

Планета EduMini



Knowla



Планета EduMini – це найчарівніше місце в Освітньому Всесвіті Ноулі, створене для дітей віком від 3 до 10 років. Планета пропонує багатий набір інтерактивних заходів, які підтримують фізичний, емоційний, когнітивний та соціальний розвиток дітей, а також допомагають розвивати різноманітні навички та компетенції у веселій та захопливій формі. Планета демонструє можливості всього Освітнього Всесвіту.

Містить 95 завдань (у 9 додатках). Початкова планета.

Доступно на кожному пристрої Knowla.



Knowla

Планета EduMini у Всесвіті ОСВІТИ



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



СИСТЕМНІ КНОПКИ ТА

ВИГЛЯД МЕНЮ

Головне меню - легенда



повернутися до огляду всіх планет



попередні планети/додатки/діяльність



наступні планети/застосування/діяльність



перейти до пошукової системи програм



перейдіть до налаштувань: вибір мови, активація ліцензійного коду, налаштування послуг



увімкнення/вимкнення звуку (вимкнення звуку на рівні вибору планети/програми вимкне звук у кожній наступній увімкненій активності; вимкнення звуку в активності буде активним лише під час гри в цій активності)












перехід до вибору режиму Knowla.fun або Knowla.edu



переключитися на вигляд робочого столу Windows; програма залишатиметься активною на панелі завдань увесь час

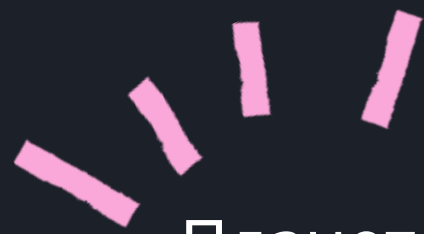


Піктограми меню в справах – легенда

	вийти з активності до вигляду планети (вибір програми); будь-які внесені зміни будуть втрачені		попередня дошка
	перезавантаження дії; будь-які внесені зміни будуть втрачені		наступна дошка
	увімкнути/вимкнути звук		увімкнення/вимкнення ефекту частинок; наприклад, у розділі «Малювання літер» вмикається/вимикається ефект «блискучості» під час письма
	вихід до списку вибору активності, будь-які зміни будуть втрачені		інтерактивні інструкції з активності
			дозволяє переміщувати заданий об'єкт по дошці

Список активностей





Планета EduMini – це 9 додатків, що містять 95 завдань:

1. Відстеження чисел (Планета М) - 10 завдань
2. Емоції розслабляють (Планета Емо) - 1 заняття
3. Математичне sudoku (Планета Сигма) - 30 завдань
4. Випадкове розфарбовування (Планета Хопа) – 40 завдань
5. Створи музику (Planeta Smart) – 1 заняття
6. Зістав звук (Планета Dż) - 1 завдання
7. Розв'яжіть sudoku (Планета М) - 1 завдання
8. Пройдіть лабіринт (Планета М) – 10 завдань
9. Зістав вежі (Контраст планет) – 1 завдання

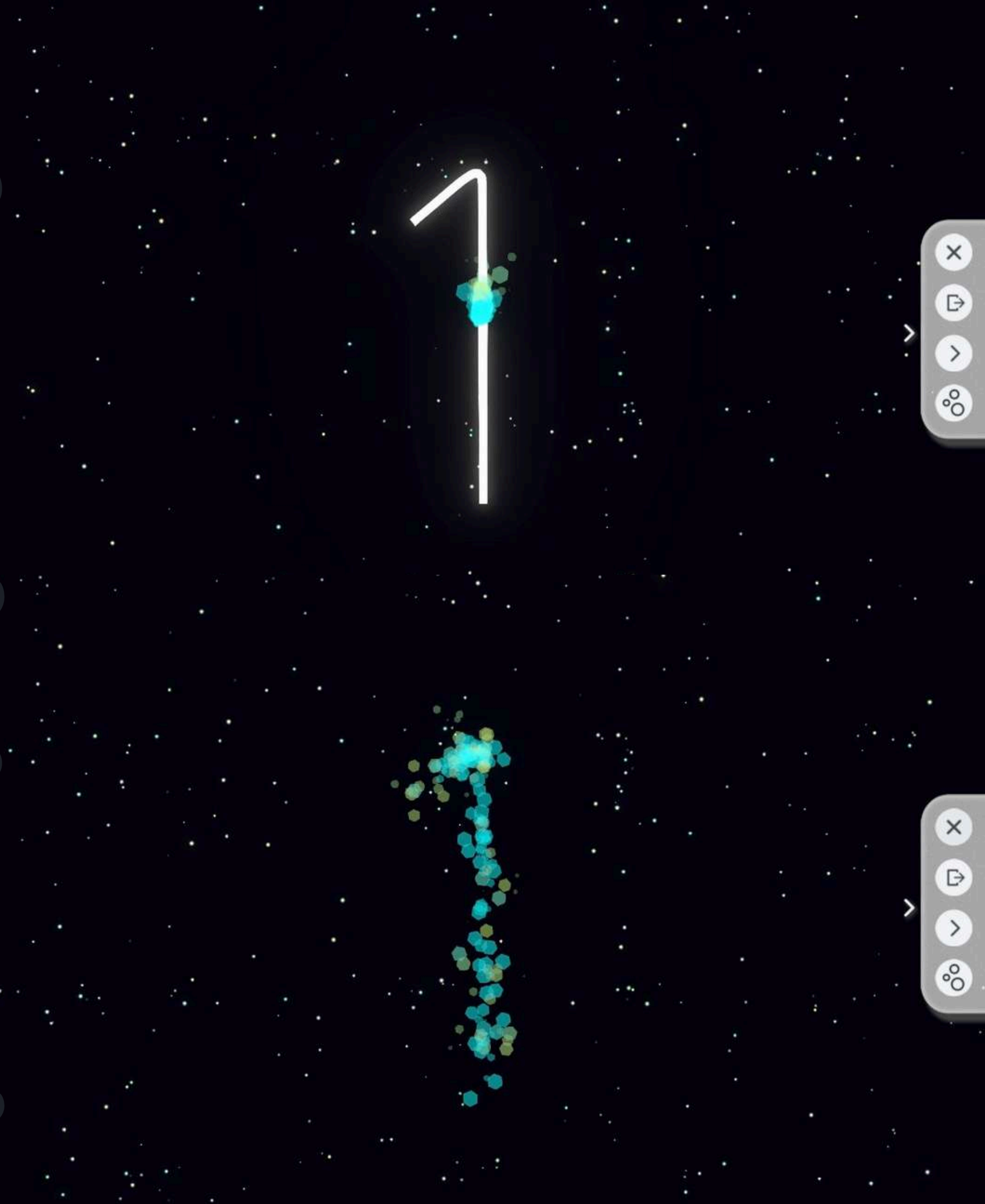


Відстежте числа

На робочій області завдання з'являється задане число. Завдання учасника — відтворити слід у правильному напрямку письма/малювання. Правильне виконання завдання передбачає відтворення заданої форми або сліду у зазначеному напрямку письма/малювання. Періодично запускатиметься анімація, що демонструє правильний напрямок. Необхідно бути уважним, щоб забезпечити точність та завершити кожну лінію.

Після заповнення візерунка він заповнюється «магічними кристалами». Вони рухомі. Перетягування пера поруч із ними переміщуватиме кристали по області, дозволяючи їм розкидатися далі по робочому простору активності. Цю опцію можна вимкнути на бічній панелі. Натискання відповідної кнопки на бічній панелі дозволяє змінити напрямок візерунків (зліва направо або справа наліво).

Вправа, призначена для роботи з маркерами.



Емоції відпочивають

На екрані з'являться два емодзі, що демонструють кілька простих фізичних вправ, зокрема асани йоги. Вправа складається з восьми вправ у трьох підходах по п'ятнадцять секунд кожен. Весь сеанс триває шість хвилин. Вправа завершується після виконання всіх підходів вправ. Кількість повторень підходу необмежена.

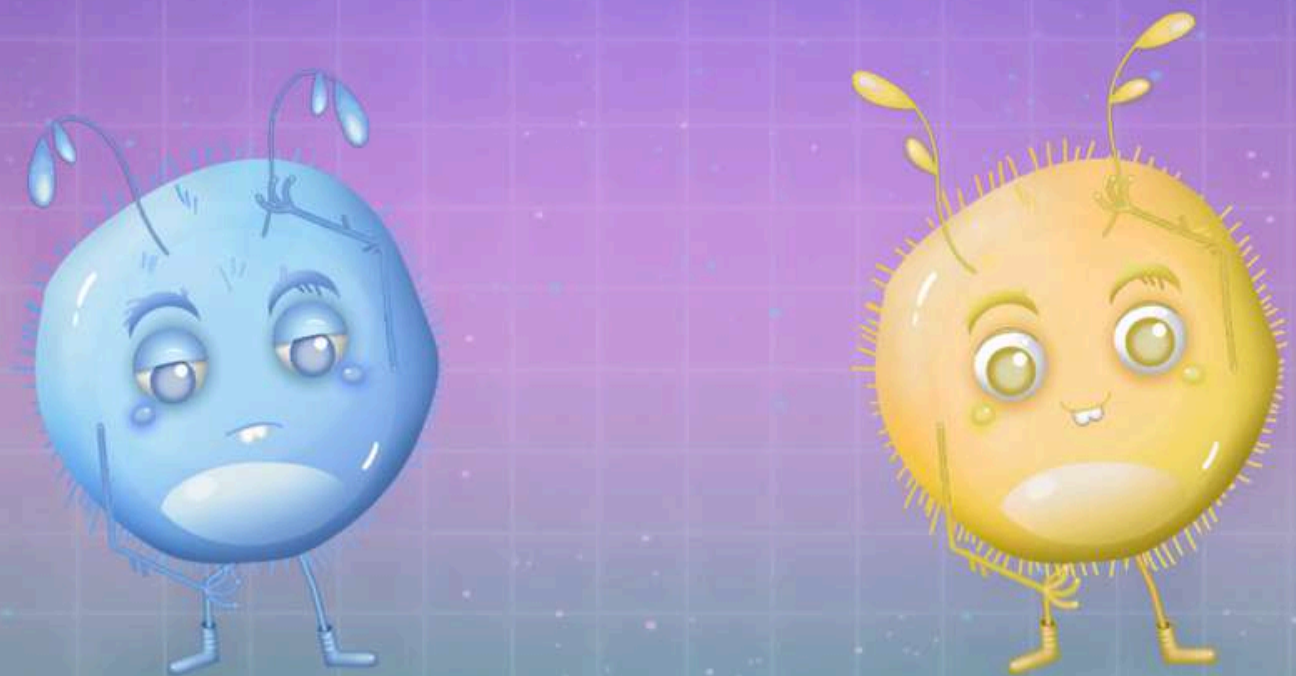
0:10

1



0:08

1



Математичне судоку

Легенда:

КІЛЬКІСТЬ
завершених

рівень

ПОСТІЙНІ ЧИСЛА



результат правильни

МІСЦЯ ДЛЯ
ДОПОВНЕННЯ

неправильний результат

числа для використання

Математичне судоку

Дошка містить різні числа, розташовані за допомогою арифметичних операцій. Завдання учасника полягає в тому, щоб вставляти числа з бічного меню, розташованого на дошці, таким чином, щоб після виконання заданих обчислень кожен результат по вертикалі та горизонталі був правильним. Для цього натисніть маркером на вибране число з доступних чисел (рожеве), а потім на вибране поле для заповнення (біле). Після вставки числа поле стане рожевим. Ви можете повернутися до нуля, знову натиснувши на поле (колір залишиться рожевим, але це не має значення для розв'язання задачі). Повторне натискання відновить раніше вставлене число. Білі або рожеві поля на дошці можна змінювати скільки завгодно разів. Сині, червоні та зелені поля не можна міняти місцями. Якщо в даному рядку або стовпці отримано правильний результат, поле результату змінить колір з червоного на зелений. Вправа вважається успішною, коли всі поля результату зелені.

Зверніть увагу на символи операцій між цифрами.

Рівні різняться за складністю. Рівень 1 охоплює лише додавання та віднімання до 10. Решта рівнів охоплюють усі операції, причому рівень 2 охоплює до 50, а рівень 3 – до 100. Рівні також відрізняються кількістю квадратів для заповнення, а отже, і складністю.

Вправа, призначена для роботи з маркерами.

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

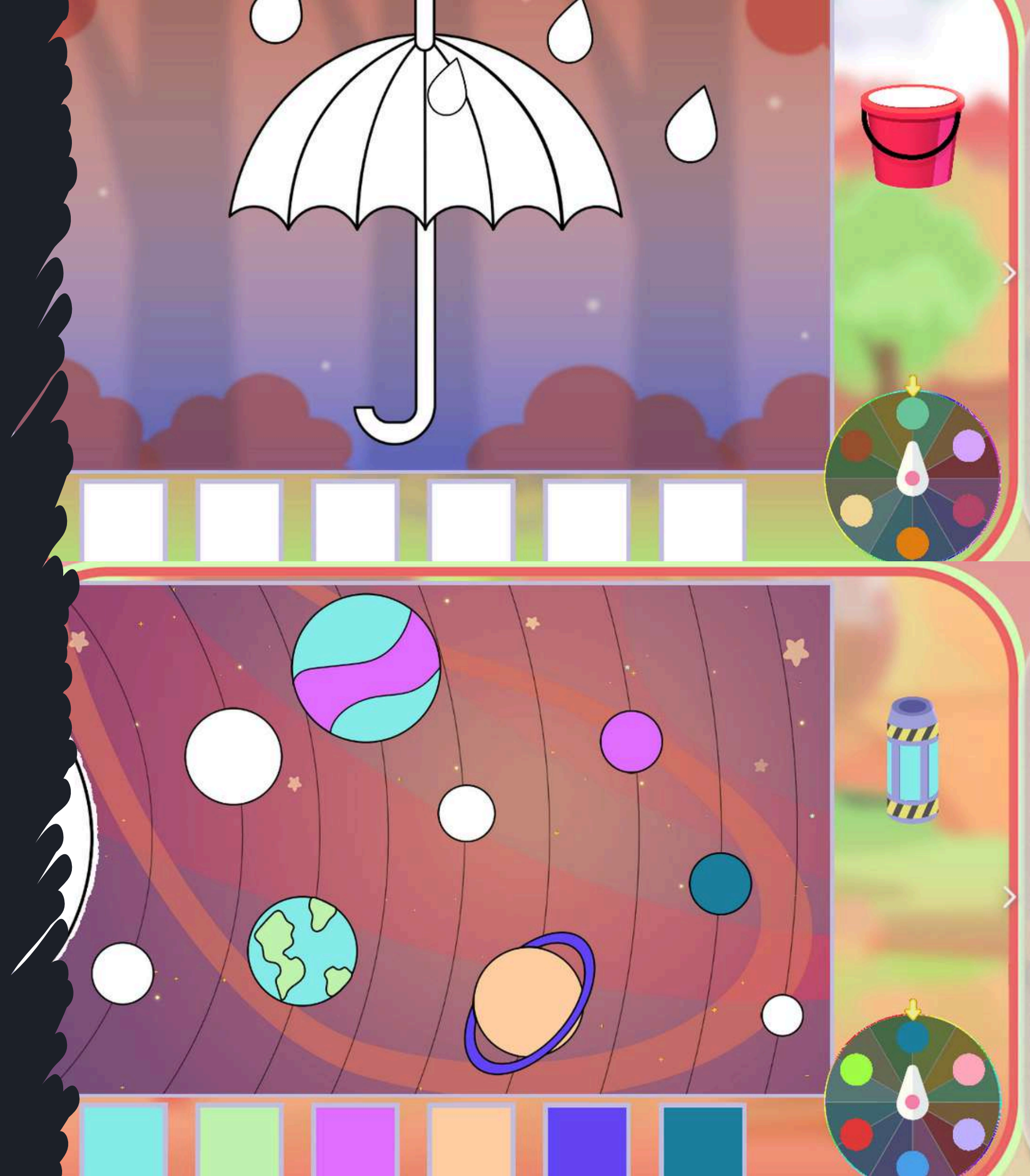
11	+	0	-	0	=	3
+		+		+		
0	+	20	+	0	=	51
:		+		+		
8	+	0	+	0	=	33
=		=		=		
13		42		44		

Випадковий вибір та розфарбування

Спочатку потрібно намалювати всі кольори для розмальовки. Для цього натисніть на колесо випадкових кольорів, розташоване в правому нижньому куті. Малюється один колір за раз. Після того, як усі квадрати заповнені кольорами, колесо випадкових кольорів блокується. Щоб вибрати колір для розфарбовування, натисніть на відповідний квадрат. Вибраний колір також зміниться на інструменті розфарбовування у правому верхньому куті. Щоб розфарбувати певний об'єкт, просто натисніть на об'єкт вибраним кольором. Діяльність вважається успішною, коли всі квадрати розфарбовані.

Ви можете вільно переставляти фігури на дошці, клацаючи на лапу на бічній панелі. Коли ви закінчите їх переставляти, знову клацніть на лапу на панелі.

Вправа призначена для роботи з ручками або м'ячами.



Створюйте музику

Легенда:

відтворити/зупинити –
відтворити або зупинити
мелодію

«НОТ» – поле, на якому
розміщуються
елементи

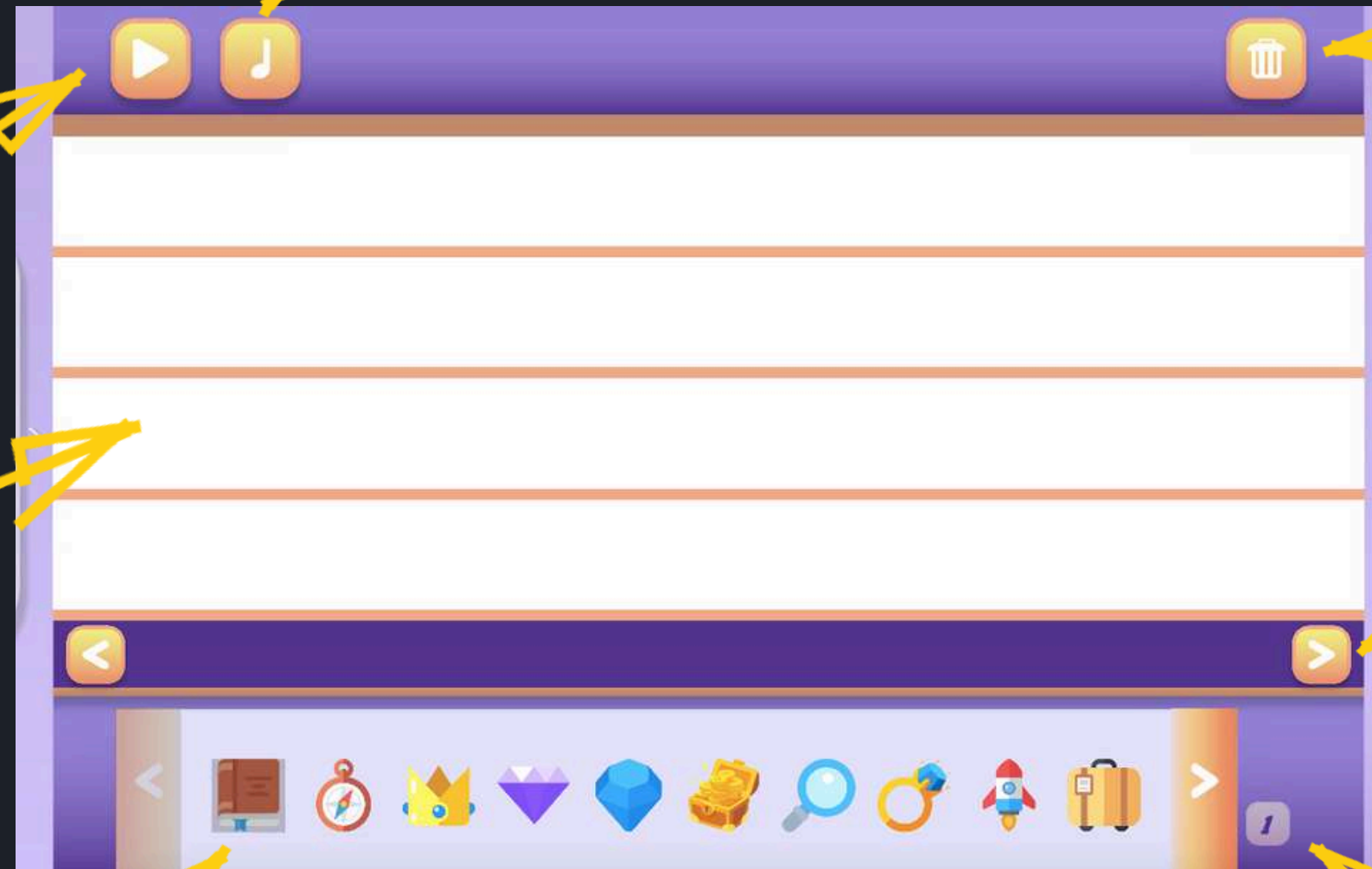
елементи для використання - картинки, кожна з
них має різний звук, за допомогою стрілок ми
можемо перемикатися між усією базою даних
різних елементів

примітка – швидше або
повільніше відтворення

КОШИК - видалення
товарів

стрілки - переміщення
наступних карток
персоналу

номер - кількість карт
у нотному стані в
порядку їх розіграшу



Створюйте музику

Звук активності має бути увімкнено.

(Щоб зменшити або збільшити гучність, скористайтеся клавіатурою, що входить до комплекту Knowla.)

Діяльність включає встановлення вибраних елементів, вибір елемента зі списку та клацання по ньому ручкою, розміщення його будь-де на нотному стані.

Фігури праворуч гратимуться пізніше за ті, що ліворуч. Фігури на одній вертикальній лінії гратимуться одночасно. Зверніть увагу на номер карти в нотному стані (їх 11). Карти гратимуться по порядку від першої до останньої, незалежно від того, на якій карті розміщені фішки.

Після завершення налаштування ви можете прослухати свою пісню у швидшому або повільнішому варіанті (натиснувши на музичну ноту).

Вправа, призначена для роботи з маркерами.



Налаштуйте звук

Звук активності має бути увімкнено. (Щоб зменшити або збільшити гучність, скористайтеся клавіатурою, що входить до комплекту Knowla.)

На дошці праворуч з'явиться велика кнопка із зображенням вуха, а ліворуч – кілька зображень (три або шість, залежно від обраної активності). Спочатку натисніть кнопку із зображенням вуха. Пролунає звук. (Під час цієї активності звук пристрою має бути увімкнений.) Перш ніж буде почуто звук і під час його відтворення, зображення з лівого боку дошки блокуються. Завдання учасника – натиснути на зображення, яке правильно ілюструє предмет, тварину, дію або стан, представлений звуком. Звук можна відтворювати скільки завгодно разів. Активність успішно завершується, коли вибрано зображення, яке було правильно призначено звуку.

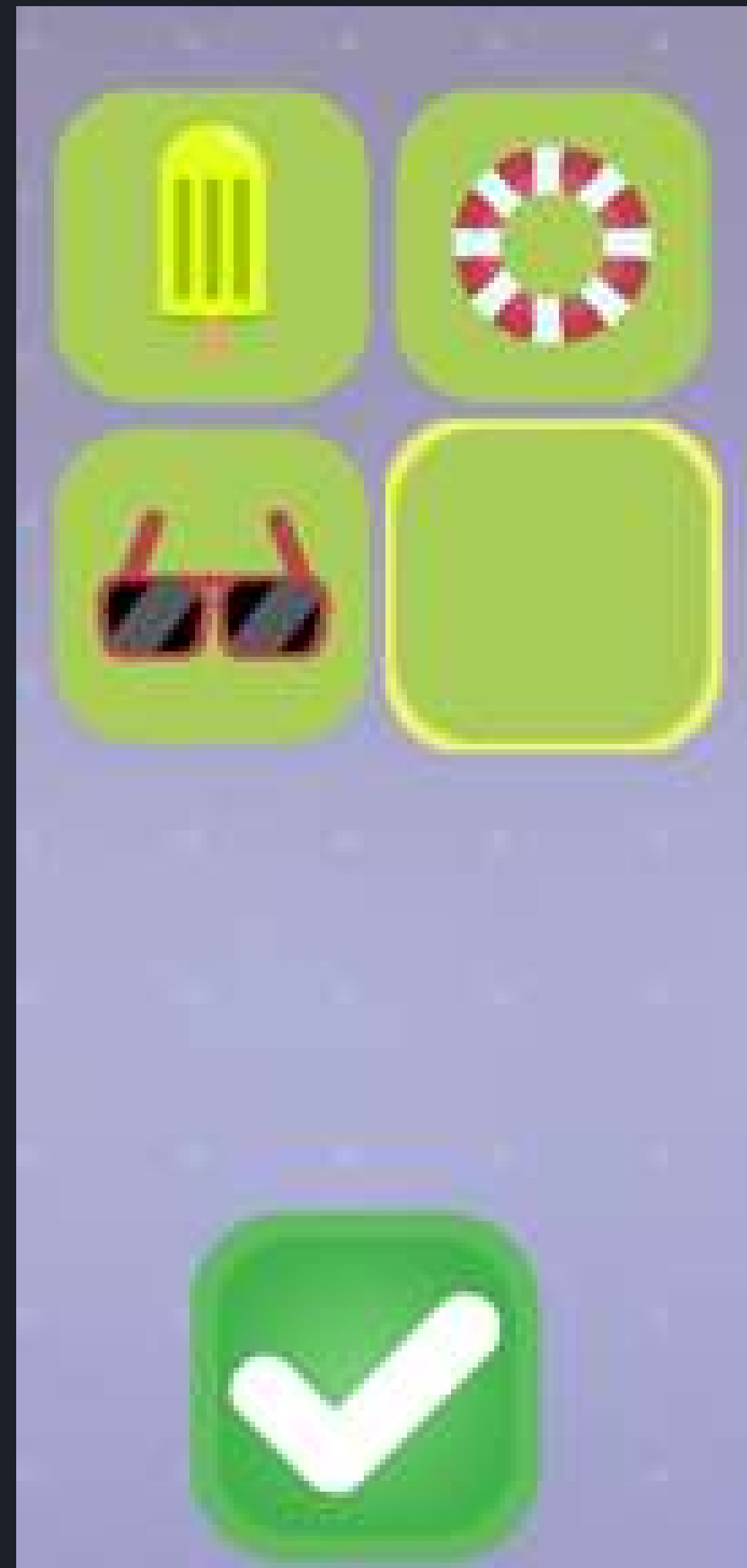
Додаток має два рівні складності, кожен з яких відрізняється кількістю елементів на вибір з лівого боку. Перший рівень має три елементи, а другий – шість.



Розгадайте судоку

Легенда:

- числа/малюнки - поля для використання на дошці
- порожнє поле - стирає зображення з дошки
- зелена кнопка перевірки - перевірка правильності виконання завдання



Розгадайте судоку

Ця вправа схожа на класичну гру Судоку. Числа або зображення не можуть повторюватися в горизонтальних або вертикальних рядках. Щоб вставити зображення, виберіть поле, виберіть зображення з меню, і воно з'явиться в полі. Вставлені зображення можна змінити або поле можна скинути до порожнього місця. Натискання зеленої кнопки з галочкою завершує розгадування головоломки Судоку.

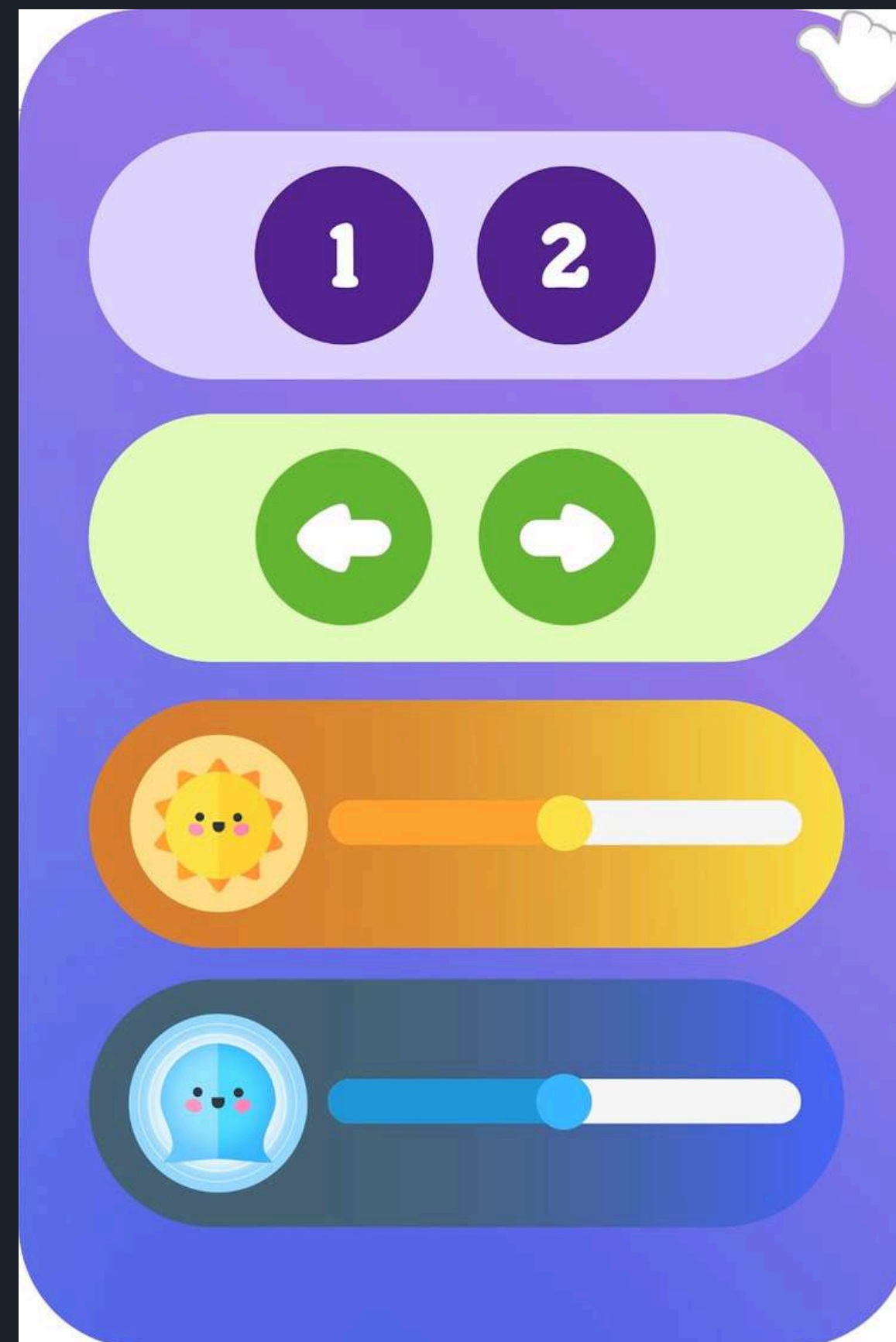
Вправа вважається успішною, коли всі зображення розміщені правильно та натиснуто зелену кнопку з позначкою. Якщо після натискання зеленої позначки дошка не заповнена або розміщена неправильно, вправа не виконується.



Пройдіть лабіринтом

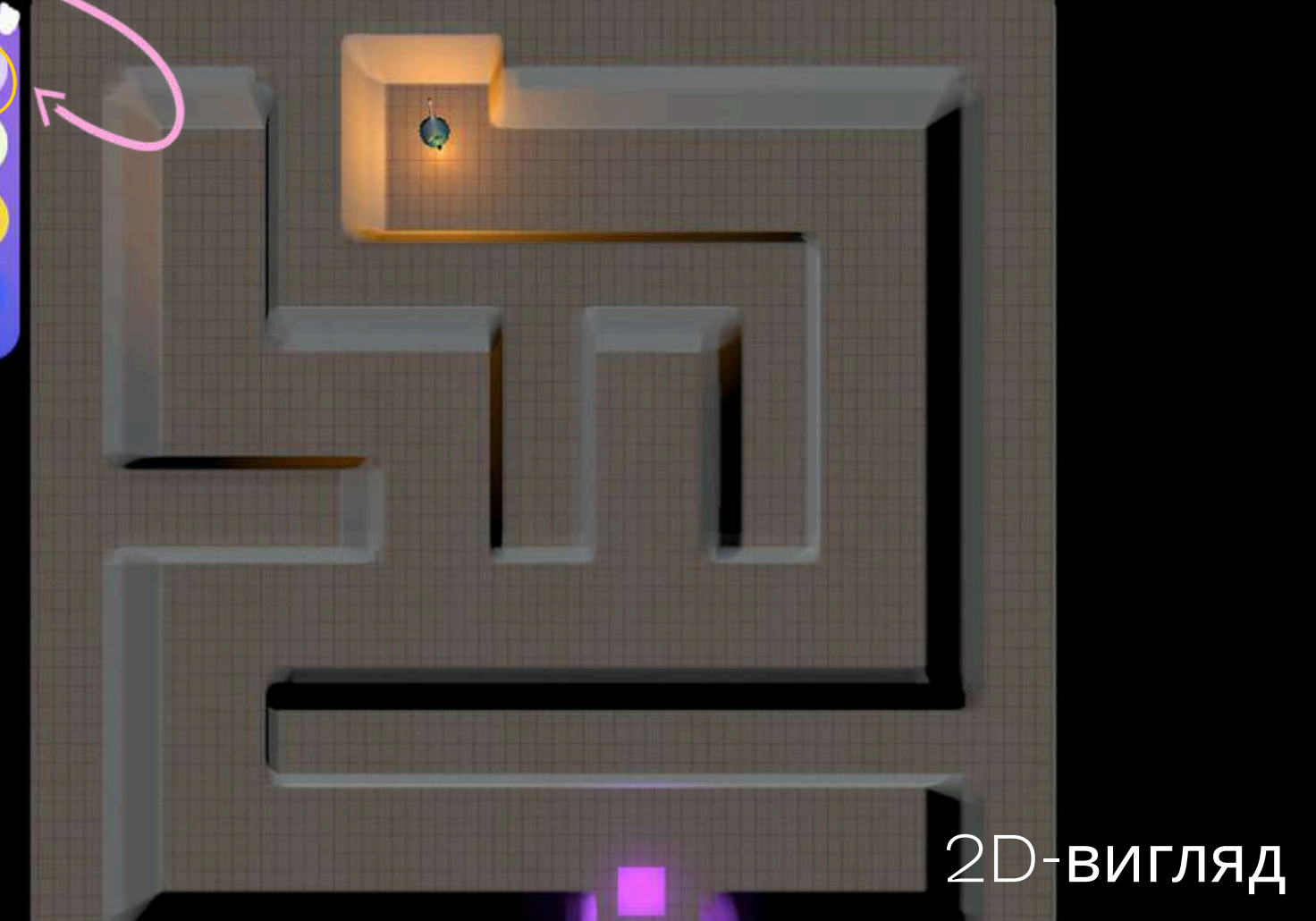
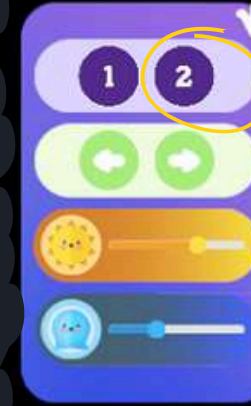
Легенда:

- ручка - панель можна розмістити в будь-якій точці поля
- 1 - 3D-зображення
- 2 - 2D-зображення
- стрілки - обертання карти
- сонце - інтенсивність яскравості для всієї карти
- світлячок — здатність освітлювати світлячка, що обертається навколо персонажа

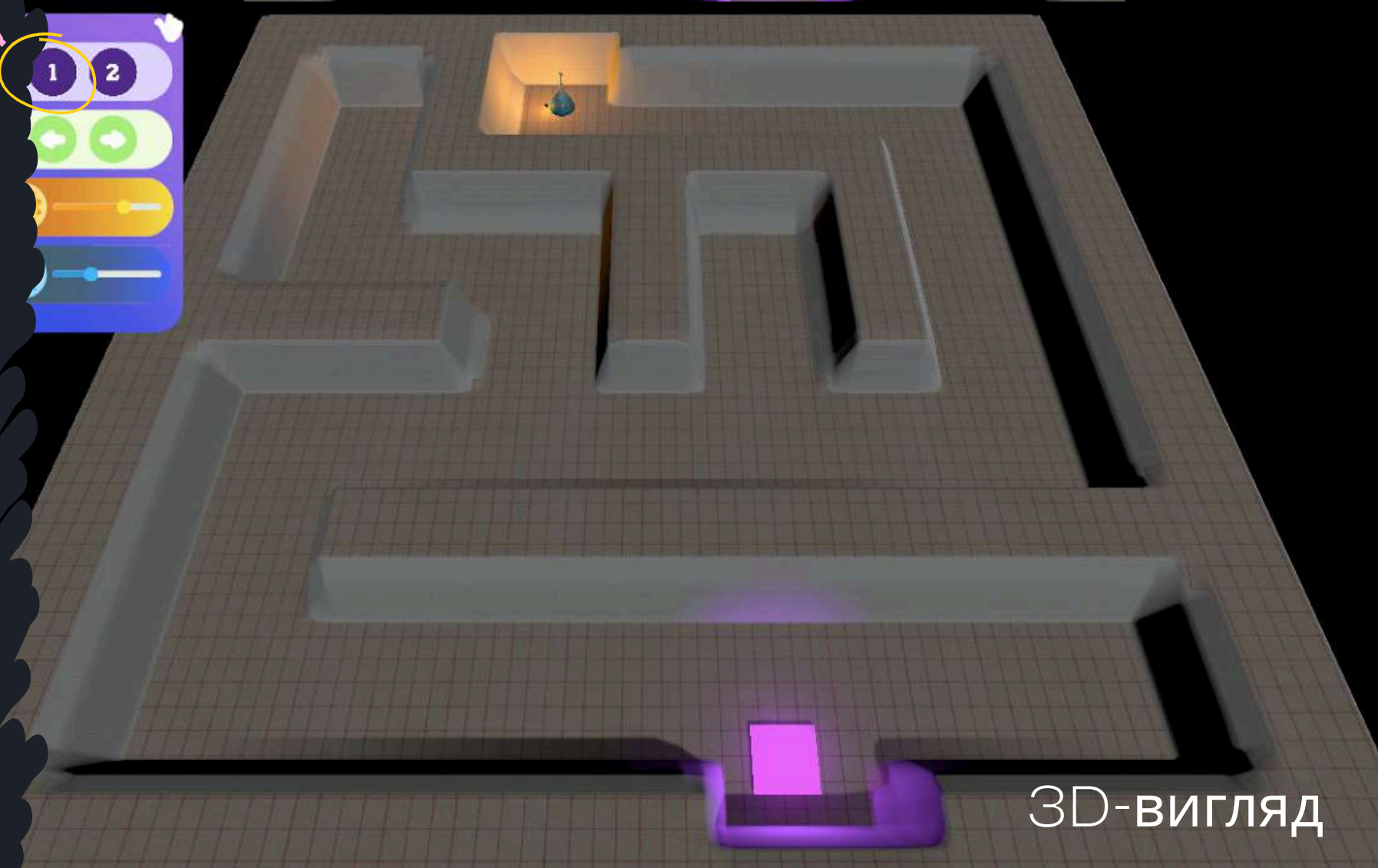


Пройдіть лабіринтом

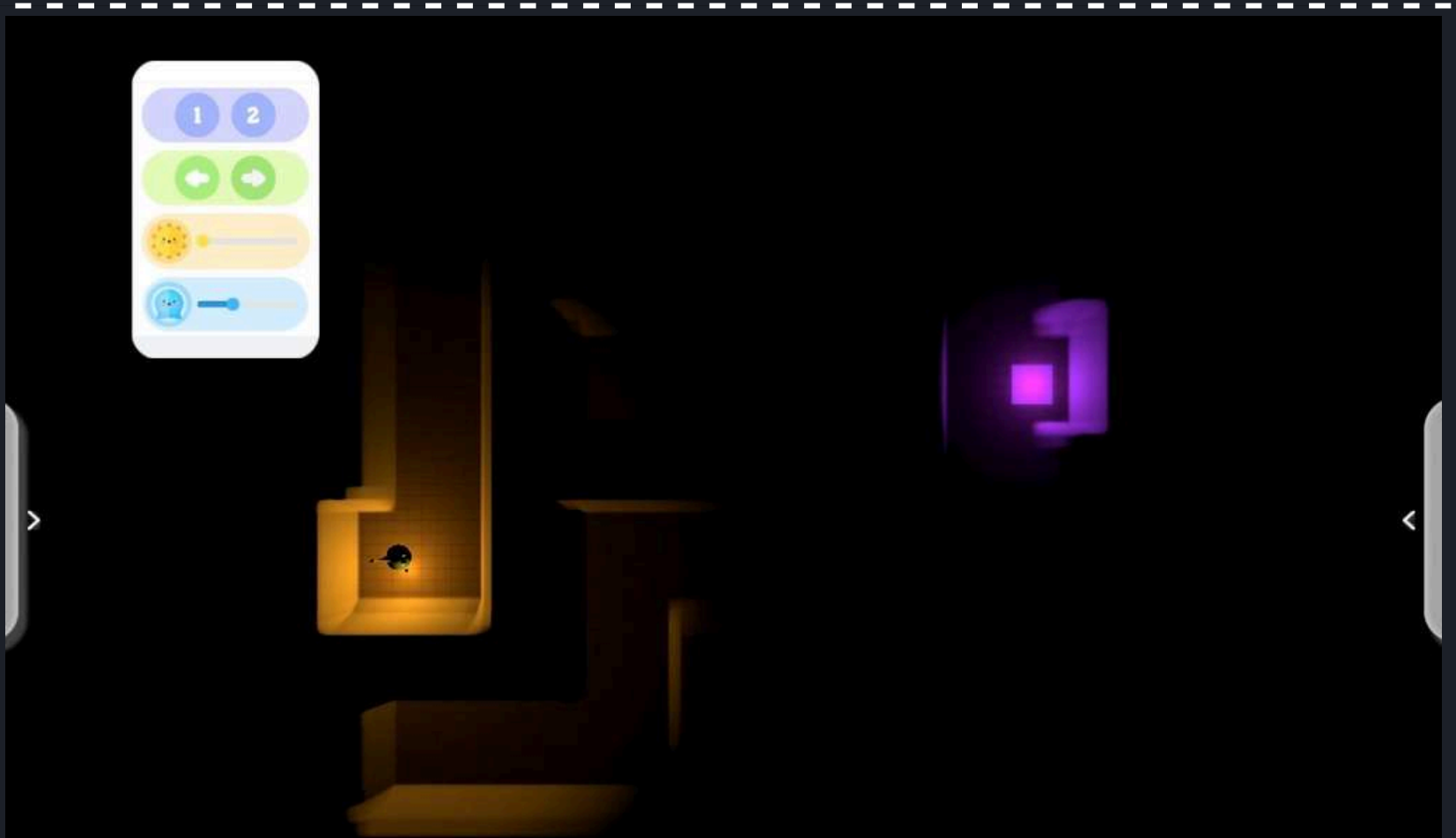
Завдання учасника — провести істоту до фіолетової мети, таким чином завершивши лабіринт. Для цього клацніть будь-де в коридорі лабіринту, і світлячок рухатиметься у вказаному напрямку. Істота слідуватиме за світлячком. Вправа завершується проведенням істоти через лабіринт. Під час вправи ви можете вільно регулювати інтенсивність світла в лабіринті, інтенсивність освітлення світлячка, вигляд лабіринту (додатково 2D та 3D вигляд) та маніпулювати орієнтацією лабіринту (сторінки).



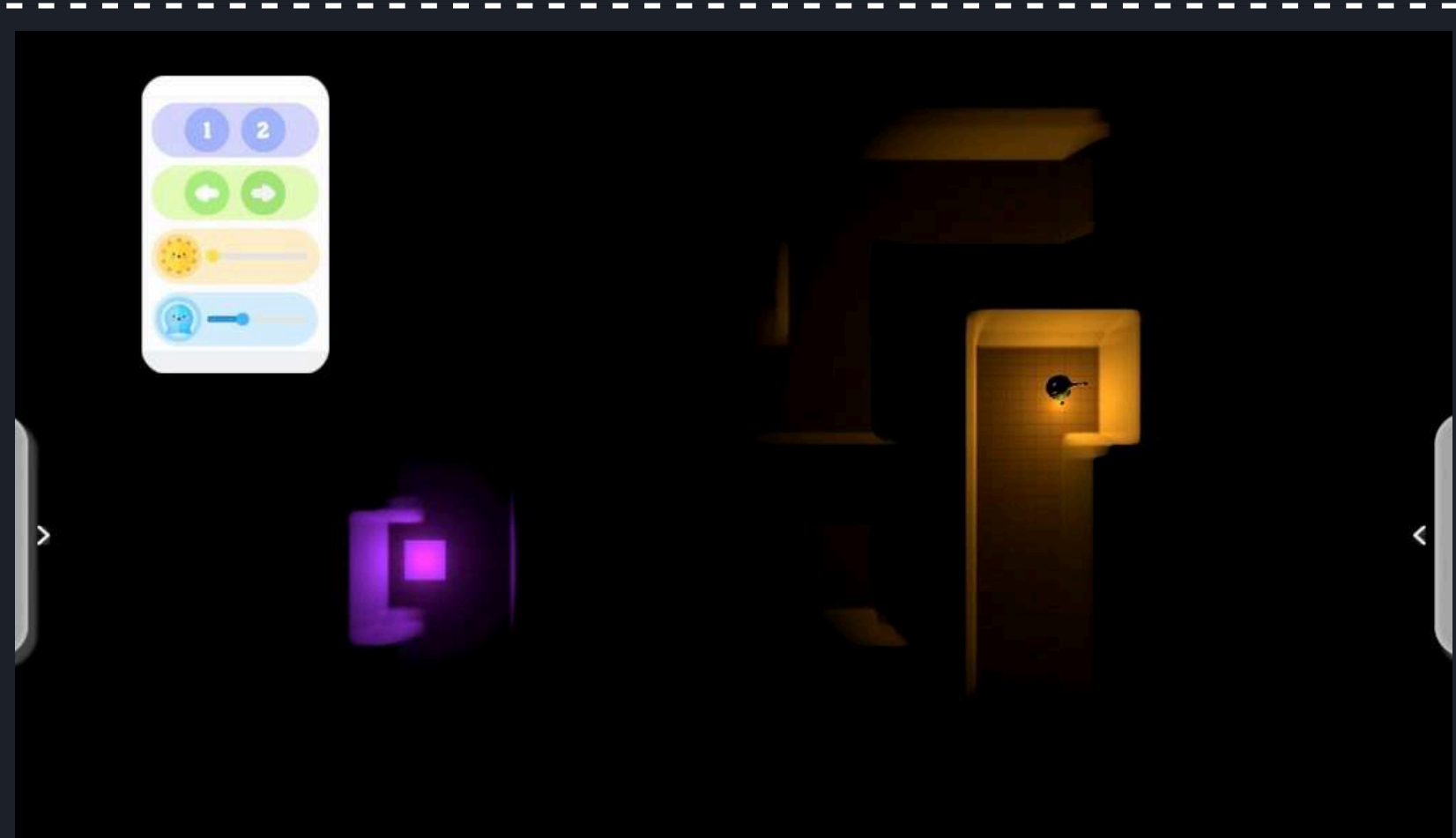
2D-ВИГЛЯД



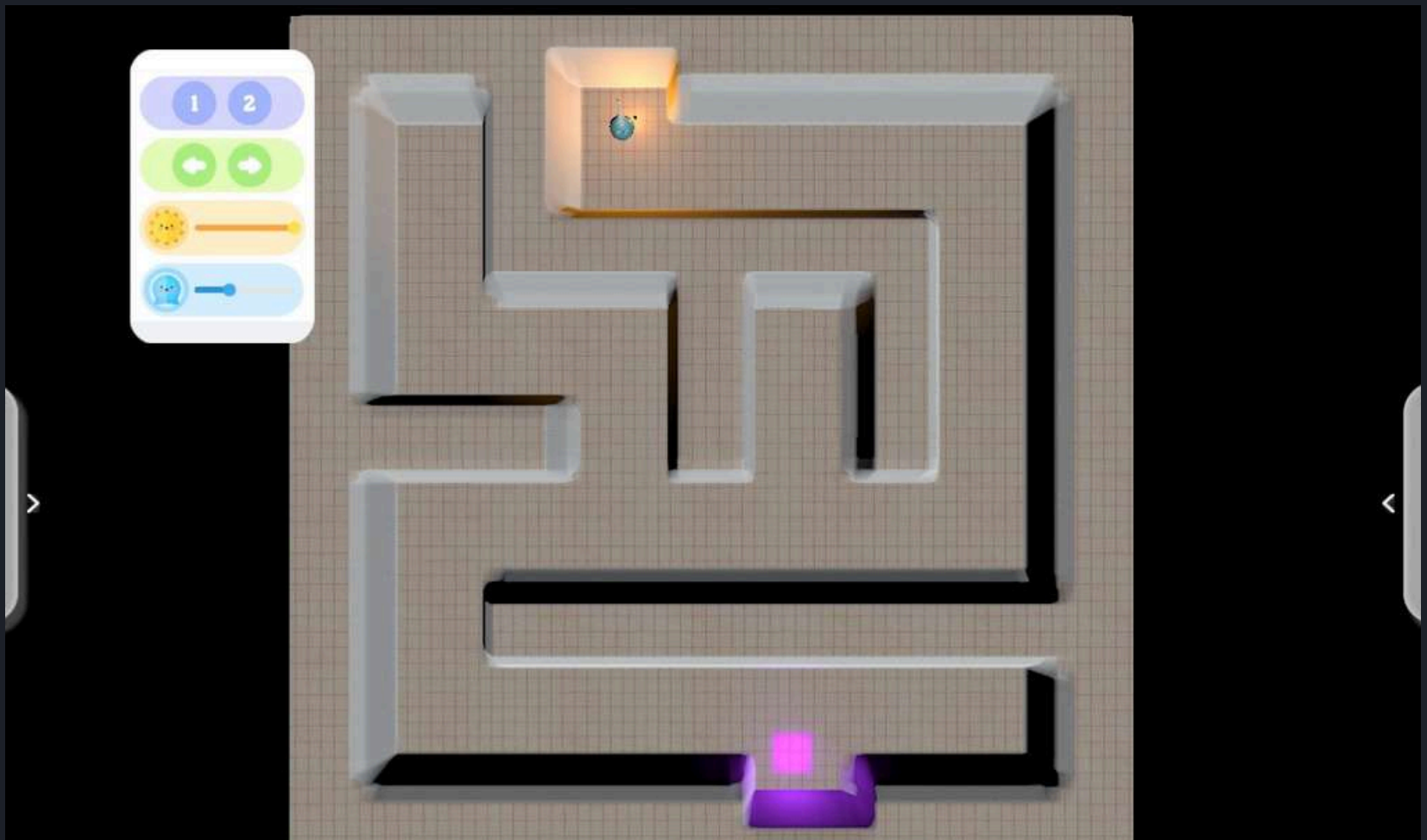
3D-ВИГЛЯД



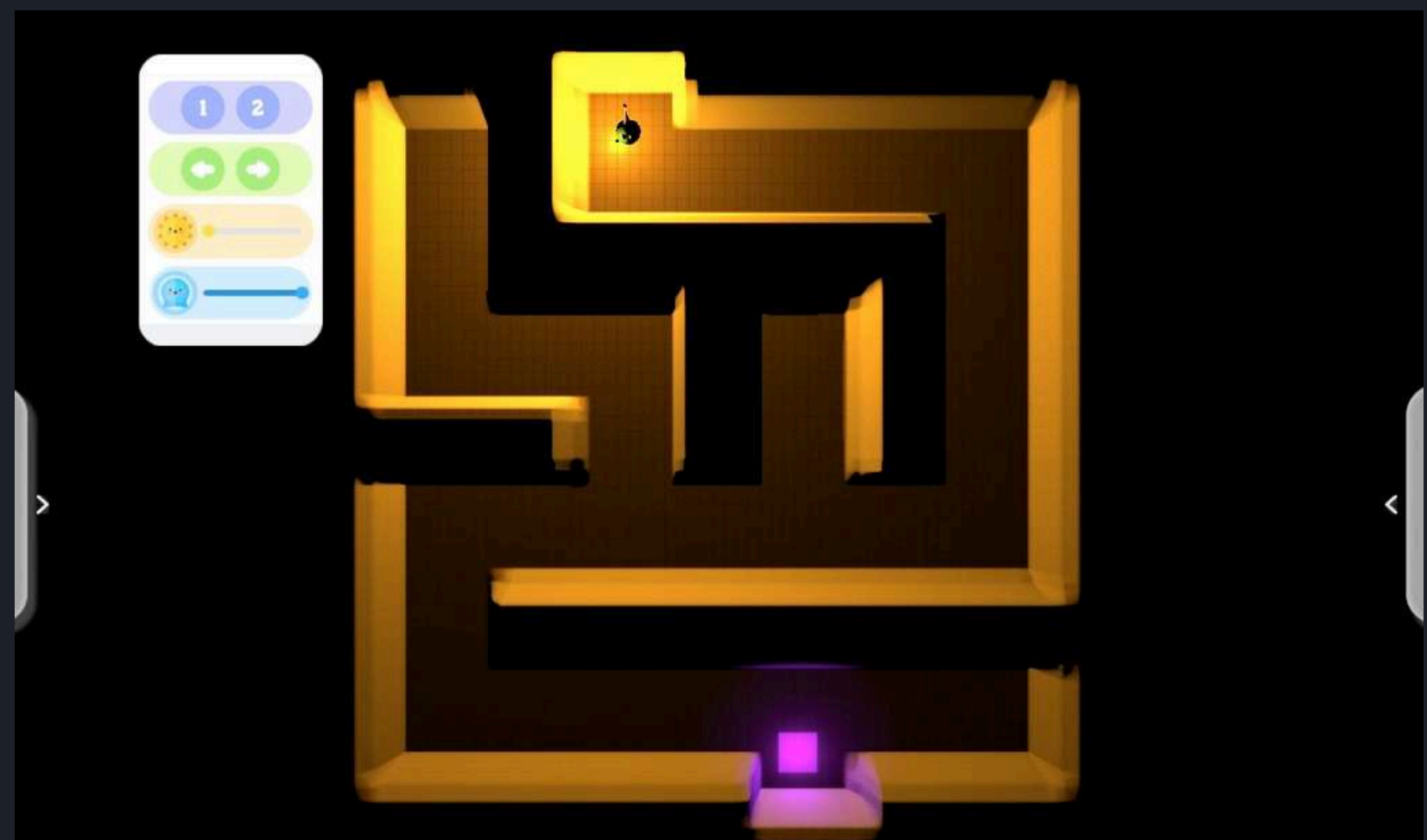
змінити обертання карти



змінити обертання карти



зміна яскравості карти



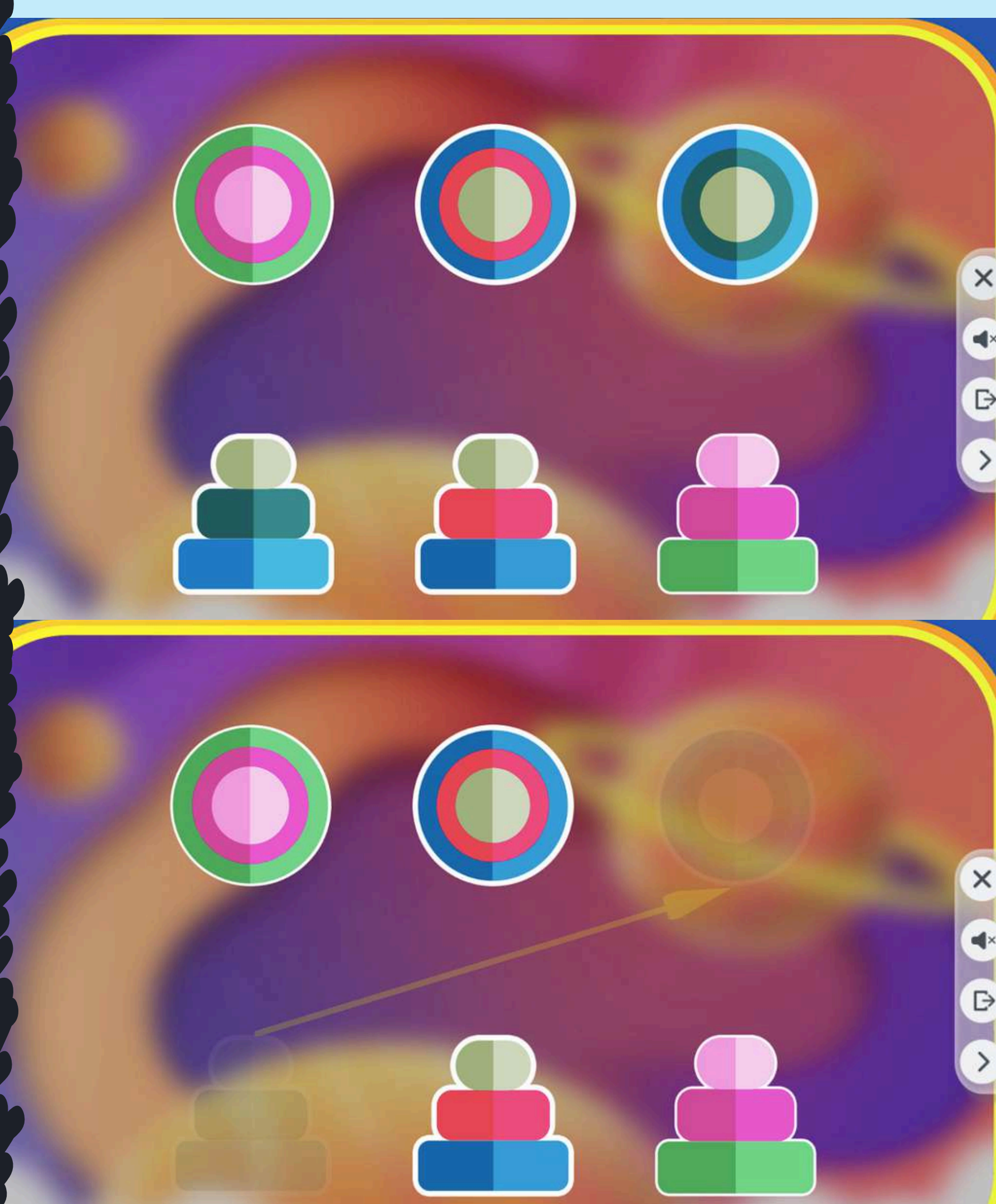
зміна сили світлячка

З'єднайте вежі

Завдання полягає в тому, щоб з'єднати вежу внизу екрана з відповідною їй проекцією вгорі. Для цього натисніть на один елемент з одного ряду, а потім на правильний з наступного. Вибраний елемент буде виділено зеленим кольором, і після з'єднання між ними з'явиться стрілка. Напрямок стрілки не має значення. Елементи з одного ряду не можна з'єднати. Якщо з'єднання було неправильним, елементи будуть з'єднані стрілкою-підказкою, але ви все одно можете змінити їх з'єднання. Інше з'єднання скасує попереднє. Якщо елементи були з'єднані правильно, вони зникнуть з екрана. Діяльність вважається успішною, коли всі елементи з'єднані правильно.

Вправи відрізняються кольорами, що використовуються між вежами на одній дошці. Хоча, наприклад, у першому занятті немає повторюваних кольорів, на другому рівні однакові кольори можуть з'являтися в кількох вежах на одній дошці.

Вправа призначена для роботи з ручками або м'ячами.



It's smart to play



Щоб отримати більше натхненного контенту, відвідайте

www.knowla.eu

