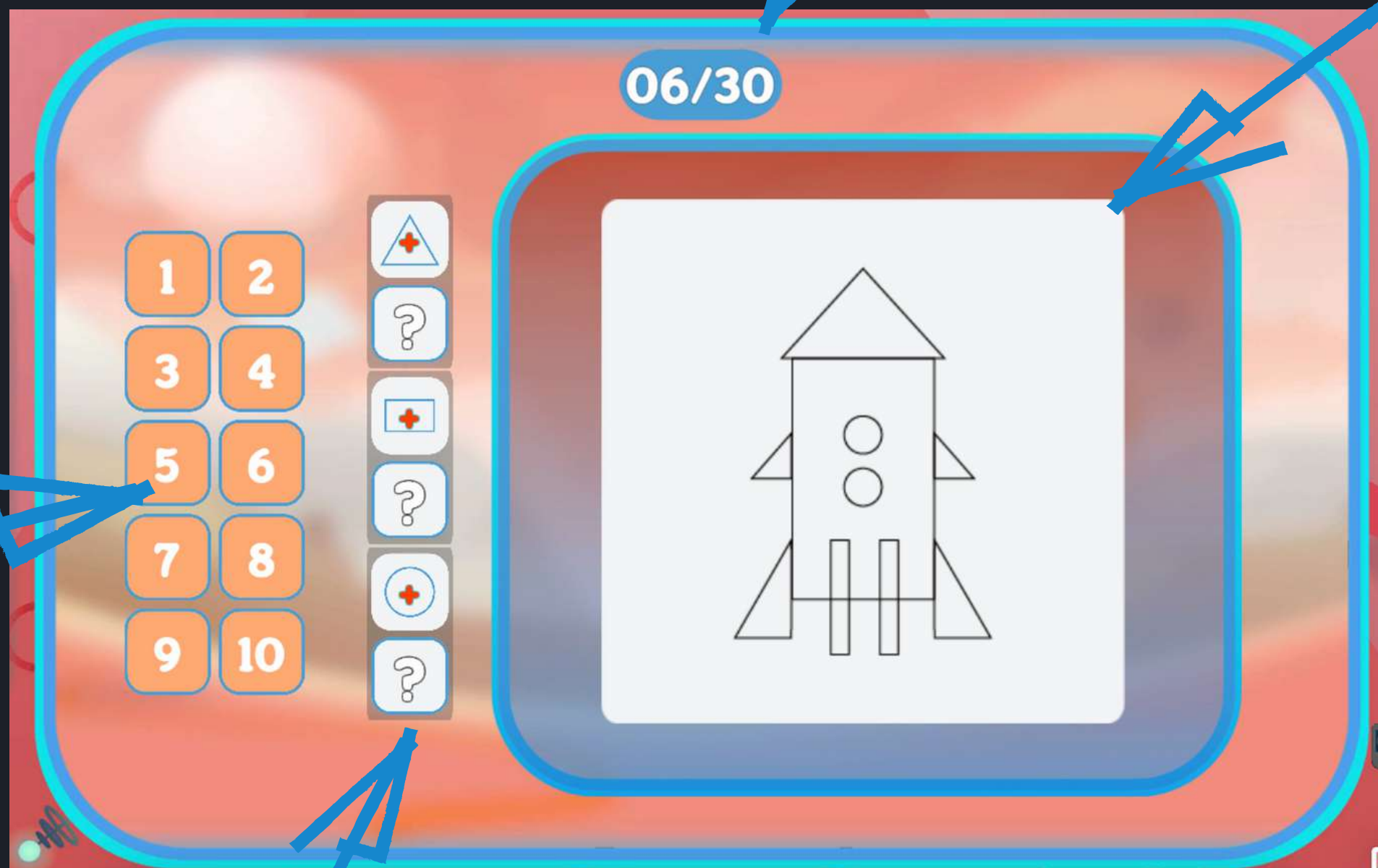
tarcza zegara

Policz figury

numer aktywności

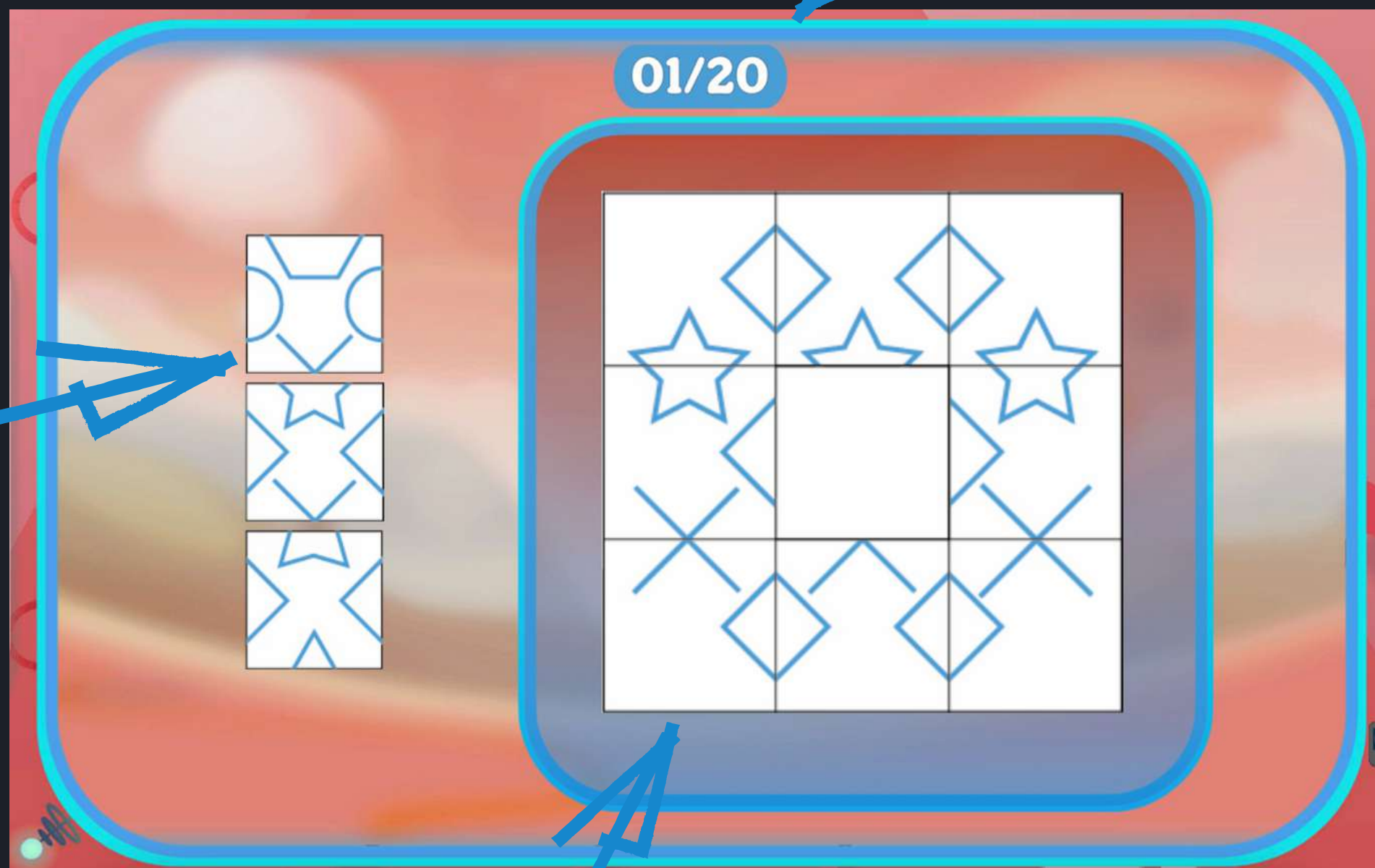
obrazek do zliczania figur

Legenda:



Brakujący element 2D i 3D

Legenda:

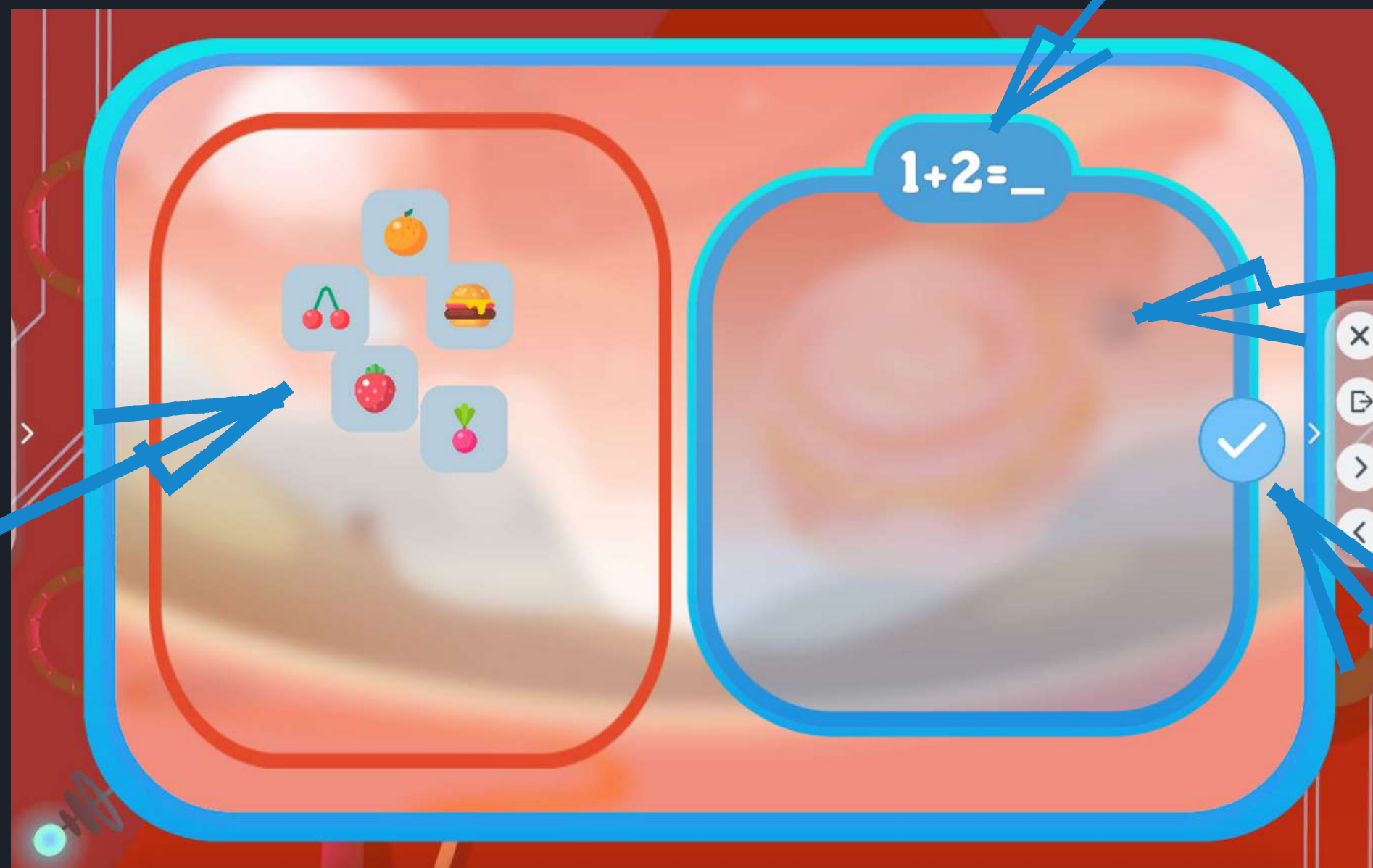


elementy
do wykorzystania

Zliczanka

Legenda:

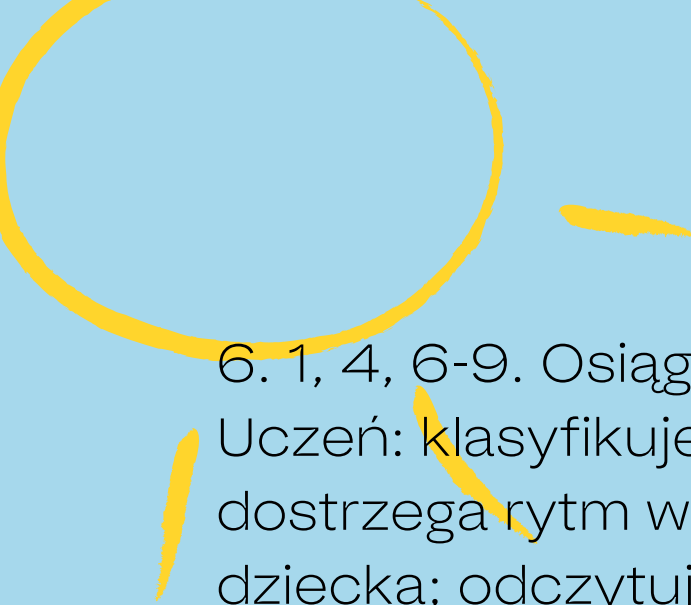
zbiór elementów
do wykorzystania



IV. Poznawczy obszar rozwoju dziecka. Dziecko przygotowane do podjęcia nauki w szkole:

5. odpowiada na pytania, opowiada o zdarzeniach z przedszkola, objaśnia kolejność zdarzeń w prostych historyjkach obrazkowych, układa historyjki obrazkowe, recytuje wierszyki, układa i rozwiązuje zagadki;

7. eksperymentuje rytmem, głosem, dźwiękami i ruchem, rozwijając swoją wyobraźnię muzyczną; słucha, odtwarza i tworzy muzykę, śpiewa piosenki, porusza się przy muzyce i do muzyki, dostrzega zmiany charakteru muzyki, np. dynamiki, tempa i wysokości dźwięku oraz wyraża ją ruchem, reaguje na sygnały, muzykuje



6. 1, 4, 6-9. Osiągnięcia w zakresie stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji. Uczeń: klasyfikuje obiekty i różne elementy środowiska społeczno-przyrodniczego z uwagi na wyodrębnione cechy; dostrzega rytm w środowisku przyrodniczym, sztuce użytkowej i innych wytworach człowieka, obecnych w środowisku dziecka; odczytuje godziny na zegarze ze wskazówkami oraz elektronicznym (wyświetlającym cyfry w systemie 24-godzinny); wykonuje proste obliczenia dotyczące czasu; posługuje się jednostkami czasu: doba, godzina, minuta, sekunda; posługuje się stoperem, aplikacjami telefonu, tabletu, komputera; zapisuje daty np. swojego urodzenia lub datę bieżącą; posługuje się kalendarzem; odczytuje oraz zapis

Planeta w praktyce edukacyjnej

The title 'Planeta w praktyce edukacyjnej' is centered on a dark blue background. The word 'Planeta' is circled in yellow. The words 'praktyce edukacyjnej' are underlined with blue dashes. A pink arrow points from the bottom left towards the yellow circle. A light blue scribble with an arrow-like end is located to the right of the text.



Zapamiętaj zanim zniknie

Aktywność Knowla: Policz figury

Całość składa się z dwóch faz. W czasie pierwszej z nich dzieci wykonują faktyczne zadanie w aplikacji, tzn. liczą występujące figury na obrazku. Mogą ich liczbę zapisać sobie w zeszycie. Pod koniec należy poinstruować ich, żeby dokładnie przyjrzeni się figurze. Następnie można przełączyć obrazek, a zadaniem dzieci jest jak najdokładniej odwzorować widzianą wcześniej grafikę. Na koniec cała grupa sprawdza, na ile się one zgadzają.

Podkradanie jabłek



Aktywność Knowla: Zliczanka

W zabawie biorą udział dwie osoby. Każda powinna otrzymać własny pisak. Zadaniem pierwszej z nich jest przerzucenie tylu owoców, aby otrzymać równość wskazaną wyżej oraz zatwierdzić liczbę przyciskiem. Zadaniem drugiej osoby jest przeszkadzać tej pierwszej w osiągnięciu tego celu. Może to robić, m.in. przerzucając więcej owoców niż to zakładane, podkradając elementy. Warto ustalić czas, w którym osoby te będą ze sobą rywalizować. Po zakończonej turze zawodnicy się zmieniają.

Mądrze jest się bawić.



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

