Planeta Emo

Emo – tu dowodzenie przejmują emocje!

Pakiet ponad 50 interaktywnych zadań, które wspierają prawidłowy rozwój emocjonalny dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Zawarte w nich zadania rozwijają umiejętność rozpoznawania emocji, ich nazywania i wyrażania. Sprzyjają nabywaniu kompetencji społecznych, kształtują zdolność nawiązywania relacji, uczą empatii. W wymiarze osobistym wzmacniają poczucie własnej wartości i zaufania do siebie. Dzięki aktywnościom rewalidacyjnym wspomagają kształtowanie umiejętności rozwojowych z obszaru społeczno-emocjonalnego u dzieci z zaburzeniami, deficytami i niepełnosprawnościami.

Knowla

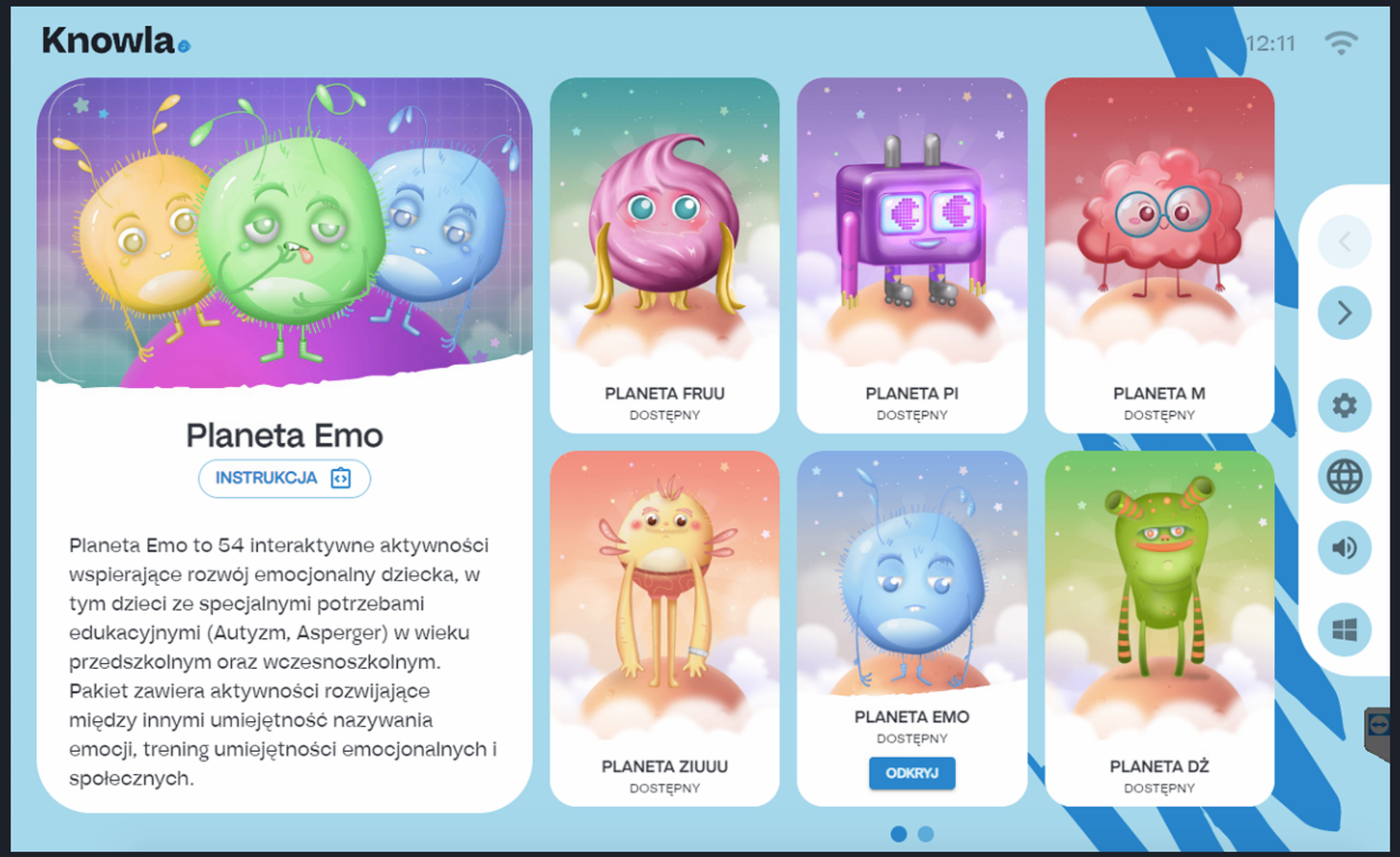
Aktywności wspierają rozwój m.in.:

- wyrażania uczuć
- rozpoznawania emocji
- rozpoznawanie sygnałów niewerbalnych
- rozumienia emocji swoich i innych
- regulacji emocji
- odtwarzania emocji
- umiejętności emocjonalno-społecznych
- regulacji emocji
- tworzenia strategii na występujące wydarzenia
- budowania pozytywnych wzorców do wyrażania pozytywnych i negatywnych odczuć

Przyciski systemowe i widok menu

Knowla

Planeta Emo w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla

Menu główne - legenda

powrót do widoku wszystkich planet

poprzednie planety/aplikacje/aktywności

kolejne planety/aplikacje/aktywności

przejście do ustawień lauchera: 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)

przejście do widoku pulpitu windows; aplikacja cały czas pozostanie aktywna na pasku zadań

Ikony menu w aktywnościach - legenda

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

załadowanie ponowne aktywności; wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone

włączanie/wyłączanie dźwięku

zmiana tła

wyjście do listy wyboru aktywności , wszelkie zmiany zostaną utracone

poprzednia plansza

następna plansza

Włącza skalę numeryczną

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

interaktywna instrukcja aktywności

pozwala na przesuwanie danego obiektu po planszy

Aktywność zakończona sukcesem

Aktywność zakończona niepowodzeniem

Spis aktywności z ilością lub czasem

1. Koło emocji - 1 aktywność
2. Termometr uczuć - 1 aktywność
3. Memory z emocjami - 90 aktywności
4. Domino z emocjami - 3 aktywności
5. Avatar uczuć - 1 aktywność odnosząca się do 10 emocji
6. Pokoloruj emocje (wersja rysowanie, wypełnianie) - 78 aktywności, 39 plansz
7. Połącz emocje w pary - 60 aktywności
8. Łap emotki - 1 aktywność
9. Labirynty emocji - 30 aktywności
10. Sudoku z emocjami - 2 aktywności
11. Lustro emocji - 1 aktywność
12. Emocje mają relaks - 1 aktywność
13. Gdzie jest potwór? - 3 aktywności

Knowla

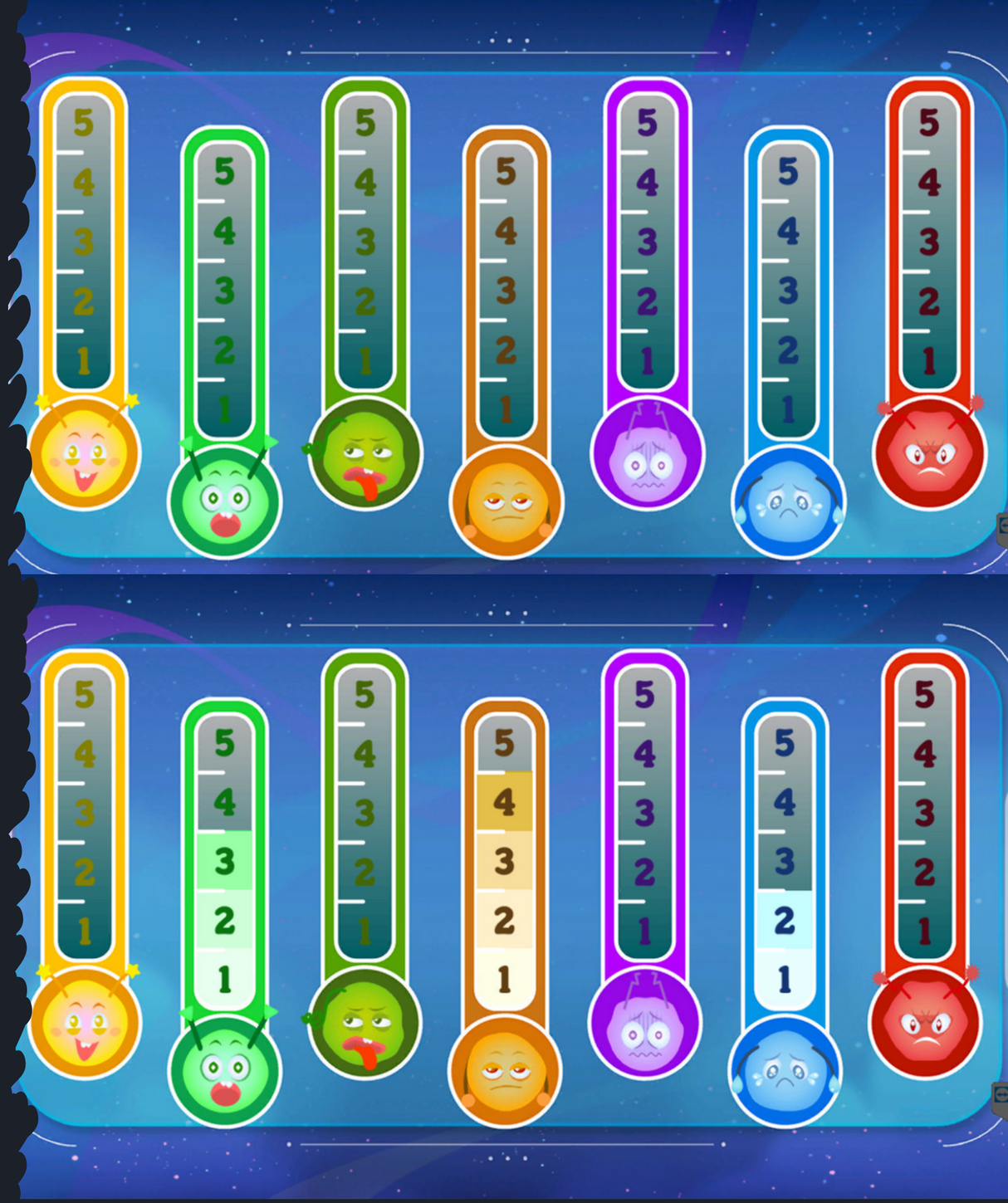
Koło emocji

W ramach aktywności znajduje się koło z 7 emocjami: radość, smutek, złość, strach, zdziwienie, wstręt, znudzenie na podstawie koła emocji Kaitlin Robbs. Każda z nich posiada trzy stopnie intensywności. Wystarczy rzucić piłeczką lub najechać pisakiem na dane pole emocji i intensywności, aby strzałka przesunęła się na to pole.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami. ub piłeczkami.

Termometr uczuć

W ramach aktywności znajduje się 7 emocji: radość, smutek, złość, strach, zdziwienie, wstręt, znudzenie na podstawie koła emocji Kaitlin Robbs. Do każdej z nich podporządkowany jest jeden termometr o 5 polach intensywności emocji. Wystarczy kliknąć na odpowiednie pole i zaznaczy się dana wartość w danej emocji. Każdy termometr działa niezależnie od innych. W panelu bocznym można aktywować skalę numeryczną, która pojawi się na termometrze.



Aktywność przewidziana do pracy z pisakami...

Memory z emocjami

Sposób działania jest taki sam, jak w tradycyjnym memory. Naciskając na karty odwraca się kartę. W każdej turze można odwrócić tylko dwie karty na raz. Zadaniem jest znalezieniu dwóch takich samych obrazków związanych emocjami. Jeśli dwie takie same karty zostaną odkryte prawidłowo, pozostają one odwrócone. Jeśli będą różne, wrócą do pozycji wyjściowej i będą możliwe do odkrycia w kolejnej turze.

Poziomy trudności różnią się ilością kart na planszy.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Domino z emocjami

Legenda:

liczba kostek do ułożenia

ustawione domino

odwrócenie kostki domina

możliwe do ułożenia domino

Domino z emocjami

Aktywność nawiązuje do klasycznego domina. Elementami różnicującymi jest kolor kostki oraz ilość oczek na kostce domina. Na górze planszy wyświetla się kostka domina, do której należy dostawić kolejną. Poniżej pojawiają się kostki domina do wyboru. Każdą z kostek do wyboru można obrócić przyciskiem strzałki nad kostką. Kostki ustawia się dopasowując liczbę oczek (lewa strona kostki na górze, prawa strona kostki na dole). Ważne jest również dopasowanie kostek pod względem kolorystycznym.
W przypadku naciśnięcia złej kostki lub niewłaściwie obróconej kostki, wraca ona na swoje miejsce, można wtedy podjąć próbę ułożenia łańcucha domina ponownie.
Po prawidłowym ułożeniu kostki wszystkie kostki na dole losują się na nowo, a poprzednio ułożona kostka staje się tą, do której trzeba dopasować kolejną. Na górze planszy wskazana jest liczba kostek koniecznych do ułożenia (liczba ta jest różna w zależności od wybranego poziomu).
Aktywność kończy się po prawidłowym ułożeniu łańcucha o określonej długości.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Awatar uczuć

Po lewej stronie znajduje się zestaw różnych elementów oraz wyrazów twarzy, które po naciśnięciu pojawią się na awatarze po prawej. Przesuwając suwak, pojawiają się kolejne akcesoria do ubioru. Przy niektórych elementach znajduje się symbol (brązowo-żółte kółka), który informuje o dostępności innych wersji kolorystycznych danego elementu. By zmienić kolor, należy nacisnąć ponownie na dany element. Aby zdjąć dany element z awataru, trzeba kliknąć na dany element ponownie (jeśli posiada więcej wersji kolorystycznych, po przejściu przez wszystkie warianty również jest opcja zdjęcia). Elementy z tej samej kategorii np. rodzaj fryzury, nie nakładają się na siebie.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

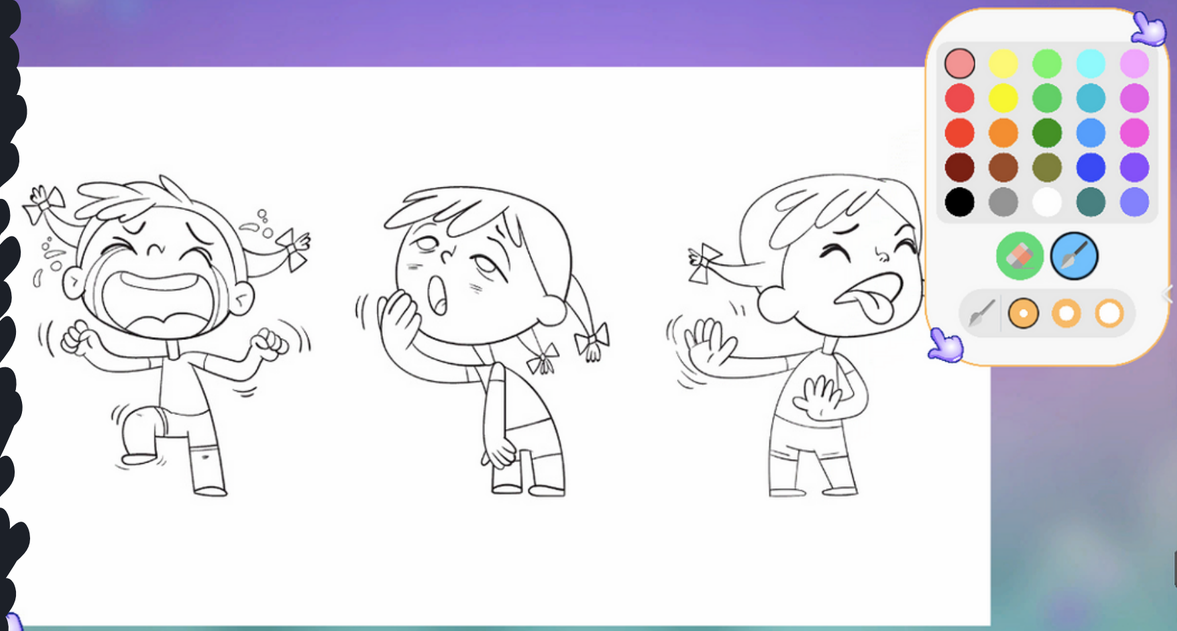
Pokoloruj emocje

Legenda:

- rączka - paletę kolorów wraz z przyborami malarskimi można umieścić w dowolnym punkcie pola
- pędzel - kolorowanie odręczne
- gumka - usuwanie koloru
- wiadro - wypełnianie kolorem
- rozmiar - wybór grubości pędzla lub gumki
- kolory - wybór koloru

Pokoloruj emocje - rysowanie

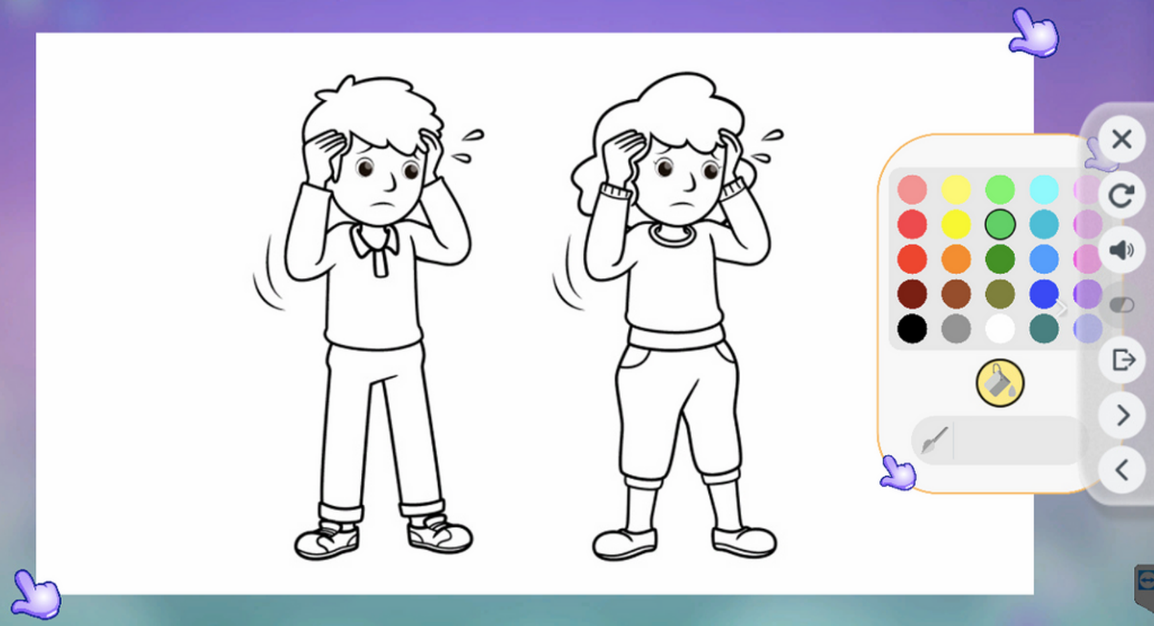
Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki.
Z bocznego menu należy wybrać kolor, rozmiar śladu rysowania, symbol gumki (która działa jak klasyczna gumka do ścierania). Po wyborze wielkości śladu rysowania oraz koloru, dziecko wypełnia kolorowankę, rysując tak, jakby to robiło na papierze. Linie można zamalowywać kolorem. W czasie kolorowania warto kontrolować oraz korygować prawidłowe trzymanie pisaka przez dziecko.



Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Pokoloruj emocje - wypełnianie

Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki w wersjach cyfrowych. Zamiast rysowania, wypełnia się kształt danym kolorem. Zamiast symbolu pędzla jest symbol pojemnika z farbą. Zaznacza się wybrany kolor, a następnie naciska na dane pole. Po chwili wypełni się ono danym kolorem. Aktywność dedykowana dla dzieci młodszych, które uczą się prawidłowego chwytania pisaka.



Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Połącz emocje w pary

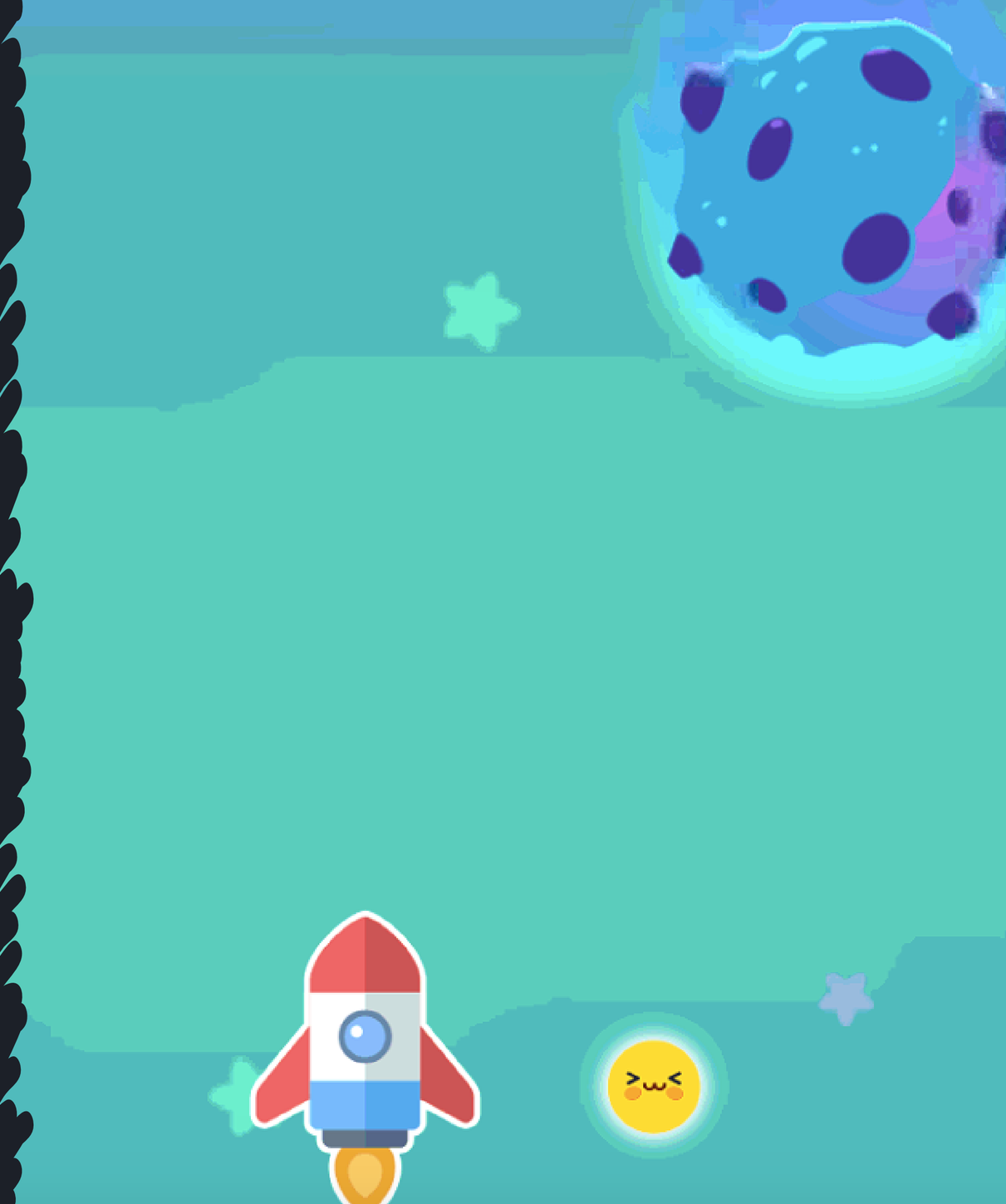
W aktywności pojawiają się dwa lub trzy rzędy kart, na których widać różne postacie z różnymi emocjami. Zadanie polega na wybraniu z dolnego rzędu karty, która przedstawia ten sam obrazek, co ten na górze. Po poprawnym wykonaniu zadania, aktywność zakończy się sukcesem.

Poziomy trudności różnią się liczbą kart do wyboru na dole planszy.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami. lub piłeczkami.

Łap emotki

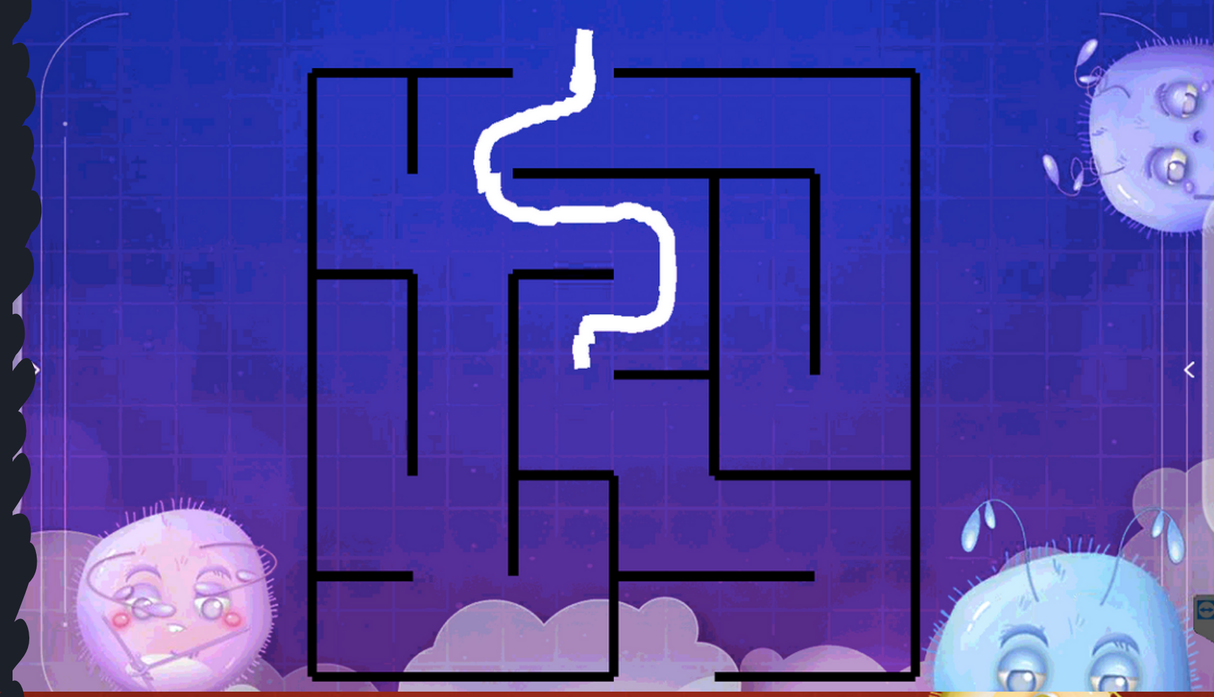
Zadaniem uczestnika jest zbieranie emotek, które są paliwem dla rakiety oraz omijanie meteorytów. Wystarczy nacisnąć pisakiem lub rzucić piłeczką w odpowiednim kierunku, żeby rakieta ruszyła w dane miejsce. Gra kończy się, kiedy rakieta wpadnie na meteoryt lub skończy się emotkowe paliwo.

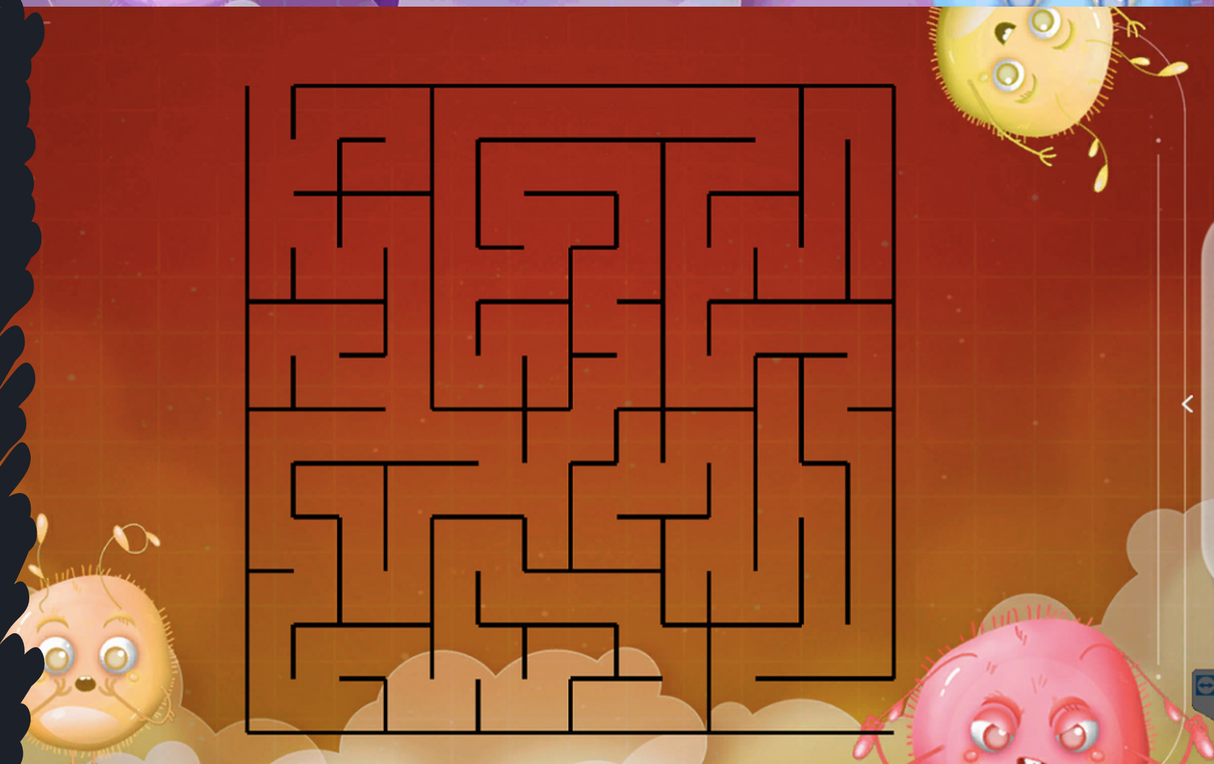


Aktywność przewidziana do pracy z pisakami lub piłeczkami.

Labirynty emocji

Należy pisakiem zaznaczyć linię od wejścia labiryntu do jego końca. Linia nie może być przerwana w żadnym miejscu. Jeśli linia zostanie przerwana, należy zadbać, by kontynuacja była połączona z poprzednią linią. Linia powinna również nie wychodzić na krawędzie labiryntu - narysowana do tej pory linia podświetli się na czerwono i zniknie. Należy zwrócić uwagę, czy ciągnięta linia wychodzi poza wejście/wyjście labiryntu. Prawidłowo pociągnięta linia powinna podświetlić się na zielono, a cała aktywność kończy się sukcesem. Nie ma znaczenia, od której strony uczestnik wejdzie do labiryntu. Po przejściu labiryntu aktywność zakończy się sukcesem.



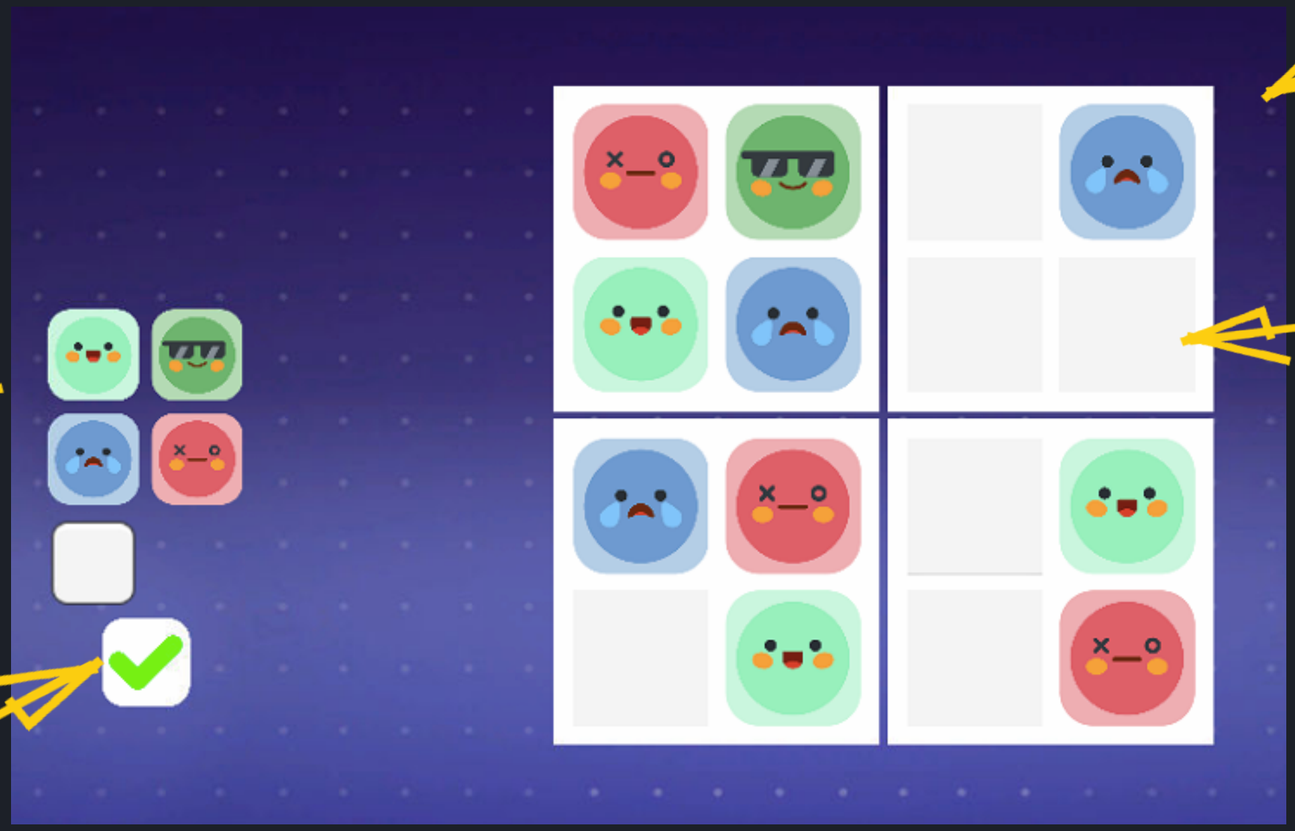


Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Sudoku z emocjami

Legenda:

plansza



puste pole - miejsca do ułożenia cyfr

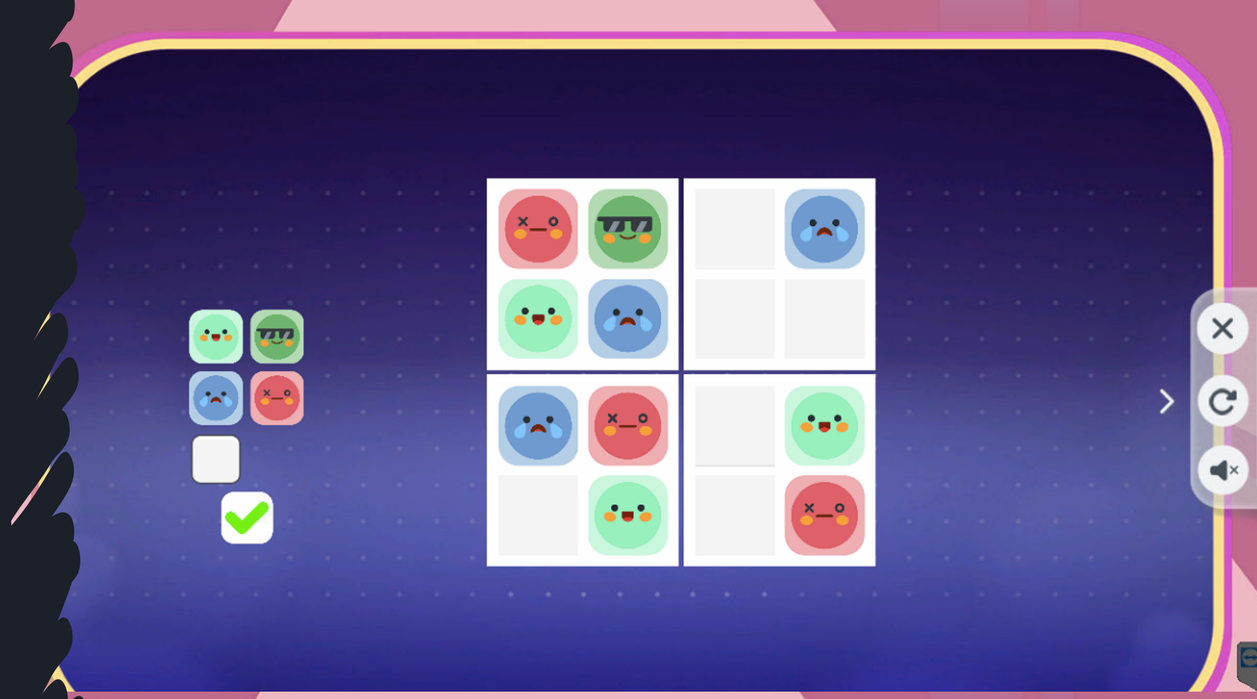
emocje do wykorzystania na planszy

check - sprawdzenie poprawności zadania

Sudoku z emocjami

Aktywność nawiązuje do klasycznego sudoku. Emotki nie mogą powtarzać się w kwadratach 2x2 lub 3x3 (w zależności od poziomu) oraz w liniach poziomych, pionowych czy na skos. Aby wstawić daną emotkę, należy zaznaczyć dane pole, wybrać emotkę z menu, a ona pojawi się na danym polu. Wstawione emotki można zmieniać lub ponownie ustawić puste pole. Naciśnięcie check kończy układanie sudoku. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy wszystkie emotki zostaną ustawione prawidłowo i zostaną potwierdzone przyciskiemcheck. Jeśli po naciśnięciu check plansza nie byłaby zapełniona lub jakaś emotka była błędnie ustawiona, aktywność kończy się porażką.

Poziomy różnią się między sobą liczbą pól kwadratu sudoku: sudoku 4x4 lub sudoku 9x9.



Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

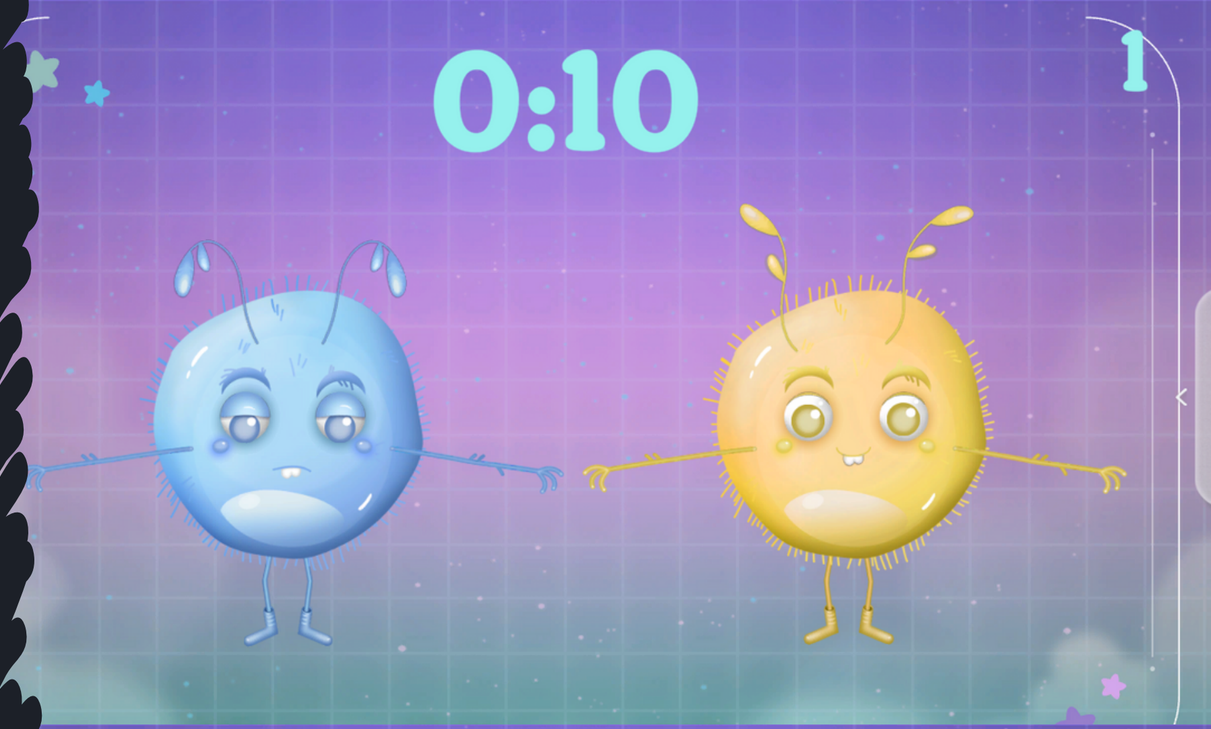
Lustro emocji

W ramach aktywności znajduje się koło z 10 emocjami: złość, miłość, wstyd, radość, zaskoczenie, wstręt, zawiść, zazdrość, strach, smutek. Każda z nich posiada trzy stopnie intensywności. Wystarczy rzucić piłeczką lub najechać pisakiem na dane pole emocji
i intensywności, aby strzałka przesunęła się na to pole.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami lub piłeczkami.

Emocje mają relaks

Na ekranie pojawi się Emot w dwóch postaciach, które przedstawią kilka prostych ćwiczeń fizycznych, w tym również asan jogi. Zawartych w aktywności jest osiem ćwiczeń w trzech seriach po piętnaście sekund. Całość trwa 6 minuty. Aktywność kończy się, kiedy po odtworzeniu wszystkich serii ćwiczeń.



Gdzie jest potwór?

Do wyboru są trzy aktywności o różnym poziomie trudności.
W pierwszej nie ma ograniczenia czasowego. W drugiej aktywności uczestnik ma 1:30 minut na znalezienie potworów, a w trzecim 45 sekund.

Na początku pojawi się zestaw trzech stworków, które uczestnik może znać z innych planet. Należy je zapamiętać, ponieważ to właśnie te postaci trzeba znaleźć na planszy. Następnie trzeba kliknąć w dowolnym miejscu, żeby pojawiła się plansza. Po chwili wystartuje również zegar. Lupą, którą kieruje się pisakiem, można prześwietlać domki i inne elementy znajdujące się na planszy. Kiedy uczeń znajdzie stworka, powinien na niego nacisnąć pisakiem, żeby został odznaczony. Kiedy wszystkie postaci zostaną odnalezione, aktywność kończy się sukcesem. Aktywność kończy się porażką po wyborze stworka, który nie był do zapamiętania lub skończy się czas.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Planeta w praktyce edukacyjnej

Knowla

Scenki budują napięcie

Aktywność Knowla: Lustro emocji
Potrzebne materiały: przygotowane wycięte karteczki ze zdaniami/pytaniami oraz pojemnik, z którego można losować

Należy przygotować kilka zdań, pytań lub zdarzeń sytuacyjnych, z którymi uczestnik może się spotkać w różnych sytuacjach. Np.:

- Czemu wczoraj cię nie było?
- Oddaj mi tę zabawkę!
- Dziękuję.
- Przepraszam, mógłbyś podać mi tamten długopis?
- *Do autobusu wchodzi starsza pani o lasce, a ty siedzisz na jednym z siedzeń*
- W wakacje pojechałem nad morze.

Uczestnik losuje jedną z karteczek i zapoznaje się z jego treścią. Następnie losuje jedną z emocji. Wspólnie z całą grupą nazywa ją. Zadaniem uczestnika jest reakcja słowna lub niewerbalna na wylosowaną sytuację, mając na uwadze, że musi wykorzystać w tej odpowiedzi również wylosowaną emocję.

Uczestnik może rozbudować daną sytuację zgodnie z własną wyobraźnią oraz wykorzystać przedmioty znalezione w klasie lub zaprosić do współpracy kolejną osobę. Grupa może podpowiadać przedstawiającemu. Na koniec wystąpienia należy wspólnie przeanalizować, czy emocja została odzwierciedlona, jakie słowa są kluczowe, jakie sygnały niewerbalne zostały zastosowane, jakie konsekwencje mogło przynieść dane zachowanie, jak inaczej można było zareagować wykorzystując daną emocję, jak inaczej można było zareagować innymi emocjami.

Przed rozpoczęciem zabawy należy określić z całą grupą zasady, których przestrzega w czasie zabawy, np. nie wolno niszczyć przedmiotów, nie wolno zachowywać się agresywnie w stosunku do innych, nie wolno śmiać się ze zdolności aktorskich innych (chyba, że było to ich celowym zamierzeniem).

Knowla

Lektury płaczą na zawołanie

Aktywność Knowla: Termometr emocji lub Koło emocji - według uznania, w zależności czy jest to praca z jedną emocją, czy ich mieszanką
Potrzebne materiały: wybrany tekst lub lektura, najlepiej, żeby zawierała w sobie jakieś przeżycia wewnętrzne/emocjonalne bohatera

Należy wybrać lekturę lub inny tekst do analizy. W przypadku dłuższego tekstu uczniowie powinni go już przeczytać, w przypadku krótkiego można wykonywać zadanie na bieżąco. W ramach przeczytanego tekstu trzeba wypisać ramowy plan wydarzeń tekstu w tabelce. Każdy wiersz odpowiada jednemu wydarzeniu. Każda kolumna odpowiada jednemu z omawianych bohaterów. Ważne, by na każdym jego etapie rozmawiać, jakie emocje towarzyszyły danemu bohaterowi, w jakiej intensywności oraz zaznaczać na Termometrze uczuć lub Kole uczuć, a uczniowie zapisują w tabelce. Dobrze przy tym wskazywać w tekście przesłanki, które mogą o tym świadczyć. Zdarzyć się mogą różne interpretacje. Jest to naturalne i należy to podkreślić, że nie jest to błąd oraz warto to dodatkowo przeanalizować, by zrozumieć inny punkt widzenia. Na koniec całościowo należy całościowo przyjrzeć się pojawiającym się emocjom.

Złość wskakuje na ławki

Aktywność Knowla: Koło uczuć, Awatar emocji
Potrzebne materiały: wybrany tekst lub lektura, najlepiej, żeby zawierała w sobie jakieś przeżycia wewnętrzne/emocjonalne bohatera

Na tablicy należy narysować tabelkę z dwoma kolumnami: emocje pozytywne i emocje negatywne. Następnie idąc po kolei po obwodzie koła wspólnie z uczniami można wpisać emocje do tabelki po odpowiedniej stronie. Następnie dobrze skierować pytanie do grupy: Które emocje są złe/niepotrzebne/...? Zapewne padnie odpowiedź, że te po stronie negatywnych. Należy w tym momencie zakomunikować, że wszystkie emocje są potrzebne do czegoś i informują o czymś np.:

- radość - pokazuje, że wszystkie potrzeby są zaspokojone,
- zaskoczenie - pokazuje, że zdarzyło się w otoczeniu coś niespodziewanego i należy uważać,
- złość - pokazuje, że coś nie wyszło tak, zmusza do działania
- miłość - pokazuje, że pojawia się pewien stan bliskości i bezpieczeństwa z inną osobą,
- zazdrość - pokazuje, że istnieje w pewna potrzeba, która jest zaspokojona u kogoś innego,
- strach - informuje o potencjalnym zagrożeniu życia lub zdrowia,
- wstręt - informacja o potencjalnym szkodliwym działaniu pewnej rzeczy
- smutek - pokazuje, że jakaś potrzeba nie została zaspokojona,
- wstyd - jest ucieleśnieniem pewnych obaw lub przejawem wewnętrznych granic.

Nie ma też niczego złego w przeżywaniu każdej z nich.

Co można zrobić odczuwając jakąś emocję lub po reakcji emocjonalnej?

- Zastanowić się co to za emocja?

Knowla

Złość wskakuje na ławki

- Przeciw czemu jest skierowana? (każda emocja ma swój obiekt, do którego jest skierowana: zewnętrzny lub wewnętrzny)
- Jaka była przyczyna danej emocji?
- O czym chce poinformować mózg?
- Jak należy zareagować na daną sytuację?
- Jakie są konsekwencje danego zachowania? Jak można powrócić do stanu neutralnego?
- Jeśli są przeciw osobie, warto zebrać sobie odpowiedzi na wszystkie powyższe pytania oraz sformułować całą wypowiedź, z którą można wyjść do danej osoby, żeby porozmawiać o problemie i wypracować rozwiązanie sytuacji.
- Jaką strategię można zastosować, by zneutralizować dany stan emocjonalny, jeśli jest duży lub przeciąga się w czasie?

Te pytania kontrolne można też zadać osobie, z którą się rozmawia o emocjach lub po kłótni z nią.

Aby przetestować dane pytania w praktyce, można uruchomić "Awatar emocji", po czym wskazać wybraną osobę, żeby go szybko ubrała, zaznaczając również wyraz twarzy. Następnie opowiada historię (prawdziwą/fikcyjną, swoją/czyjąś). Wspólnie z nią oraz całą grupą należy odpowiedzieć na wszystkie pytania. Można to powtórzyć z innymi osobami. Warto mieć kilka przygotowanych historii.

Taka lekcja może być przydatna przy wyjaśnieniu konfliktu dwóch osób w grupie.

Mądrze jest się bawić.

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

Knowla