

Planeta “EduMini”



Knowla



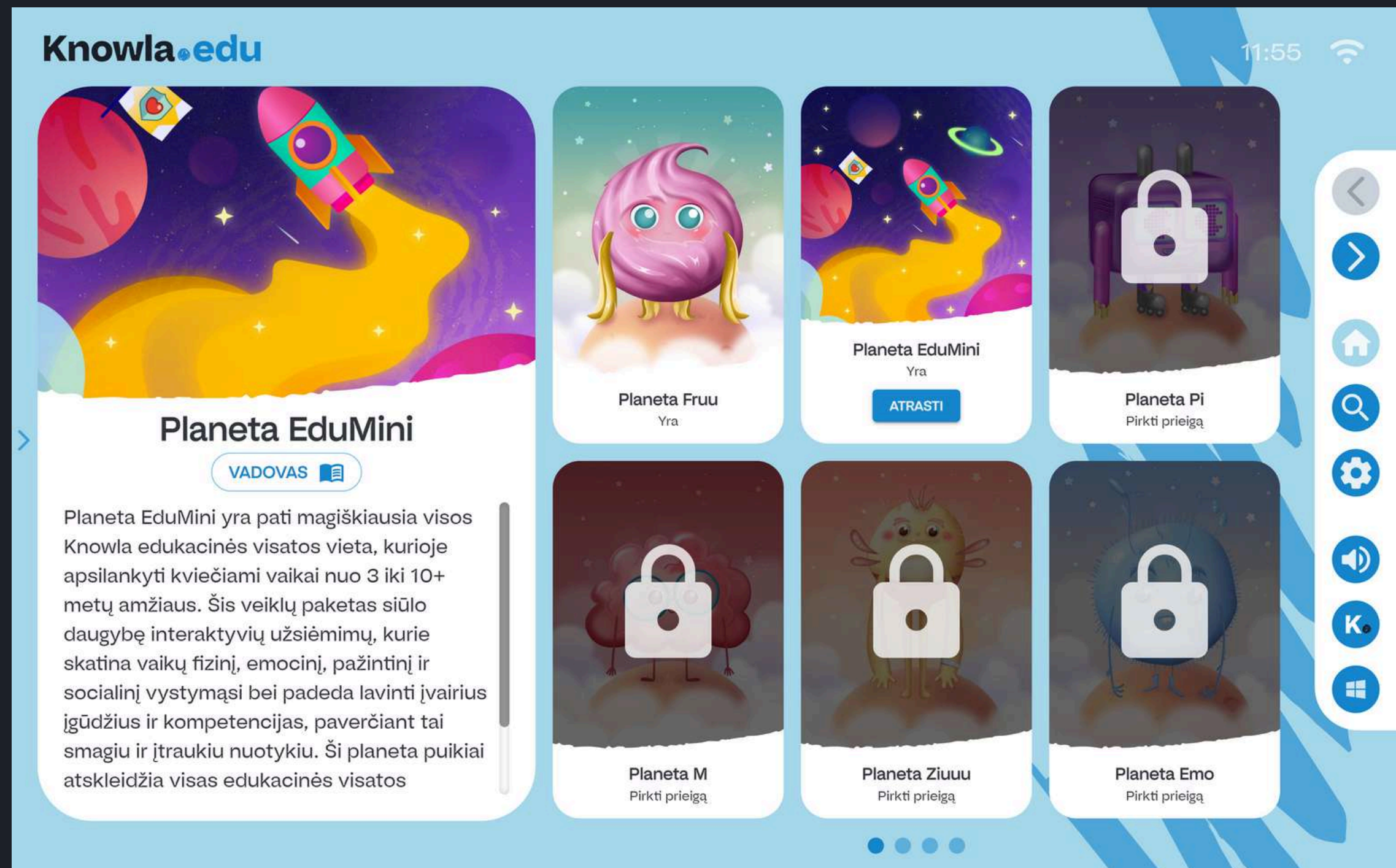
Planetoje “EduMini” yra pati magiškiausia visos “Knowla” edukacinės visatos vieta, kurioje apsilankyti kviečiami vaikai nuo 3 iki 10+ metų amžiaus. Šis veiklų paketas siūlo daugybę interaktyvių užsiėmimų, kurie skatina vaikų fizinį, emocinį, pažintinį ir socialinį vystymąsi bei padeda lavinti įvairius įgūdžius ir kompetencijas, paverčiant tai smagiu ir įtraukiu nuotykiu. Ši planeta puikiai atskleidžia visas edukacinės visatos galimybes.

Paketą sudaro 95 veiklos (9 programos). Pradinė planeta, prieinama kiekviename Knowla įrenginyje.



Knowla

Planeta “EduMini” edukacinėje visatoje





Sistemos mygtukai ir menu

Pagrindinio meniu parinkčių paaiškinimas



Grįžti į visų planetų sąrašą



Ankstesnės planetos / programos / veiklos



Kitos planetos / programos / veiklos



Programų paieška



Nustatymai: kalbos pasirinkimas, licencijos aktyvavimas, paslaugų nustatymai



Garso įjungimas/išjungimas (jei garsą išjungiame planetos / programos pasirinkimo metu, garsas lieka išjungtas ir bet kokios tolimesnės veiklos metu; jei garsą išjungiame veiklos metu, šis pasirinkimas išliks aktyvus tik tol, kol bus vykdoma pasirinkta veikla)



„Knowla.fun“ ar „Knowla.edu“ režimų pasirinkimas



„Windows“ darbalaukis: programa išliks aktyvi užduočių juostoje



Pagrindinis meniu – „Knowla Web“



ankstesnės planetos / programėlės / veiklos



daugiau planetų / programėlių / veiklų



grįžti į visų planetų rodinį



viso ekrano režimas / išeiti iš viso ekrano režimo



eikite į nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos rakto aktyvinimas



Prisijunkite / užsiregistruokite „Knowla Web“



Meniu parinktys veiklos metu

	Išeiti iš veiklos į paleidimo meniu (programos pasirinkimas); bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		Ankstesnė lenta
	Veiklos perkrovimas; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		Kita lenta
	Garso įjungimas/išjungimas		Dalelių efekto įjungimas/išjungimas; pvz., raidžių rašymo veiklos metu įjungiamas/išjungiamas žibėjimas
	Eiti į veiklų pasirinkimo sąrašą; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		Interaktyvus veiklų gidas
			Leidžia perkelti objektą iš vienos lentos vietas į kitą

Veiklų sąrašas



Knowla



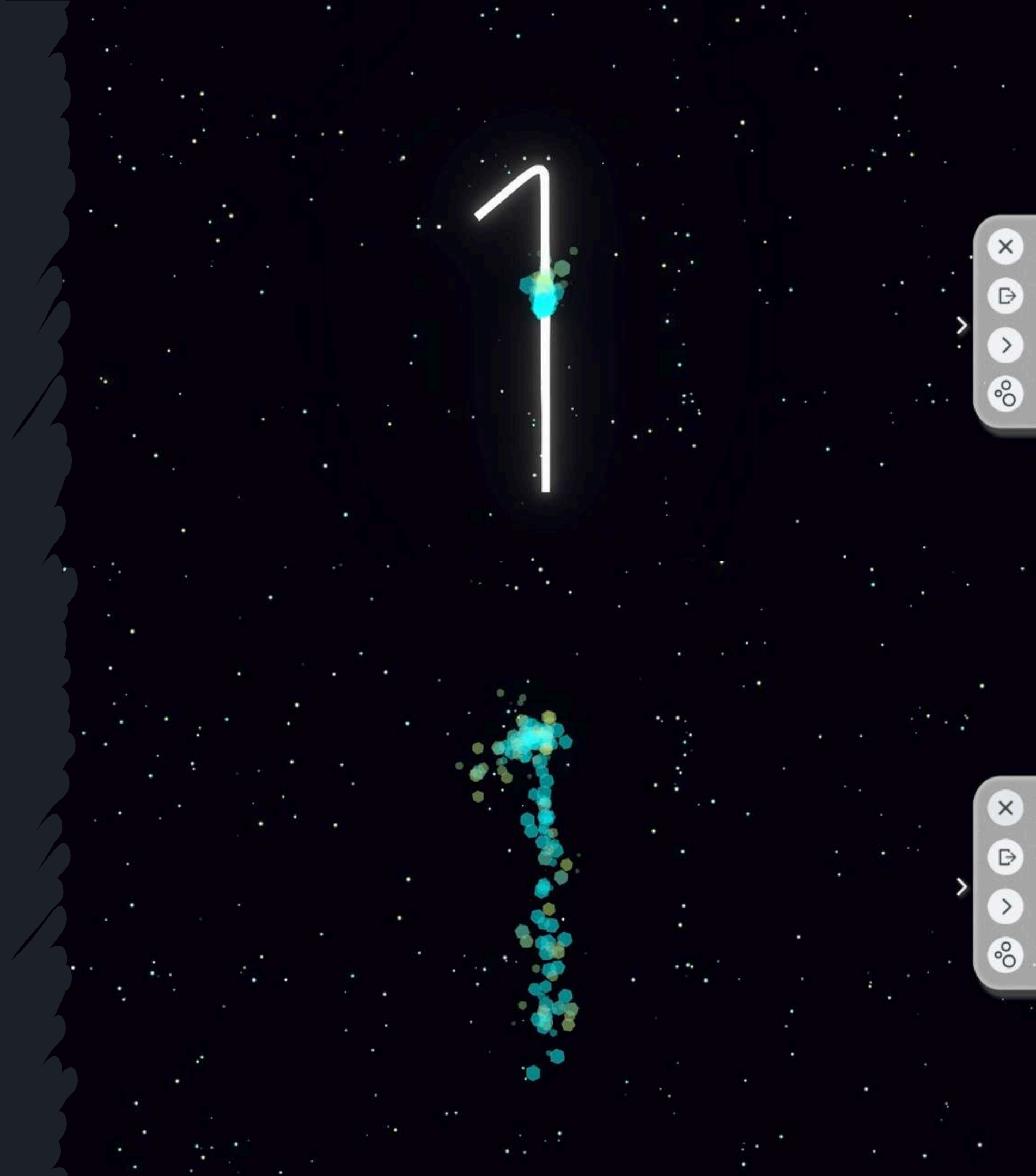
Planetos „EduMini“ paketą sudaro 9 programos, kuriose yra 95 veiklos.

1. Užrašykite skaičius pagal pateiktą pavyzdį (Planetoje „M“) - 10 veiklų
2. Emocinis atsipalaidavimas (Planetoje „Emo“) - 1 veikla
3. Matematinis sudoku (Planetoje „Sigma“) - 30 veiklų
4. Spalvų ratas (Planetoje „Hopsa“) - 40 veiklų
5. Kurkite muziką (Planetoje „Smart“) - 1 veikla
6. Susiekite garsus (Planetoje „J“) - 1 veikla
7. Išspręskite sudoku (Planetoje „M“) - 1 veikla
8. Labirintas (Planetoje „M“) - 10 veiklų
9. Palyginkite bokštus (Planetoje „Contrast“) - 1 veikla



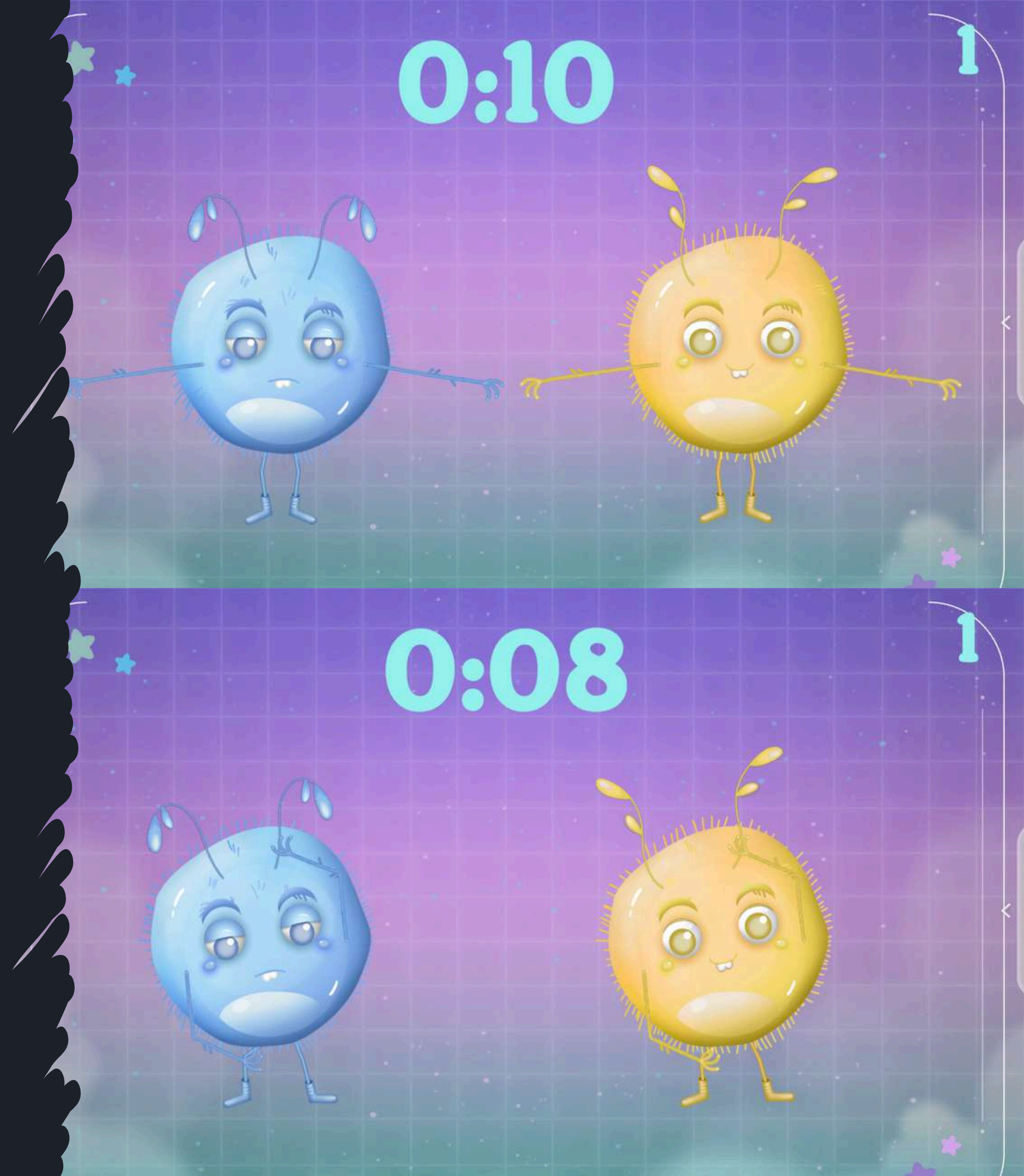
Užrašykite skaičius pagal pateiktą pavyzdį

Veiklos ekrane pateikiamas skaičius. Užduotis – parašyti skaičių, atkuriant nurodytą pavyzdį. Užduotis atliekama teisingai, kai tam tikra forma ar pavyzdys atkuriamas pagal nurodytą rašymo/piešimo kryptį. Kartais ekrane atsiranda animacija, kuri parodo teisingą veiksmo kryptį. Svarbu įsitikinti, kad kiekviena linija būtų tiksli ir nubrėžta iki galo. Tinkamai atkūrus pavyzdį, jis pavirsta magiškais kristalais. Šie kristalai gali būti perkeltami iš vienos vietos į kitą: perbraukus rašikliu/žymeklis, kristalai pradeda judėti ir išsisklaido po visą veiklos ekraną. Šį efektą galima išjungti. Paspaudus atitinkamą mygtuką šoninėje parinkčių juostoje, galite pakeisti rašymo kryptį (iš kairės į dešinę arba iš dešinės į kairę).



Emocinis atsipalaidavimas

Ekrane matote du „Emot“, kurie demonstruoja kelis paprastus pratimus, įskaitant jogos pozas. Veiklą sudaro aštuoni pratimai, suskirstyti į tris sesijas po penkiolika sekundžių. Visa veikla trunka 6 minutes. Veikla baigiasi, kai visi pratimai yra atlikti. Sesijų kartojimų skaičius nėra ribojamas.



Matematinis sudoku

Paiškinimai:

Įrašytas skaičius

Naudotini skaičiai

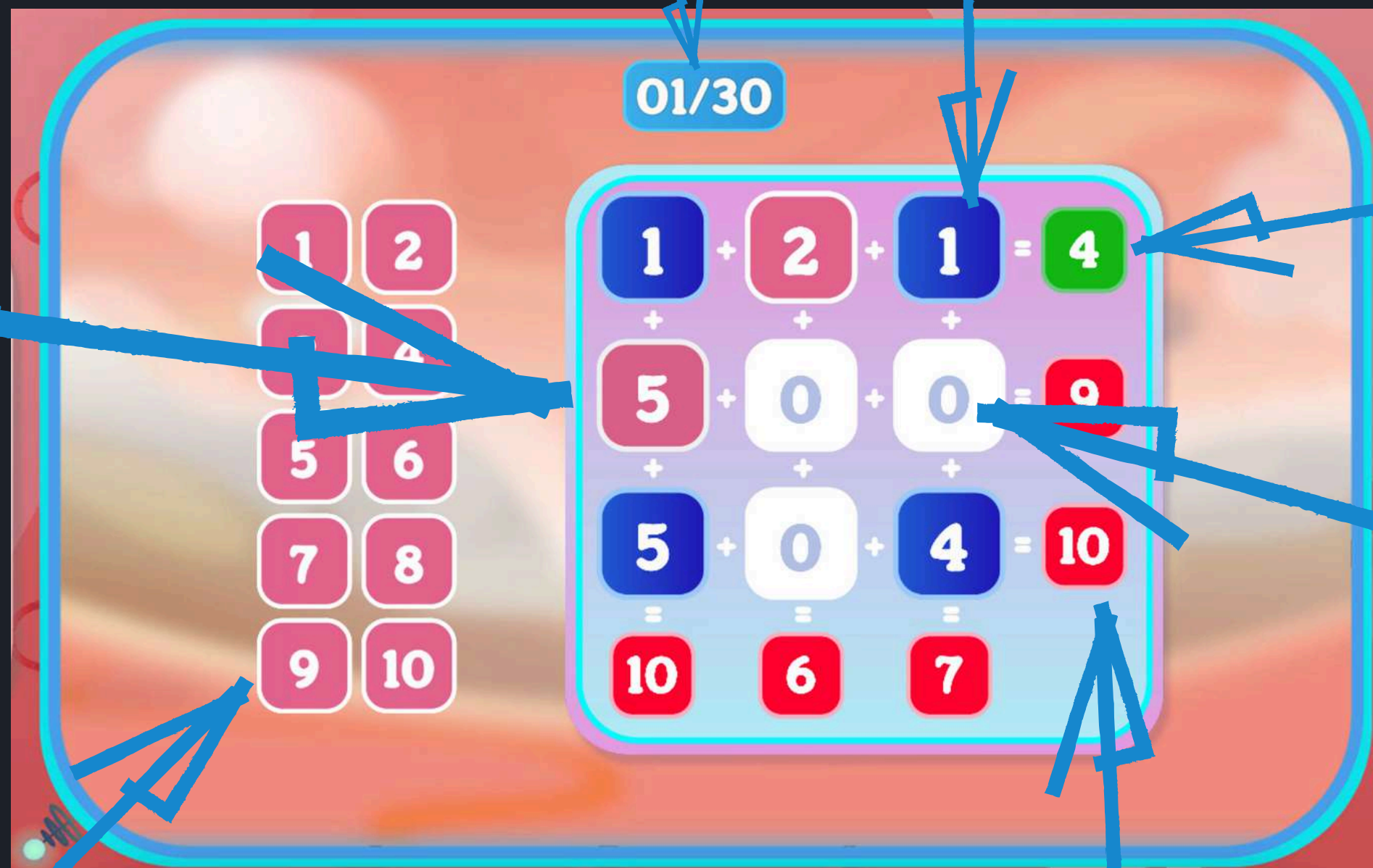
lygiu

fiksuoti numeriai

Teisingas rezultatas

Vietos, kuriose galima įrašyti skaičius

Neteisingas rezultatas





Matematinis sudoku

Lentelėje pateikiami įvairūs skaičiai ir aritmetiniai veiksmai. Užduotis – į lentelę įrašyti skaičių iš šone pateiktų naudotinių skaičių taip, kad atlikus nurodytus aritmetinius veiksmus kiekvienas tiek vertikaliai, tiek horizontaliai gautas rezultatas būtų teisingas. Rašikliu pažymėkite pasirinktą skaičių (rožinis) ir tada pažymėkite vietą (balta), į kurią norite jį įrašyti. Įrašius skaičių, laukelis iš baltos spalvos pasikeis į rožinę. Dar kartą paspaudus ant to paties laukelio, jame atsiras nulis (laukelio spalva išliks rožinė, tačiau tai nėra labai svarbu atliekant užduotį). Jei paspausite ant to paties laukelio dar kartą, jame atsiras prieš tai įrašytas skaičius. Baltus arba rožinius laukelius lentelėje galima keisti neribotą skaičių kartų. Mėlyni, raudoni ir žali laukeliai negali būti keičiami. Jei tam tikroje eilutėje ar stulpelyje gaunamas teisingas rezultatas, laukelis pakeičia spalvą iš raudonos į žalią. Užduotis atliekama sėkmingai, kai visi rezultatų laukeliai tampa žali.

Atkreipkite dėmesį į aritmetinių veiksmų simbolius tarp skaičių.

Lygiai skiriasi aritmetinių veiksmų sudėtingumu. 1 lygis apima tik sudėtį ir atimtį iki 10. Kituose lygiuose naudojami visi aritmetiniai veiksmai: 2 lygis apima skaičiavimus iki 50, o 3 lygis – iki 100. Lygiai taip pat skiriasi ir užpildomų laukelių skaičiumi.

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

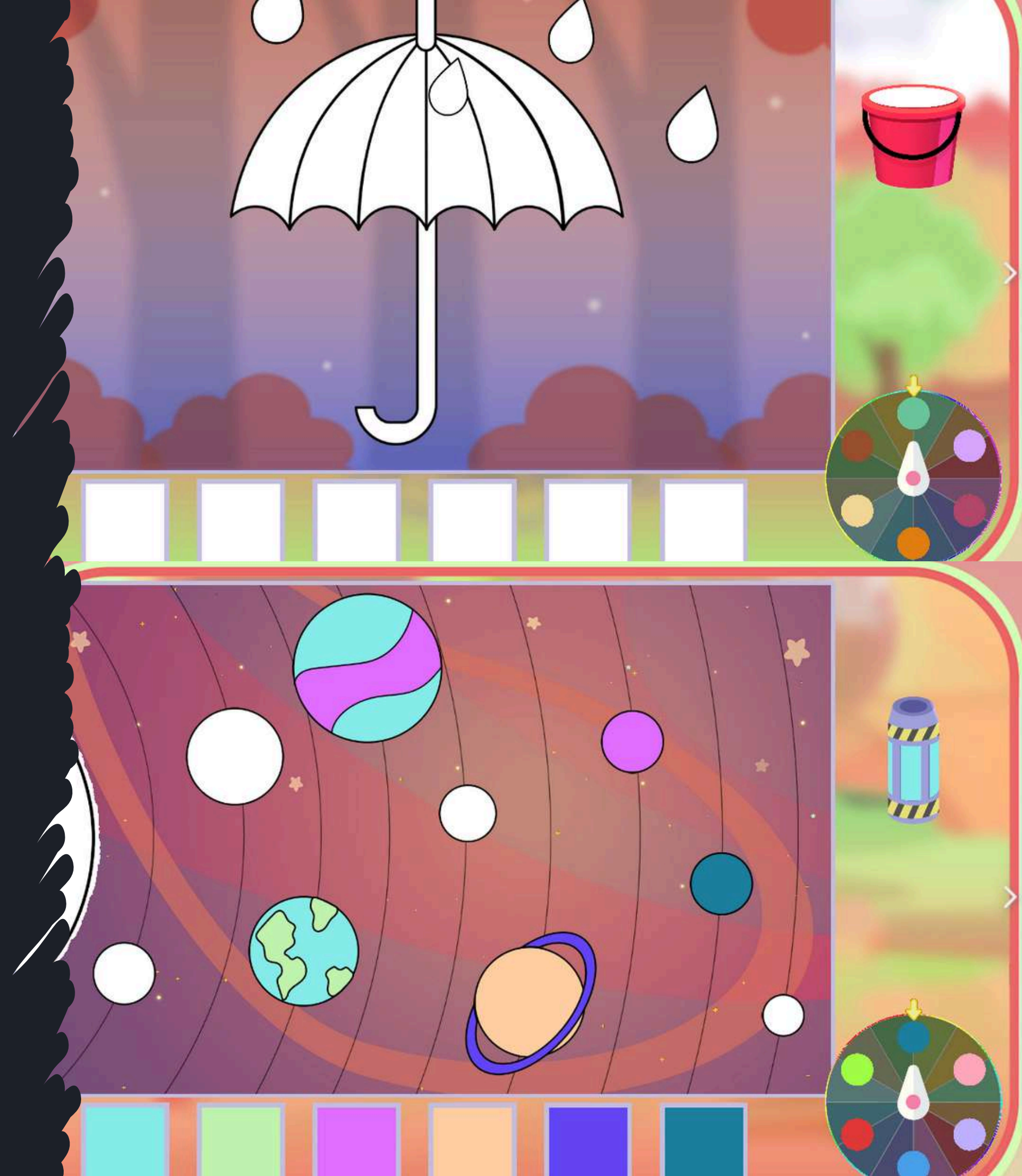
12	16
20	15
17	13
14	8
9	11

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

Spalvų ratas

Pirmiausia turite išsukti visas spalvas: paspauskite ant spalvų rato, esančio apatiniame dešiniajame kampe. Kiekvieno rato sukimo metu išsukama po vieną spalvą. Kai visi kvadratai užsipildys spalvomis, nebegalėsite pasukti rato. Norėdami pasirinkti vieną iš spalvų, paspauskite ant atitinkamo kvadrato. Viršutiniame dešiniajame kampe esantis piešimo įrankis pasikeičia pagal pasirinktą spalvą. Norėdami nuspalvinti pavaizduotą objektą, tiesiog spustelėkite ant jo. Veikla bus baigta, kai nuspalvinsite visą paveikslėlį.

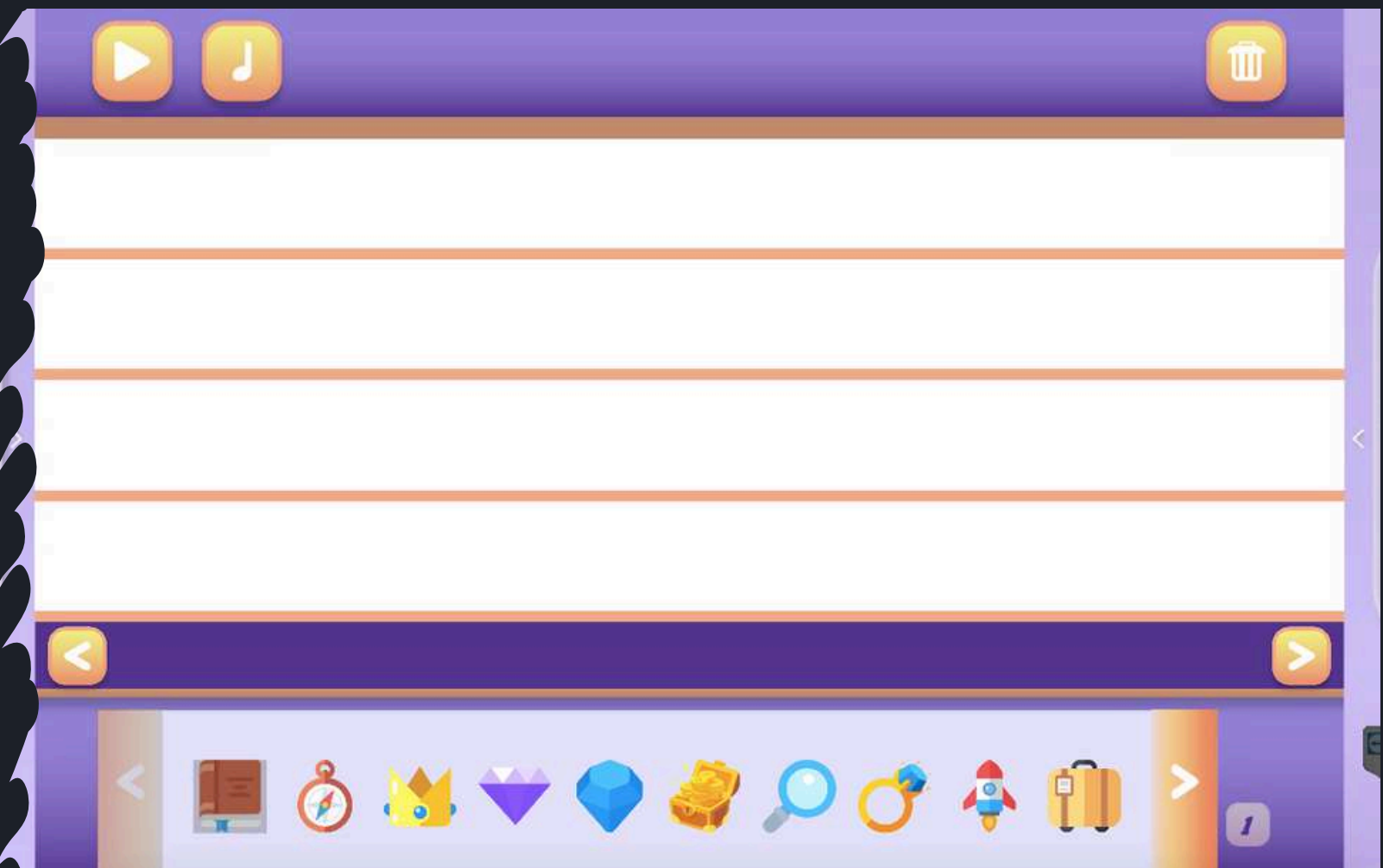
Pasirinkę rankos piktogramą šoninėje juostoje, galėsite iš vienos vietos į kitą perkelti lentoje pavaizduotus objektus. Baigę perkėlimą, dar kartą spustelėkite ant rankos piktogramos.



Kurkite muziką

Nepamirškite įjungti šios veiklos garso. Norėdami sumažinti arba padidinti garsumą, naudokite su „Knowla“ rinkiniu pateiktą klaviatūrą.

Veikla apima pasirinktų elementų nustatymą, elemento pasirinkimą iš sąrašo ir jo vilkimą į bet kurią lentos vietą. Dešinėje esantys elementai bus grojami vėliau nei tie, kurie yra kairėje. Elementai, esantys toje pačioje vertikalioje linijoje, bus grojami tuo pačiu metu. Atkreipkite dėmesį į penklinės kortelės numerį (iš viso yra 11 kortelių). Kortelės bus grojamos iš eilės: nuo pirmosios iki paskutinės, nesvarbu, kurioje kortelėje įterpti elementai. Baigus elementų įterpimą, galite išklausyti savo kūrinio greitesnę arba lėtesnę versiją (paspaudus ant natos simbolio).



Kurkite muziką

Paiškinimai:

Paleisti/sustabdyti –
paleisti arba
sustabdyti
melodiją

Strofa – laukelis,
kuriame įterpiami
elementai

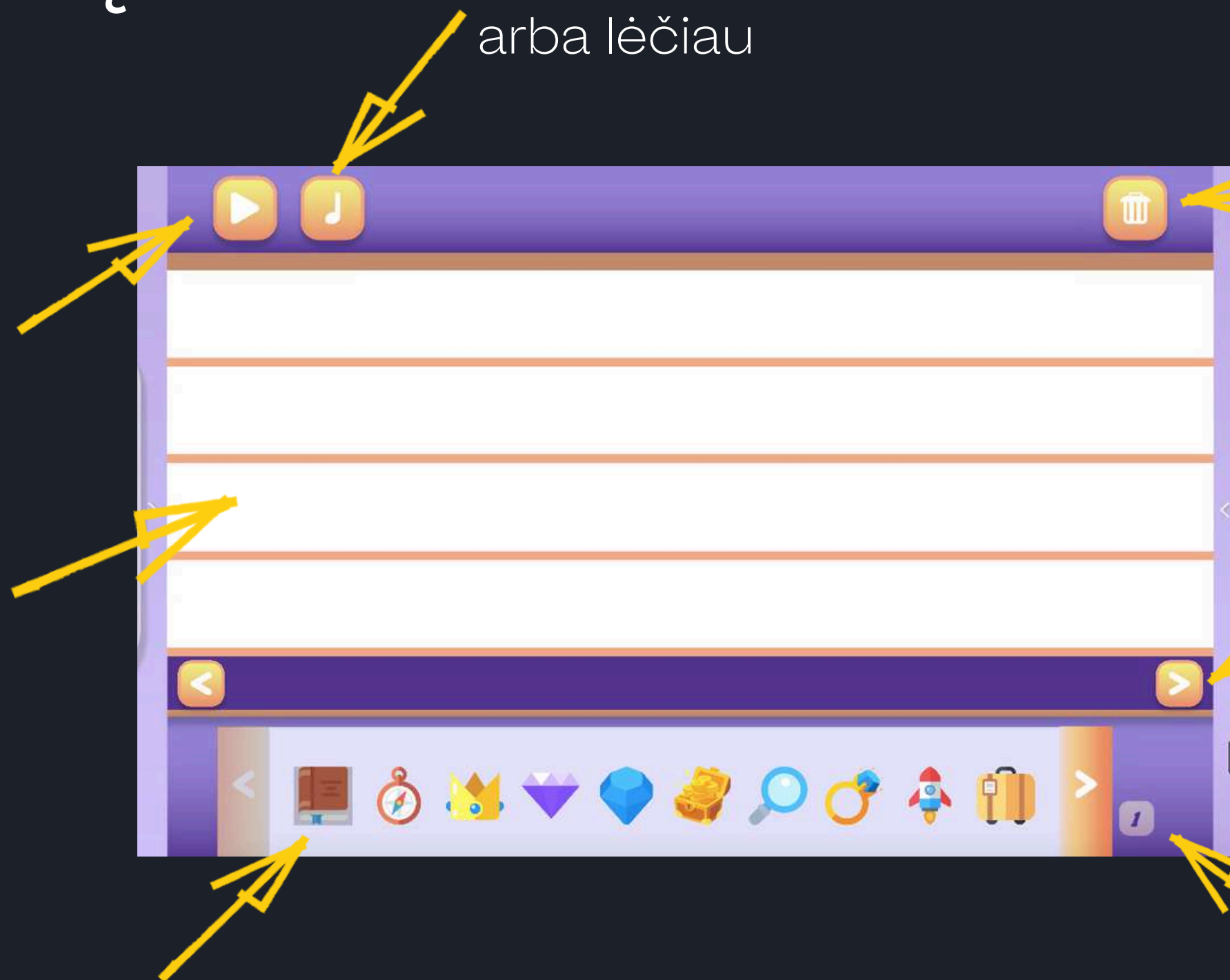
naudotini elementai - paveikslėliai, kiekvienas iš
jų yra skirtingas garsas, rodyklėmis galime
perjungti visą skirtingų elementų duomenų bazę

Nata – paleisti greičiau
arba lėčiau

Šiukšlinė – pašalinti
elementus

Rodyklės – kortelių
keitimas

Naudotini elementai –
paveikslėliai. Kiekvienas iš
paveikslėlių atitinka
skirtingą garsą. Rodyklių
pagalba



Susiekite garsus

Nepamirškite įjungti šios veiklos garso. Norėdami sumažinti arba padidinti garsumą, naudokite su „Knowla“ rinkiniu pateiktą klaviatūrą.

Dešinėje pusėje pamatysite didelį mygtuką su ausies simboliu, o kairėje – keletą paveikslėlių (trys arba šeši, priklausomai nuo pasirinkto lygio). Pirmiausia turite spustelėti mygtuką su ausies simboliu (šios veiklos metu įrenginio garsas turi būti įjungtas). Prieš išgirstant garsą ir jo atkūrimo metu, kairėje pusėje esantys paveikslėliai yra užblokuoti. Užduotis – surasti paveikslėlį, kuris iliustruoja garsą atitinkantį objektą, gyvūną, veiksmą ar būseną. Garsą galite perklausyti neribotą skaičių kartų. Sėkmingas rezultatas pasiekiamas tada, kai teisingai pažymimas paveikslėlis, atitinkantis girdėtą garsą.

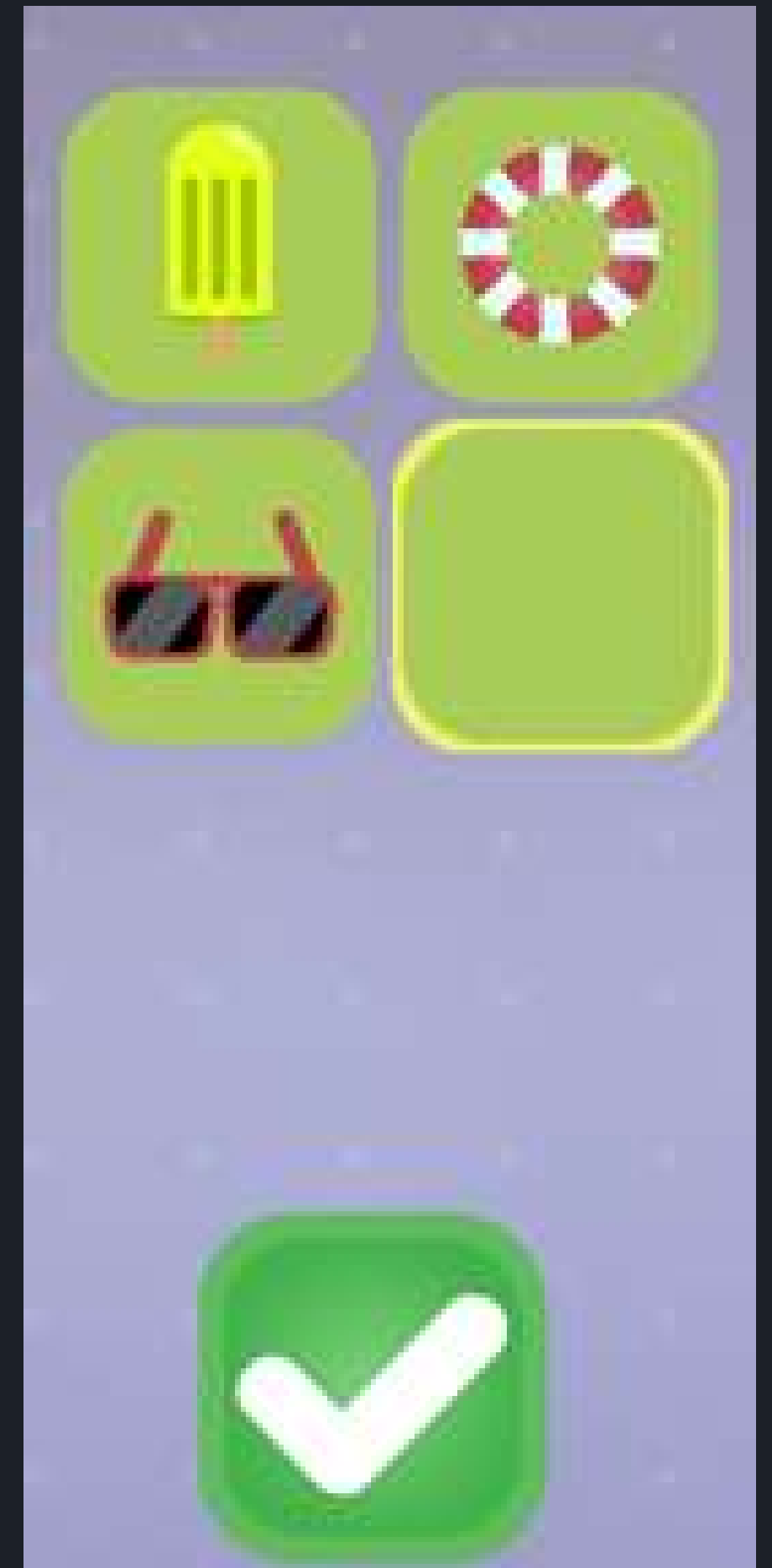
Galite rinktis iš dviejų sudėtingumo lygių, kurie skiriasi pasirenkamų elementų skaičiumi. Pirmajame lygyje yra trys elementai, o antrajame – šeši.



Išspręskite sudoku

Paaiškinimai:

- Skaičiai/paveikslėliai – naudotini laukeliai
- Tuščias laukelis – ištrina paveikslėlį
- Varnelė – patikrina, ar užduotis atlikta teisingai



Išspręskite sudoku

Ši veikla yra panaši į klasikinę sudoku versiją: skaičiai arba paveikslėliai negali kartotis horizontaliai, vertikaliai ar įstrižai. Norėdami įterpti paveikslėlį, turite pasirinkti norimą laukelį, tada pasirinkti paveikslėlį iš meniu. Įterptus paveikslėlius galima keisti arba ištrinti, paliekant laukelį tuščią. Paspaudus varnelės mygtuką, sudoku žaidimas baigiamas.

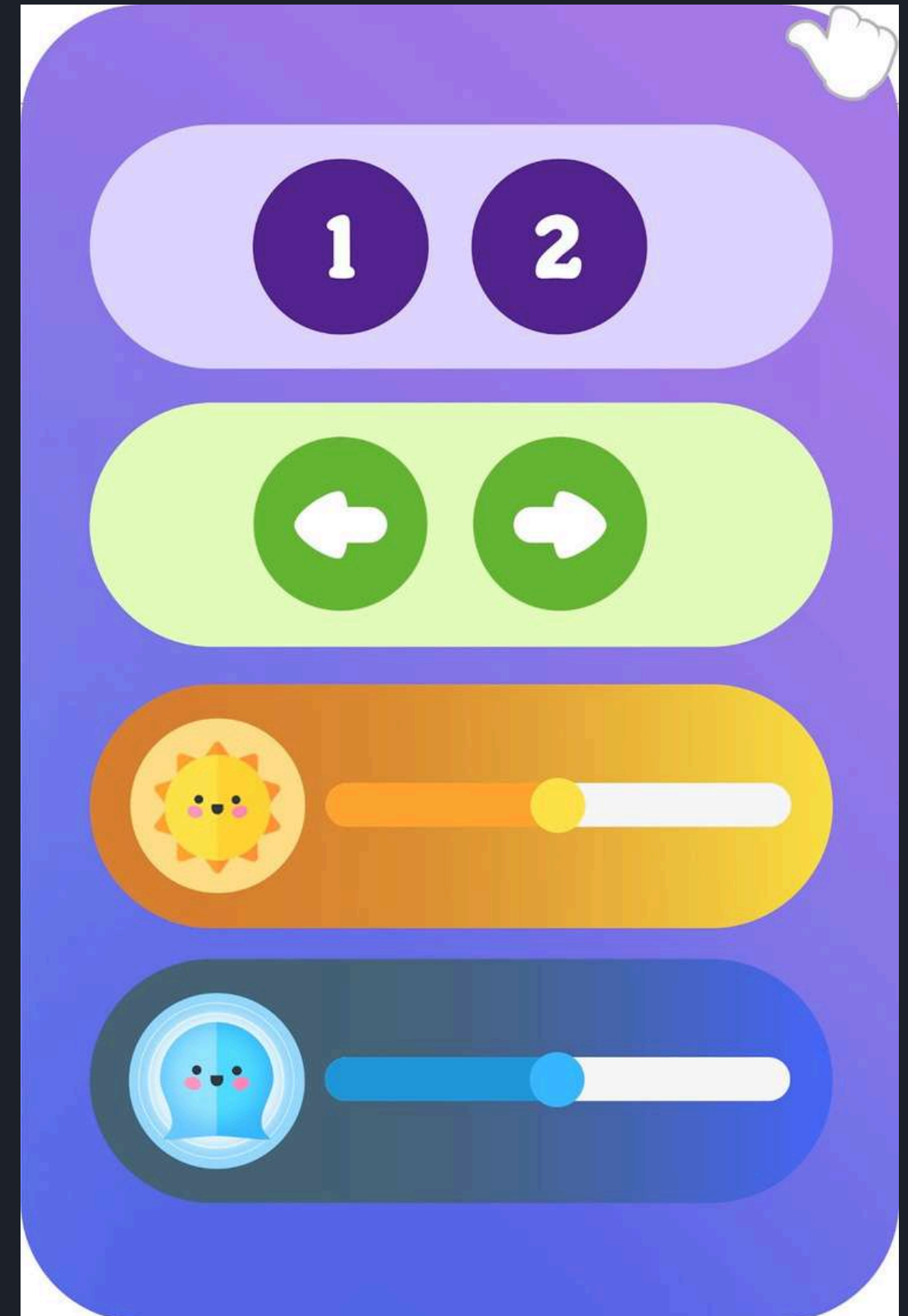
Veikla sėkmingai užbaigiama, kai visi paveikslėliai yra teisingai sudėti ir paspaudžiamas tikrinimo mygtukas. Jei paspaudus tikrinimo mygtuką lentelė nėra iki galo užpildyta arba joje yra klaidų, veiklos rezultatas yra nesėkmingas.



Labirintas

Paiškinimai:

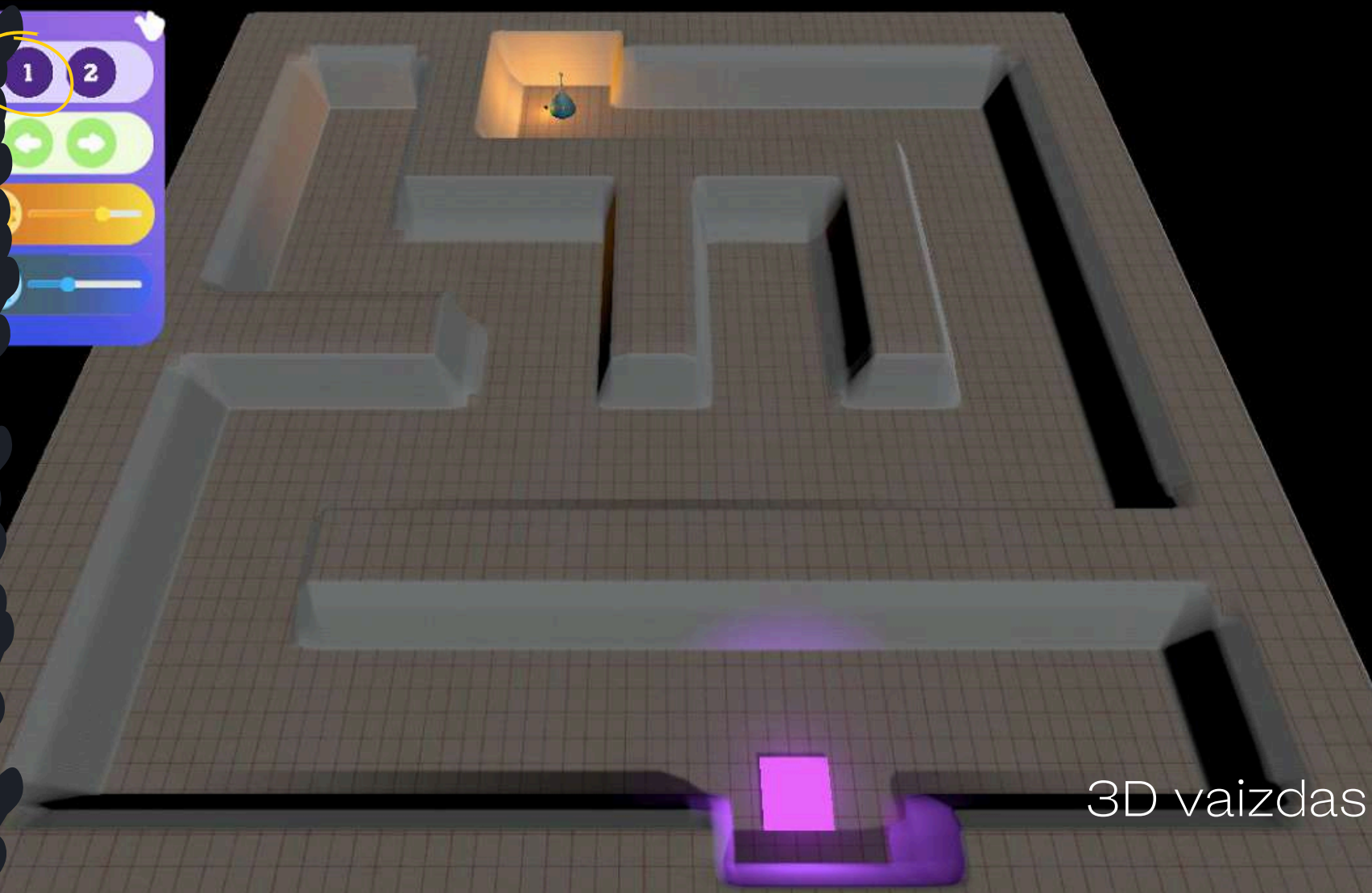
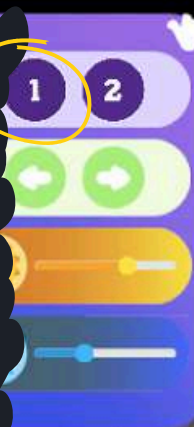
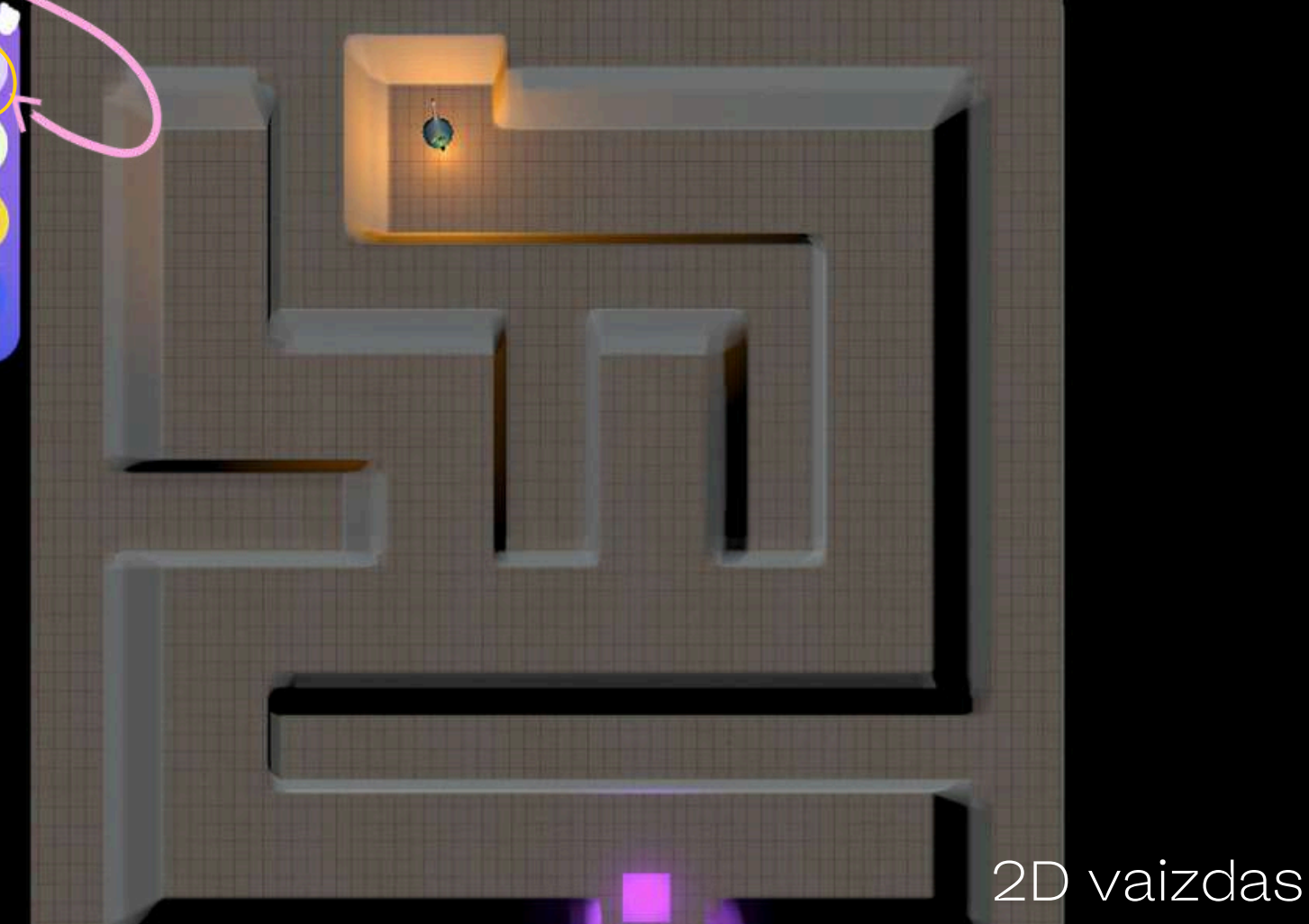
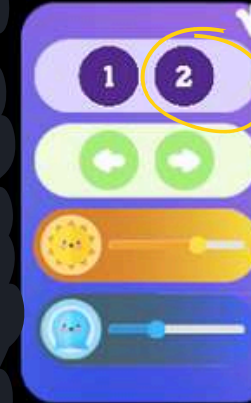
- Ranka – pasirinkimų juostą galite perkelti į bet kurią vietą
- 1 - 3D vaizdas
- 2 - 2D vaizdas
- Rodyklės – žemėlapių pasukimas
- Saulė – viso žemėlapių ryškumas
- Jonvabalis – aplink veikėją besisukančio jonvabalio švytėjimo galia

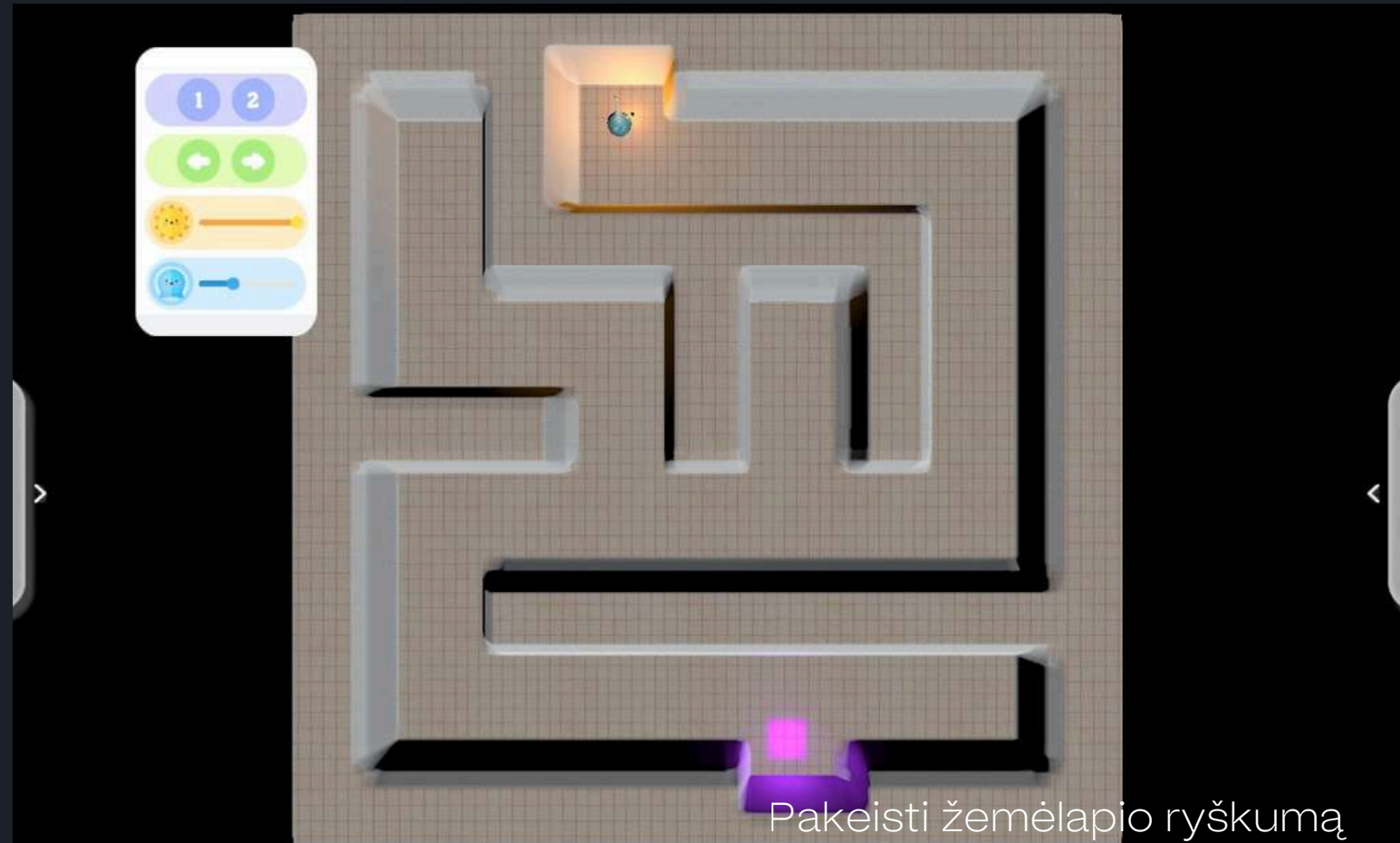
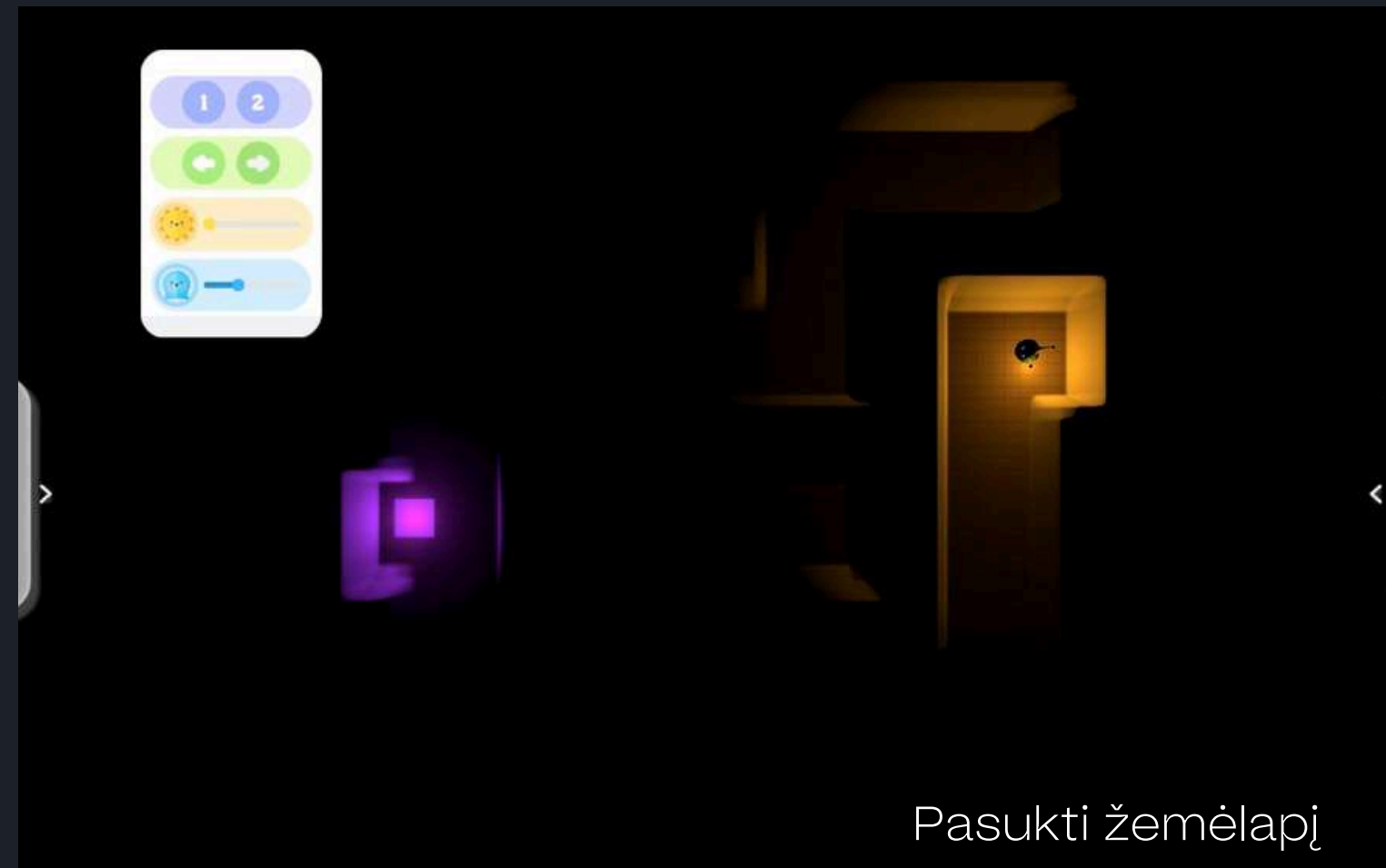
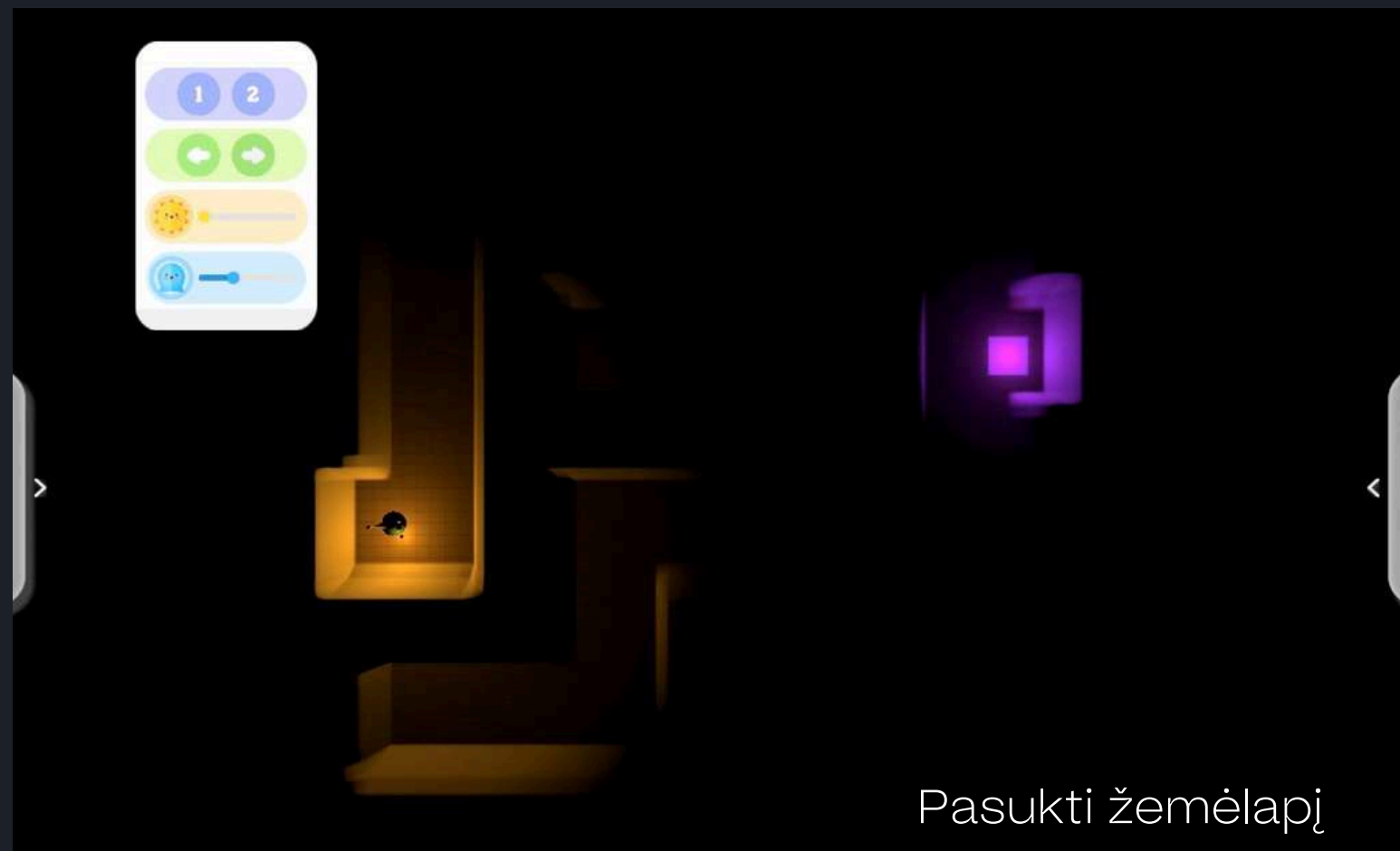


Labirintas

Veiklos užduotis – nueiti iki violetine spalva pažymėto tikslo, t. y. pereiti labirintą. Spustelėjus ant bet kurios vietos labirinte, jonvabalis pradės judėti nurodyta kryptimi, o veikėjas seks paskui jį.

Užduotis užbaigiama, kai veikėjas yra sėkmingai pervedamas per labirintą. Veiklos metu galima reguliuoti žemėlapių ryškumą, jonvabalio švytėjimo stiprumą, keisti labirinto vaizdą (2D arba 3D) bei valdyti labirinto padėtį.

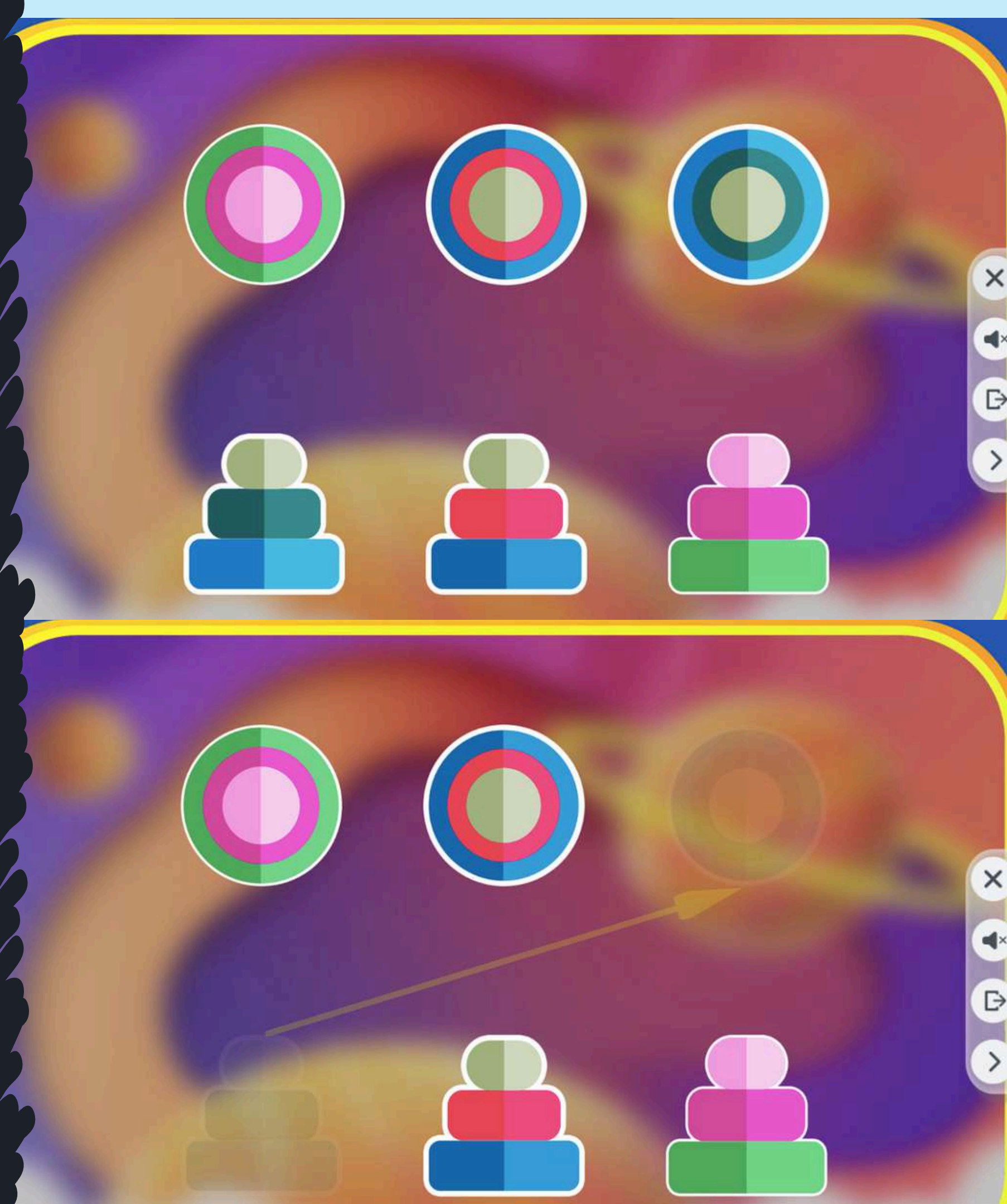




Palyginkite bokštus

Užduotis – sujungti ekrano apačioje esantį bokštą su atitinkama projekcija ekrano viršuje. Spustelėkite pasirinktą elementą vienoje eilutėje, tada – atitinkamą elementą kitoje eilutėje. Pasirinktas elementas bus paryškintas žaliai, o po sujungimo tarp šių dviejų bokštų atsiras rodyklė. Rodyklės kryptis neturi jokios įtakos veiklos eigai. Žaidimo metu negalima sujungti toje pačioje eilutėje esančių elementų. Jei sujungsite elementus neteisingai, ekrane pasirodys užuomina, tačiau po to vis tiek galėsite patys rinktis, kuriuos bokštus sujungti. Naujai pasirinkta bokštų pora anuliuoja ankstesnį pasirinkimą. Jei elementai sujungiami teisingai, jie išnyksta. Veikla sėkmingai užbaigiama, kai visi elementai sujungiami teisingai.

Veiklos sudėtingumas gali skirtis dėl naudojamų bokštų spalvų. Pavyzdžiui, pirmame lygyje spalvos nesikartoja, o antrame lygyje tos pačios spalvos gali būti panaudotos keliuose bokštuose.



It's **smart** to play.

➤ Daugiau įkvepiančio turinio rasite apsilankę adresu www.knowla.eu.