

Planeta Kontrast

Kontrast robi różnicę
w postrzeganiu!





Planeta Kontrast zawiera 265 interaktywnych aktywności stworzonych z myślą o specjalnych potrzebach edukacyjnych najmłodszych z dysfunkcjami i niepełnosprawnościami wzrokowymi. Aktywności dostosowane do percepcji dzieci niedowidzących i słabowidzących posiadają wyrazistą kolorystykę, jednolite tło, wyraźne elementy graficzne, uproszczone kontrastowe menu oraz ograniczoną liczbę ruchomych elementów. Zawarte w planecie aktywności stymulują rozwój percepcji wzrokowej, poprawiają koordynację wzrokowo-ruchową, rozwijają orientację przestrzenną, usprawniają motorykę małą i dużą oraz ćwiczą zdolności poznawcze.



Aplikacje Knowla dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia.

Aplikacje Planety Kontrast zawierają poziomy trudności:

- poziom 1: 3 - 4 lata,
- poziom 2: 5 - 6 lat,
- poziom 3: 7 - 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 Kontrast w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla.edu 14:54

Planeta Kontrast

INSTRUKCJA

Planeta Kontrast zawiera 265 interaktywnych aktywności stworzonych z myślą o specjalnych potrzebach edukacyjnych najmłodszych z dysfunkcjami i niepełnosprawnościami wzrokowymi. Aktywności dostosowane do percepcji dzieci niedowidzących i słabowidzących posiadają wyrazistą kolorystykę, jednolite tło, wyraźne elementy graficzne, uproszczone kontrastowe menu oraz ograniczoną liczbą

Planeta Fruu
Dostępny

Planeta Kontrast
Dostępny
ODKRYJ

Planeta EduMini
Dostępny

Planeta Pi
Kup dostęp

Planeta M
Kup dostęp

Planeta Ziuuu
Kup dostęp

Knowla.edu



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 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 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



pozwala na przesuwanie danego obiektu po planszy, ukrywa lub ujawnia menu aplikacji



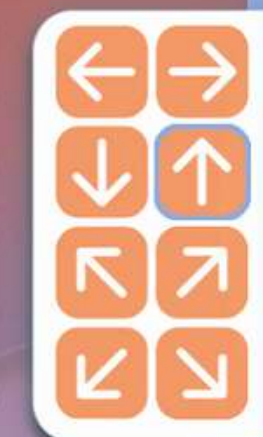
włączanie/wyłączanie efektu cząsteczkowego; np. w "Rysuj literki" wyłącza/włącza "iskrzenie się" w czasie pisania



interaktywna instrukcja aktywności



Aktywność zakończona
sukcesem

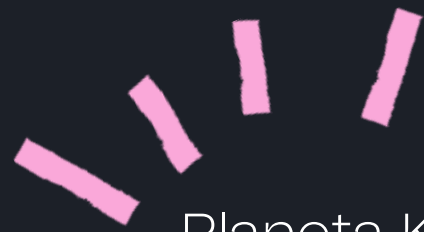


Aktywność zakończona
niepowodzeniem



Spis **aktywności**
z ilością lub czasem





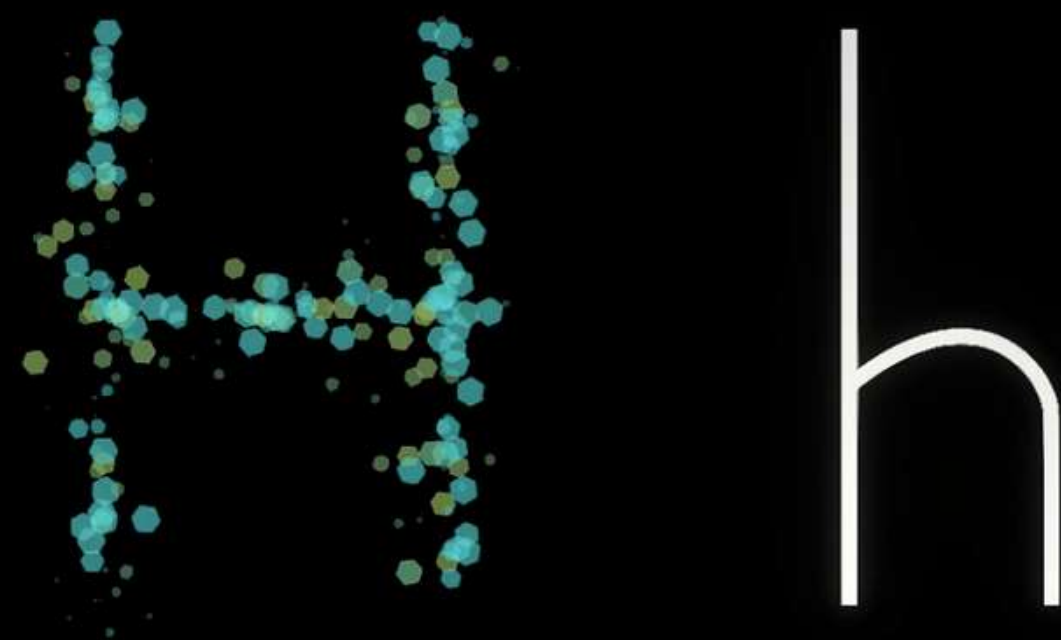
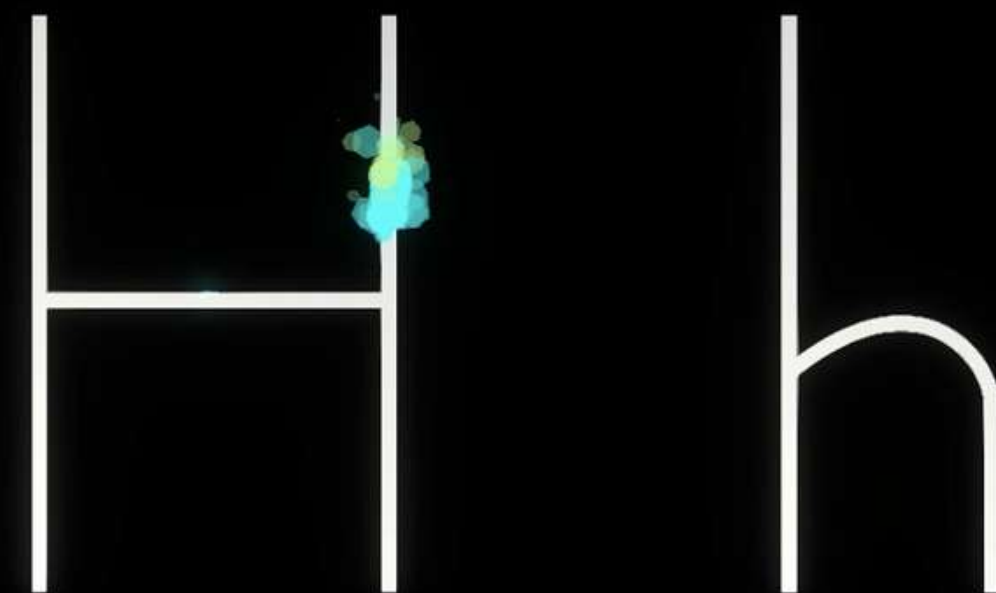
Planeta Kontrast to 14 aplikacji zawierających 265 aktywności:

1. Pisz po śladzie - 24 aktywności
2. Ułóż kształty według cech - 1 aktywność
3. Rysowanie symetryczne - 20 aktywności
4. Rysuj światłem - 20 aktywności
5. Rysowanie światłem na dwie ręce - 3 poziomy, 135 aktywności
6. Rysuj światłem po kształcie - 21 aktywności
7. Rozwiąż sudoku - 1 aktywność
8. Idź za śladem - 2 poziomy, 2 aktywności
9. Zbierz cyferki - 1 aktywność
10. Kodowanie drogi - 3 poziomy, 30 aktywności
11. Zaprogramuj drogę - 3 poziomy, 3 aktywności
12. Dopasuj wieże - 2 aktywności
13. Gdzie jest potwór? - 3 aktywności
14. Magiczne meduzy - 2 poziomy, 2 aktywności



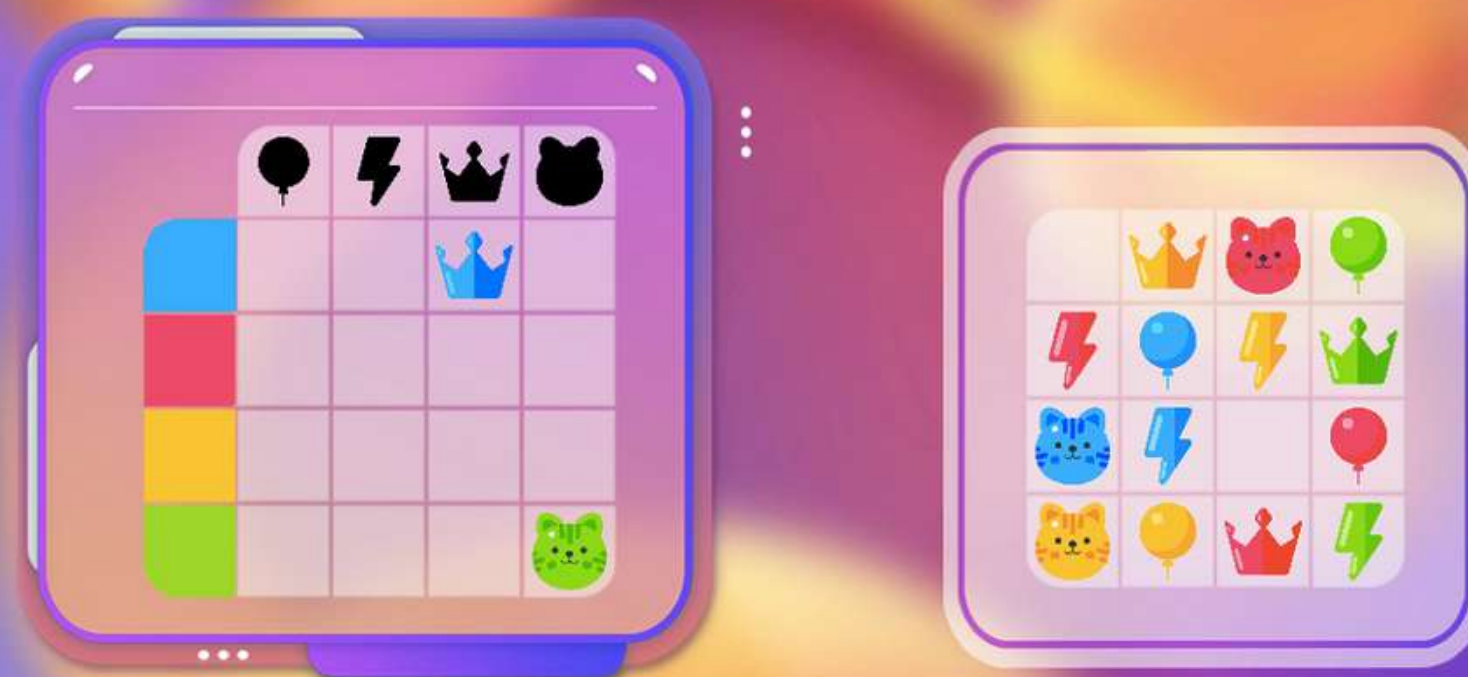
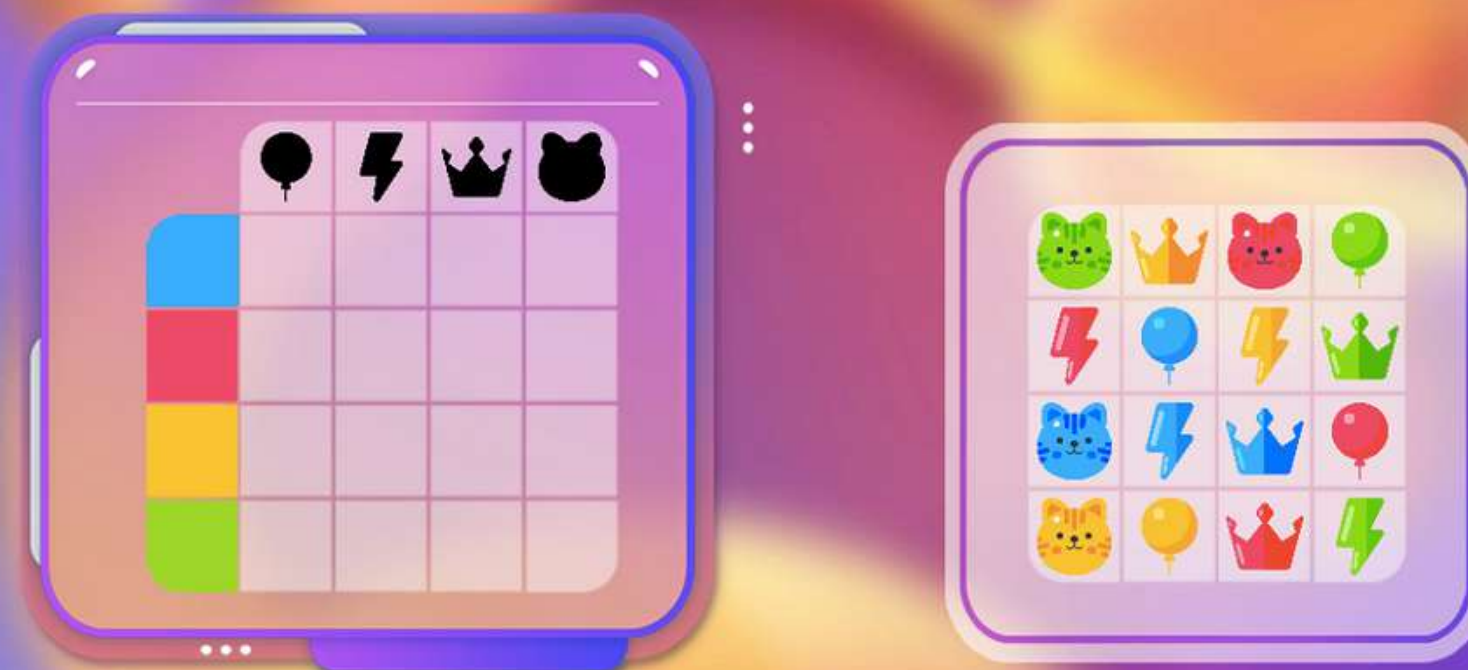
Pisz po śladzie

Na planszy znajduje się dana litera. Zadaniem uczestnika jest odtworzenie śladu zgodnie z właściwym kierunkiem rysowania. Tylko w ten sposób wzór się zapełni. Co jakiś czas uruchamia się animacja, która pokazuje właściwy kierunek działania. Należy uważać, by do końca dociągać każdą linię. Po zapełnieniu wzoru wypełnia się on “kryształkami”, które można rozrzucić po całej planszy.



Ułóż kształty według cech

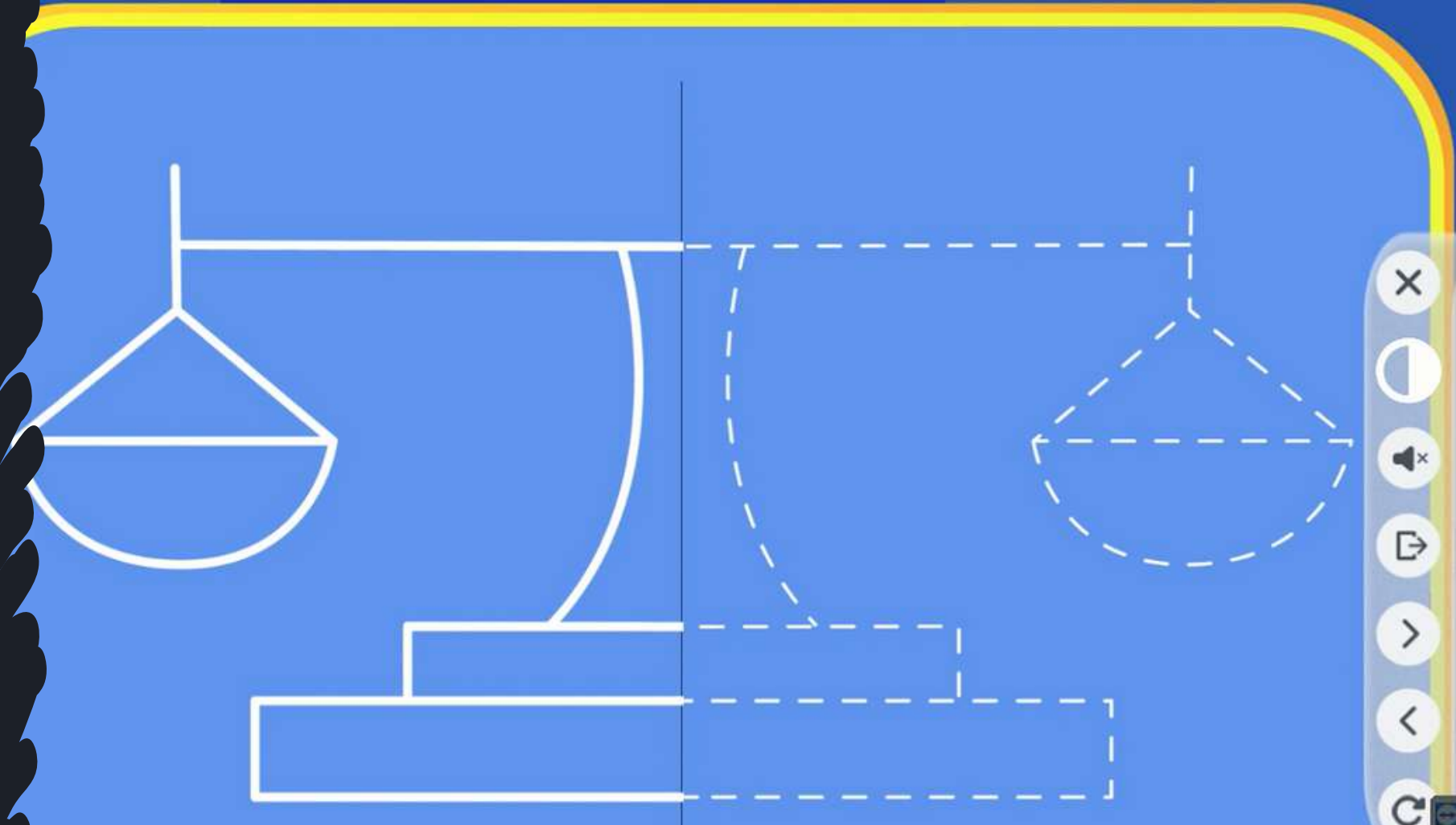
W aktywności dostępne są dwie plansze: plansza zagadki po lewej stronie i plansza elementów po prawej. Przytrzymując plansze, można je przesuwając po ekranie. Zadaniem uczestnika jest ustawienie elementów z planszy na planszę zagadki, żeby odpowiadały w kolumnie kształtowi elementu i w wierszach kolorowi. Aby to zrobić, należy nacisnąć na dany element, a następnie przeciągnąć na miejsce na planszy zagadki. Jeśli wykona się to błędnie, pole podświetli się na czerwono. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy wszystkie elementy ustawione zostaną na odpowiednich polach w planszy zagadek.



Rysowanie symetryczne

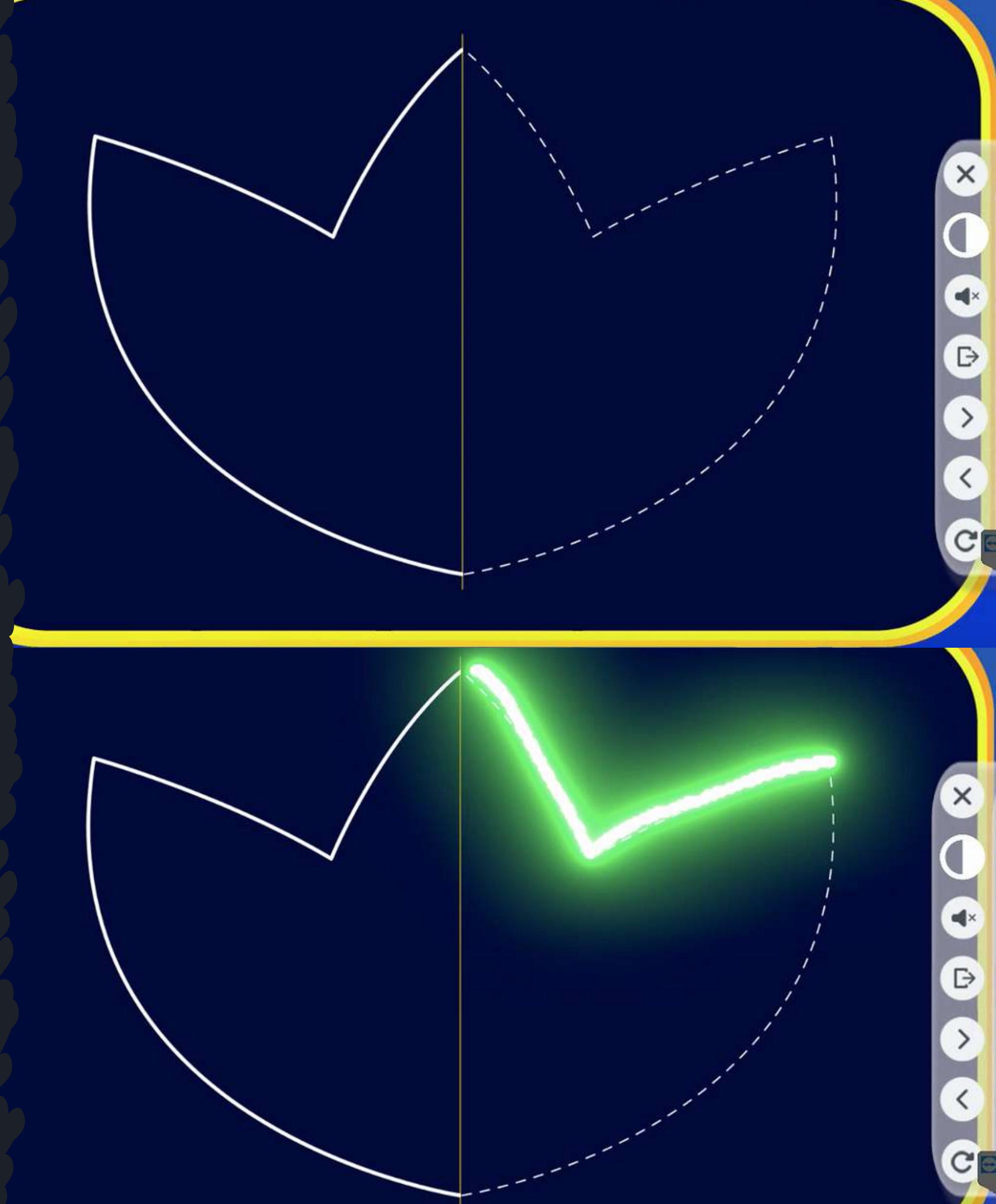
Na planszy pojawi się obrazek w połowie narysowany linią ciągłą, a w połowie linią przerywaną. Zadaniem uczestnika jest jak najdokładniejsze pociągnięcie wzdłuż przerywanej linii, żeby dokończyć wzór. Po przeciągnięciu pojawi się zielona linia. Zadanie kończy się sukcesem, gdy linia zostanie dokładnie poprowadzona.

Natomiast jeśli będzie za bardzo oddalona od sugerowanej linii określającej dany kształt, aktywność zakończy się porażką.



Rysuj światłem

Na planszy pojawi się obrazek w połowie narysowany linią ciągłą a w połowie linią przerywaną. Zadaniem uczestnika jest jak najdokładniejsze pociągnięcie wzdłuż przerywanej linii, żeby dokończyć wzór. Po przeciągnięciu pojawi się świetlista linia. Zadanie kończy się sukcesem, gdy linia zostanie dokładnie poprowadzona. Natomiast jeśli będzie za bardzo wyjeżdżać poza kształt, aktywność zakończy się porażką.



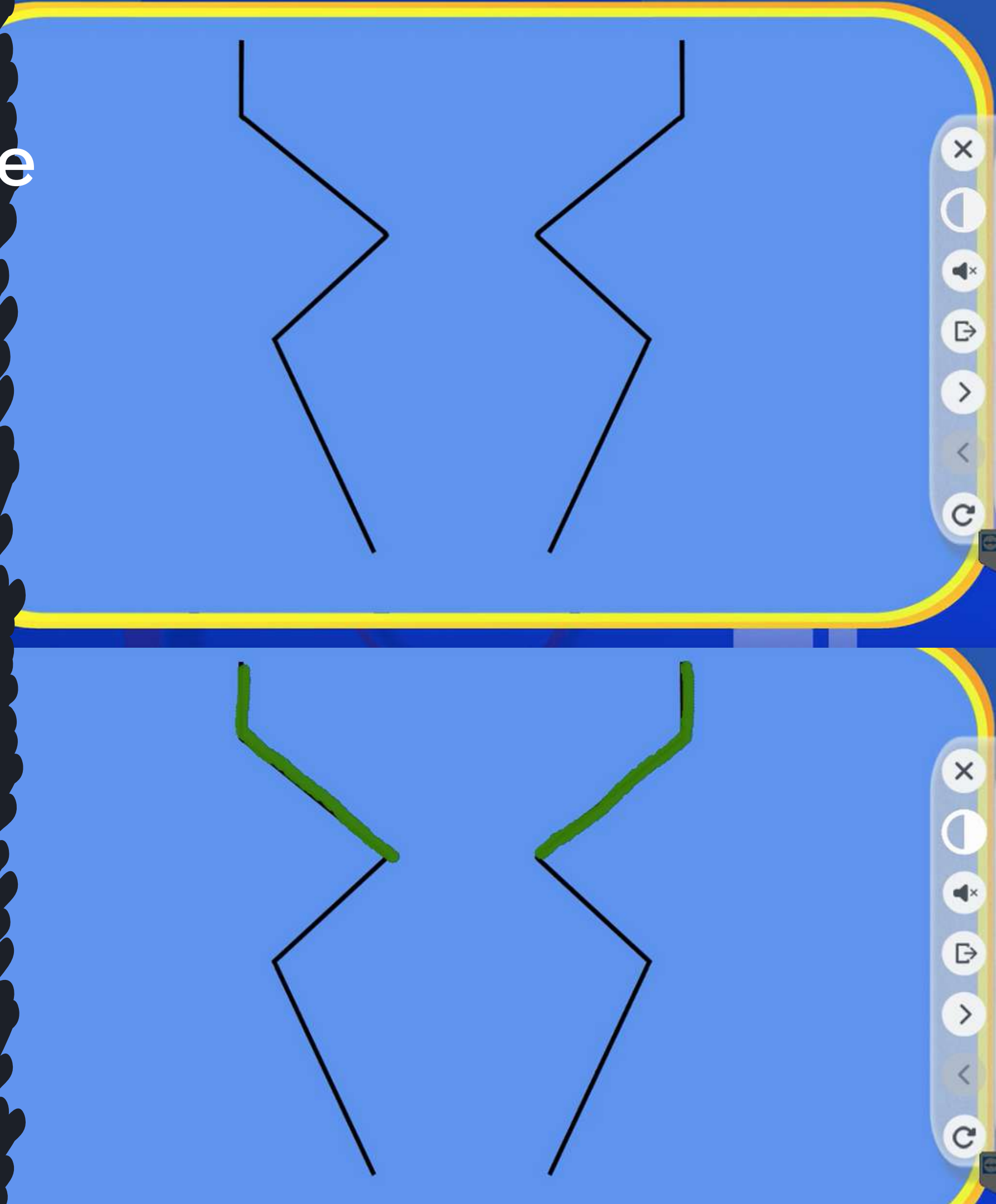
Rysowanie światłem na dwie ręce

Zaleca się wykorzystanie dwóch pisaków na raz przez uczestnika.

Na planszy pojawi się wzór wraz z jego odbiciem lustrzanym. Zadaniem uczestnika jest jak najdokładniejsze pociągnięcie wzdłuż linii. Po przeciągnięciu pojawi się zielona linia. Zaleca się rysowanie obiema rękami na raz, z czego każda obrysowuje jeden z symetrycznych wzorów. Zadanie kończy się sukcesem, gdy linia zostanie dokładnie poprowadzona. Natomiast jeśli będzie za bardzo wyjeżdżać poza kształt, aktywność zakończy się porażką.

Trzy poziomy trudności aktywności różnią się tolerancją wyjechania piaskiem poza wyznaczoną linię, jaką aktywność akceptuje jako prawidłowe wykonanie zadania. Im większa tolerancja, tym dalej/więcej można wyjechać pisakiem poza linię, a aktywność nie zakończy się porażką.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

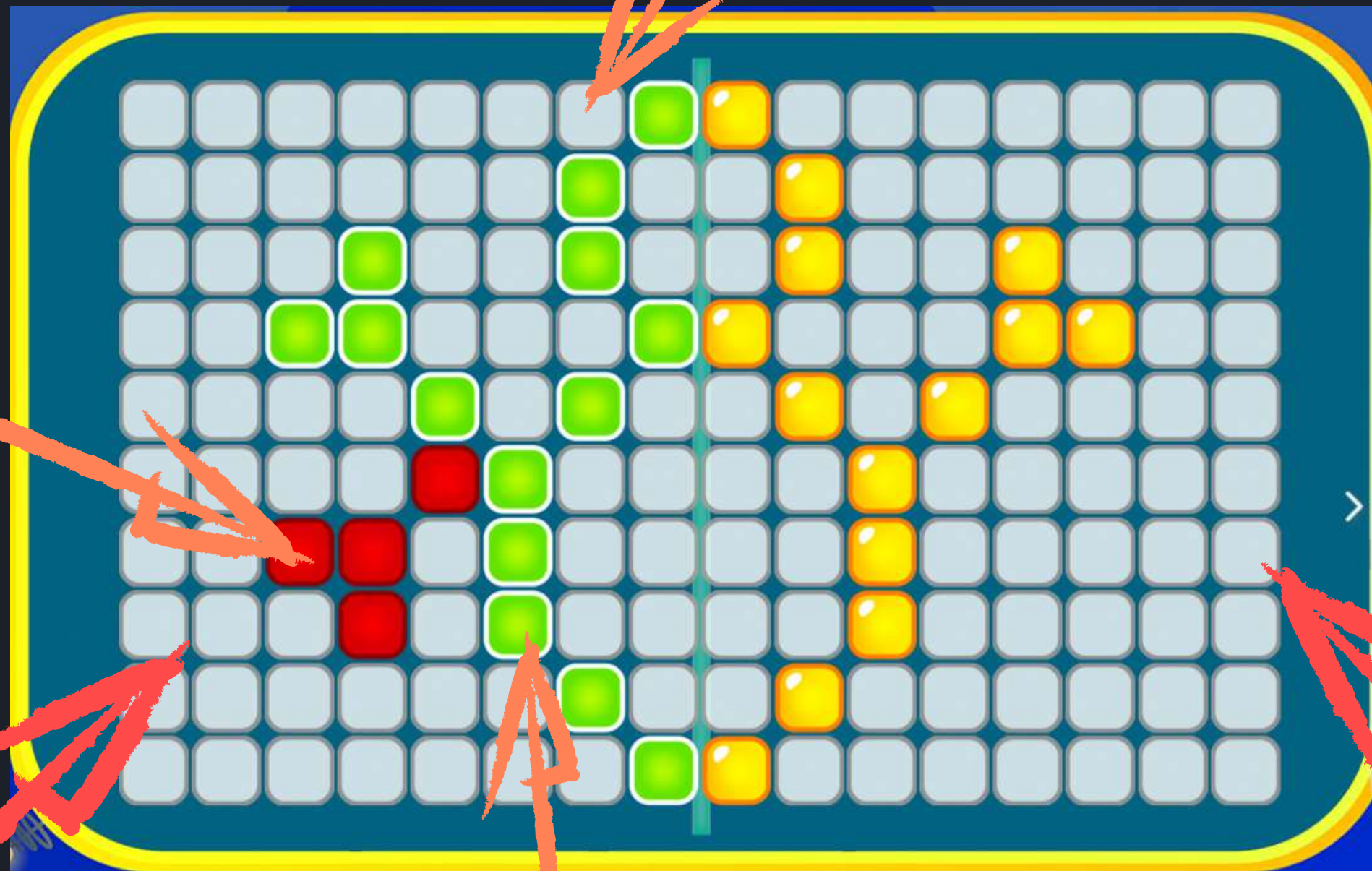


Rysuj światłem po kształcie pola do zaznaczania

pola do zaznaczania

Legenda:

niepoprawnie
zaznaczone pole



część działania

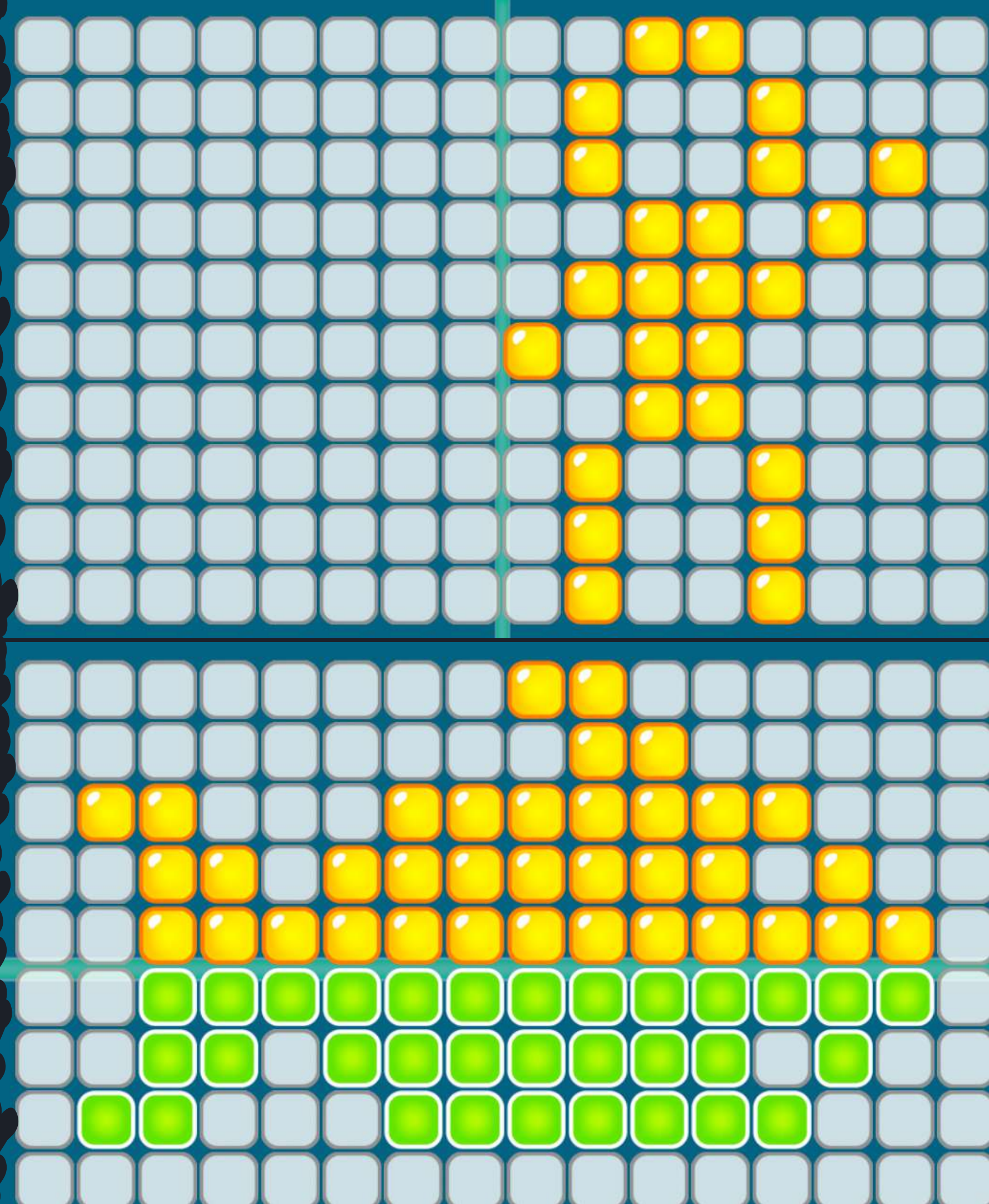
poprawnie zaznaczone
pole

część do odwzorowania

Rysuj światłem po kształcie

Zadanie polega na odbiciu symetrycznym według linii podanego wzoru po drugiej stronie osi symetrii. Naciskając na odpowiednie pola, można je aktywować. Jeśli zostaną zaznaczone poprawnie, będą się świecić na zielono, jeśli błędnie – na czerwono. Każde pole można “odklikać”, naciskając na nie ponownie. Brak działania w aktywności sprawi, że poprawny wzór będzie “migał” na części do działania.

Aktywność kończy się sukcesem, gdy wzór zostanie prawidłowo odtworzony, to znaczy wszystkie odpowiednie pola będą się świecić na zielono oraz nie będą zaznaczone żadne pola świecące się na czerwono.



Rozwiąż sudoku

Legenda:

cyfry do
wykorzystania
na planszy

check - sprawdzenie
poprawności zadania

plansza

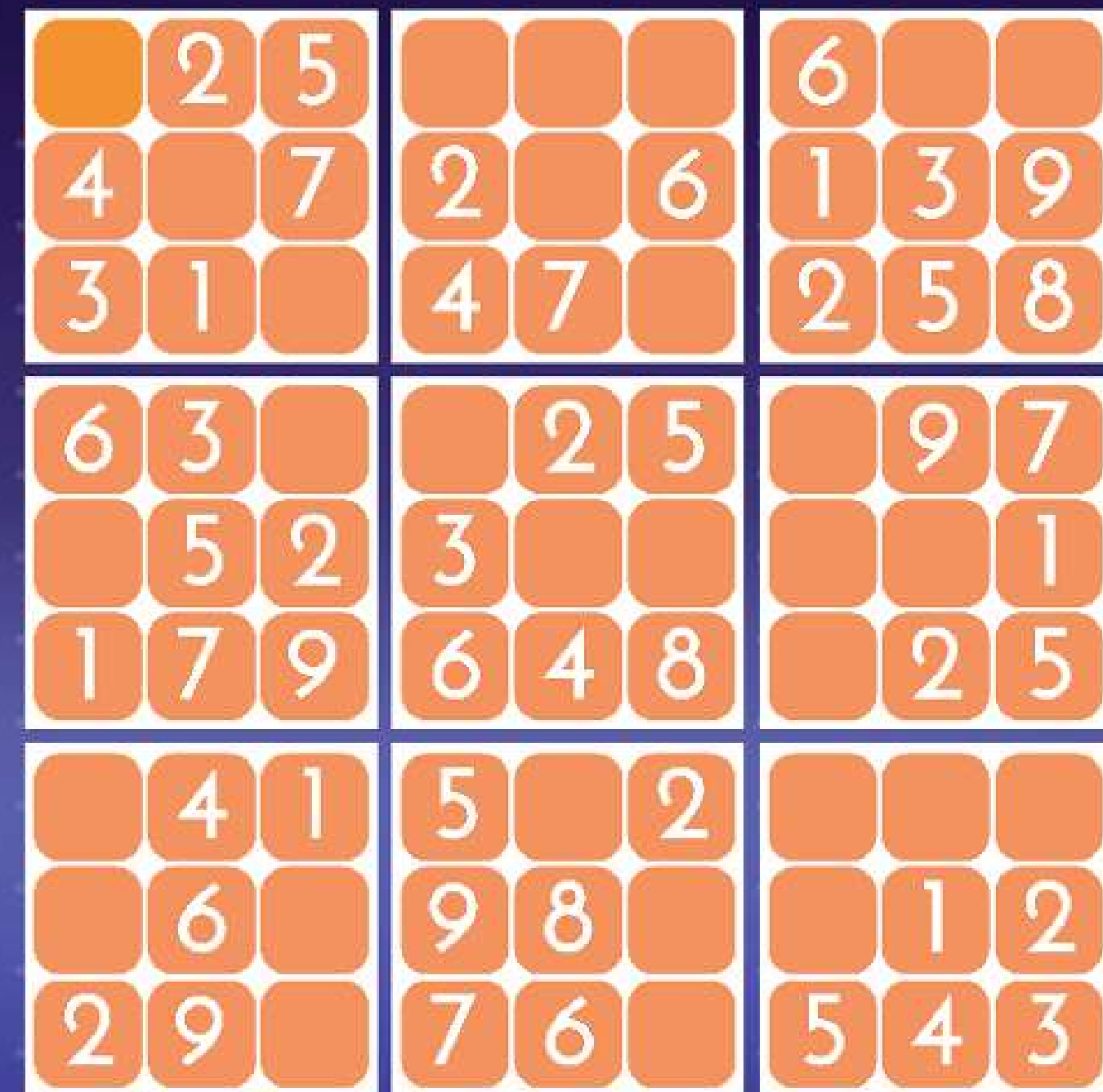
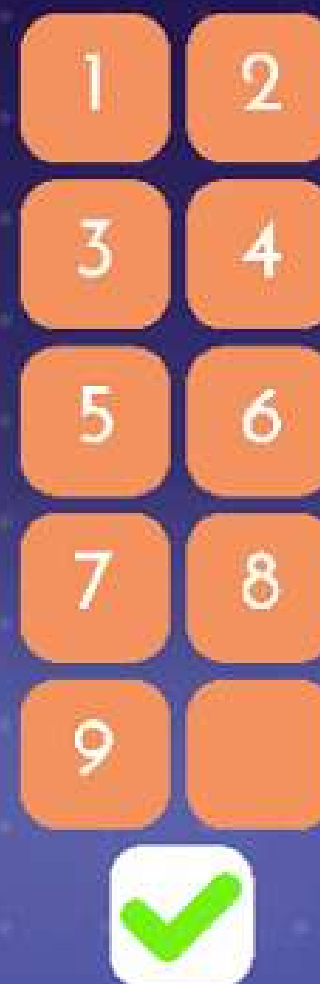
puste pole - miejsca
do ułożenia cyfr

1	2					6		
3	4		2		6	1	3	9
5	6		4	7		2	5	8
7	8			2	5		9	7
9			3					1
			6	4	8		2	5
			5		2			
			9	8			1	2
2	9		7	6		5	4	3

Rozwiąż sudoku

Aplikacja nawiązuje do klasycznego sudoku. Cyfry nie mogą powtarzać się w kwadratach 3x3 oraz w liniach poziomych, pionowych czy na skos.

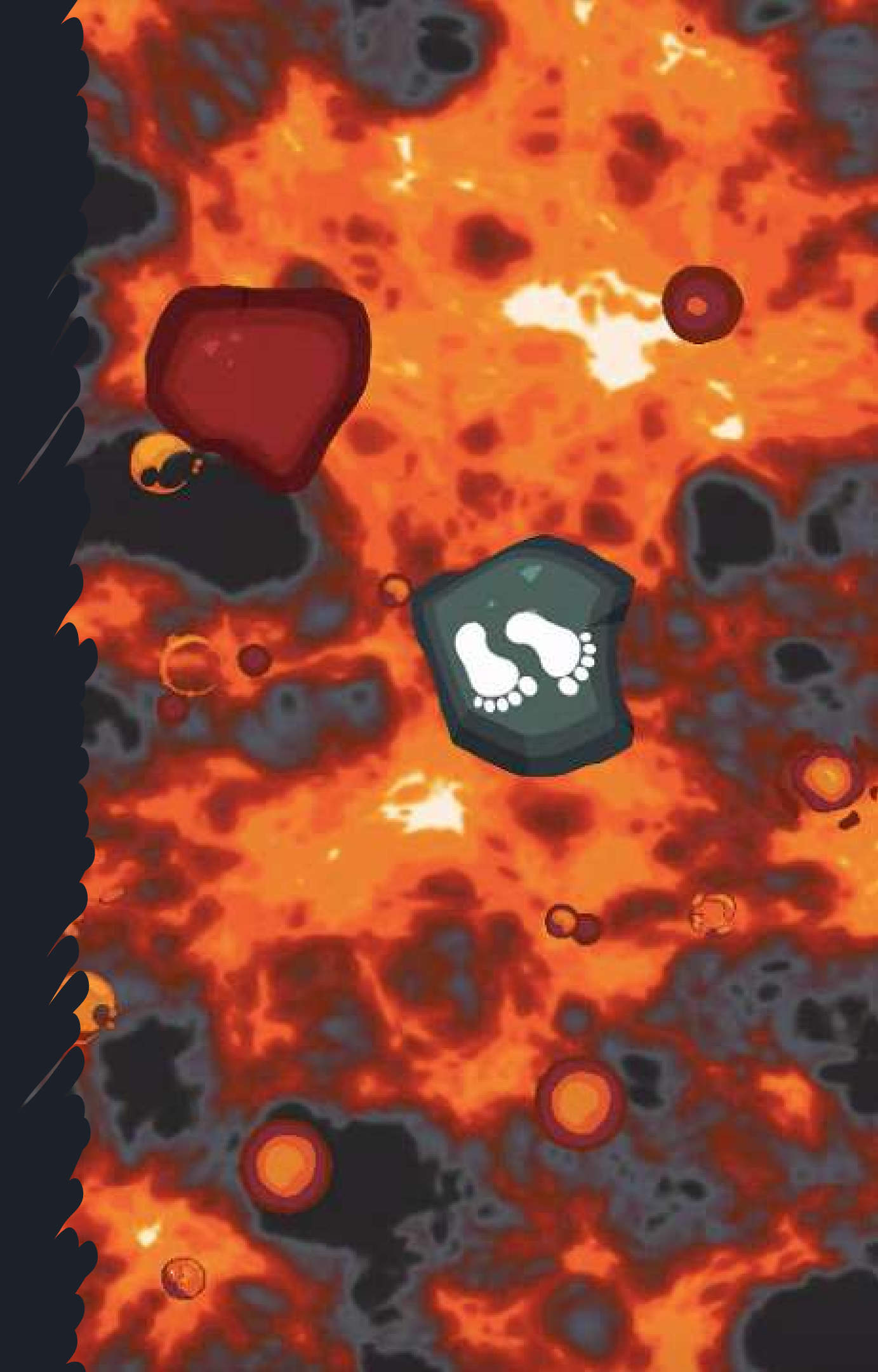
Aby wstawić cyfrę należy zaznaczyć dane pole, wybrać cyfrę z menu, a ona pojawi się na danym polu. Wstawione cyfry można zmieniać lub ponownie ustawić puste pole. Naciśnięcie check kończy układanie sudoku. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy wszystkie cyfry będą ustawione prawidłowo po naciśnięciu check. Jeśli po naciśnięciu check plansza nie będzie wypełniona lub jakaś cyfra była błędnie ustawiona, aktywność zakończy się porażką.



Idź za śladem

Najlepiej wyświetlać aktywność na podłodze. Na planszy pojawiają się kamienie, w jednym z nich znajduje się rysunek stóp. Po chwili kamień ze stopami zmienia swoje położenie na jeden z przyległych. Zmiana położenia następuje nieskończenie wiele razy. Zadaniem uczestnika jest poruszanie się za rysunkiem stóp, tak aby nie wpaść do gorącej lawy.

Poziomy różnią się między sobą wielkością planszy.

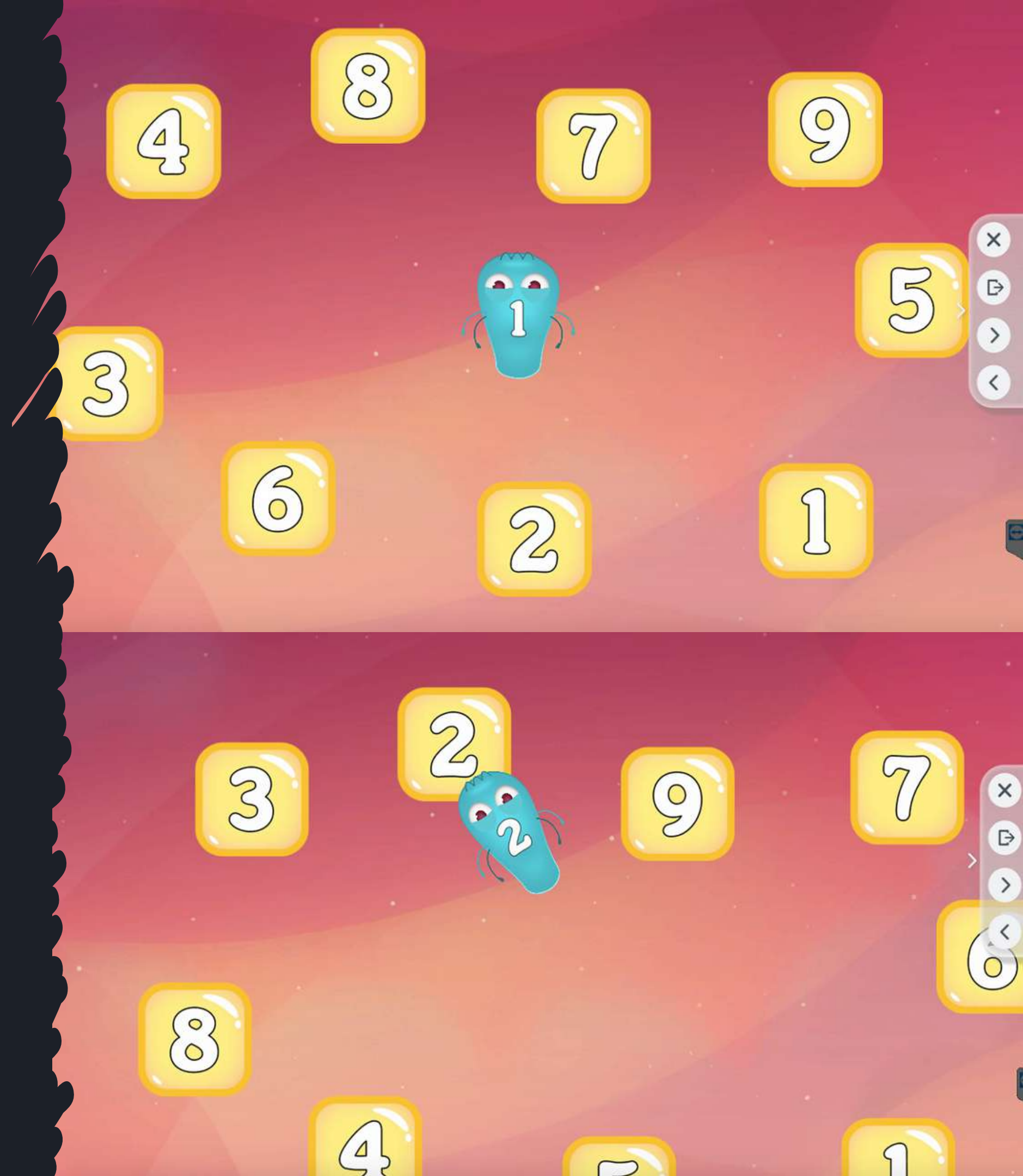


Zbierz cyferki

Na środku planszy pojawia się robaczek z cyfrą na grzbiecie. Należy kliknąć cyfrę w kafelku, która jest taka sama jak ta na grzbiecie robaczka. Po wykonaniu tej czynności robaczek przejdzie we wskazane miejsce. Jeśli wskazana cyfra zgadza się z tą na grzbiecie robaczka, cyfra robaczka zwiększy się o jeden, wtedy należy wskazać kolejną. Jeśli cyfra była niepoprawna, robaczek przejdzie we wskazane miejsce, jednak cyfra na nim się nie zmieni. Po każdym wskazaniu zmienia się kolejność cyfr w kafelkach.

Aktywność kończy się sukcesem, kiedy prawidłowo wskazane zostaną wszystkie cyfry do 9.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Kodowanie drogi

Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie samochodu do żółtego domu. W tym celu znajduje się na dole określona liczba kawałków drogi: zakręty, proste, skrzyżowania. Droge należy łączyć ze sobą tak, by asfalt lub chodnik miał kontynuację albo w przypadku skrzyżowań łączył drogę z pasami. Nie można obracać tych elementów. Aby je ułożyć, klika się na nie, a następnie na miejsce, gdzie chce się je położyć. Zielone pola są puste i można na nich ustawiać elementy. Można zamieniać miejscami dane kawałki, naciskając na nie kolejno. Można również odkładać je z powrotem pod planszę. Dobrze, by droga była dostosowana do warunków środowiskowych, jednak głównym celem jest możliwy dojazd samochodu do zaznaczonego domu. Jeśli droga zostanie ułożona prawidłowo, aktywność zakończy się sukcesem.

Poziomy różnią się wielkością planszy oraz ilością utrudnień.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

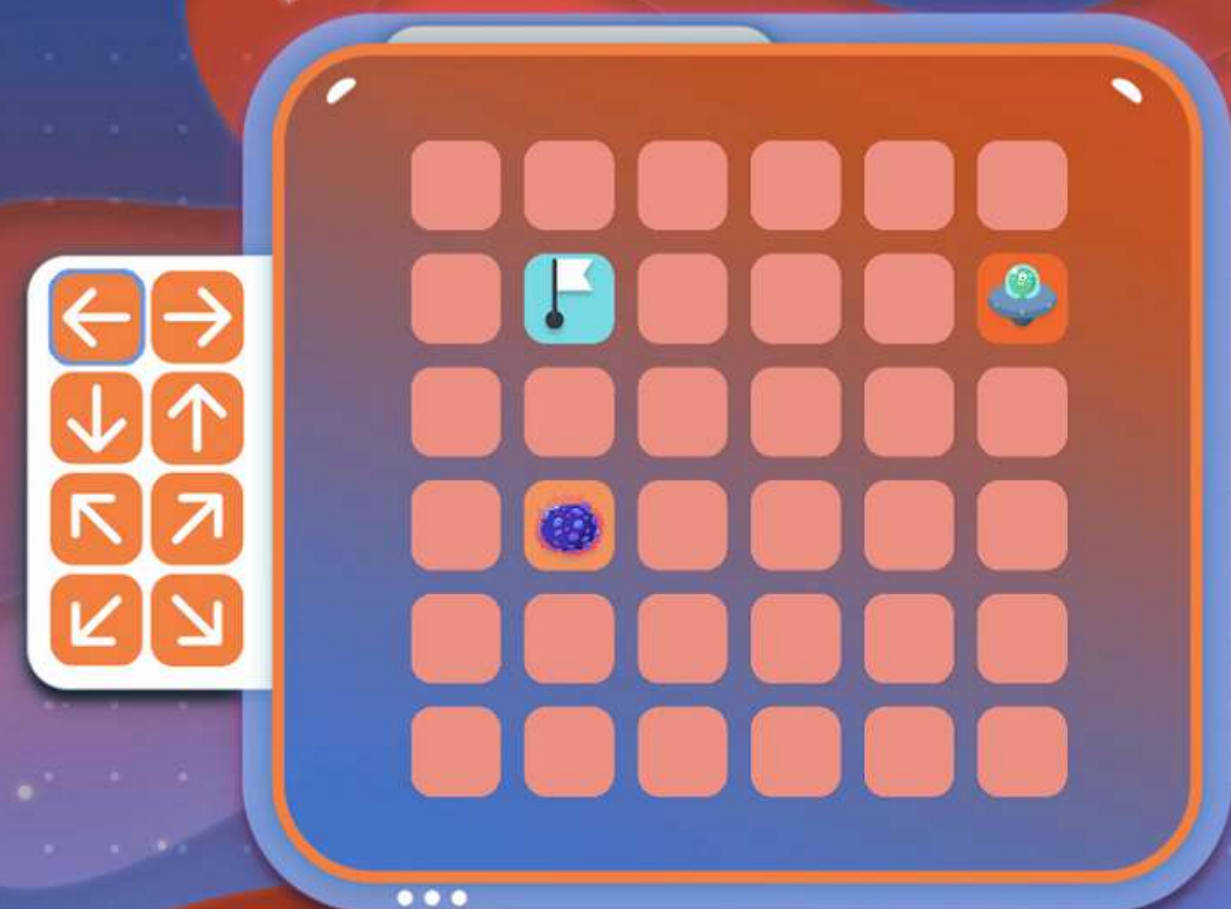
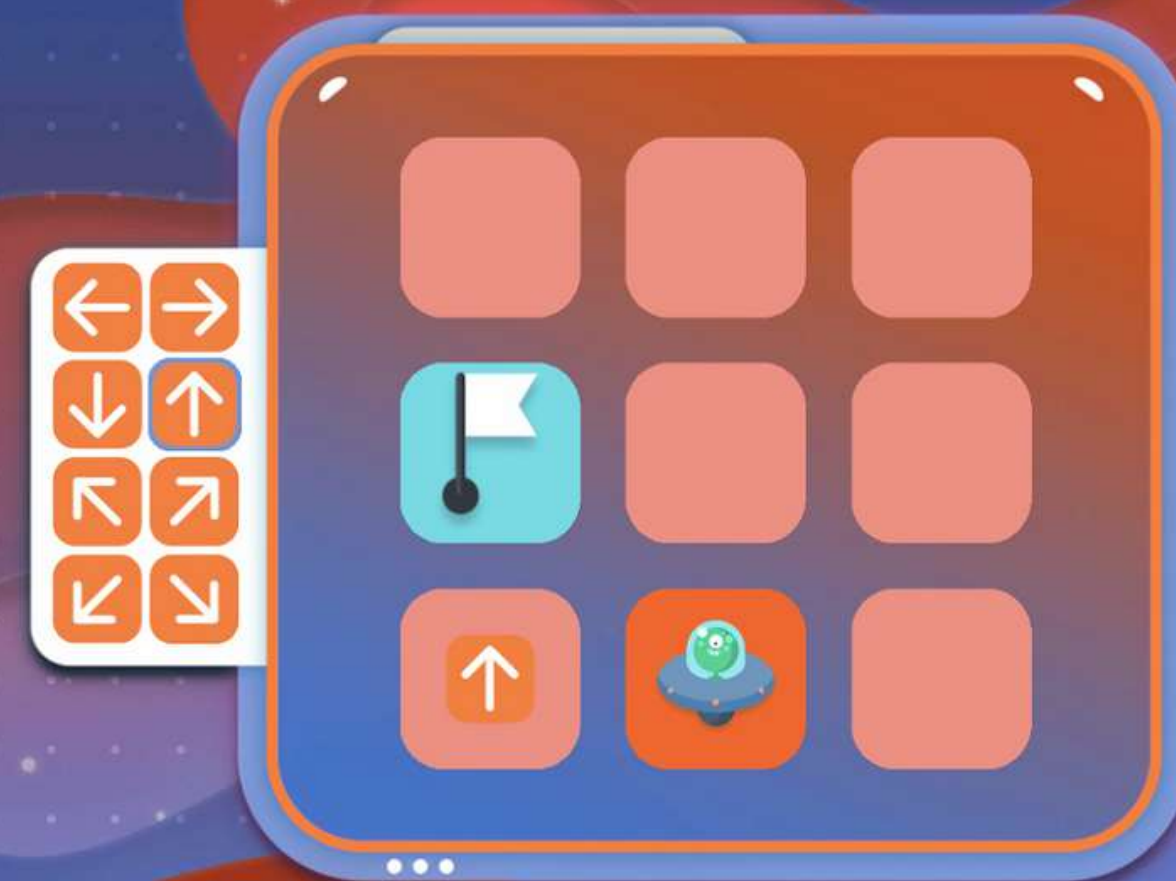


Zaprogramuj drogę

Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie statku kosmicznego do flagi. Do wykorzystania są strzałki o różnym zwrocie i kierunku. Aby ustawić strzałkę, należy na nią kliknąć, a następnie ustawić ją na dowolnym polu planszy. Strzałka wskazuje następne pole, na jakim znajdzie się statek. Przy jednym zaznaczeniu strzałki można ustawić kilka takich samych opcji na planszy. Nałożona strzałka na to samo pole, na którym wcześniej była inna strzałka, anuluje poprzednią. Aby usunąć strzałkę z planszy, należy na nią kliknąć. Ilość ustawionych strzałek nie ma znaczenia. Aby statek wystartował, należy na niego kliknąć. Przechodzi on wtedy całą drogę ustawioną strzałkami. Statek zawsze wybiera najkrótszą ze wskazanych przez strzałki dróg. Układając drogę, należy omijać bomby, które kończą grę porażką.

Jeśli strzałka prowadzi statek na puste pole lub poza planszę, aktywność kończy się porażką. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy statek dojdzie do flagi.

Poziomy różnią się wielkością planszy oraz ilością utrudnień. Ilość gwiazdek na ekranie końcowym zależy od efektywności drogi. Im mniej wykorzystanych strzałek, tym więcej gwiazdek.



Dopasuj wieże

Zadanie polega na połączeniu wieży z dołu ekranu z odpowiednim jej rzutem u góry. Aby to zrobić, należy kliknąć 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 prawidłowe rozwiązanie, 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, to na poziomie drugim takie same barwy potrafią się pojawiać w kilku wieżach na jednej planszy.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami lub piłeczkami.



Gdzie jest potwór?

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

Na początku pojawi się zestaw trzech stworków, które uczestnik może znać z innych planet. Należy je zapamiętać, ponieważ to właśnie one muszą zostać odnalezione. Następnie należy kliknąć w dowolnym miejscu Planszy, żeby przejść do uruchomienia aktywności. Po chwili wystartuje również zegar. Lupą, którą kieruje się pisakiem, można przeświecać domki i inne elementy, obiekty znajdujące się na planszy. Po znalezieniu postaci należy na nią nacisnąć pisakiem, żeby została odznaczona. Kiedy wszystkie postaci zostaną odnalezione, aktywność kończy się sukcesem. Aktywność kończy się porażką po naciśnięciu na postać, która nie była do zapamiętania lub skończył się czas wyznaczony do znalezienia postaci.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



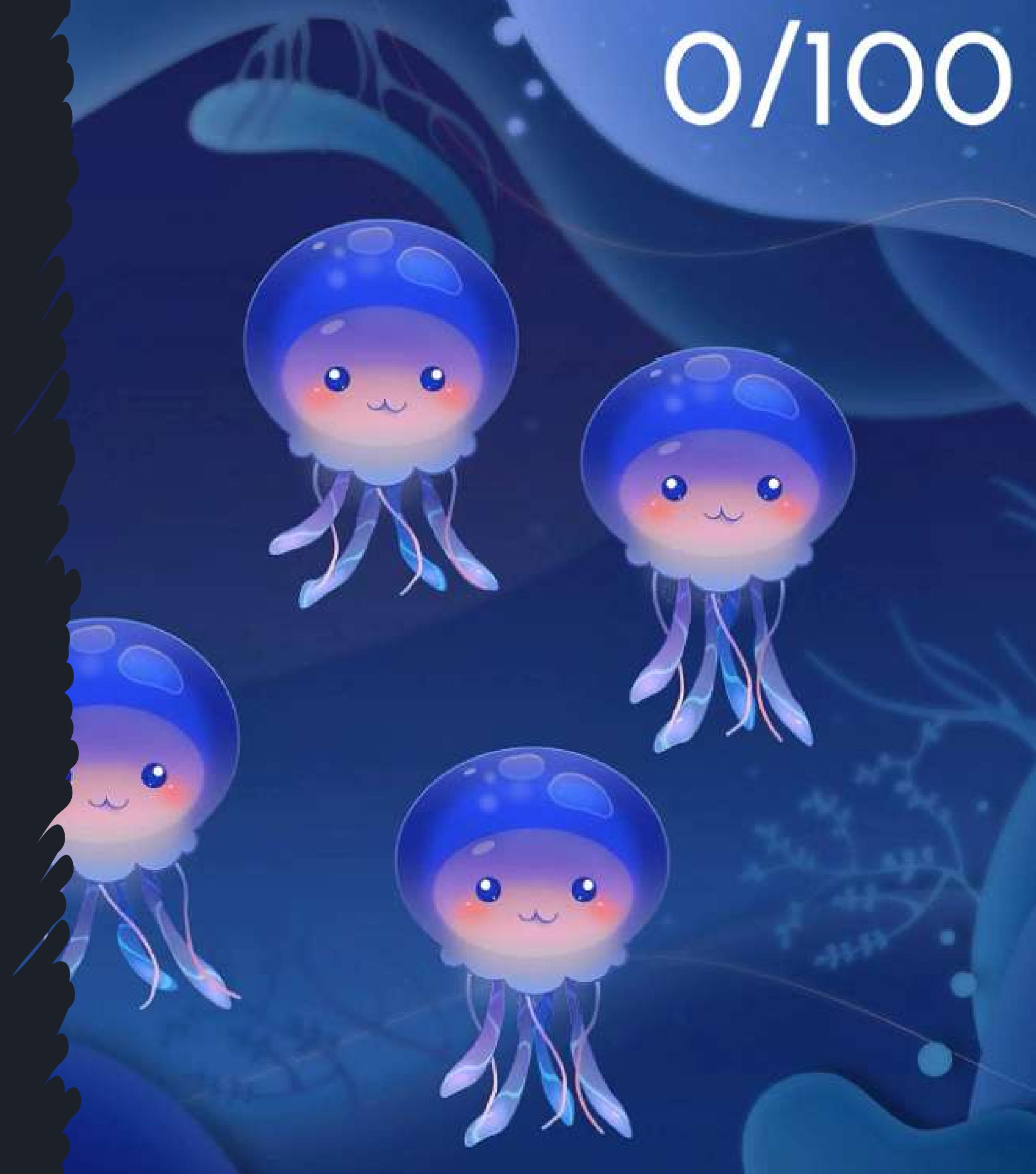
Magiczne Meduzy

Na ekranie pojawią się meduzy, które będą powoli sunąć ku górze. Zadanie polega na trafieniu w 100 meduz, by aktywność zakończyła się sukcesem.

Poziomy różnią się wielkością meduz, szybkością z jaką się przemieszczają.



0/100



Planeta w praktyce edukacyjnej



Kolorowe wieże z papieru

Aktywność Knowla: Dopasuj wieże

Co należy przygotować: kartki, ołówek, kredki/farby/flamastry o różnych kolorach, klej, nożyczki, wzornik do budowy prostopadłościanów o różnej długości boków (w klasach po omówieniu figur przestrzennych można poprosić uczniów o przygotowanie własnych prototypów, mogą być o podstawie kwadratu, ale nie jest to konieczny wymóg)

Po włączeniu aktywności należy wytłumaczyć uczniom zasady: w górnym rzędzie jest rzut górny, w dolnym rzut boczny. Uczniowie powinni przez chwilę zaznajomić się z aplikacją poprzez zabawę.

Następnie należy podzielić uczniów na grupy. Zadaniem każdej z grup jest przygotowanie trzech kompletów prostopadłościanów o różnej długości jednego boku. Powinni wykorzystać różne kolory, choć mogą się one powtarzać między warstwami. Po wykonaniu prostopadłościanów mogą oni ustawić odpowiednie warstwy na sobie. Mogą być one ustawione według wzoru od największego do najmniejszego, ale nie muszą. Zadaniem uczniów jest narysowanie na kartkach odpowiednimi kolorami rzutu górnego i bocznego powstałych figur.

Kiedy wszystkie grupy skończą, wymieniają się powstałymi figurami oraz rzutami. Kolejna grupa na podstawie rzutów ma za zadanie odtworzyć wcześniej ułożone figury.

Po prawidłowym wykonaniu, zabawę można powtórzyć na tych samych zestawach klocków lub też po wymieszaniu klocków całej klasy.

Która ręka lepiej sobie radzi?



Aktywność Knowla: Rysowanie światłem po kształcie, Rysowanie światłem na dwie ręce

Uczniowie sprawdzają, jak precyzyjne ruchy wykonują ich obie ręce. Dana osoba ma dwa podejścia do aktywności "Rysowanie światłem po kształcie".

Pierwsze z nich przeprowadza prawą ręką, a drugie lewą ręką. Dziecko będzie mogło ocenić, która ręka wykonuje bardziej precyzyjne, naturalne ruchy oraz czy udało mu się zaliczyć aktywność w obu przypadkach (wymagane jest tu dokładne odzwierciedlenie wzoru).

Można

w tym miejscu porozmawiać z uczniami o prawo-, lewo-, oburęczności. Na koniec sprawdzić można jednoczesną koordynację rąk w aktywności "Rysowanie światłem na dwie ręce".

Podłoga to lawa

Aktywność Knowla: Idź za śladem

Kto najdłużej przetrwa na lawie? By się przekonać, można zorganizować zawody dla uczniów. Jedna z osób porusza się po planszy, może stawać jedynie na pojawiających się skalnych podporach. Stanięcie na lawę oznacza porażkę. Pozostali uczniowie liczą, na ile skał udało się stanąć uczestnikowi bez dotknięcia lawy. Jednocześnie przypatrują się, czy nie dotknął lawy choćby paluszką, bo to kończy się porażką. Osoby z największą liczbą przejść po skałach, wygrywają.

Jeśli uczniom idzie zbyt łatwo, można ustawić odgórny limit kafelków, po którym dostają się do grona zwycięzców.

Mądrze jest się bawić.

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