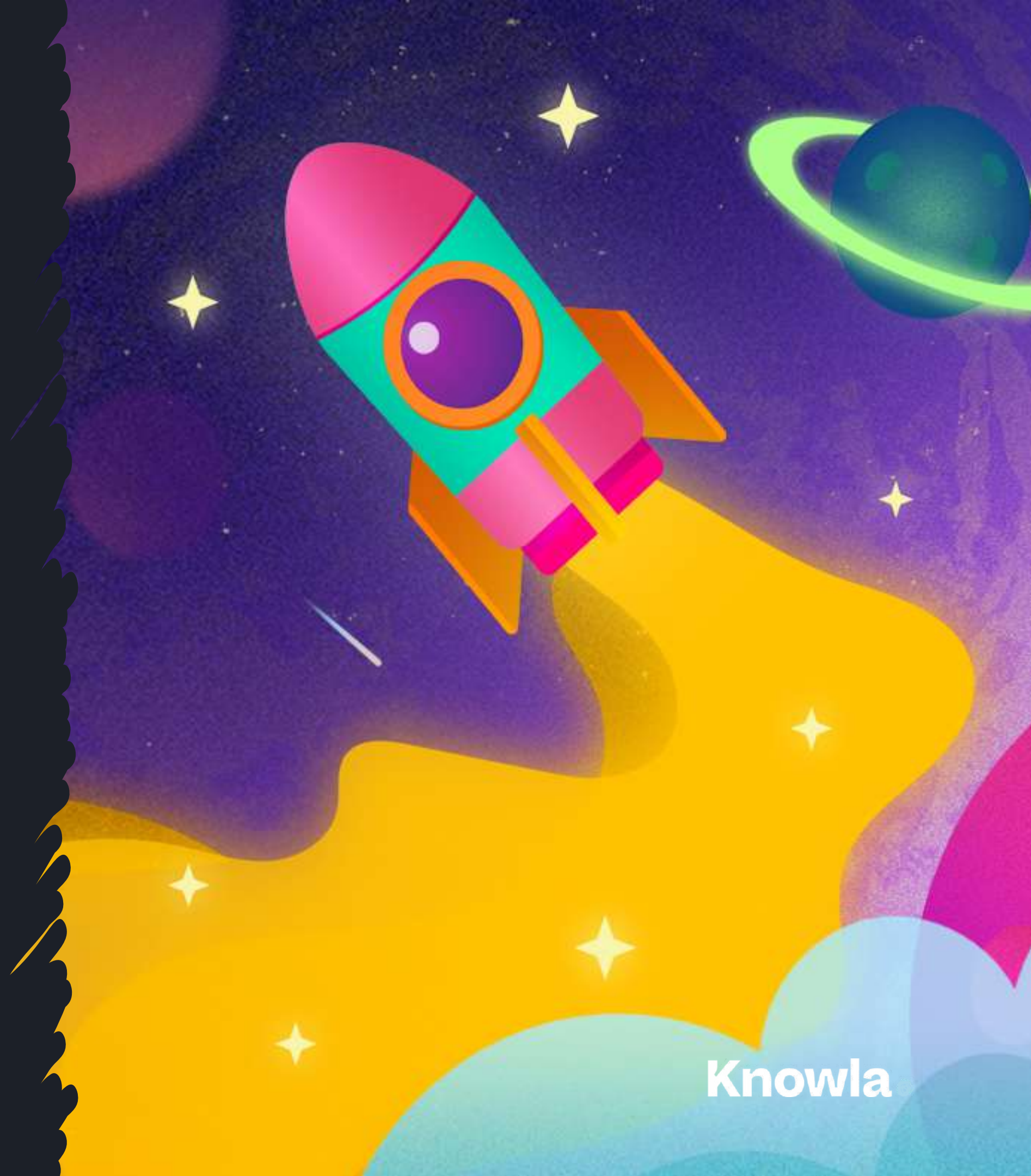


Planeta EduMini



Knowla



Planeta EduMini to najbardziej magiczne miejsce w Edukacyjnym Wszechświecie Knowla, stworzone dla dzieci w wieku 3-10+ 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 możliwości całego Edukacyjnego Wszechświata.

Zawiera 95 aktywności (w 9 aplikacjach). Planeta startowa.

Dostępna na każdym urządzeniu Knowla.



Planeta EduMini w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla.edu

12:02

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

Knowla



Przyciski systemowe i widok menu

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 kodu 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 wykonane zmiany zostaną utracone		poprzednia plansza
	załadowanie ponowne aktywności; wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone		następna plansza
	włączanie/wyłączanie dźwięku		włączanie/wyłączanie efektu cząsteczkowego; np. w "Rysuj literki" wyłącza/włącza "iskrzenie się" w czasie pisania
	wyjście do listy wyboru aktywności , wszelkie zmiany zostaną utracone		interaktywna instrukcja aktywności
			pozwala na przesuwanie danego obiektu po planszy

Spis aktywności





Planeta EduMini to 9 aplikacji zawierających 95 aktywności:

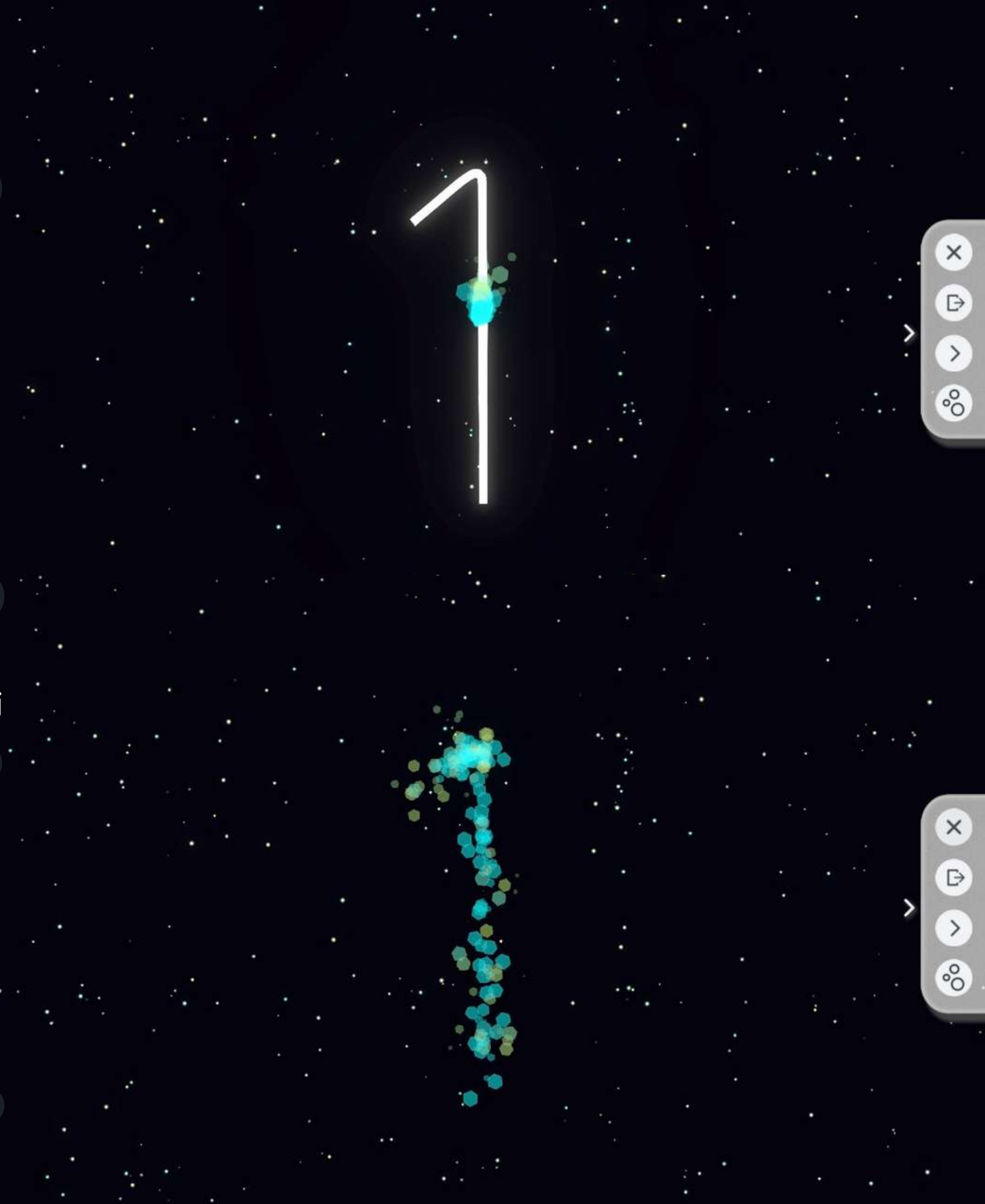
1. Rysuj cyfry po śladzie (Planeta M) - 10 aktywności
2. Emocje mają relaks (Planeta Emo) - 1 aktywność
3. Matematyczne sudoku (Planeta Sigma) - 30 aktywności
4. Losuj i koloruj (Planeta Hopsa) - 40 aktywności
5. Twórz muzykę (Planeta Smart) - 1 aktywność
6. Dopasuj dźwięk (Planeta Dż) - 1 aktywność
7. Rozwiąż sudoku (Planeta M) - 1 aktywność
8. Przejdź labirynt (Planeta M) - 10 aktywności
9. Dopasuj wieże (Planeta Kontrast) - 1 aktywność



Rysuj cyfry po śladzie

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.

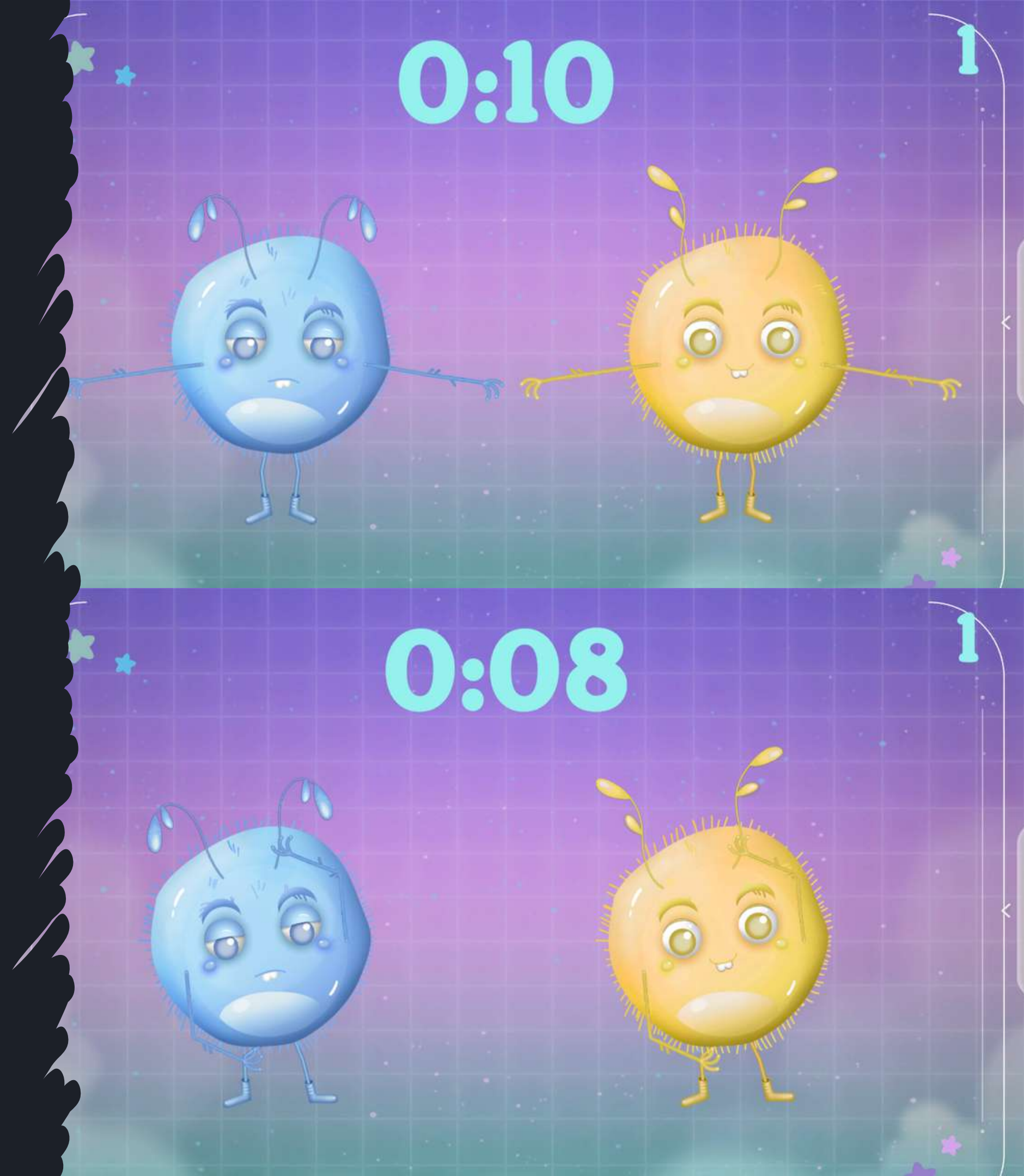
Po wypełnieniu wzoru wypełnia się on “magicznymi kryształkami”. Są one ruchome. Po przeciągnięciu pisakiem obok nich, kryształki przesuną się wokół tego miejsca, co pozwoli dalej rozsypywać je po polu roboczym aktywności. Opcję tę można wyłączyć w panelu bocznym. Po kliknięciu odpowiedniego przycisku w panelu bocznym można zmienić kierunek pisania szlaczków (od lewej do prawej lub od prawej do lewej).



Emocje mają relaks

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

Legenda:

liczba uzupełniona

liczby do wykorzystania

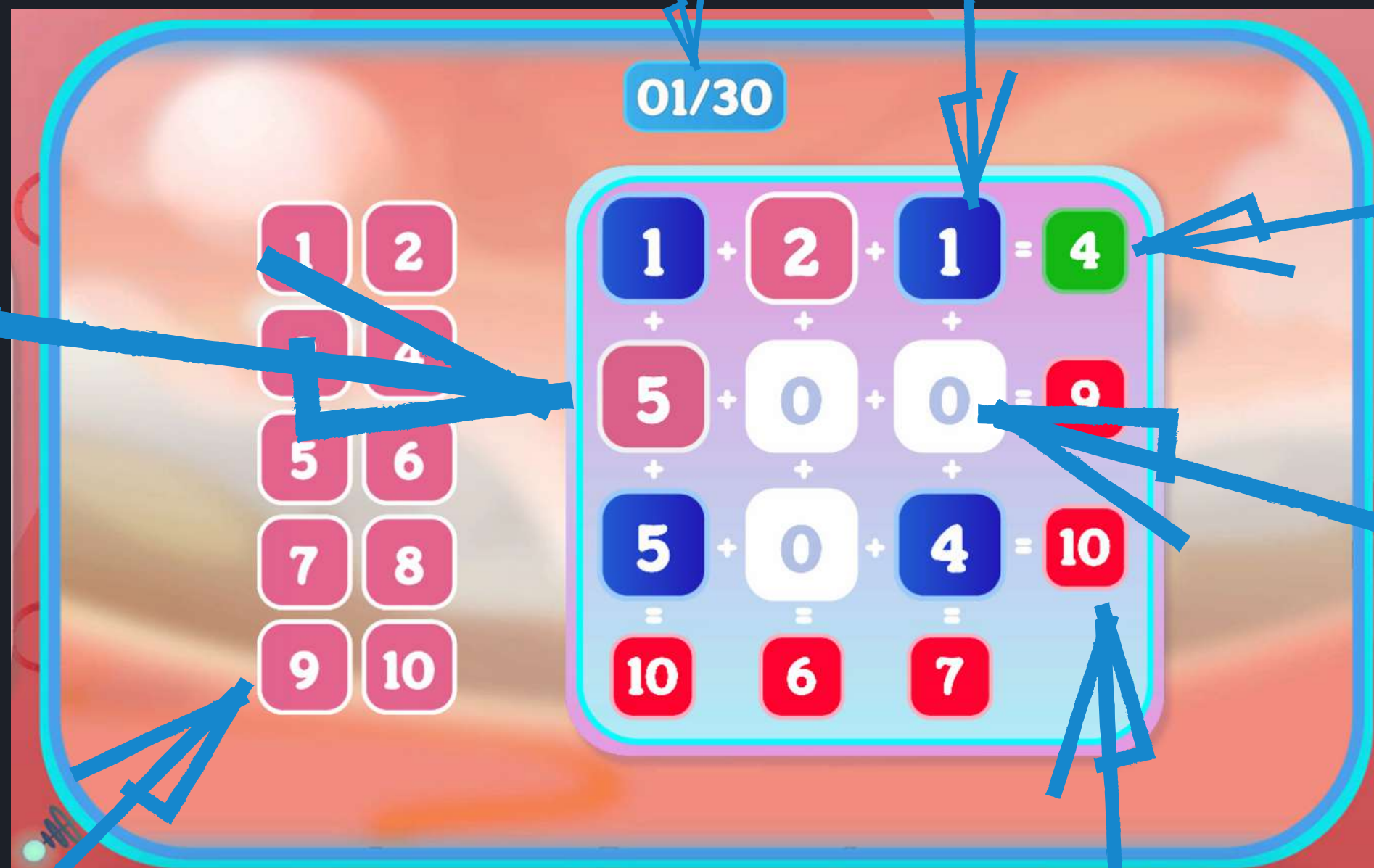
poziom

stałe liczby

wynik poprawny

miejsca do uzupełnienia

wynik błędny



Matematyczne sudoku

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.

Poziomy różnią się między sobą trudnością działań. W Poziomie 1 są tylko działania dodawania i odejmowania do 10. W pozostałych są już wszystkie działania, z czego w Poziomie 2 działania są do 50, a w Poziomie 3 do 100. Poziomy różnią się także liczbą pól do uzupełnienia, a więc i trudnością.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

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

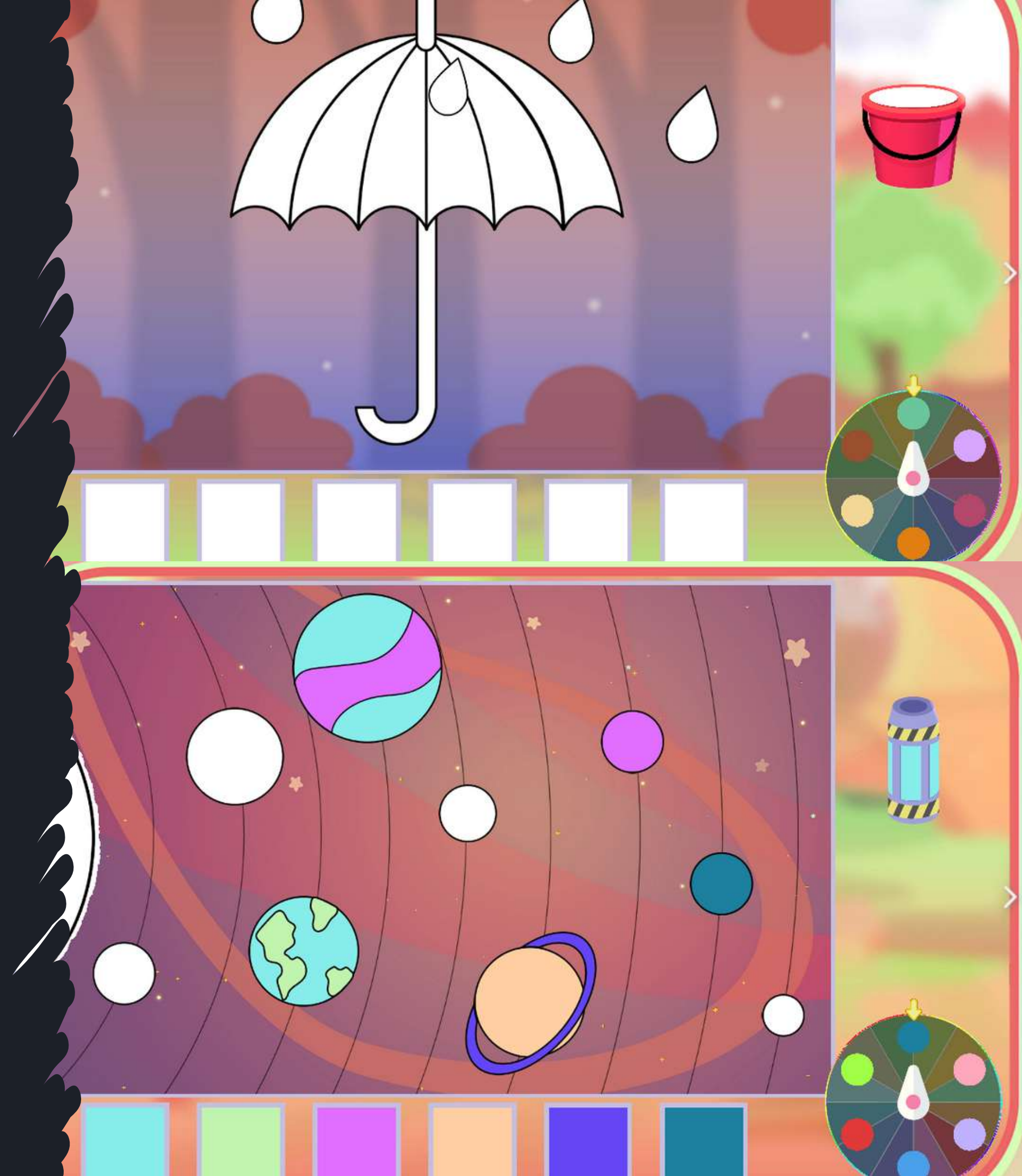
11	+	0	-	0	=	3
+	+	+				
0	+	20	+	0	=	51
:	+	+				
8	+	0	+	0	=	33
=	=	=				
13	42	44				

Losuj i koloruj

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 krerek 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.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami lub pilleczkami.



Twórz muzykę

Legenda:

play/stop - odtwórz
lub zatrzymaj melodię

“pięciolinia” - pole, na
którym umieszczane
są elementy

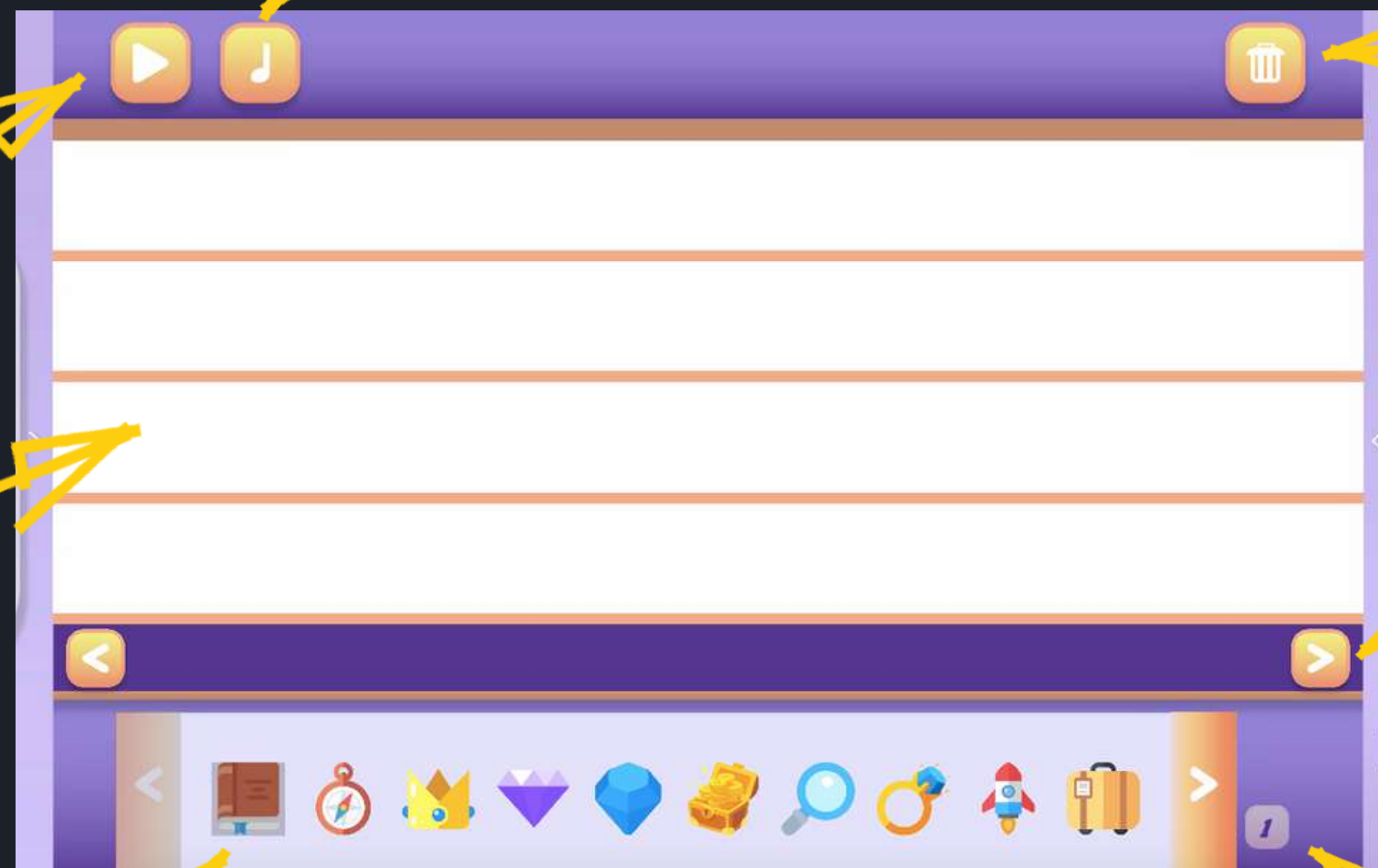
elementy do wykorzystania - obrazki, każdy z
nich to inny dźwięk, strzałkami możemy
przełączać całą bazę różnych elementów

nutka - odtwarzanie
szybsze lub wolniejsze

kosz - usuwanie
elementów

strzałki - przesuwanie
kolejnych kart pięciolinii

liczba - ilość kart
pięciolinii w kolejności
do odtworzenia



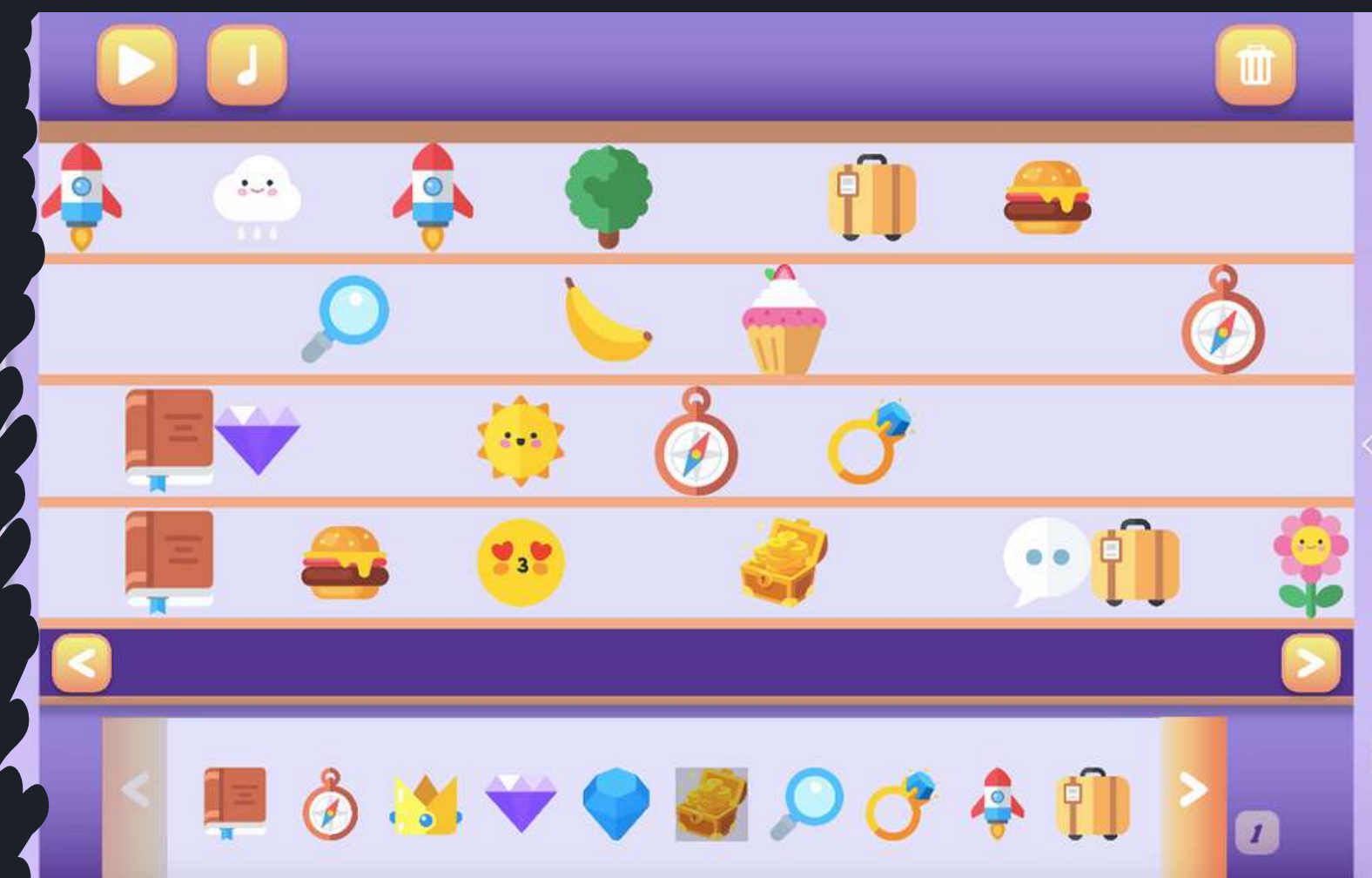
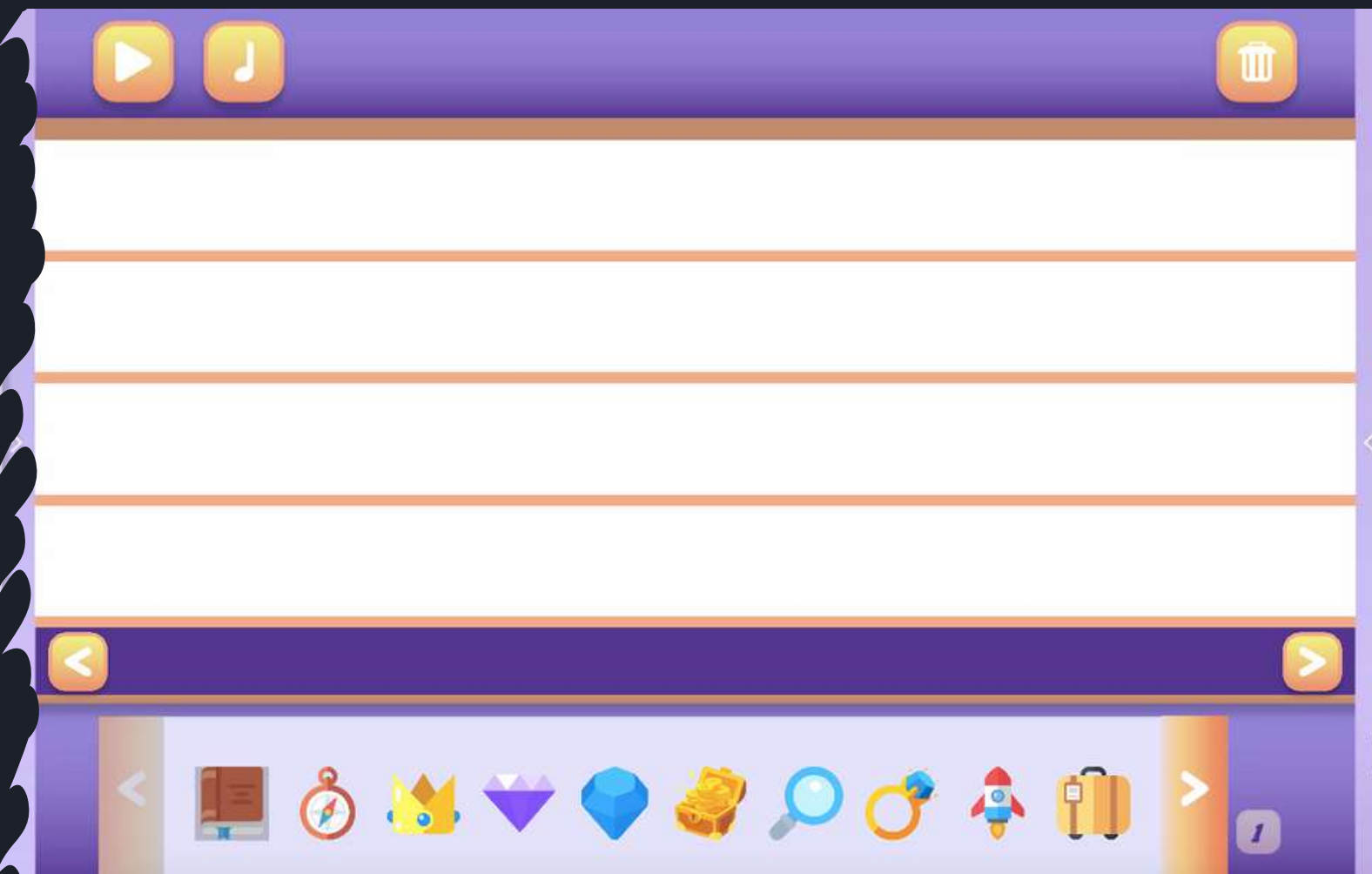
Twórz muzykę

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).



Dopasuj dźwięk

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.

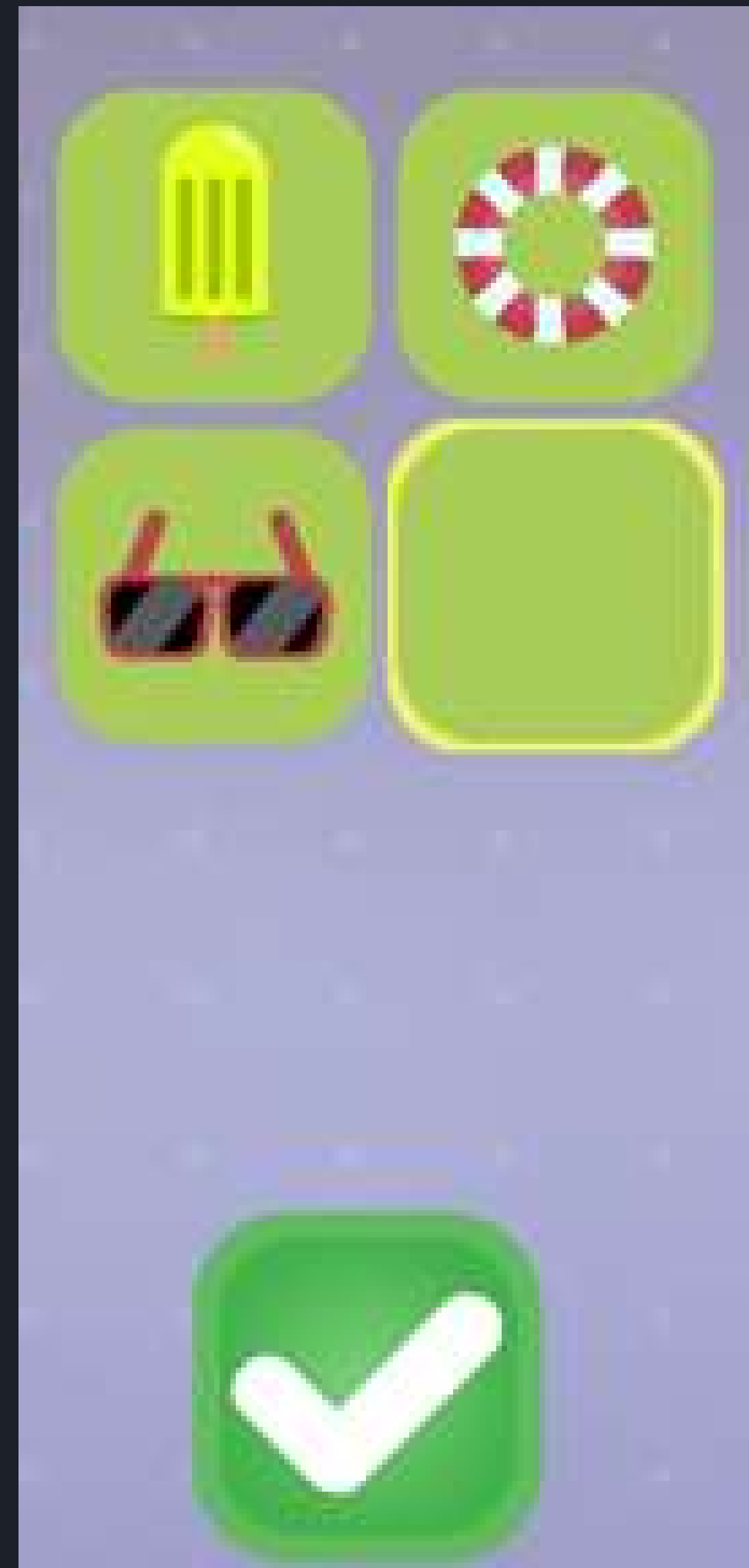
Aplikacja ma dwa poziomy trudności różniące się między sobą ilością elementów do wyboru po lewej stronie. W poziomie pierwszym są trzy elementy, a w poziomie drugim sześć.



Rozwiąż sudoku

Legenda:

- cyfry/obrazki - pola do wykorzystania na planszy
- puste pole - wymazuje obrazek z planszy
- zielony przycisk “ptaszek” (tzw. z ang “check”) - sprawdzenie poprawności zadania



Rozwiąż sudoku

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 on pojawi się na danym polu. Wstawione obrazki można zmieniać lub ponownie ustawić puste pole. Kliknięcie w zielony przycisk “ptaszka” kończy układanie sudoku.

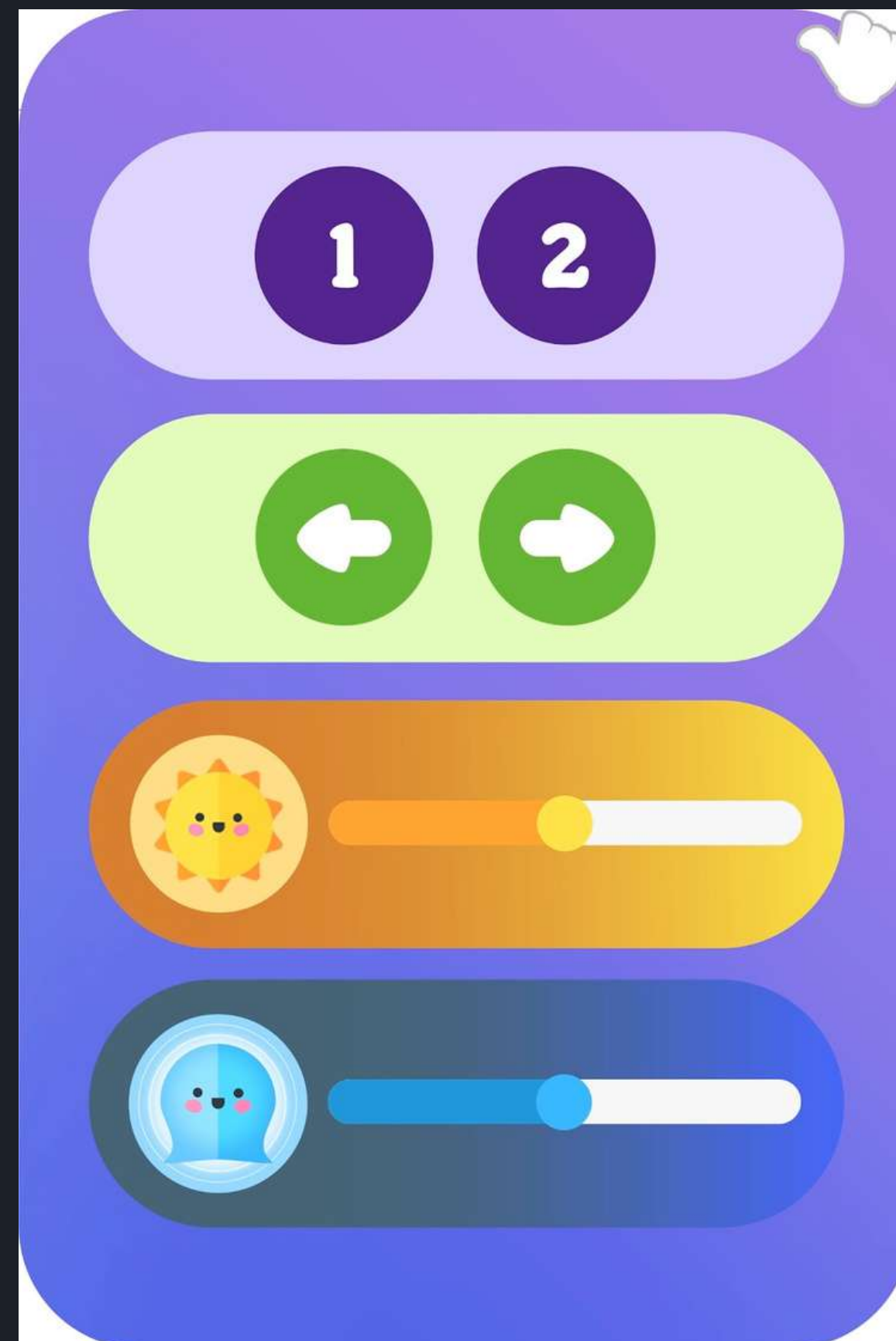
Aktywność kończy się sukcesem, kiedy prawidłowo ustawione będą wszystkie obrazki i kliknięty zostanie zielony przycisk “ptaszka”. Jeśli po kliknięciu w zielony przycisk plansza nie byłaby wypełniona lub była błędnie ustawiona, to aktywność kończy się porażką.



Przejdź labirynt

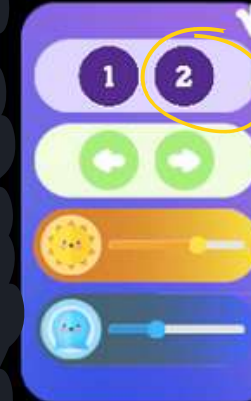
Legenda:

- rączka - panel można umieścić w dowolnym punkcie pola
- 1 - obraz w 3D
- 2 - obraz w 2D
- strzałki - obrót mapy
- słońce - natężenie jasności dla całej mapy
- świetlik - moc rozświetlania świetlika kręcącego się wokół postaci

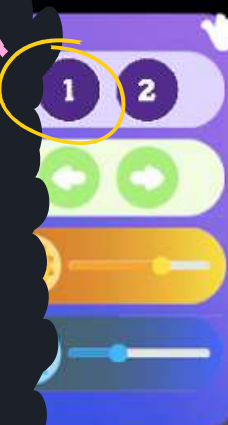


Przejdź labirynt

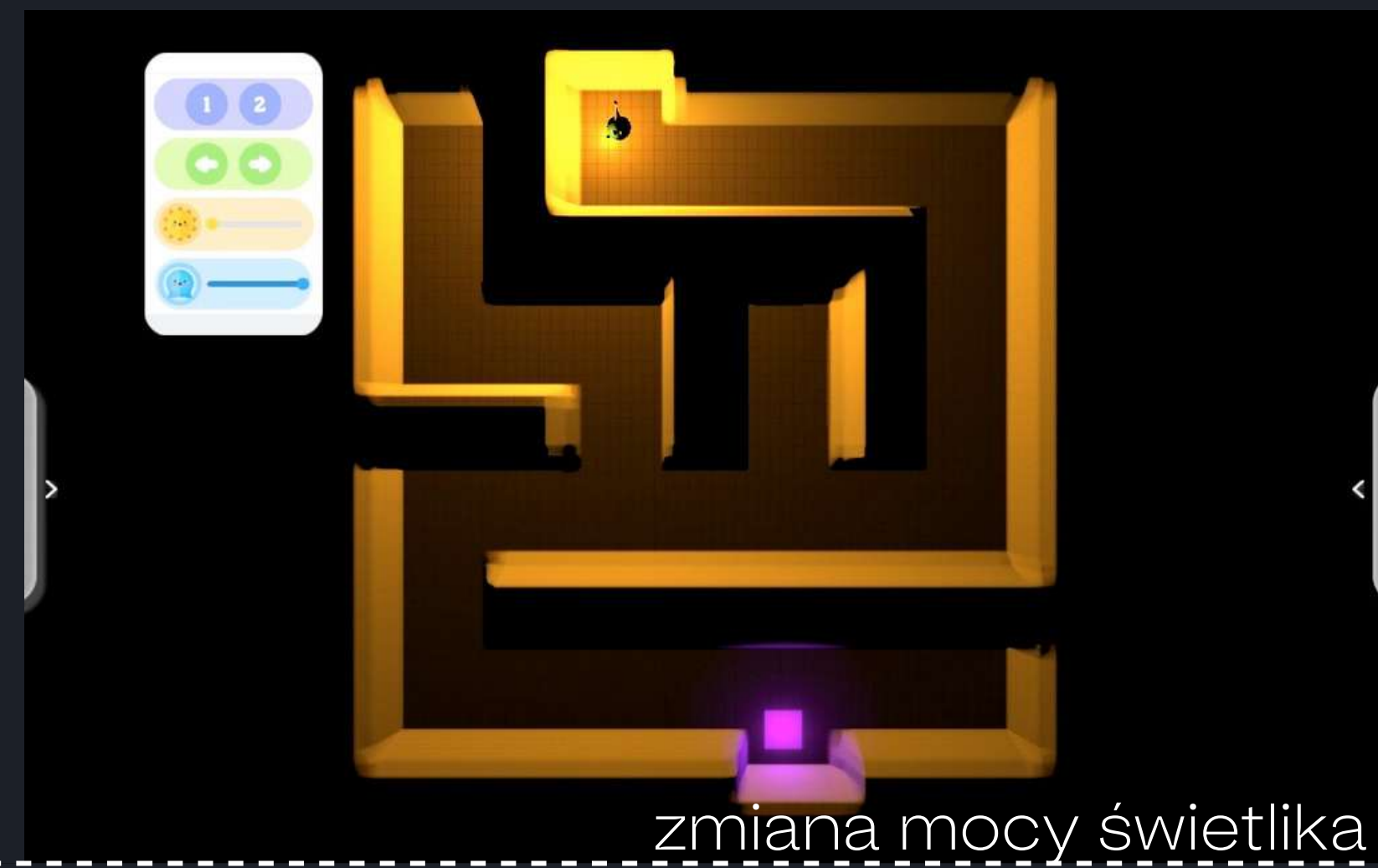
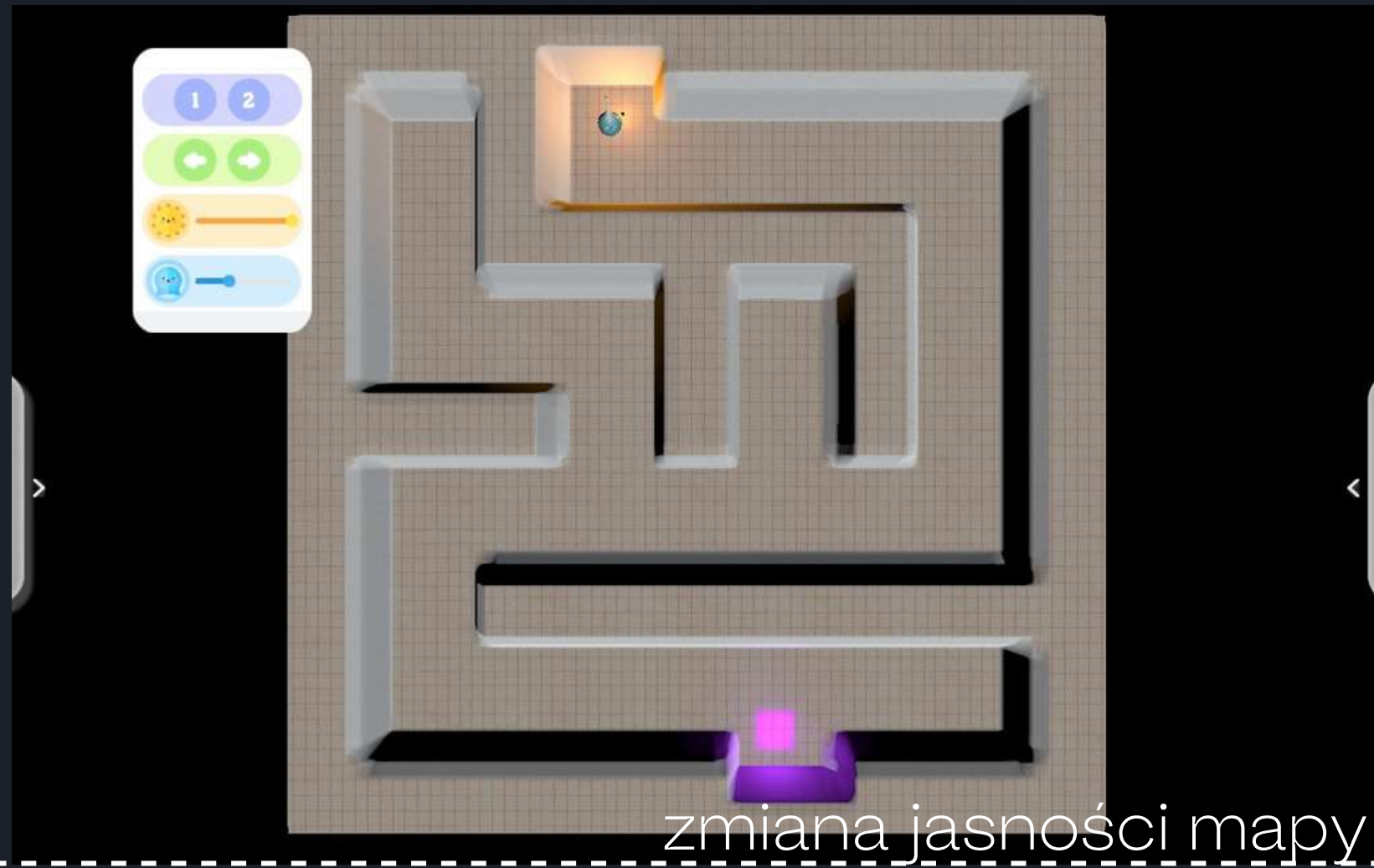
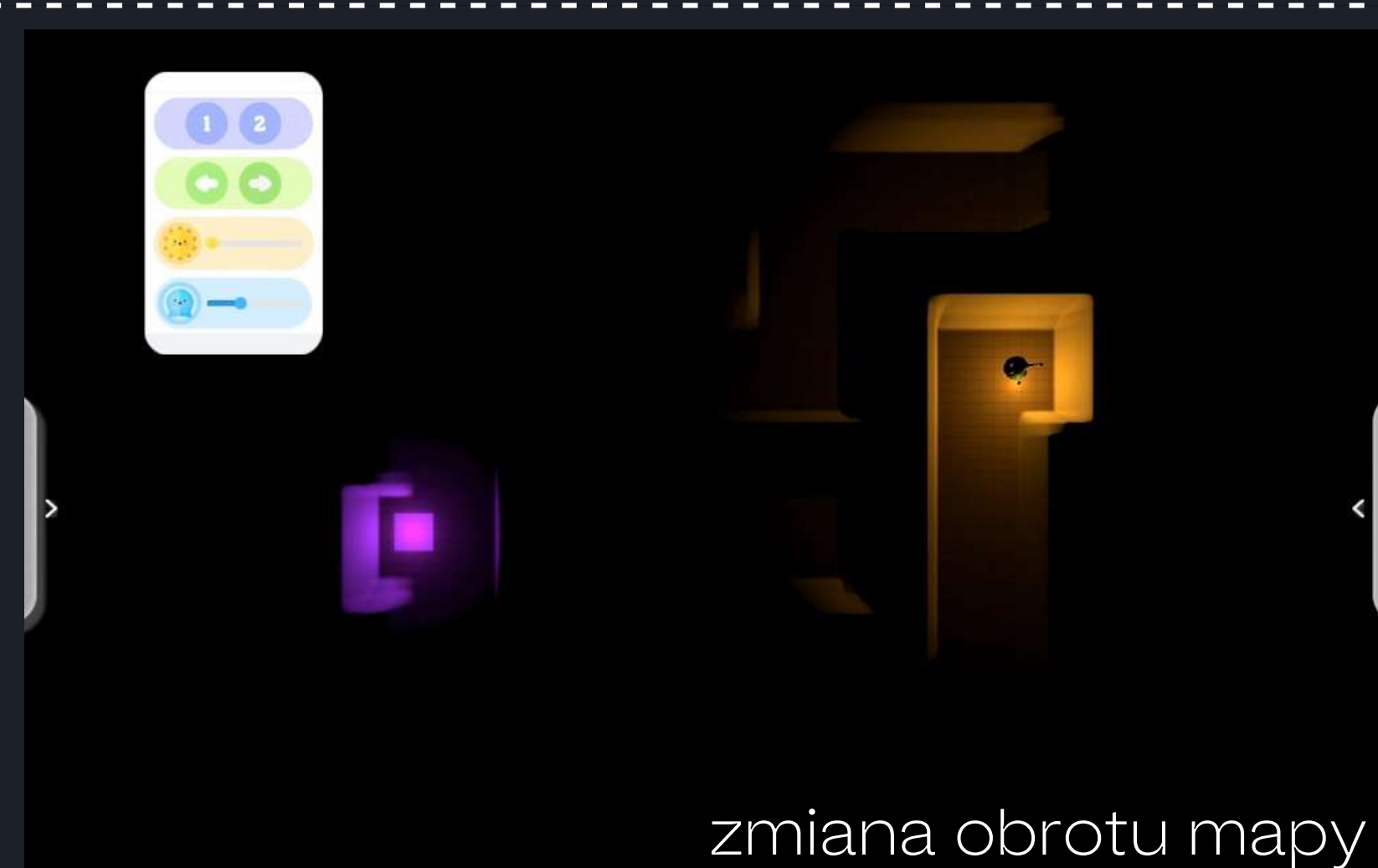
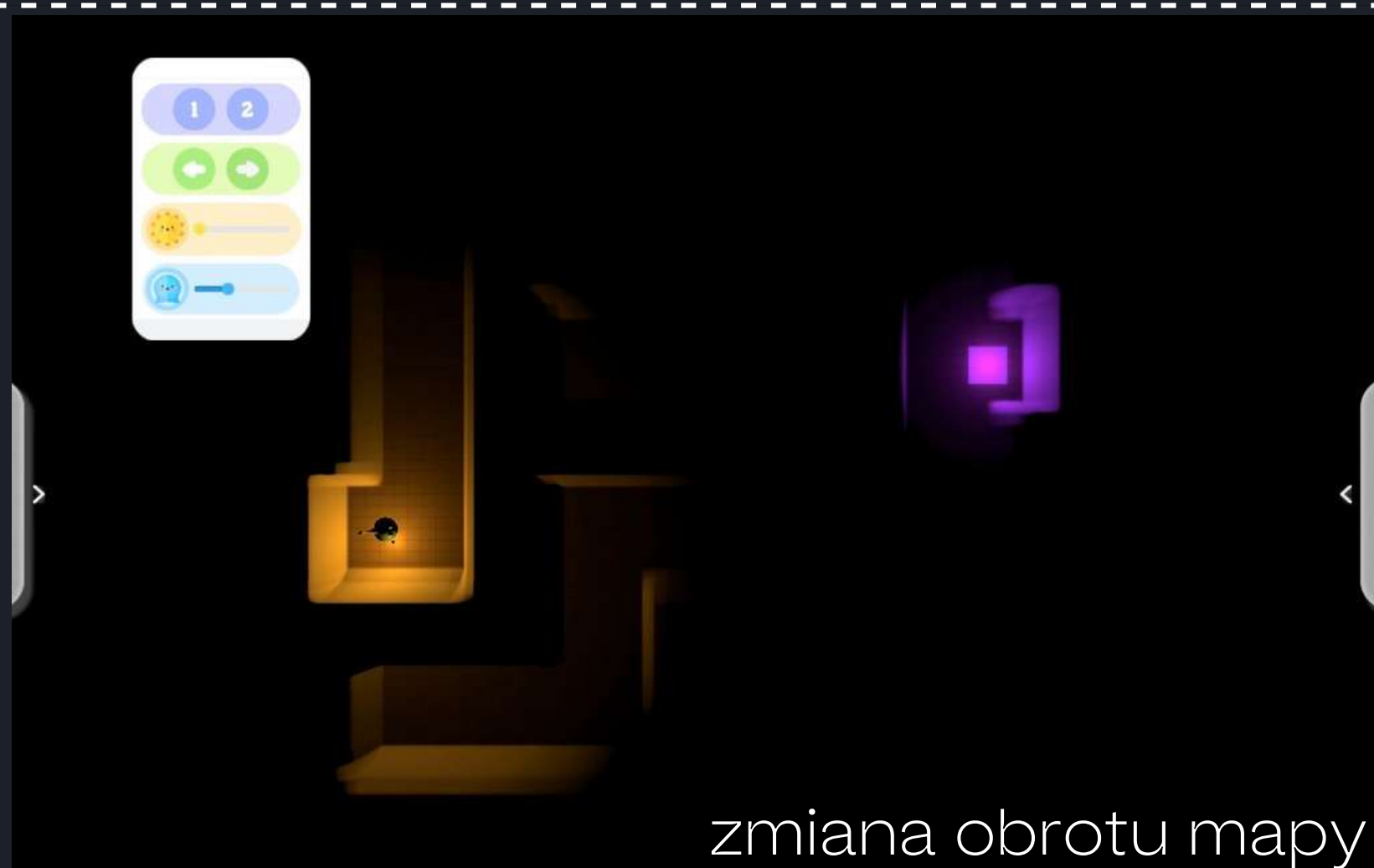
Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie stworka do fioletowego celu, a więc przejście labiryntu. Aby to zrobić, należy nacisnąć na dowolne miejsce w korytarzu labiryntu, a wtedy świetlik ruszy we wskazanym kierunku. Za świetlikiem podąży stworek. Aktywność kończy przeprowadzeniem stworka przez labirynt.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



widok 2D



widok 3D



Dopasuj wieże

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 łączą 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.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami lub piłeczkami.



Mądrze jest się bawić.

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