

Planeta M

M ma motorykę
w małym palcu.





Planeta M zawiera 496 interaktywnych aktywności wspierających rozwój motoryki małej u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym.

Opracowane aktywności grafomotoryczne poprawiają precyzję i kontrolę ruchów dłoni, palców i rąk, ćwiczą chwyt pisarski oraz ogólną zręczność w poruszaniu danym przedmiotem w celu wykonania określonego zadania, a także skoordynowanie ruchu i pracy obu rąk jednocześnie. Usprawniając koordynację wzrokowo-ruchową, trenują jednocześnie koncentrację i skupienie na wykonywanej czynności.



Aplikacje Knowla dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia.

Aplikacje Planety M 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 M w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla.edu

09:48

Planeta M

INSTRUKCJA

Planeta M zawiera 496 interaktywnych aktywności wspierających rozwój motoryki małej u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Opracowane aktywności grafomotoryczne poprawiają precyzję i kontrolę ruchów dłoni, palców i rąk, ćwiczą chwyt pisarski oraz ogólną zręczność w poruszaniu danym przedmiotem w celu wykonania określonego zadania, a także skoordynowanie ruchu i pracy obu rąk

Planeta Fruu
Dostępny

Planeta M
Dostępny
ODKRYJ

Planeta EduMini
Dostępny

Planeta Pi
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



przejdzie do wyszukiwarki aplikacji



przejdzie 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)



przejdzie do wyboru trybu Knowla.fun lub Knowla.edu



przejdzie 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



wyjście do listy wyboru aktywności,
wszelkie zmiany zostaną utracone



poprzednia plansza



następna plansza



pozwala na zmianę kierunku pisania
szlaczków, kciuk wskazuje stronę (znajduje
się tylko w wyborze aktywności)



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





Planeta M to 17 aplikacji zawierających 442 aktywności:

1. Rysuj cyfry po śladzie (od 0 do 9) - 10 aktywności
2. Rysuj litery po śladzie (od A do Ź, alfabet z polskimi znakami) - 35 aktywności
3. Rysuj szlaczki po śladzie - 15 aktywności
4. Pokoloruj obrazek - wersja rysowanie - 10 aktywności
5. Pokoloruj obrazek - wersja wypełnianie) - 10 aktywności
6. Pokoloruj litery (od A do Ź) - wersja rysowanie - 35 aktywności
7. Pokoloruj litery (od A do Ź) - wersja wypełnianie - 35 aktywności
8. Pokoloruj cyfry (cyfry od 0 do 9) - wersja rysowanie - 10 aktywności
9. Pokoloruj cyfry (cyfry od 0 do 9) - wersja wypełnianie - 10 aktywności
10. Ułóż puzzle - 3 poziomy, 60 aktywności
11. Graj w domino - 3 poziomy, 3 aktywności
12. Przejdź labirynt - 3 poziomy, 30 aktywności
13. Rozwiąż sudoku - 3 aktywności
14. Szukaj literek - 2 poziomy - 52 aktywności
15. Szukaj małych literek - 2 poziomy - 52 aktywności
16. Szukaj dużych literek - 2 poziomy - 52 aktywności
17. Szukaj cyferek - 2 poziomy - 20 aktywności



Rysuj cyfry, alfabet i szlaczki po śladzie

Na polu roboczym aktywności znajduje się dana cyfra, litera czy zestaw szlaczków. 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 przesuną się wokół tego miejsca, co pozwoli dalej rozsypywać je po polu roboczym aktywności. Opcję tę można wyłączyć w panelu bocznym (efekt cząstkowy). Po kliknięciu odpowiedniego przycisku w panelu bocznym przed wybraniem konkretnej cyfry można zmienić kierunek pisania szlaczków (od lewej do prawej lub od prawej do lewej).

Aktywność w edukacji:

Aktywność ćwiczy oraz kontroluje motorykę małą w czasie rysowania szlaczków oraz pisania liter i cyfr. Dodatkowo pilnuje również kolejności rysowania znaków.

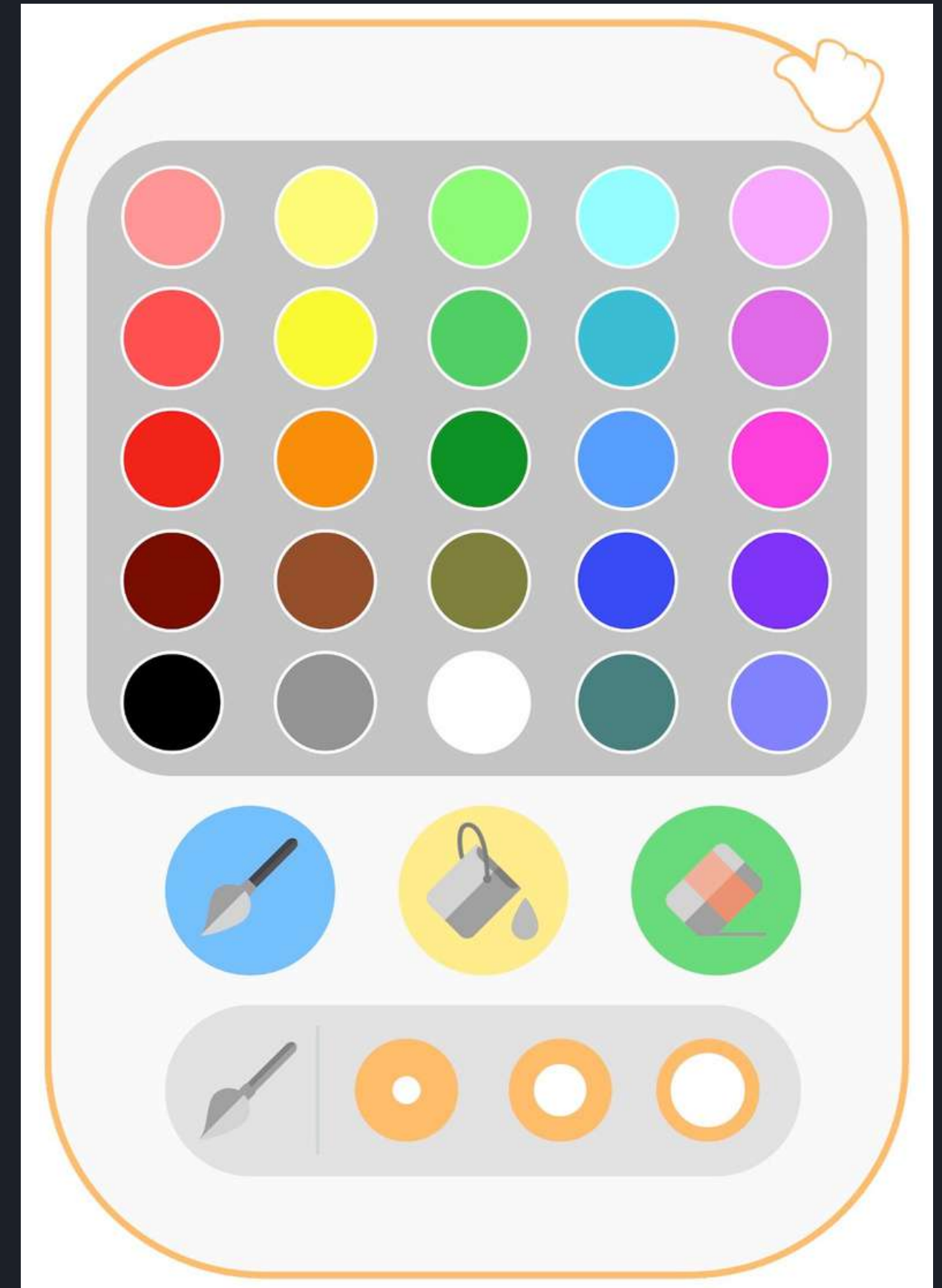
Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Pokoloruj obrazek, litery i cyfry - wersja rysowanie lub wypełnianie

Legenda:

- rączka - paletę kolorów wraz z przyborami malarskimi można umieścić w dowolnym miejscu na planszy
- kolory - wybór koloru
- pędzel - pozwala na kolorowanie linią
- gumka - usuwanie koloru
- wiadro - wypełnianie kolorem
- rozmiar - wybór grubości pędzla lub gumki



Pokoloruj obrazek, litery i cyfry - wersja rysowanie

Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki. Z bocznego menu należy wybrać kolor, rozmiar śladu rysowania. Po wyborze wielkości śladu rysowania oraz koloru dziecko wypełnia kolorowankę, rysując tak, jakby to robiło na papierze. Linie kolorowanki można zamalowywać kolorem. Po wyborze symbolu gumki ścieramy kolor.

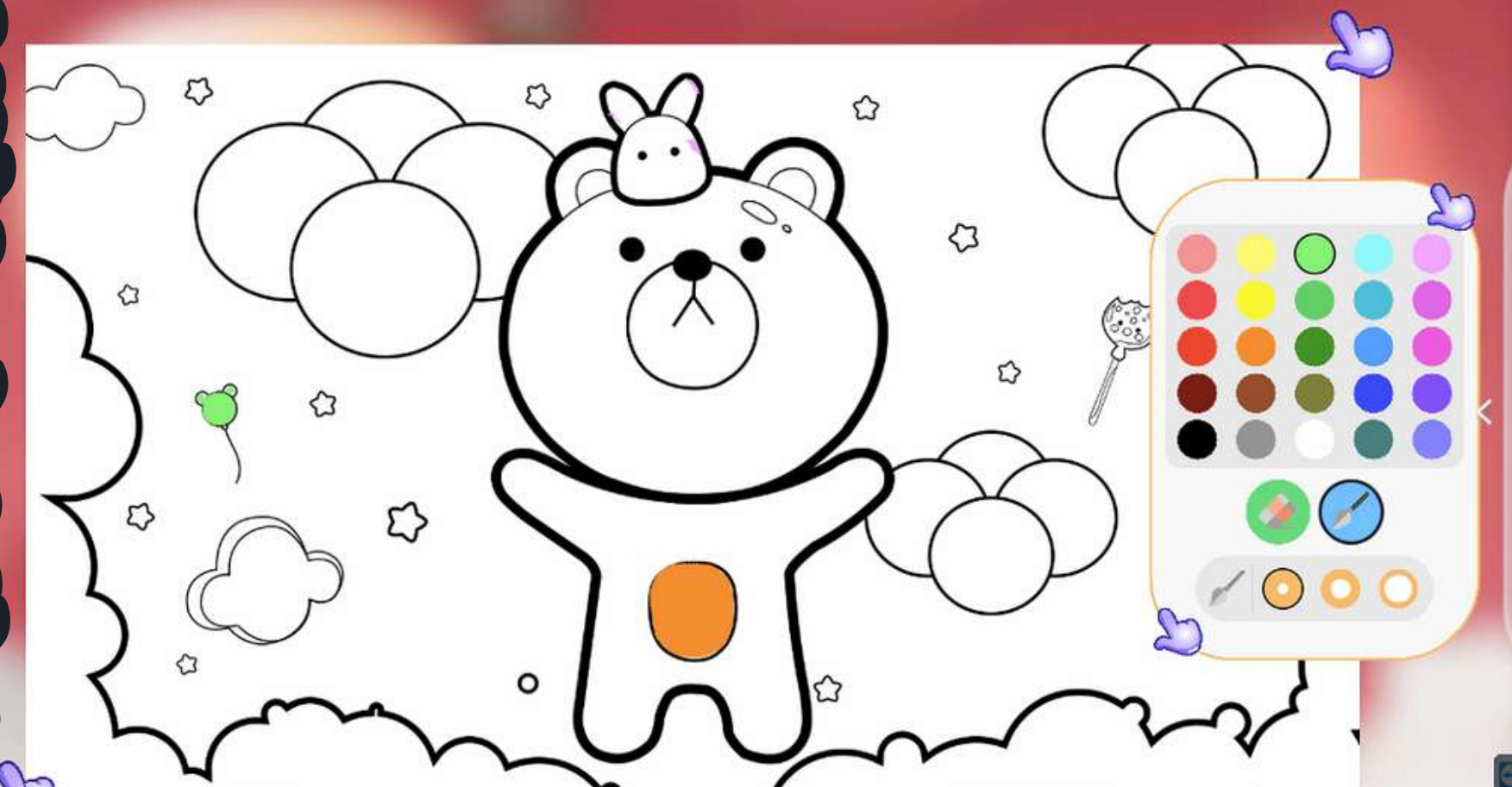
W aktywności znajdują się zarówno przykłady rysunków tematycznych, jak i również przedstawiających litery oraz cyfry.

Zarówno menu, jak i kolorowankę można przesuwac, chwytając za łapki.

Aktywność w edukacji:

Aktywność ćwiczy motorykę małą w czasie przyjemnej zabawy w kolorowanie. Mechanika aktywności nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki, zatem tak zwane "wyjeżdżanie poza linie" nie jest traktowane jako błąd. Ślady poza danym kształtem są widoczne na rysunku, dziecko za pomocą gumki może skorygować ewentualne błędy. Dodatkowo aktywność, w przypadku kolorowanek z literami lub cyframi, może posłużyć do powtarzania, utrwalania materiału.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Pokoloruj obrazek, litery i cyfry - wersja wypełnienie

Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki w wersjach cyfrowych. Zamiast rysowania należy tutaj wypełnić cały kształt naraz danym kolorem.

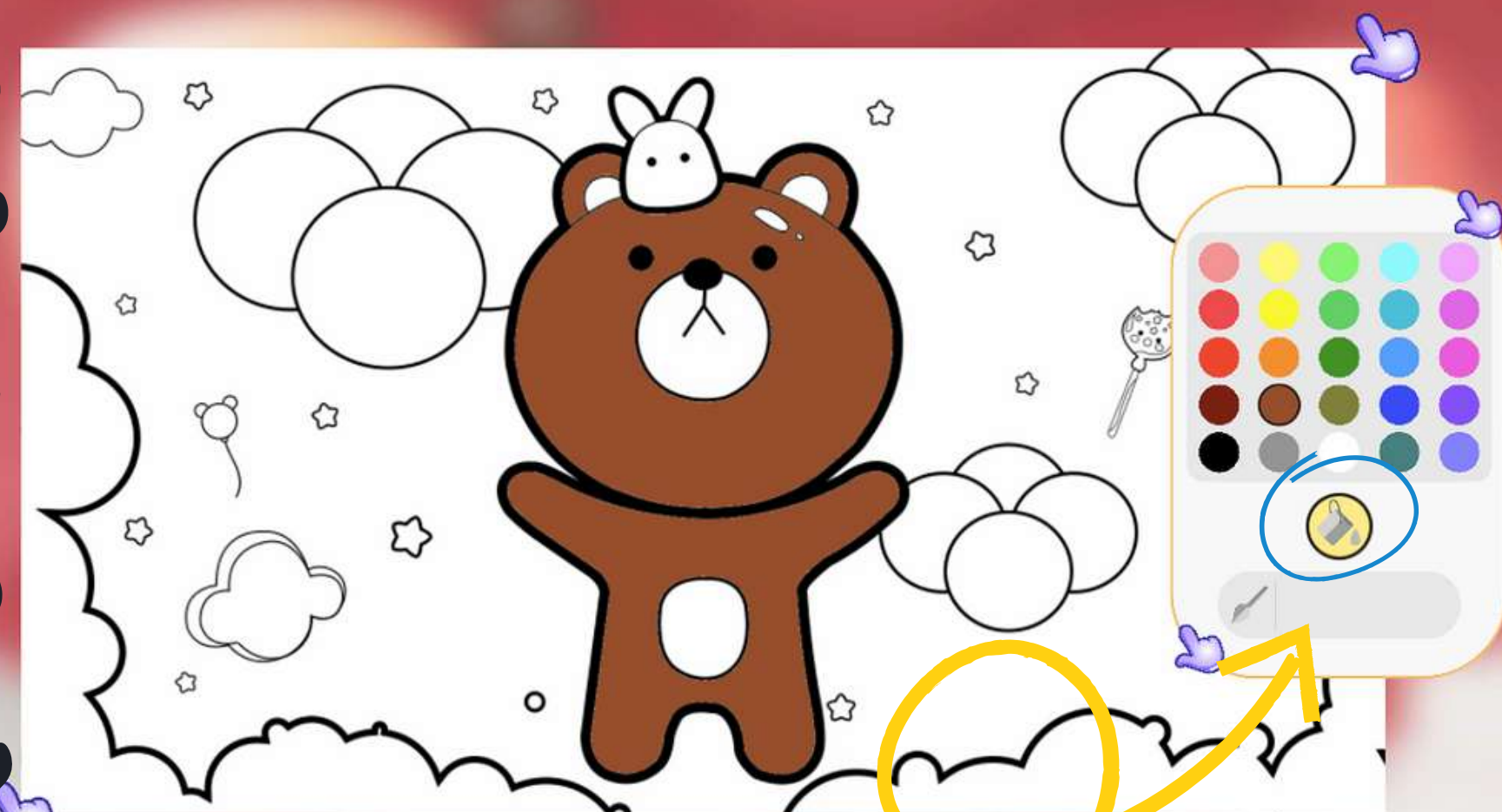
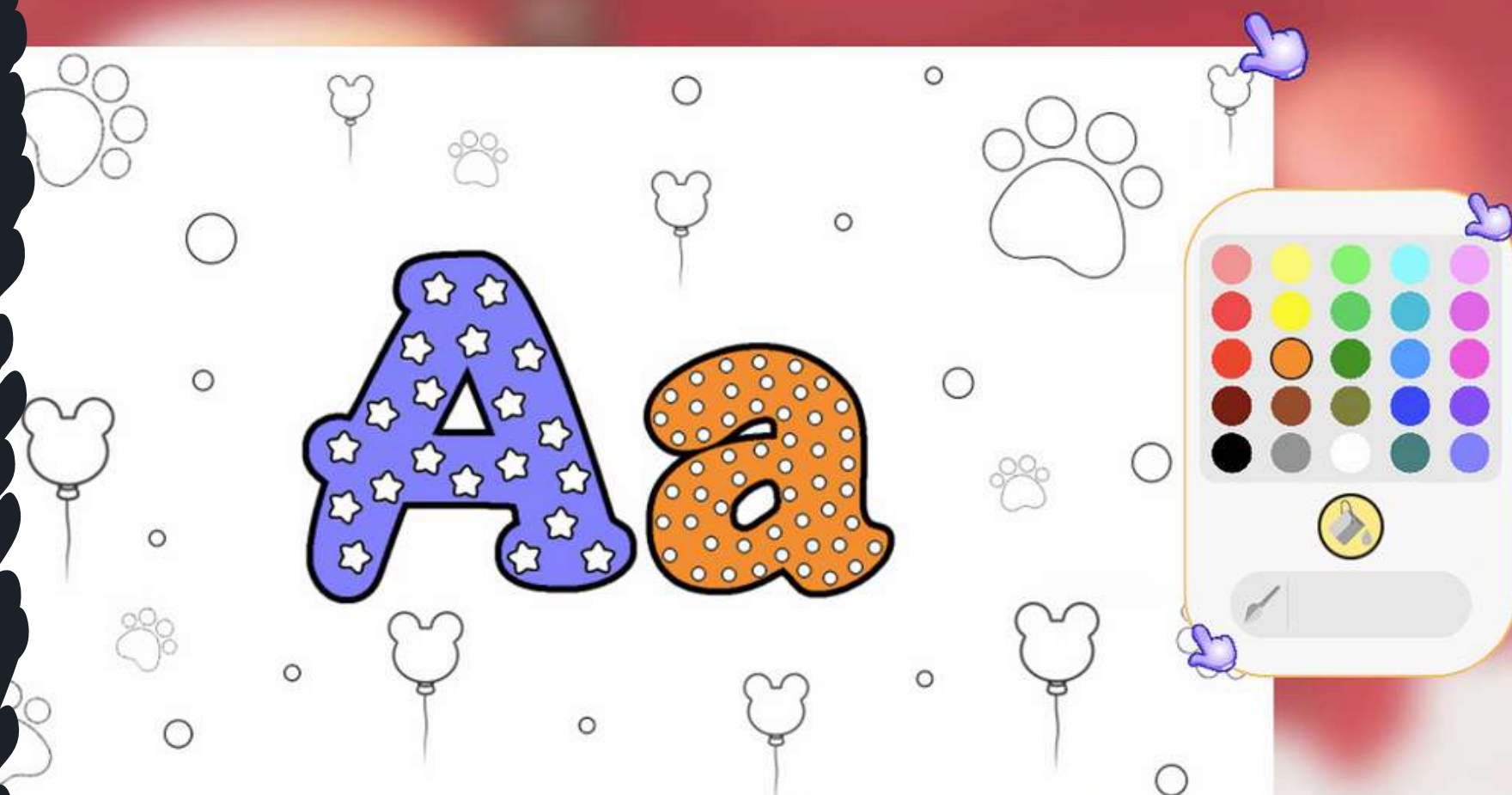
Zamiast symbolu pędzla jest symbol pojemnika z farbą. Zaznacza się wybrany kolor, a następnie naciska na dane pole. Po chwili wypełni się ono danym kolorem.

Zarówno menu, jak i kolorowankę można przesuwac, chwytając za łapki.

Aktywność w edukacji:

Kolorowanki ćwiczą wyobraźnię, kreatywność oraz sposób na wyrażanie siebie. Dodatkowo w przypadku kolorowanek z literkami lub cyferkami mogą służyć oswojeniu z kształtem danej litery, cyfry jak również wspierać utrwalanie materiału związanego z wprowadzaniem liter, cyfr.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Ułóż puzzle

Po uruchomieniu aktywności dziecko może zapoznać się w nieograniczonym czasie z elementami znajdującymi się na obrazku. Pod obrazkiem znajduje się przycisk “play”. Po kliknięciu w przycisk “play” obrazek rozpada się na puzzle. Na polu pojawiają się kropki, które sugerują, gdzie należy przeciągnąć puzzle. Jeśli pojawia się problem z ułożeniem puzzli, brak jest jakiegokolwiek działania na planszy, co jakiś czas w obszarze układania puzzli pojawia się podpowiedź, jak wygląda obrazek, który należy ułożyć z puzzli. Prawidłowo ułożony puzzle na kropce nie zmienia już swojej pozycji. Źle ułożony puzzle dalej pozostaje mobilny.

Aktywność kończy się sukcesem, kiedy obrazek zostanie poprawnie ułożony. Poziomy różnią się między sobą stopniem trudności, a w tym ilością puzzli czy szczegółowością obrazków.

Aktywność w edukacji:

Układanie puzzli sprzyja ćwiczeniu precyzji ruchów ciała, a więc i motorykę małą, odpowiedzialną za dokładne i precyzyjne ruchy. Dodatkowo puzzle ćwiczą spostrzegawczość oraz zapamiętywanie. Niezbędne jest skuteczne przeszukiwanie wśród dostępnych elementów. Ważne jest również zapamiętywanie, w jakim miejscu znajduje się dany element. Pozwalają na ćwiczenie rozumowania logicznego, na przykład, gdy dotyczy to kontynuacji jakiejś linii czy kolorów na sąsiadujących puzzlach. Aktywność wspiera również rozpoznawanie kolorów i kształtów. Warte zauważenia również jest ćwiczenie u dzieci skupienia, wytrwałości, kreatywności w między innymi poszukiwaniu możliwych rozwiązań.



Graj w domino

Aktywność nawiązuje do klasycznego domina. Elementami różnicującymi jest kolor kostki oraz ilość oczek na kostce domina.

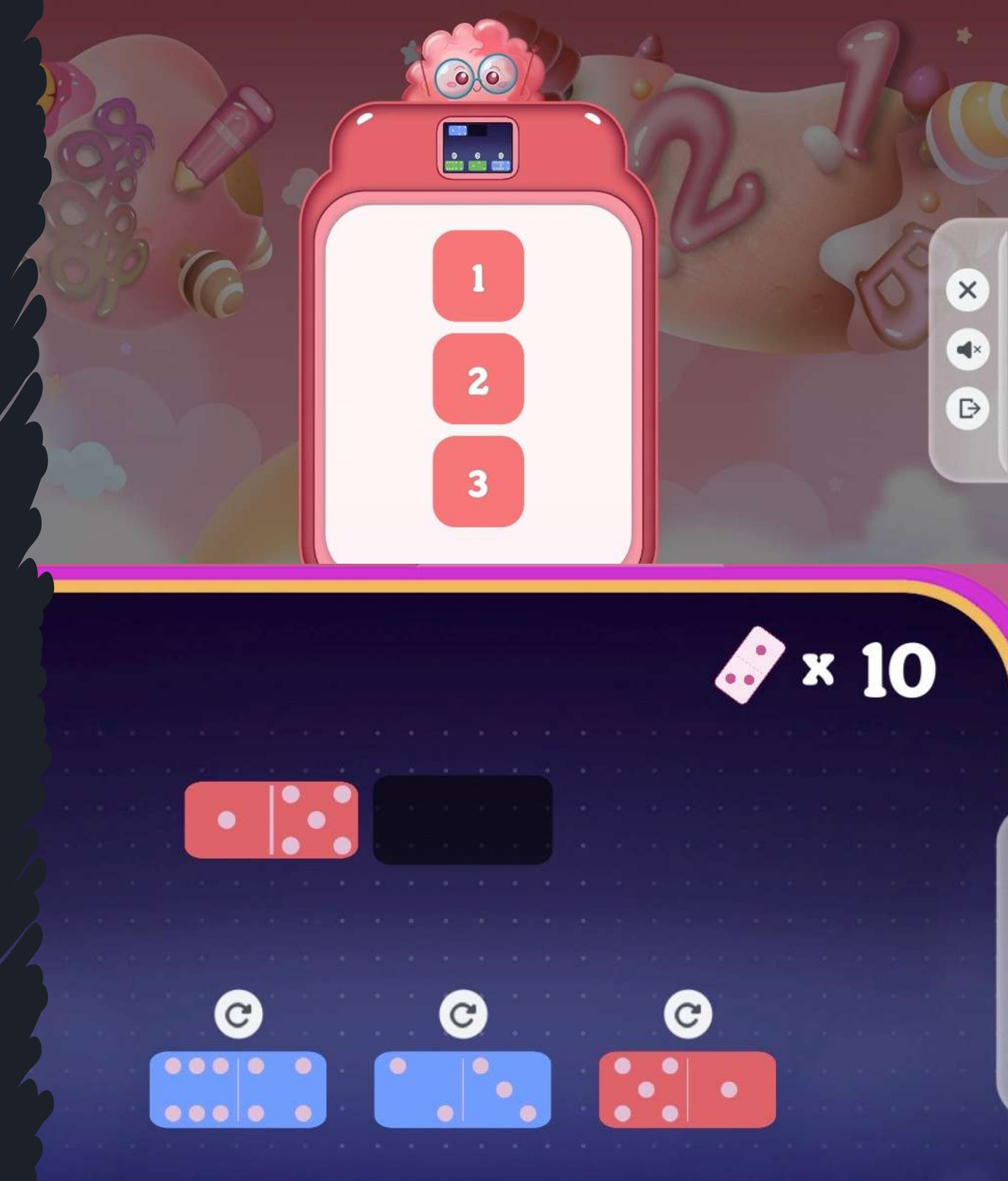
U góry planszy wyświetla się kostka domina, do której trzeba dostawić kolejną. Poniżej pojawiają się kostki domina do wyboru. Każdą z kostek do wyboru można obrócić przyciskiem strzałki nad kostką. Kostki ustawia się, dopasowując liczbę oczek (lewa strona kostki u góry, prawa strona kostki u dołu). Ważne jest również dopasowanie kostek pod względem kolorystycznym.

W przypadku naciśnięcia złej kostki lub niewłaściwie obróconej kostki wraca ona na swoje miejsce, wtedy można 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 należy dopasować kolejną. Na górze planszy wskazana jest liczba kostek koniecznych do ukończenia aktywności (liczba ta jest różna w zależności od wybranego poziomu). Aktywność kończy się, kiedy łańcuch o określonej długości zostanie ułożony poprawnie.

Aktywność w edukacji:

Wspomaga motorykę małą, myślenie przyczynowo-skutkowe, łączenie obiektów według danej cechy jak w tym przypadku odpowiednia ilość kropek oraz kolor.

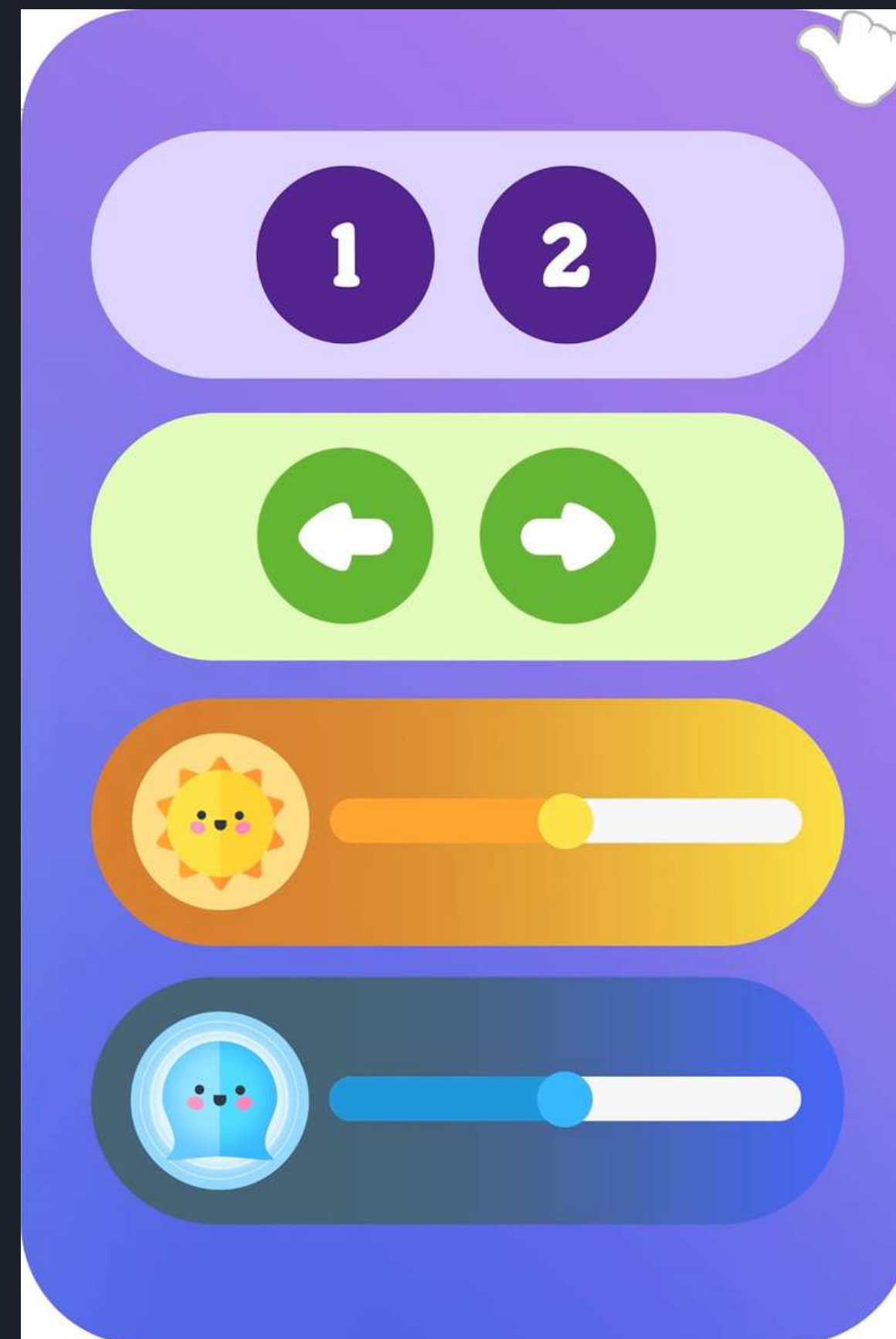
Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Przejdź labirynt

Legenda:

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



Przejdź labirynt

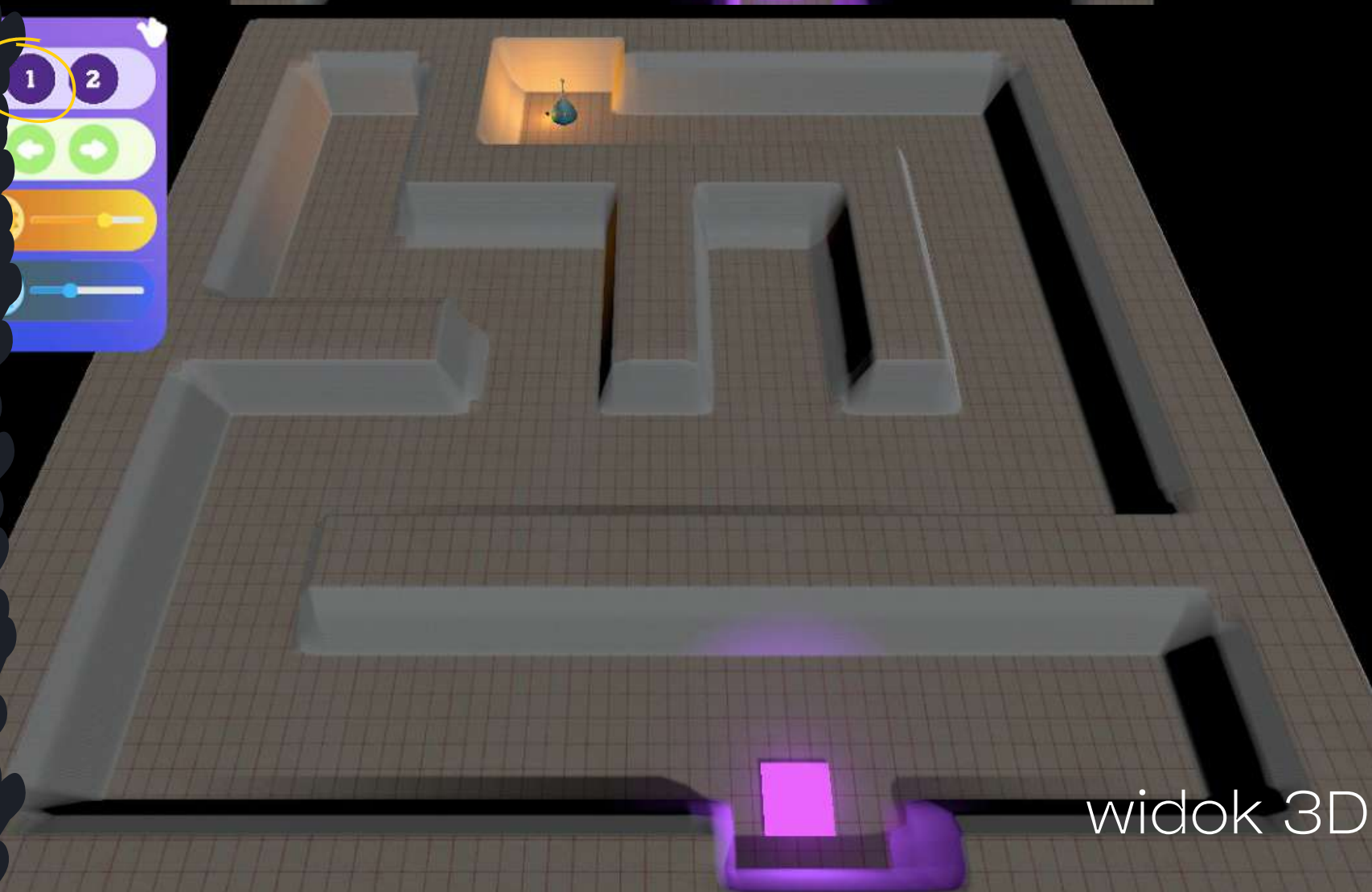
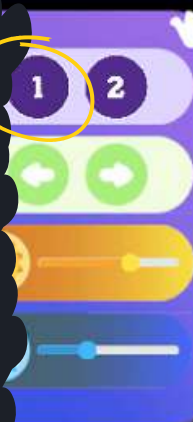
Zadaniem uczestnika jest doprowadzenie stworka do fioletowego celu, a więc przejście labiryntu. Aby to zrobić, należy nacisnąć na dowolne miejsce w korytarzu labiryntu, a wtedy świetlik ruszy we wskazanym kierunku. Za świetlikiem podąży stworek. Aktywność kończy przeprowadzeniem stworka przez labirynt.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

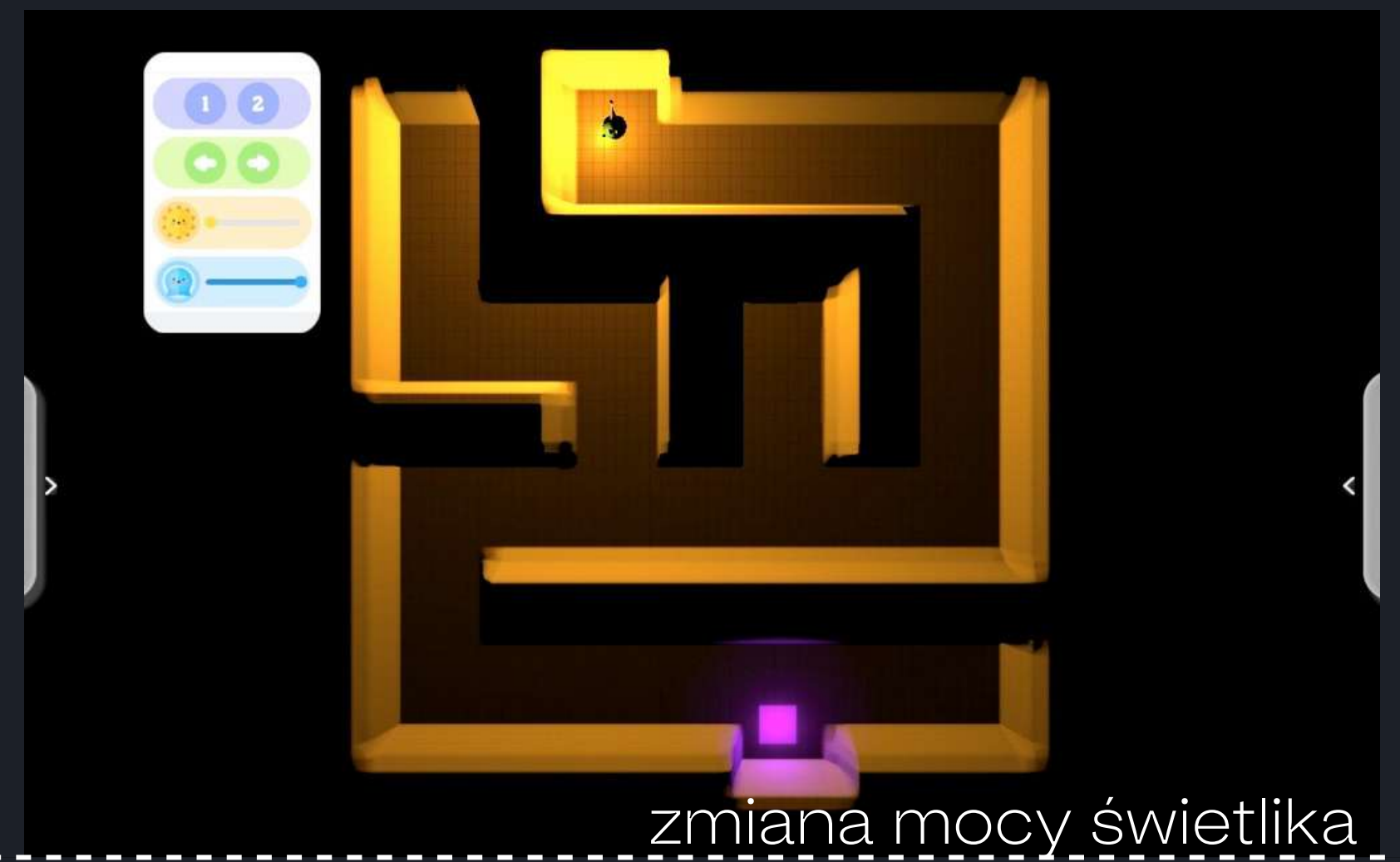
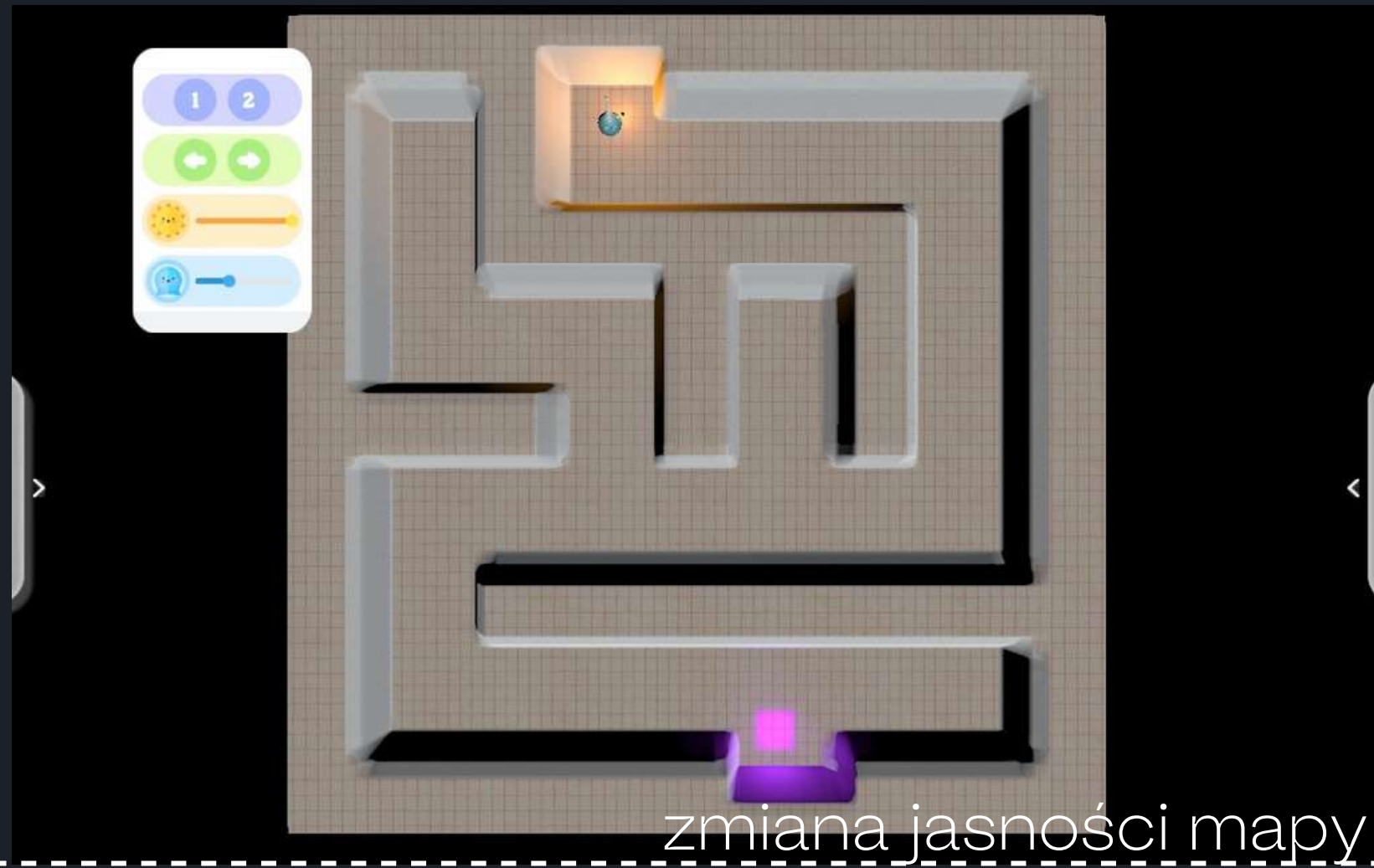
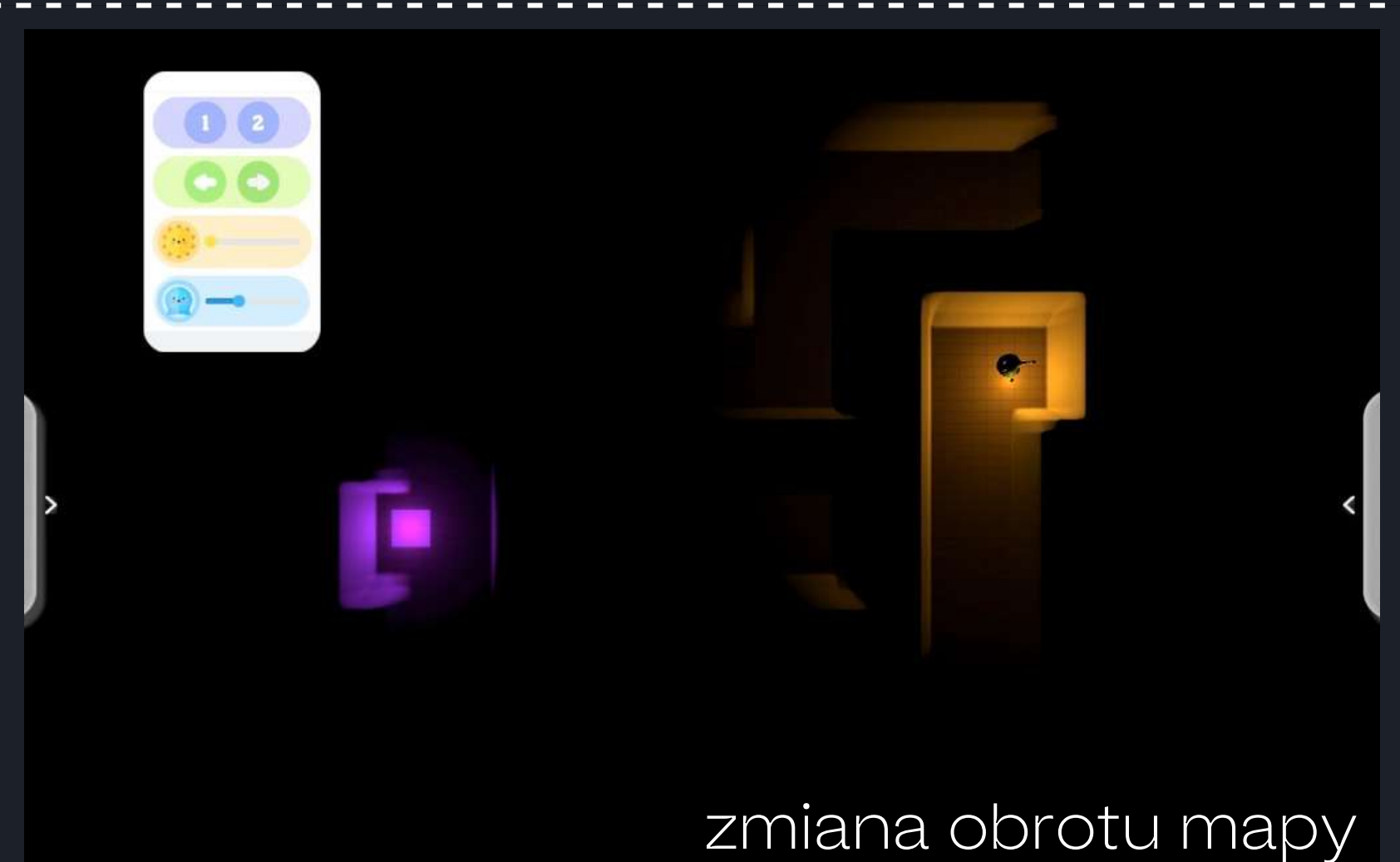
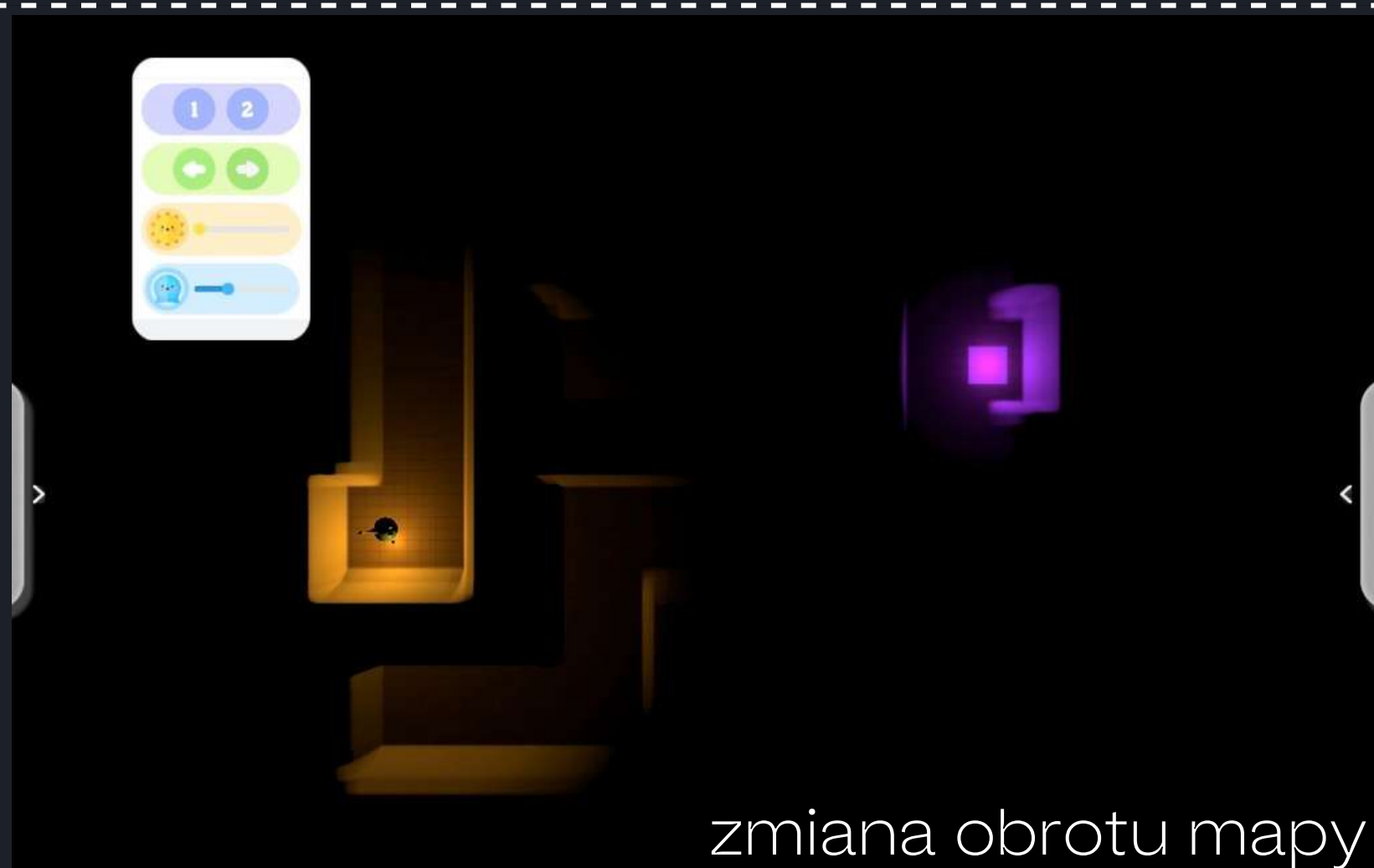
Poziomy różnią się stopniem skomplikowania labiryntu.

Aktywność w edukacji:

Wspomaga motorykę małą, myślenie przyczynowo-skutkowe czy myślenie strategiczne. Wspiera rozwiązywanie problemów, kreatywne myślenie. Niezbędna będzie znajomość kierunków poruszania się (stron świata lub prawo-lewo, góra-dół) czy orientacja przestrzenna. W przypadku ograniczenia jasności mapy oraz jasności świetlika wymagana jest również pamięć przestrzenna, kiedy poznajemy kolejne korytarze na mapie.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

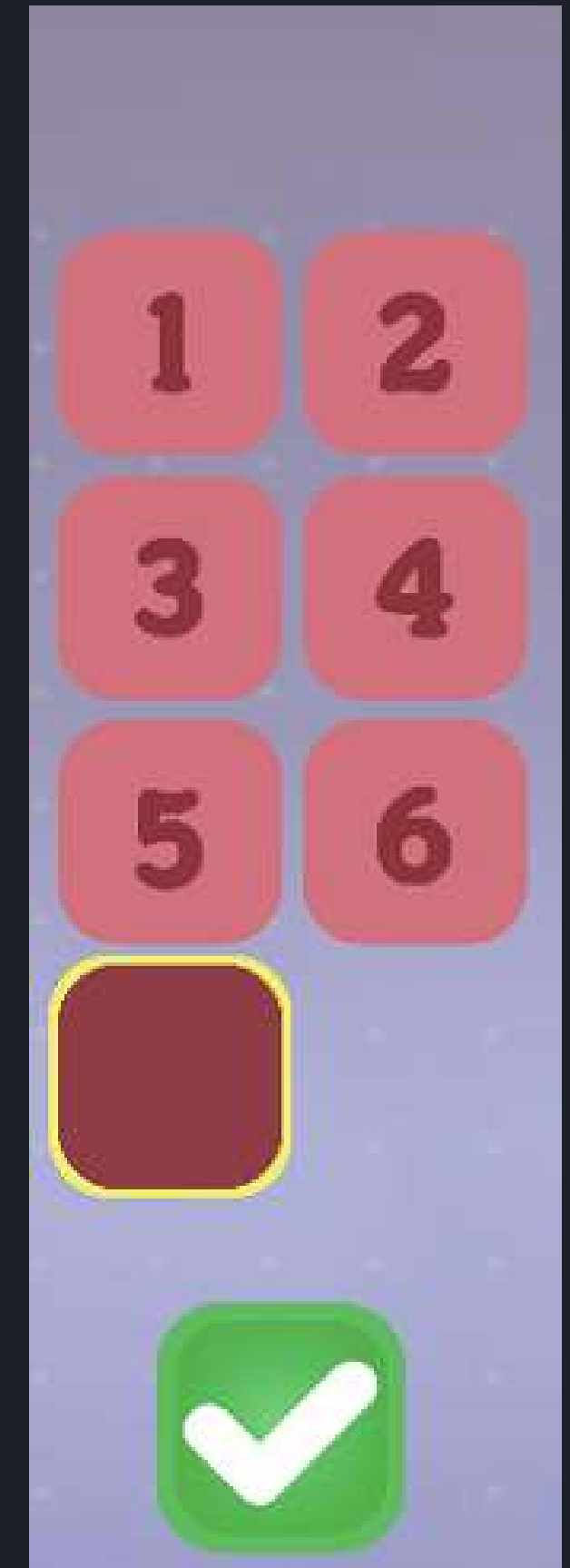
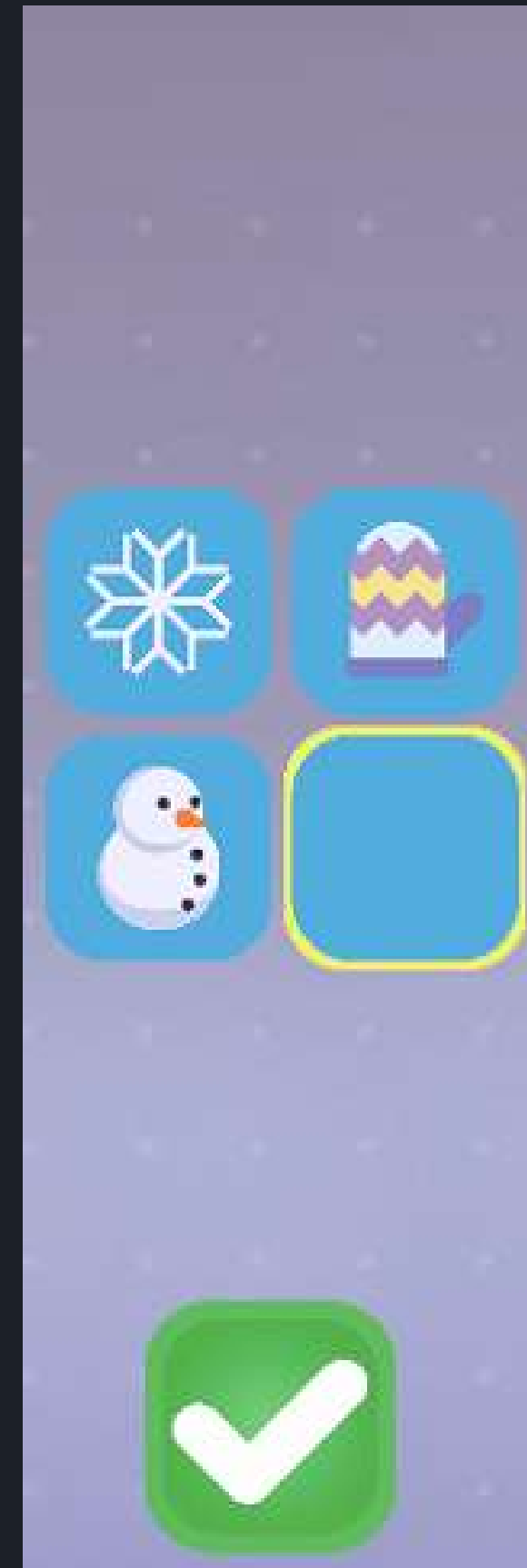




Rozwiąż sudoku

Legenda:

- cyfry/obrazki - obiekty do wykorzystania na planszy
- puste pole - wymazuje cyfrę/obrazek z planszy
- check - sprawdzenie poprawności zadania



Rozwiąż sudoku

Aktywność nawiązuje do klasycznej wersji sudoku. Cyfry lub obrazki nie mogą powtarzać się w kwadratach 3x3 (dotyczy poziomu średniego i trudnego) oraz w liniach poziomych, pionowych czy na skos. Aby wstawić cyfrę/obrazek należy: zaznaczyć dane pole, wybrać cyfrę/obrazek z menu, a ona pojawi się na danym polu. Wstawione cyfry/obrazki można zmieniać lub ponownie ustawić puste pole.

Naciśnięcie przycisku check kończy układanie sudoku.

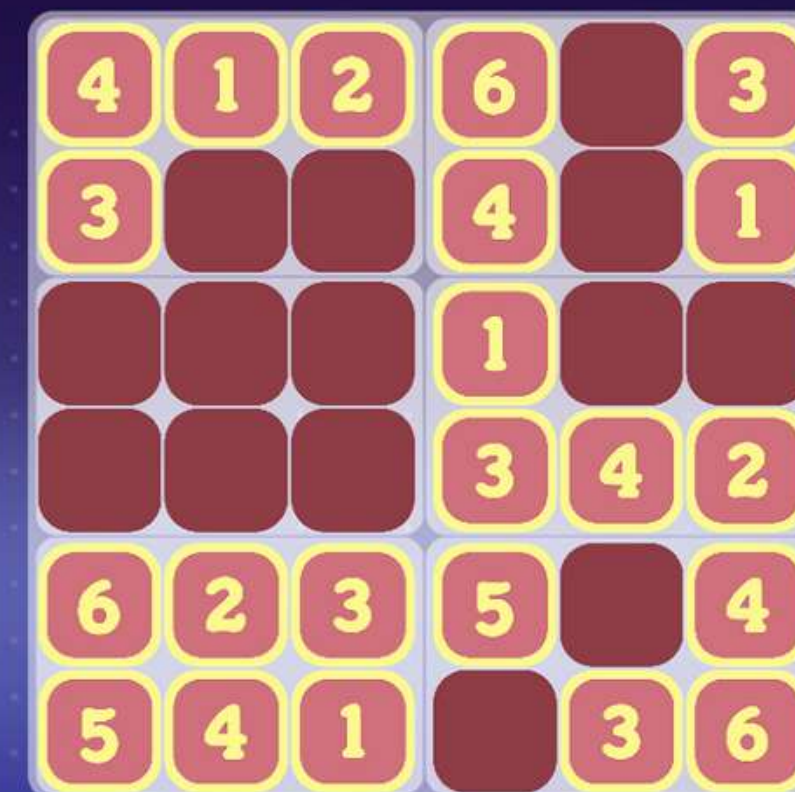
Aktywność kończy się sukcesem, kiedy prawidłowo ustawione będą wszystkie cyfry/obrazki i wciśnięty zostanie check. Jeśli po naciśnięciu check plansza nie byłaby wypełniona lub jakaś cyfra była błędnie ustawiona, to aktywność kończy się porażką.

Poziomy różni się między sobą liczbą pól sudoku (4x4 - poziom 1, 9x9 - poziom 2 i 3) lub występowaniem obrazków lub cyfr (obrazki - poziom 1 i 2, cyfry - poziom 3).

Aktywność w edukacji:

Aktywność wspomaga wizualne rozróżnianie cyfr. Rozwija myślenie analityczne, strategiczne i logiczne. Ćwiczy precyzję ruchów w czasie wstawiania odpowiedniej cyfry.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Poszukaj literek i cyferek

Zadaniem uczestnika jest zaznaczyć wszystkie wystąpienia podanego wyżej znaku (litery/cyfry) na planszy. Prawidłowo zaznaczony znak podświetli się na zielono, zmniejszy się również liczba podanych wyżej pozostałych wystąpień znaku. Błędny znak się nie podświetli.

Aktywność kończy się sukcesem, gdy zaznaczone zostaną wszystkie wystąpienia znaku.

Aplikacje podzielone są na przeszukiwanie liter z uwzględnieniem ich wielkości (litery duże, małe i obie wielkości) oraz cyfr. Zróżnicowane są również pod względem rozmieszczenia znaków na planszy: ułożone w rzędach lub w rozsypance w ramach poziomów.

Aktywność w edukacji:

Aktywność wspomaga zapamiętywanie kształtu liter lub cyfr zarówno pisanych wielką, jak i małą literą. Dodatkowo rozwija spostrzegawczość.

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

A a x4

f	n	a	x	d	T	T
A	N	X	E	v	+	I
V	D	M	y	y	N	A
j	Y	P	g	a	K	a

O x5

17	8	18	0	15	18	17
10	6	0	17	14	2	0
4	19	5	20	8	18	5
1	17	2	11	11	0	0



Planeta w Edukacji

Podstawa Programowa dla Przedszkola

Knowla®

Zadania przedszkola

15. Systematyczne wspieranie rozwoju mechanizmów uczenia się dziecka, prowadzące do osiągnięcia przez nie poziomu umożliwiającego podjęcie nauki w szkole.

Osiągnięcia dziecka na koniec wychowania przedszkolnego

I. 7, 9w². Fizyczny obszar rozwoju dziecka. Dziecko przygotowane do podjęcia nauki w szkole wykonuje czynności, takie jak: sprzątanie, pakowanie, trzymanie przedmiotów jedną ręką i oburącz, małych przedmiotów z wykorzystaniem odpowiednio ukształtowanych chwytów dłoni, używa chwytu pisarskiego podczas rysowania, kreślenia i pierwszych prób pisania; wykazuje sprawność ciała i koordynację w stopniu pozwalającym na rozpoczęcie systematycznej nauki czynności złożonych, takich jak czytanie i pisanie.

IV. 4, 8, 19. Poznawczy obszar rozwoju dziecka. Dziecko przygotowane do podjęcia nauki w szkole: rozpoznaje litery, którymi jest zainteresowane na skutek zabawy i spontanicznych odkryć, odczytuje krótkie wyrazy utworzone z poznanych liter w formie napisów drukowanych dotyczące treści znajdujących zastosowanie w codziennej aktywności; wykonuje własne eksperymenty graficzne farbą, kredką, ołówkiem, mazakiem itp., tworzy proste i złożone znaki, nadając im znaczenie, odkrywa w nich fragmenty wybranych liter, cyfr, kreśli wybrane litery i cyfry na gładkiej kartce papieru, wyjaśnia sposób powstania wykreślonych, narysowanych lub zapisanych kształtów, przetwarza obraz ruchowy na graficzny i odwrotnie, samodzielnie planuje ruch przed zapisaniem, np. znaku graficznego, litery i innych w przestrzeni sieci kwadratowej lub liniatury, określa kierunki i miejsca na kartce papieru; podejmuje samodzielną aktywność poznawczą np. oglądanie książek, zagospodarowywanie przestrzeni własnymi pomysłami konstrukcyjnymi, korzystanie z nowoczesnej technologii itd.

Warunki i sposób realizacji

12. Elementem przestrzeni są także zabawki i pomoce dydaktyczne wykorzystywane w motywowaniu dzieci do podejmowania samodzielnego działania, odkrywania zjawisk oraz zachodzących procesów, utrwalania zdobytej wiedzy i umiejętności, inspirowania do prowadzenia własnych eksperymentów. Istotne jest, aby każde dziecko miało możliwość korzystania z nich bez nieuzasadnionych ograniczeń czasowych.

13. Elementem przestrzeni w przedszkolu są odpowiednio wyposażone miejsca przeznaczone na odpoczynek dzieci (leżak, materac, mata, poduszka), jak również elementy wyposażenia odpowiednie dla dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych.



Podstawa Programowa dla klas wczesnoszkolnych I-III

Do zadań szkoły w zakresie edukacji wczesnoszkolnej należy:

6. zapewnienie dostępu do wartościowych, w kontekście rozwoju ucznia, źródeł informacji i nowoczesnych technologii.



Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. 4. 1. Edukacja polonistyczna. Osiągnięcia w zakresie pisania. Uczeń pisze odręcznie, czytelnie, płynnie, zdania i tekst ciągły, w jednej linii; rozmieszcza właściwie tekst ciągły na stronie zeszytu, sprawdza i poprawia napisany tekst;

II. 2. 2. Edukacja matematyczna. Osiągnięcia w zakresie rozumienia liczb i ich własności. Uczeń odczytuje i zapisuje, za pomocą cyfr, liczby od zera do tysiąca oraz wybrane liczby do miliona (np. 1 500, 10 000, 800 000);

VII. 4. 1-2. Edukacja informatyczna. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię; wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.



Planeta w praktyce edukacyjnej



Pisanie staje się magiczne

Aktywność Knowla: Rysuj szlaczki, litery i cyfry po śladzie - Planeta M

W tych aktywnościach pisząc lub rysując po śladzie wypełnia się dany znak lub wzór kolorem.

Warto urozmaicić uczniom naukę pisania i dać pewne poczucie sprawczości tej czynności. Może się okazać, że tak sformułowany przerywnik nada sens tym ćwiczeniom oraz zainspiruje do późniejszej zabawy słowami. Należy pamiętać o systematyczności takich ćwiczeń, np. po każdej poznanej literce. Można również pomyśleć o przygotowaniu ich w ramach grywalizacji.

Przebieg Sposób 1:

Zajęcia wymagają nieco storytellingu, czyli zdolności do opowiadania historii, od prowadzącego, ale i bez wielkiej opowieści uczniom przyjemniej będzie uczyć się pisania. W ramach aktywności do wykorzystania jest magiczny pył. Ten pył jest wykorzystywany przez wróżki i elfy do wypełniania kształtów. To ich codzienna praca, w której uczniowie mogą pomóc. Powinni chwycić magiczny długopis, zobaczyć, jak wypełnić prawidłowo pyłkiem kształt i do dzieła. Należy pomóc wróżkom i elfom wypełnić jak największą liczbę kształtów.

Pisanie staje się magiczne

Aktywność Knowla: Rysuj szlaczki, litery i cyfry po śladzie - Planeta M

W tych aktywnościach pisząc lub rysując po śladzie wypełnia się dany znak lub wzór kolorem.

Warto urozmaicić uczniom naukę pisania i dać pewne poczucie sprawczości tej czynności. Może się okazać, że tak sformułowany przerywnik nada sens tym ćwiczeniom oraz zainspiruje do późniejszej zabawy słowami. Należy pamiętać o systematyczności takich ćwiczeń, np. po każdej poznanej literce. Można również pomyśleć o przygotowaniu ich w ramach grywalizacji.

Przebieg Sposób 2:

Uczniowie często potrzebują znać cel wykonywania danej czynności i sama nauka pisania dla pisania może im nie wystarczyć. Chcą widzieć i znać efekty tu i teraz oraz mieć poczucie sprawczości własnych działań. Jeśli oglądali "Harrego Pottera i Kamień Filozoficzny", to może kojarzą scenę, kiedy uczniowie Hogwartu uczą się zaklęć. Muszą się tam nauczyć odpowiednio poruszać ręką, żeby zaklęcie dało oczekiwany efekt. Bardzo podobne zasady obowiązują w aktywności. Wystarczy chwycić pisak i zacząć sypać się magiczne iskry. Jednak tylko przy prawidłowych ruchach zaklęcie zadziała. Jak też doskonale wiadomo, słowa stworzone ze znaków mają moc.

Alfabet świętuje swoje poznanie

Aktywność Knowla: Rysuj szlaczki, litery i cyfry po śladzie, Poszukaj literek i cyferek, Pokoloruj literki i cyferki, Ułóż domino - Planeta M

Każdy ważny etap powinien być odpowiednio świętowany. Dlatego po zakończonej nauce można pozwolić sobie na zabawę, która mimo wszystko nadal będzie utrwalą materiał. Jeśli uczniowie uczą się metodą grywalizacji (wykorzystanie mechaniki gier komputerowych w zadaniach z nimi niezwiązanymi; tutaj np. można naukę każdej literki potraktować, jako osiągnięcie pewnego etapu, za które uczeń otrzymuje nagrodę), to tym bardziej powinno się uczcić zakończenie misji przez uczniów.

Oto kilka możliwych aktywności, które można wykorzystać w tym miejscu:

- Rysuj szlaczki, litery i cyfry po śladzie - Planeta M
- Rozwiąż sudoku - Planeta M
- Poszukaj literek i cyferek - Planeta M
- Pokoloruj literki i cyferki - Planeta M
- Ułóż domino - Planeta M

Berek uczy się cyferek i literek

Aktywność Knowla: Poszukaj literek i cyferek - Planeta M

Potrzebne materiały: Karteczki z cyferkami lub literkami tak, żeby starczyło dla wszystkich osób biorących udział w zabawie. Literki lub cyferki mogą się powtarzać. W przypadku literek można wprowadzić rozróżnienie na duże i małe litery. Zamiast napisanych liter na późniejszym etapie mogą być to rysunki rzeczy z różnymi pierwszymi literami lub w różnej ilości (dla cyfr).

Każda osoba otrzymuje losowo karteczkę z cyfrą lub literką, którą przyczepia sobie do koszulki na piersi lub na plecach (najlepiej wybrać jedną wersję dla wszystkich). Należy wybrać osobę, która rozpoczyna zabawę. Trzeba otworzyć aktywność "Literki" dla kartek z literkami, "Cyferki" dla kartek z cyferkami. Najlepiej w wersji mix, jeśli znaki mają pojawiać się w losowej kolejności. Można również w kolejności, ćwicząc ich uporządkowanie. Wyznaczona osoba rozwiązuje zadanie pojawiające się na ekranie, znajdując wszystkie podane znaki. Kiedy skończy je prawidłowo, odwraca się w kierunku grupy i musi znaleźć osobę z podaną literką/cyferką (tą samą co w aktywności) przyczepioną do koszulki oraz ją złapać, jak w berku. Kiedy mu się to uda, złapana osoba podchodzi do urządzenia, rozwiązuje kolejne zadanie z innym znakiem, a następnie łapie osobę z danym znakiem i tak dalej.

Aktywność kończy się, kiedy uczniowie przejdą wszystkie plansze. Można też wymienić znakami, a zabawa może zacząć się od nowa.

Mądrze jest się bawić.

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