

Planeta Contrast

Pamatyk pasaulį kitaip!



Planeta „Contrast“ apima 265 interaktyvias veiklas, sukurtas atsižvelgiant į jauniausių regos sutrikimų ir negalią turinčių vaikų specialiuosius ugdymosi poreikius. Čia kiekviena veikla pritaikyta taip, kad silpnaregiai vaikai galėtų nesunkiai jas suvokti: ryškios spalvos, vientisas fonas, aiškūs grafiniai elementai, supaprastinti kontrasto nustatymai ir ribotas judančių elementų skaičius. Šios veiklos padeda lavinti vizualinį suvokimą, akies-rankos koordinaciją, mokytis orientuotis erdvėje, stiprinti smulkiosios ir stambiosios motorikos įgūdžius bei ugdyti svarbius pažintinius gebėjimus.



„Knowla“ programos skirtos vaikams nuo 3 metų.

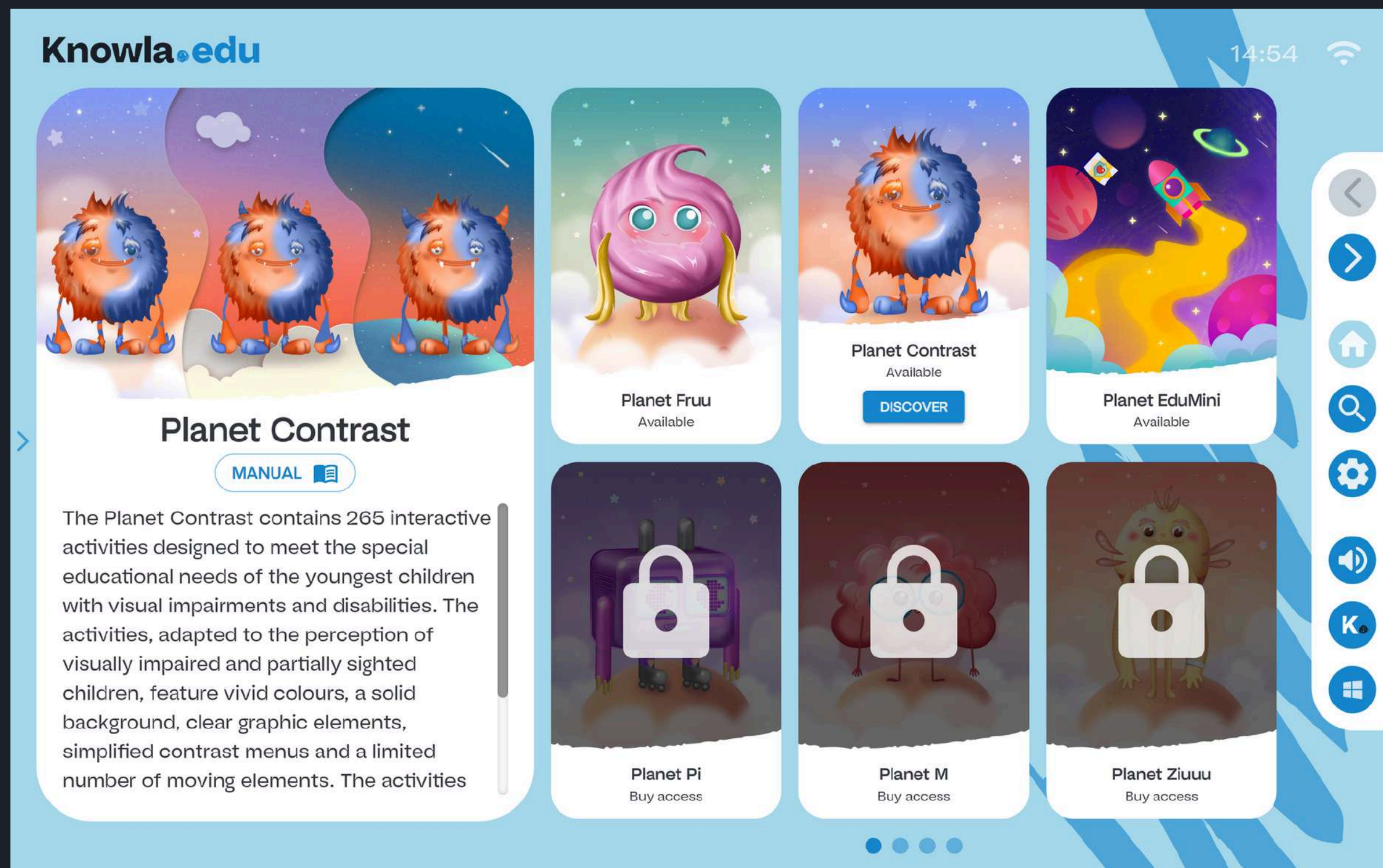
Planetos „Contrast“ veiklos suskirstytos pagal sudėtingumo lygius:

- 1 lygis: 3 - 4 metų vaikams;
- 2 lygis: 5 - 6 metų vaikams;
- 3 lygis: 7 - 10+ metų vaikams.



Nurodytas amžius yra rekomendacinio pobūdžio. Kiekvieną veiklą ir jos lygį reikėtų rinktis pagal vaiko gebėjimus ir specialiuosius ugdymosi poreikius (nesvarbu, ar tai būtų programos pritaikymas, ar turimų talentų lavinimas).

Planeta Contrast edukacinėje visatoje





Sistemos mygtukai ir meniu

Pagrindinis meniu – „Knowla Box“ / „Knowla Wall“



Grįžti į visų planetų sąrašą



Ankstesnės planetos / programos / veiklos



Kitos planetos / programos / veiklos



Programų paieškos langas



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)



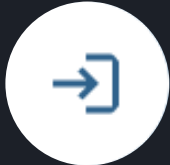
„Knowla.fun“ arba „Knowla.edu“ režimo pasirinkimas



„Windows“ darbalaukis: programa išliks aktyvi užduočių juostoje



Pagrindinis meniu – „Knowla Web“

-  Ankstesnės planetos / programos / veiklos
-  Kitos planetos / programos / veiklos
-  Grįžti į visų planetų sąrašą
-  Įjungti viso ekrano režimą / išeiti iš viso ekrano režimo
-  Nustatymai: kalbos pasirinkimas, licencijos aktyvavimas
-  Prisijungti / užsiregistruoti „Knowla Web“



Pagrindinių meniu parinkčių paaiškinimas



Išeiti iš veiklos į paleidimo meniu (programos pasirinkimas);
bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



Veiklos perkrovimas; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



Garso įjungimas / išjungimas



Fono pakeitimas



Eiti į veiklų pasirinkimo sąrašą; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



Ankstesnė lenta



Kita lenta



Leidžia perkelti pasirinktą objektą iš vienos lentos vietos į kitą; paslepia arba atidaro programų meniu



Dalelių efekto įjungimas / išjungimas, pvz., raidžių rašymo veiklos metu šis mygtukas gali įjungti arba išjungti žėrėjimą



Prieinamumo valdiklis (įskaitant spalvų pritaikymą)

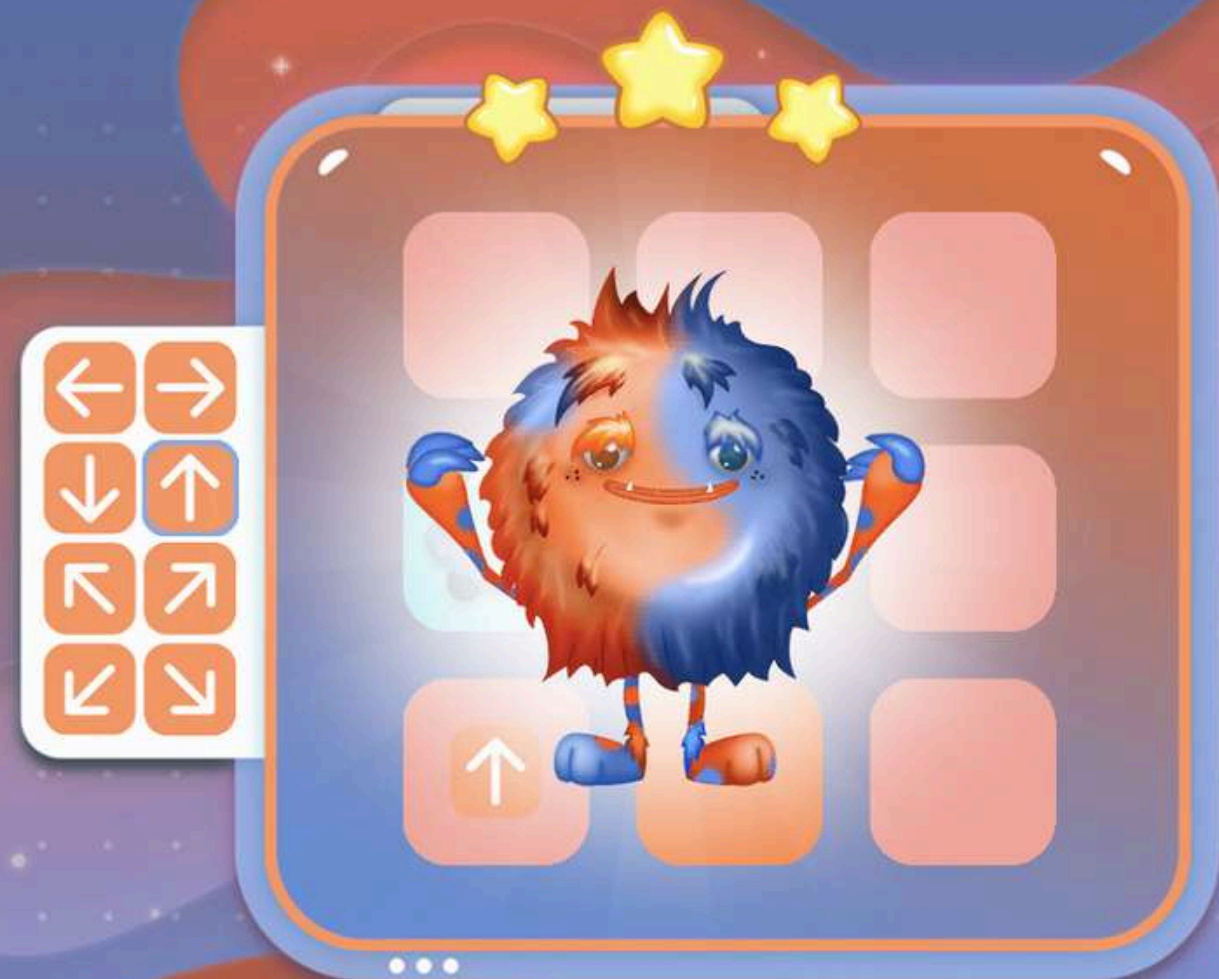


Interaktyvios veiklos gidas



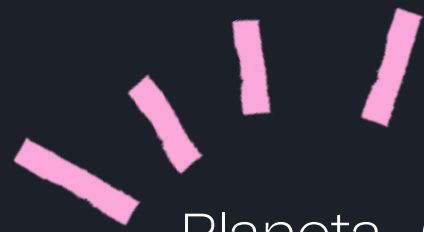
Sėkmingai atlikta veikla

Veiklos atlikti nepavyko



**Veiklų sąrašas su
kiekiu arba laiku**





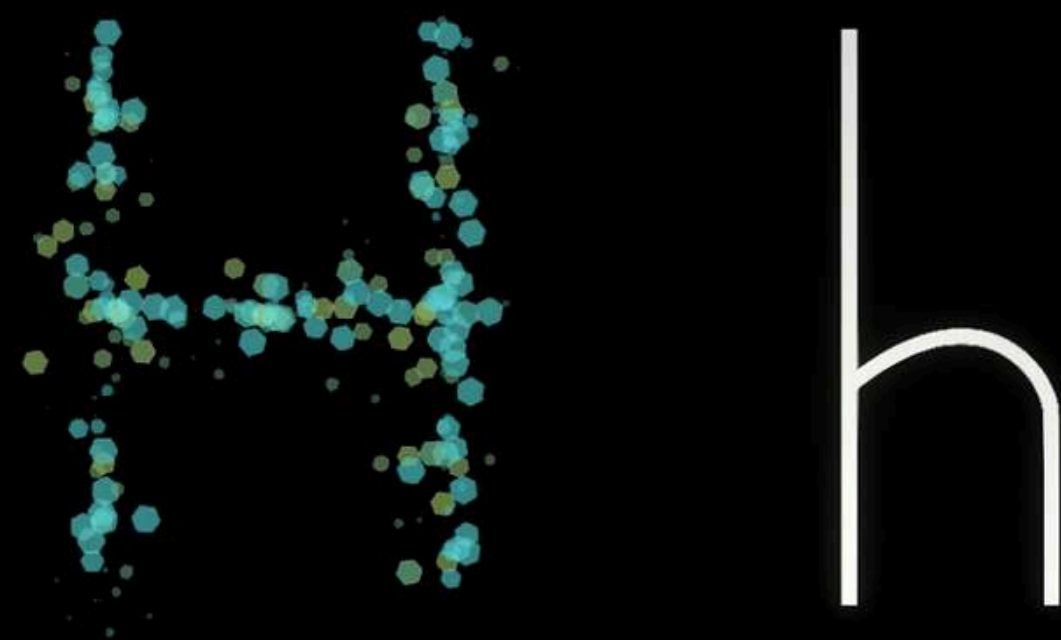
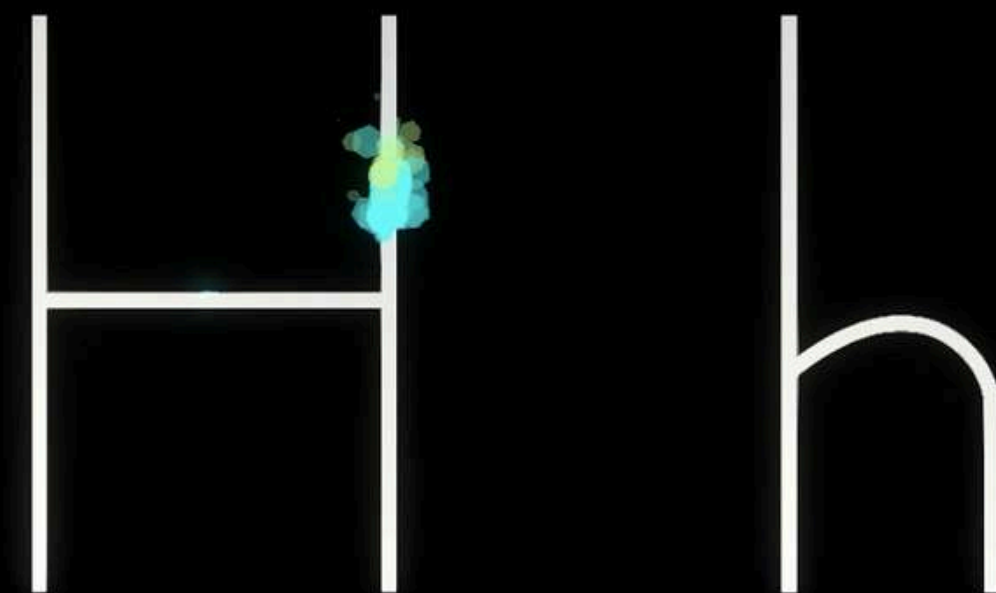
Planeta „Contrast“ apima 14 programų su 265 veiklomis:

1. Rašyk raides pagal pavyzdį - 24 veiklos
2. Surūšiuok elementus pagal požymius - 1 veikla
3. Simetrinis piešimas - 20 veiklų
4. Apšviesk kontūrą - 20 veiklų
5. Piešimas abiem rankomis - 3 lygiai, 135 veiklos
6. Apšviesk figūras - 20 veiklų
7. Spręsk sudoku - 1 veikla
8. Sek pėdsakais - 2 lygiai, 2 veiklos
9. Surink skaičius - 1 veikla
10. Nutiesk kelią - 3 lygiai, 30 veiklų
11. Užprogramuok maršrutą - 3 lygiai, 3 veiklos
12. Surask bokštų poras - 2 veiklos
13. Kur pabaisiukas? - 3 veiklos
14. Magiškosios medūzos - 2 lygiai, 2 veiklos



Rašyk raides pagal pavyzdį

Lentoje pateikiama raidė. Užduotis - atkurti raidę, laikantis teisingos rašymo krypties. Tik taip galėsite užbaigti veiklą. Kartais lentoje pasirodo animacija, rodanti teisingą veiksmų kryptį. Būkite atidūs - kiekvieną liniją reikia nubrėžti iki pat galo. Tinkamai užrašius raidę, ji pasidengia mažais kristalais, kuriuos galite išsklaidyti po visą lentą.



Surūšiuok elementus pagal požymius

Veiklos metu matote dvi lenteles: kairėje - užduoties lentelė; dešinėje - elementų lentelė. Lenteles galite perkelti į bet kurią vietą ekrane. Užduotis - sudėlioti elementus iš elementų lentelės į užduoties lentelę taip, kad stulpeliuose visi elementai sutaptų pagal formą, o eilutėse - pagal spalvą. Spustelėkite elementą ir nulepinkite jį į tinkamą vietą užduoties lentelėje. Jei elementas padėtas netinkamai, laukelis pažymimas raudonai. Veikla yra laikoma sėkmingai atlikta, kai visi elementai sudedami į teisingas vietas užduoties lentelėje.

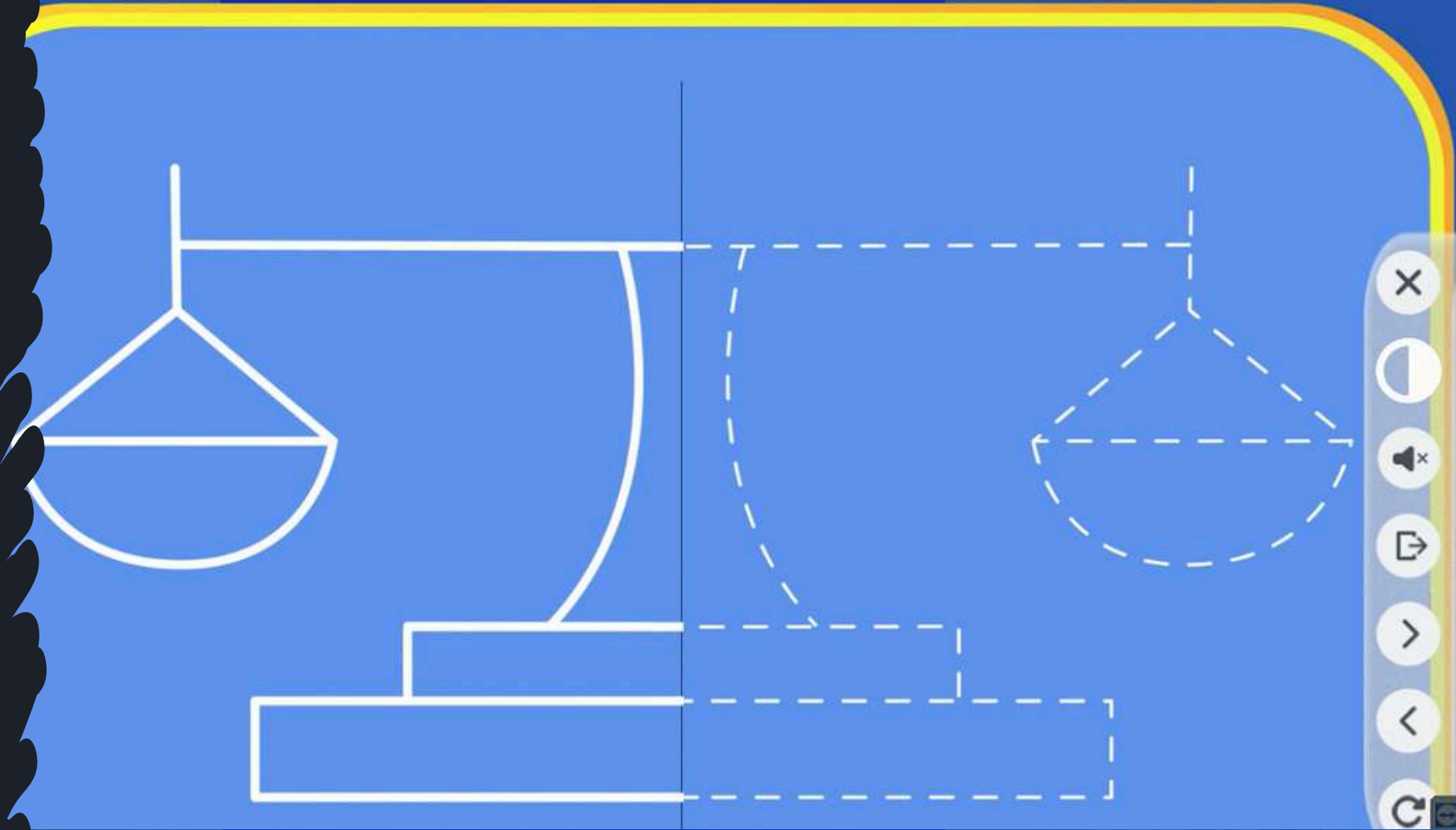


Simetrinis piešimas

Lentoje rodomas piešinys: viena jo pusė nupiešta ištisine linija, o kita - punktyrine.

Užduotis - kuo tiksliau nupiešti piešinį pagal punktyrinę liniją. Piešiant matysite žalią liniją. Užduotis laikoma sėkmingai atlikta, kai linija nupiešiama tiksliai pagal punktyrą.

Jeigu piešinys per daug nukrypsta nuo formos, veiklos atlikti nepavyko.



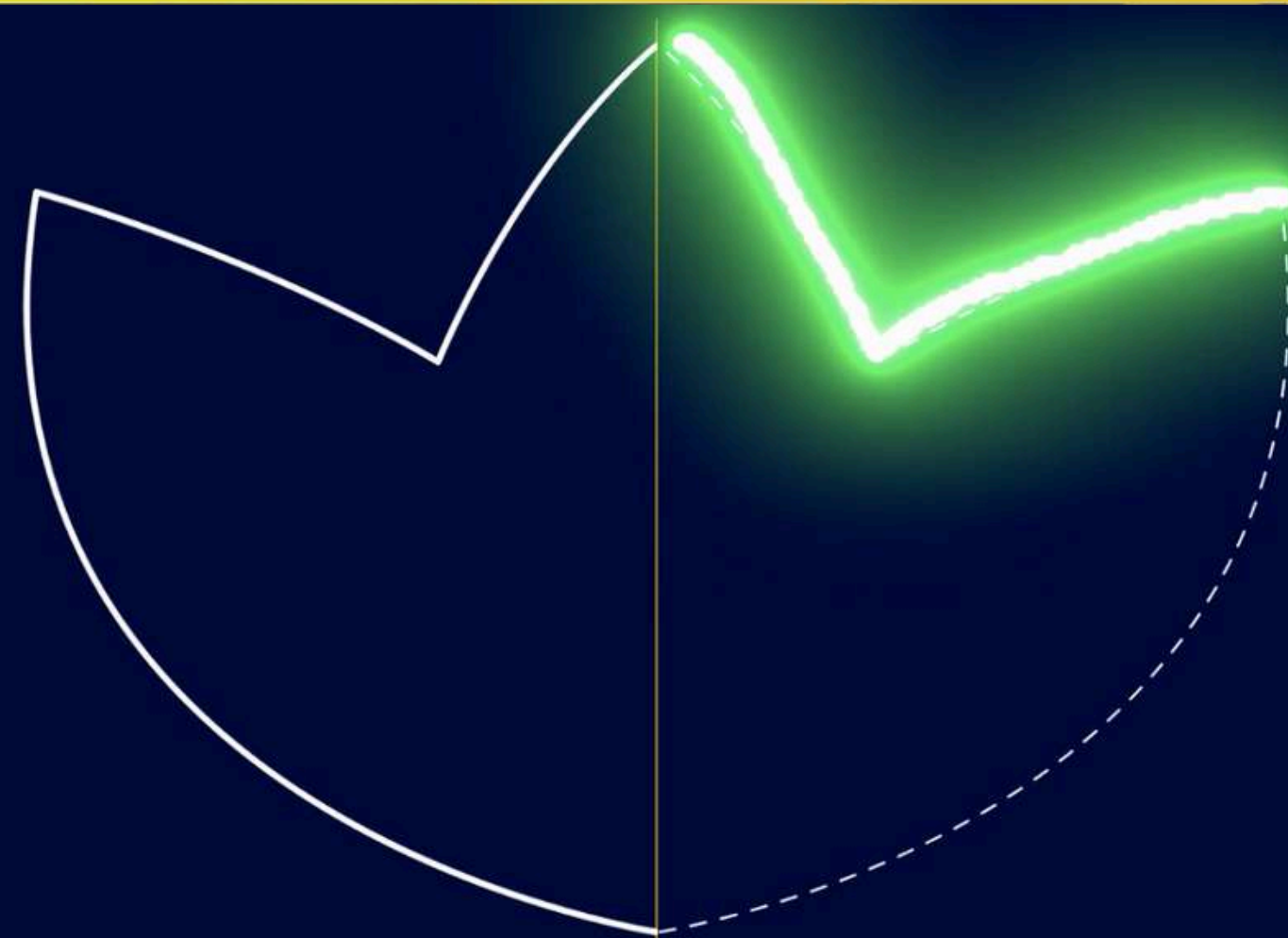
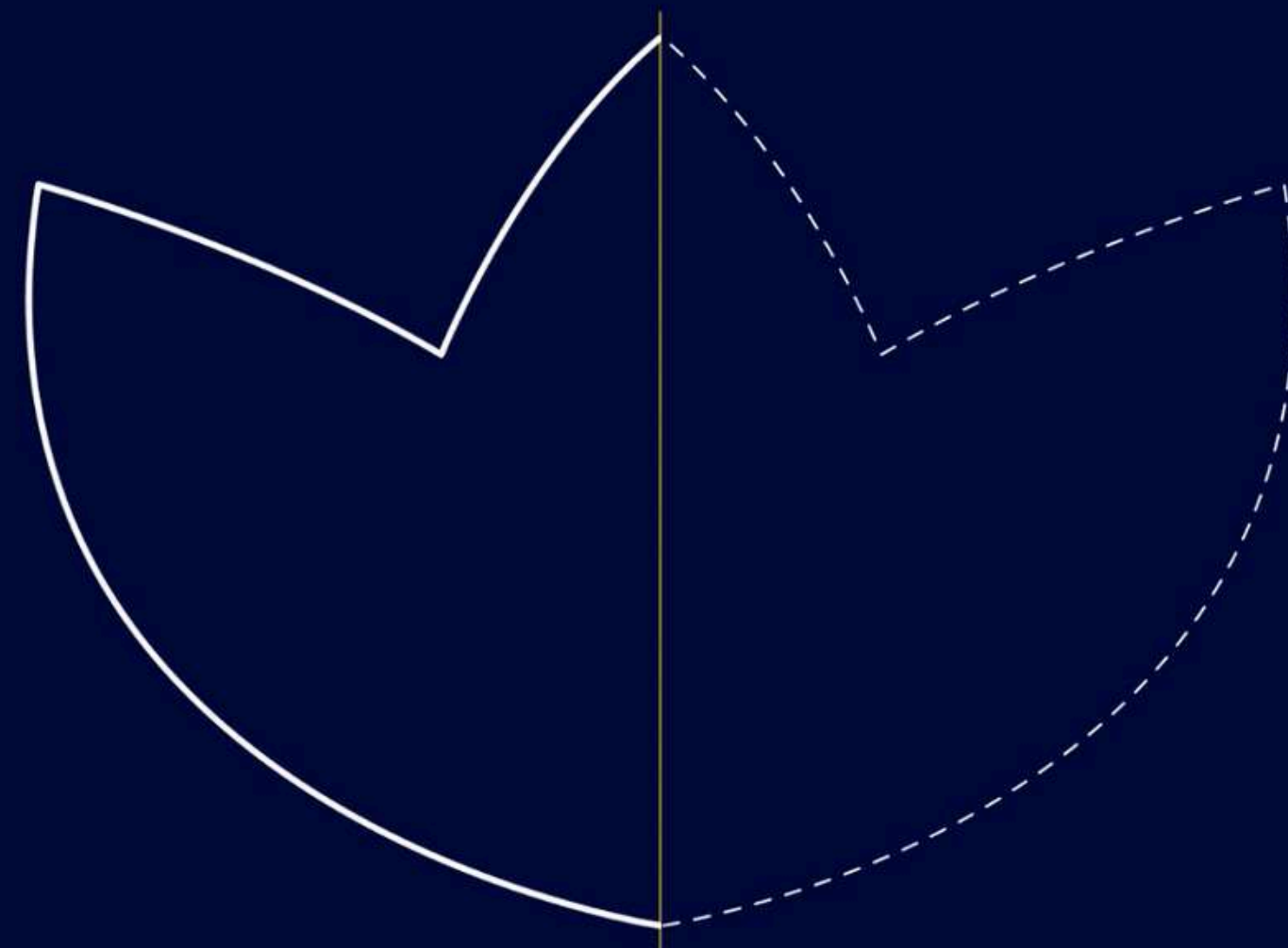
Apšviesk kontūrą

Lentoje rodomas piešinys: viena jo pusė nupiešta ištisine linija, o kita - punktyrine.

Užduotis - kuo tiksliau nupiešti piešinį pagal punktyrinę liniją. Piešiant matysite švytinčią liniją.

Užduotis laikoma sėkmingai atlikta, kai linija nupiešiama tiksliai pagal punktyrą.

Jeigu piešinys per daug nukrypsta nuo formos, veiklos atlikti nepavyko.

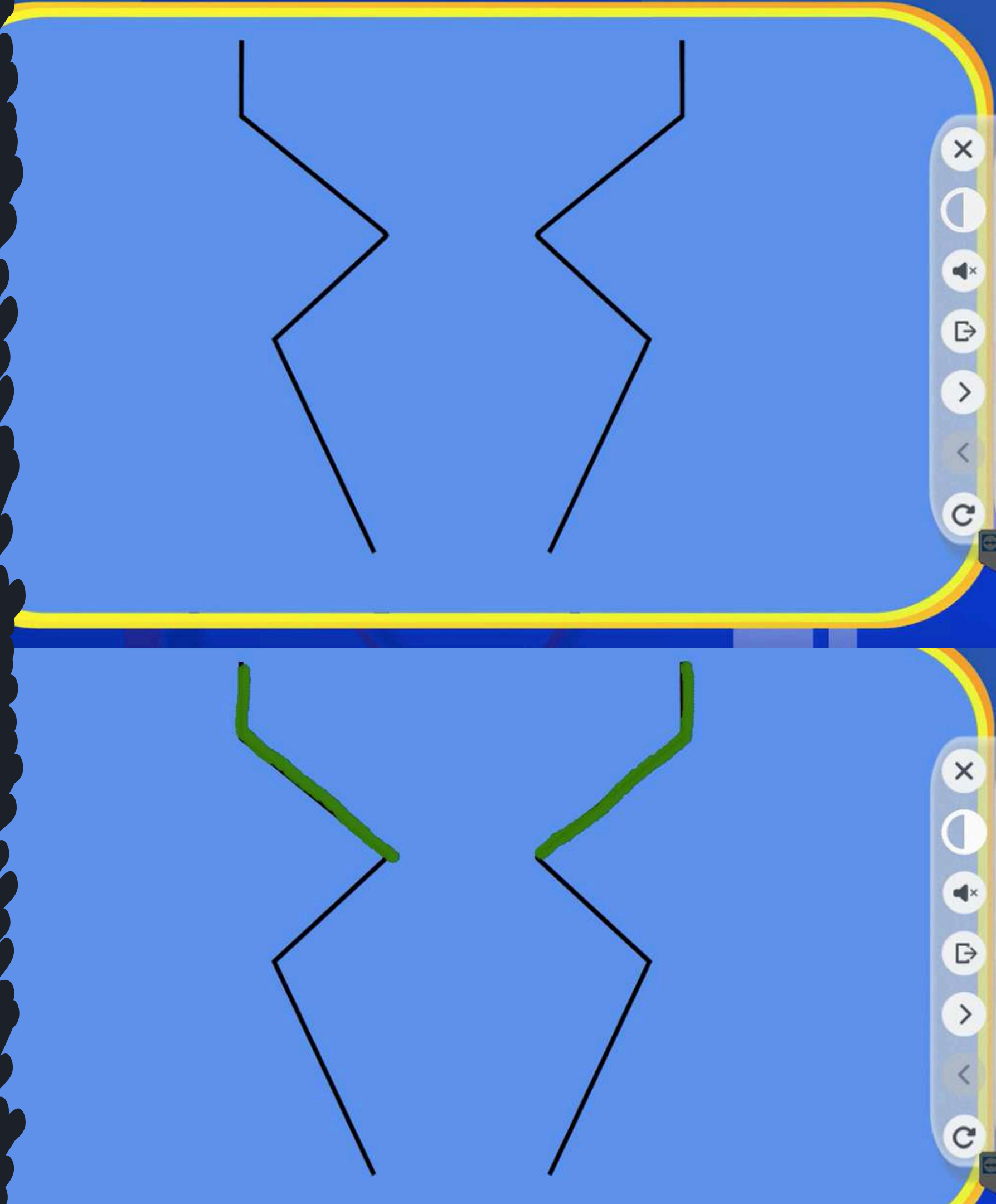


Piešimas abiem rankomis

Rekomenduojama vienu metu naudoti du rašiklius.

Lentoje rodomas raštas ir jo veidrodinis atspindys. Užduotis - kuo tiksliau nubrėžti linijas. Piešiant matysite žalią liniją. Rekomenduojama piešti abiem rankomis vienu metu - kiekviena ranka turėtų brėžti vieną iš simetriškų raštų. Užduotis laikoma sėkmingai atlikta, kai linija nupiešiama tiksliai. Jeigu piešinys per daug nukrypsta nuo formos, veiklos atlikti nepavyko.

Trys veiklos lygiai skiriasi tuo, kiek leidžiama nukrypti už nubrėžtos linijos, kad užduotis vis dar būtų laikoma sėkmingai atlikta. Kuo didesnė tolerancija, tuo toliau ar daugiau galima nukrypti nuo linijos, ir veikla nebus laikoma nepavykusia.

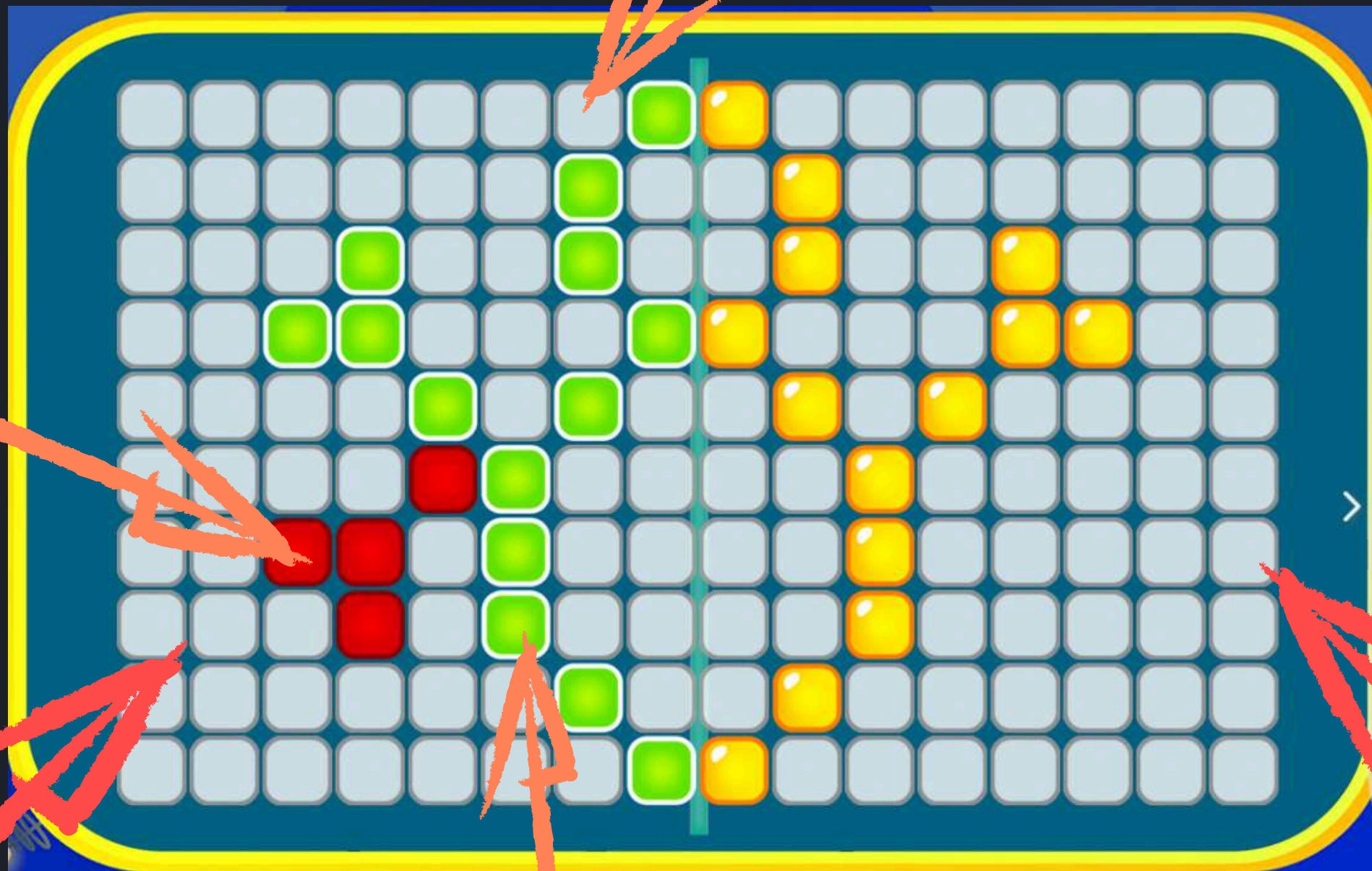


Apšviesk figūras

- Tušti langeliai

Paiškinimai:

- Pažymētas neteisingas langelis



- Veiksmo dalis

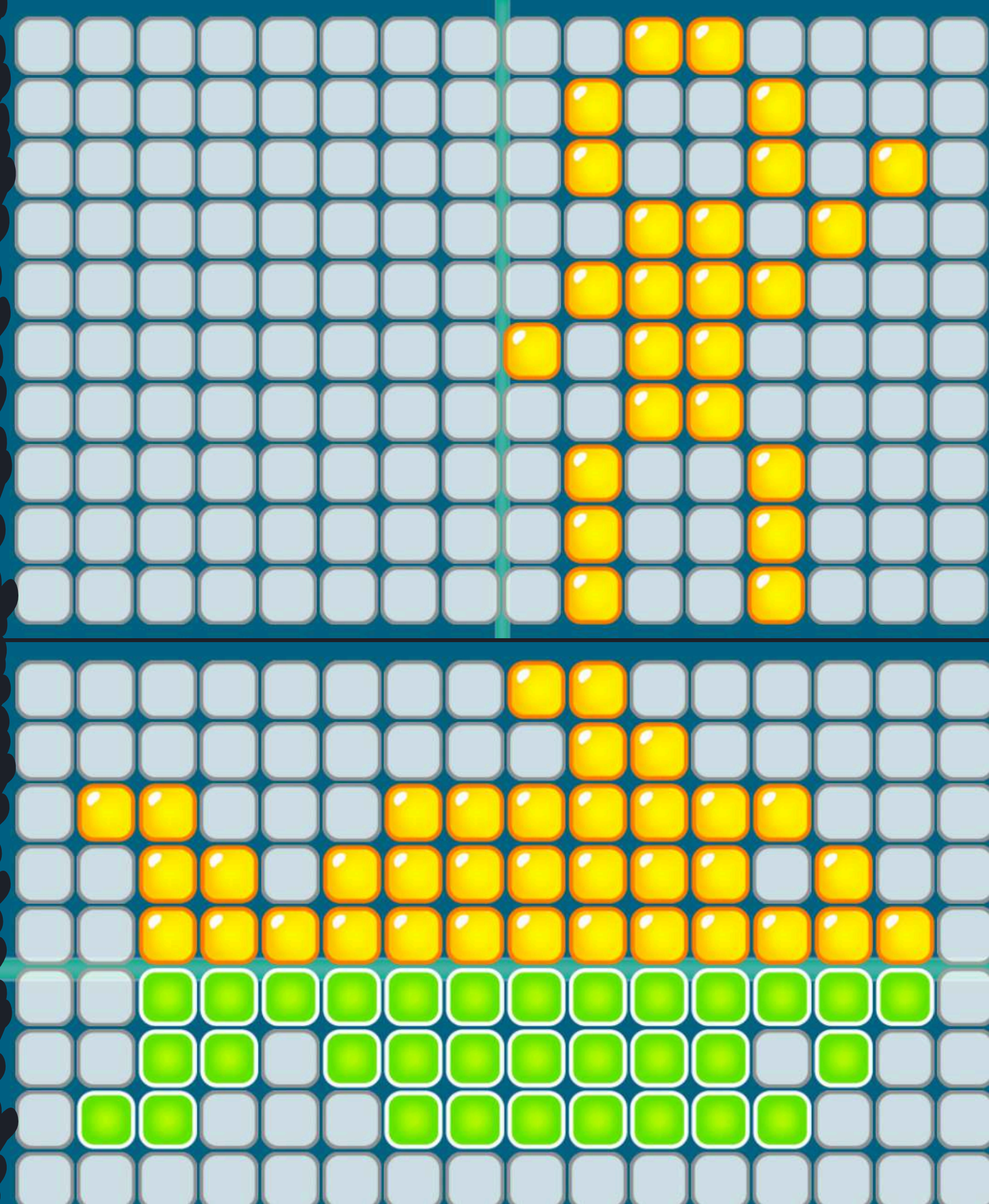
- Tinkamai

- Žymējimui skirta dalis

Apšviesk figūras

Užduotis - simetriškai atkurti pateiktą raštą kitoje simetrijos ašies pusėje. Paspaudus atitinkamus langelius, juos galima suaktyvinti. Jei pasirinkimas teisingas, langelis šviečia žalia spalva, jei neteisingas - raudona. Paspaudus langelį dar kartą, žymėjimas išnyksta. Jei nepavyksta tinkamai atlikti užduoties, teisingas langelis trumpam sumirksi.

Veikla laikoma sėkmingai atlikta, kai raštas yra atkuriamas teisingai, t. y. visi reikalingi langeliai šviečia žalia spalva ir veiklos lange nėra raudonai šviečiančių langelių.



Spręsk sudoku

Paiškinimai:

Skaičiai, kuriuos
reikia naudoti
lentoje

Paspaudus, patikrinama,
ar užduotis atlikta teisingai

1	2							
3	4							
5	6							
7	8							
9								
✓								

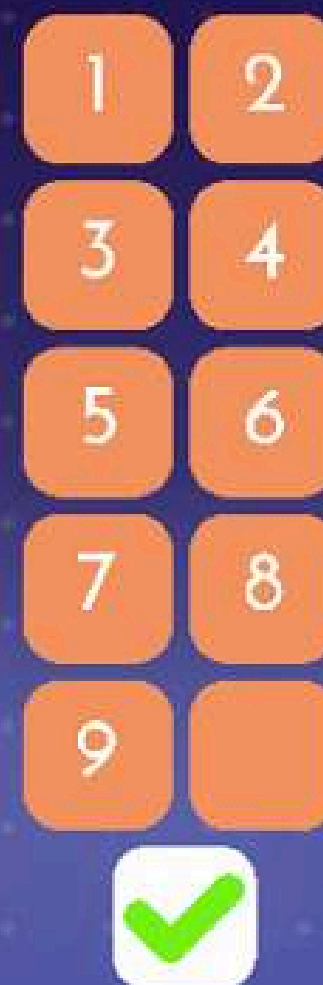
	2	5				6		
4		7	2		6	1	3	9
3	1		4	7		2	5	8
6	3			2	5		9	7
	5	2	3					1
1	7	9	6	4	8		2	5
	4	1	5		2			
	6		9	8			1	2
2	9		7	6		5	4	3

Lenta

Tušti langeliai, kuriuose
reikia išdėstyti skaičius

Spręsk sudoku

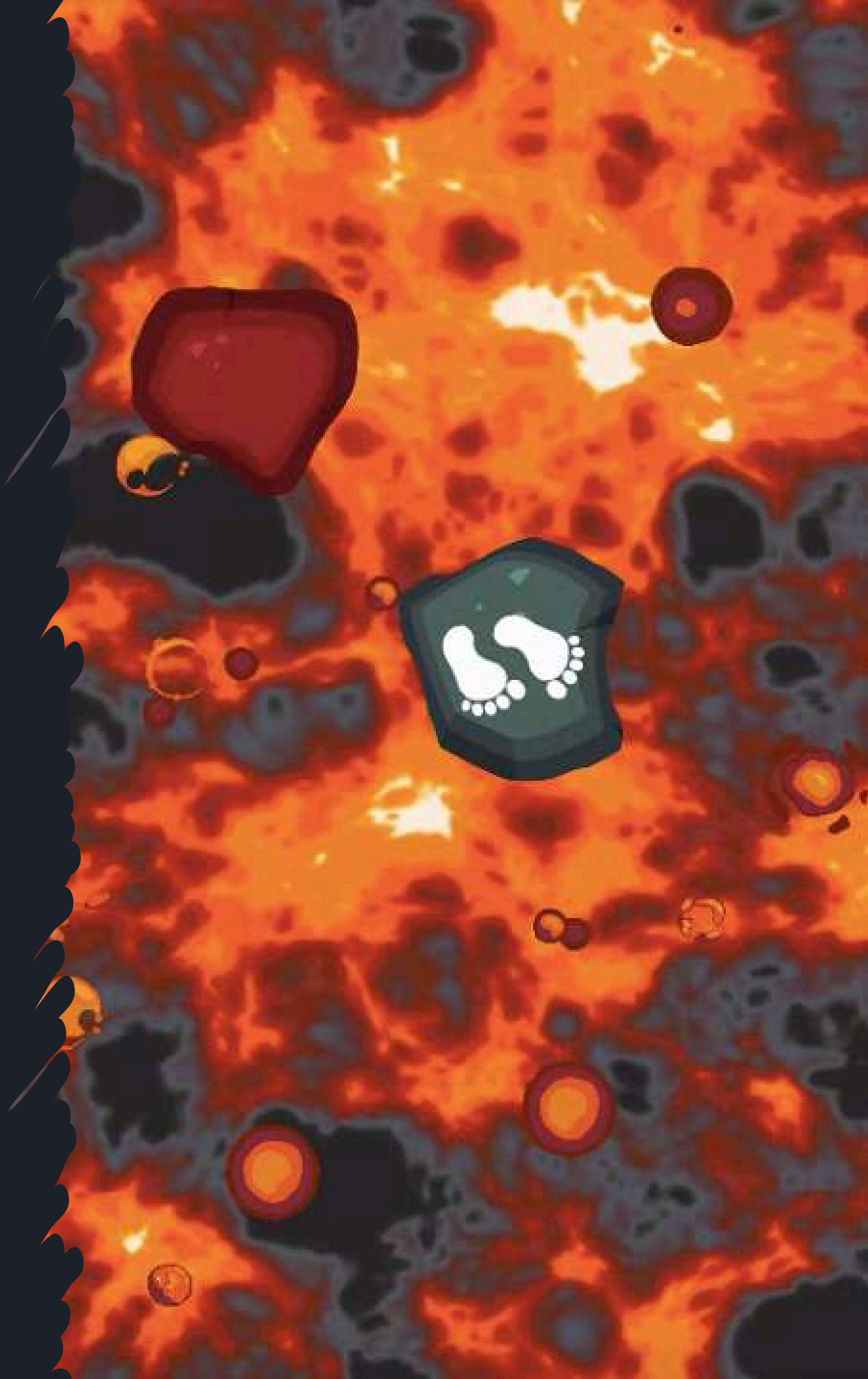
Programa remiasi klasikiniu sudoku principu. Skaičiai negali kartotis 3 x 3 kvadratuose, taip pat horizontaliose, vertikaliose ir įstrižose linijose. Norėdami įrašyti skaitmenį, pasirinkite laukelį, tuomet iš meniu pasirinkite skaitmenį - jis atsiras pasirinktame laukelyje. Įrašytus skaitmenis galima pakeisti arba ištrinti, paliekant laukelį tuščią. Paspaudus patikrinimo mygtuką, sudoku užduotis bus įvertinta. Veikla laikoma sėkmingai atlikta, jei po tikrinimo visi skaitmenys yra išdėstyti teisingai. Jei tikrinimo metu nustatoma, kad lenta yra nebaigta pildyti arba bent vienas skaitmuo yra įrašytas neteisingai, veiklos atlikti nepavyko.



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

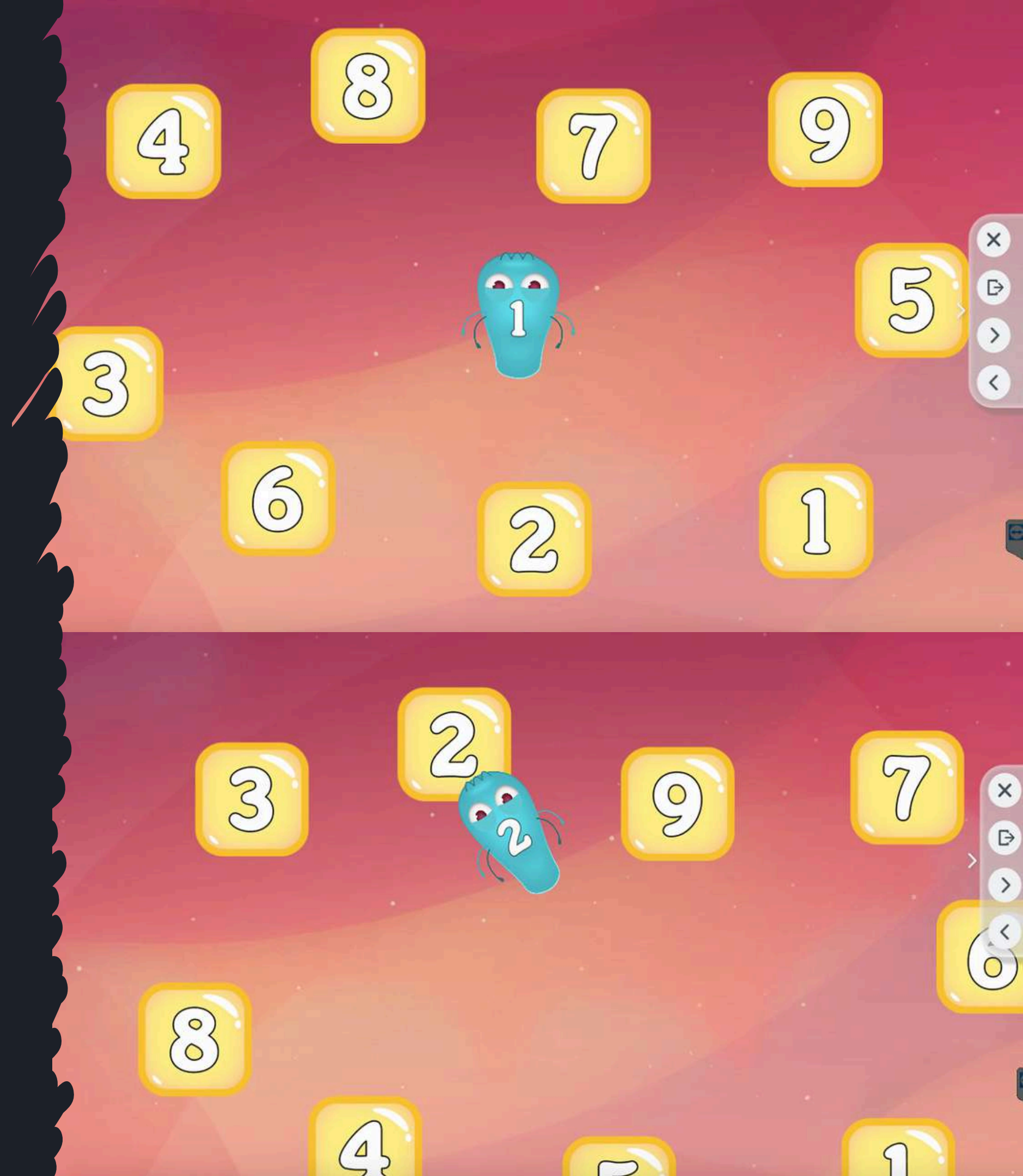
Sek pēdsakais

Geriausia būtu šią veiklā atlikti ant grindu. Lentoje rodomi kvadratai, iš kuriu viename matomas pėdu piešinys. Po kurio laiko pėdos persikelia į vienā iš gretimų kvadratu. Pėdu padėties pasikeitimai kartojasi begalę kartų. Užduotis - sekti pėdomis ir judėti kartu. Programos skiriasi lentos dydžiu.



Surink skaičius

Lentos viduryje rodoma kirmelytė su skaičiumi. Spustelėkite langelį su tokiu pačiu skaičiumi, kuris yra nurodytas ant kirmelytės. Tai padarius, kirmelytė pajudės į nurodytą vietą. Jei pasirinktas skaičius sutampa su esančiu ant kirmelytės, skaičius padidės vienu vienetu. Tuomet turėsite pasirinkti atitinkamą langelį. Jei pasirinktas skaičiaus langelis yra neteisingas, kirmelytė vis tiek pajudės į pažymėtą vietą, tačiau ant jos užrašytas skaičius nepasikeis. Po kiekvieno pasirinkimo skaičių išdėstymas langeliuose pasikeičia. Veikla laikoma sėkmingai atlikta, kai visi skaičiai pasirenkami teisingai.



Nutiesk kelią

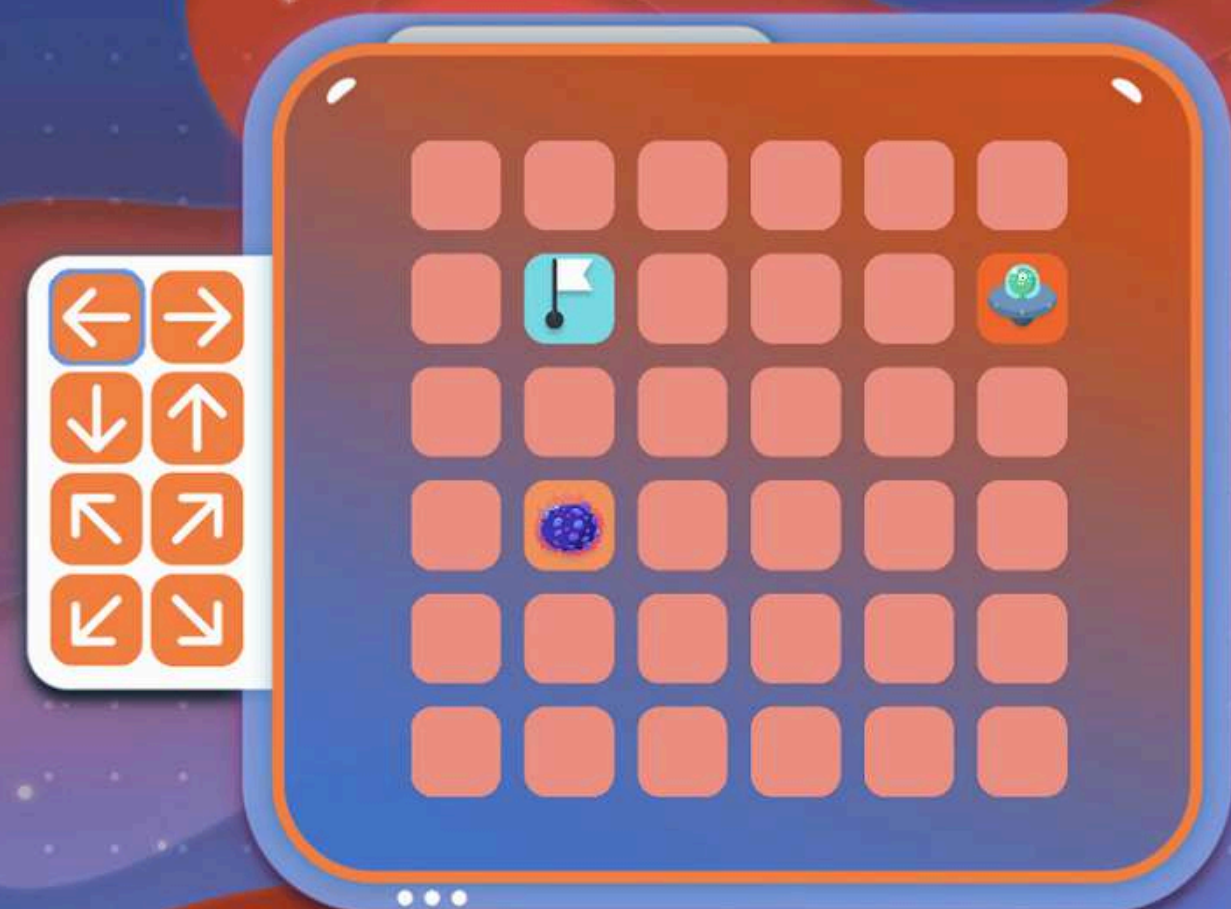
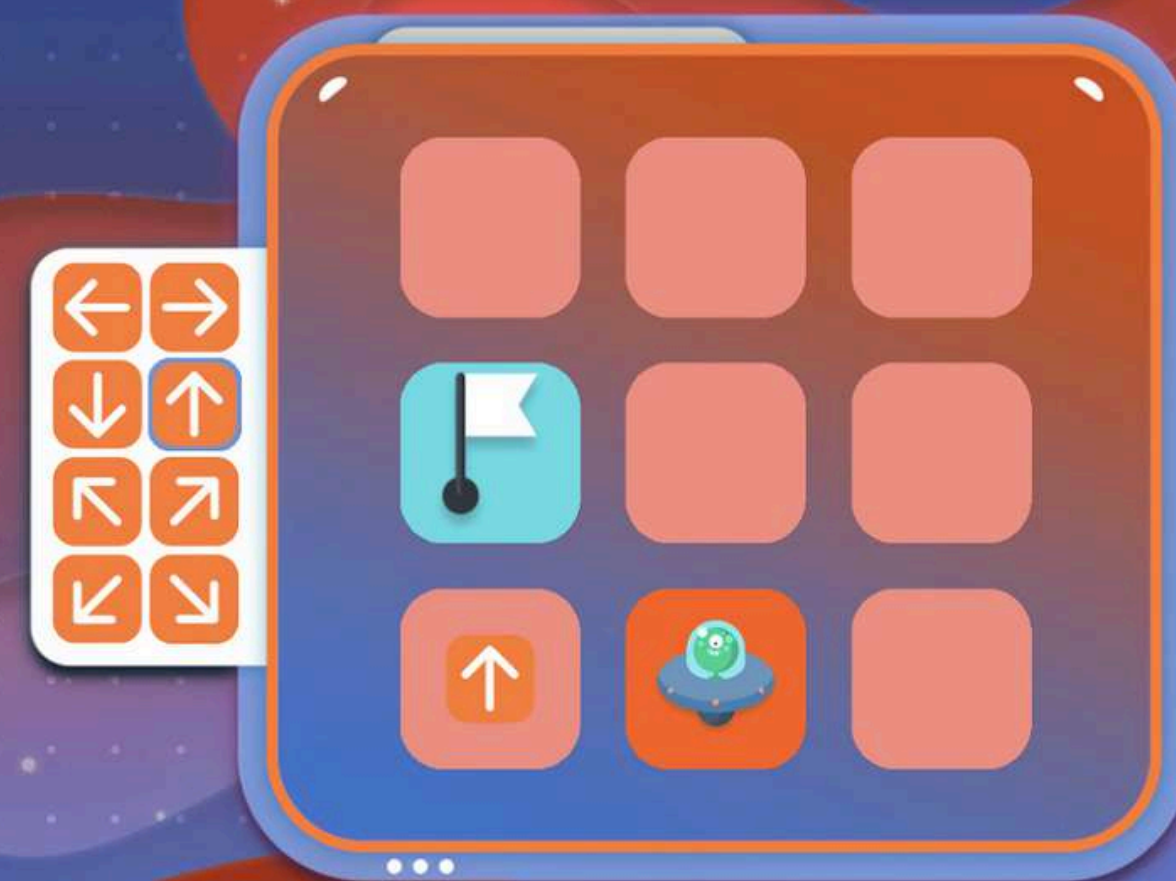
Užduotis - išdėlioti kelią taip, kad automobilis nuvažiuotų prie geltono namo. Apačioje pateikiamas tam tikras kiekis kelio fragmentų: posūkiai, tiesios atkarpos, sankryžos. Fragmentus reikia sujungti taip, kad asfaltas arba šaligatviai išlaikytų tęstinumą, o sankryžos sujungtų eismo juostas. Kelio elementų negalima pasukti. Norint išdėlioti elementus, paspauskite ant jų, o tada spustelėkite vietą, kur norite padėti pasirinktą elementą. Kelio fragmentus galima dėti ten, kur yra tušti žali laukeliai. Norėdami sukeisti vietomis du fragmentus, turite spustelėti juos paeiliui. Elementai taip pat gali būti gražinami į pradinę jų vietą. Būtų gerai, jei kelias derėtų prie aplinkos, tačiau pagrindinis veiklos tikslas - kad automobilis galėtų pasiekti nurodytus namus. Jei kelias nutiesiamas teisingai, veikla laikoma sėkmingai atlikta.



Užprogramuok maršrutą

Užduotis - nuvesti kosminį laivą iki vėliavėlės. Tam reikia panaudoti rodykles, kurios atitinka skirtingas kryptis ir judėjimo būdus. Norint padėti rodyklę, turite ją paspausti, o tada - pasirinkti bet kurį lentos laukelį. Rodyklės kryptis nurodo, į kurią vietą persikels laivas. Pasirinkus vieno tipo rodyklę, ją galima padėti į kelis lentos laukelius iš eilės. Uždedant rodyklę ant laukelio, kuriame jau buvo kita rodyklė, ankstesnė rodyklė automatiškai pakeičiama naująja. Norėdami pašalinti rodyklę iš lentos, tiesiog paspauskite ją. Rodyklių skaičius nėra ribojamas. Paspaudę ant kosminio laivo, paleisite jį. Tuomet laivas judės jūsų nurodytu keliu. Laivas visada renkasi trumpiausią kelią pagal pasirinktas rodykles. Dėliodami kelią, stenkitės išvengti bombų: laivui užlipus ant bombos laukelio, veikla laikoma nepavykusia. Jei rodyklė nukreipia laivą į tuščią laukelį arba už lentos ribų, veiklos atlikti nepavyko.

Veikla laikoma sėkmingai atlikta, kai kosminis laivas pasiekia vėliavėlę. Galutiniame ekrane rodomas žvaigždučių skaičius priklauso nuo nutiesto kelio efektyvumo. Kuo mažiau rodyklių panaudojama, tuo daugiau žvaigždučių gaunama.



Surask bokštų poras

Užduotis - sujungti apačioje esančius bokštus su jiems tinkamomis projekcijomis viršuje. Paspauskite vieną elementą iš apatinės eilės, o tada tinkamą elementą iš viršutinės. Pasirinkti elementai bus pažymėti žaliai, o tarp jų atsiras rodyklė. Rodyklės kryptis neturi jokios reikšmės. Elementų iš tos pačios eilės sujungti negalima. Jeigu pasirinkimas yra neteisingas, elementai vis tiek bus sujungti rodykle, tačiau sujungimą galima pakeisti. Kitas pasirinkimas anuliuoja ankstesnį. Jeigu elementai yra sujungiami teisingai, jei išnyksta iš ekrano. Veikla laikoma sėkmingai atlikta, kai visi elementai yra sujunti teisingai.

Veiklos skiriasi bokštų spalvomis.

Pavyzdžiui, pirmoje veikloje spalvos nesikartoja, o antroje - ta pati spalva gali būti naudojama keliems bokštams.



Kur pabaisiukas?

Galite pasirinkti tris skirtingo sudėtingumo veiklas. Pirmoje veikloje nėra nustatyto laiko limito.

Antroje veikloje pabaisiukus reikia surasti per 1 min. 30 sek. , Trečioje veikloje - per 45 sek.

Veiklos pradžioje pasirodo trys pabaisiukai, kuriuos galbūt atpažįstate iš kitų edukacinių planetų. Įsiminkite juos, kadangi vėliau turėsite juos surasti.

Spustelėkite bet kur, kad ekrane pasirodytų veiklos lenta. Po akimirkos pradeda eiti skirtas laikas. Naudodami didinamąjį stiklą ir vedžiodami jį rašiklio pagalba, galite „peršviesti“ namus ir kitus objektus, pavaizduotus lentoje. Radę ieškomą personažą, spustelėkite jį rašikliu. Kai visi personažai bus rasti, veikla bus sėkmingai atlikta. Veiklos nepavyksta atlikti, jei pasirenkamas personažas, kurio nebuvo tarp pradžioje pateiktų pabaisiukų, arba jei pasibaigia skirtas laikas.



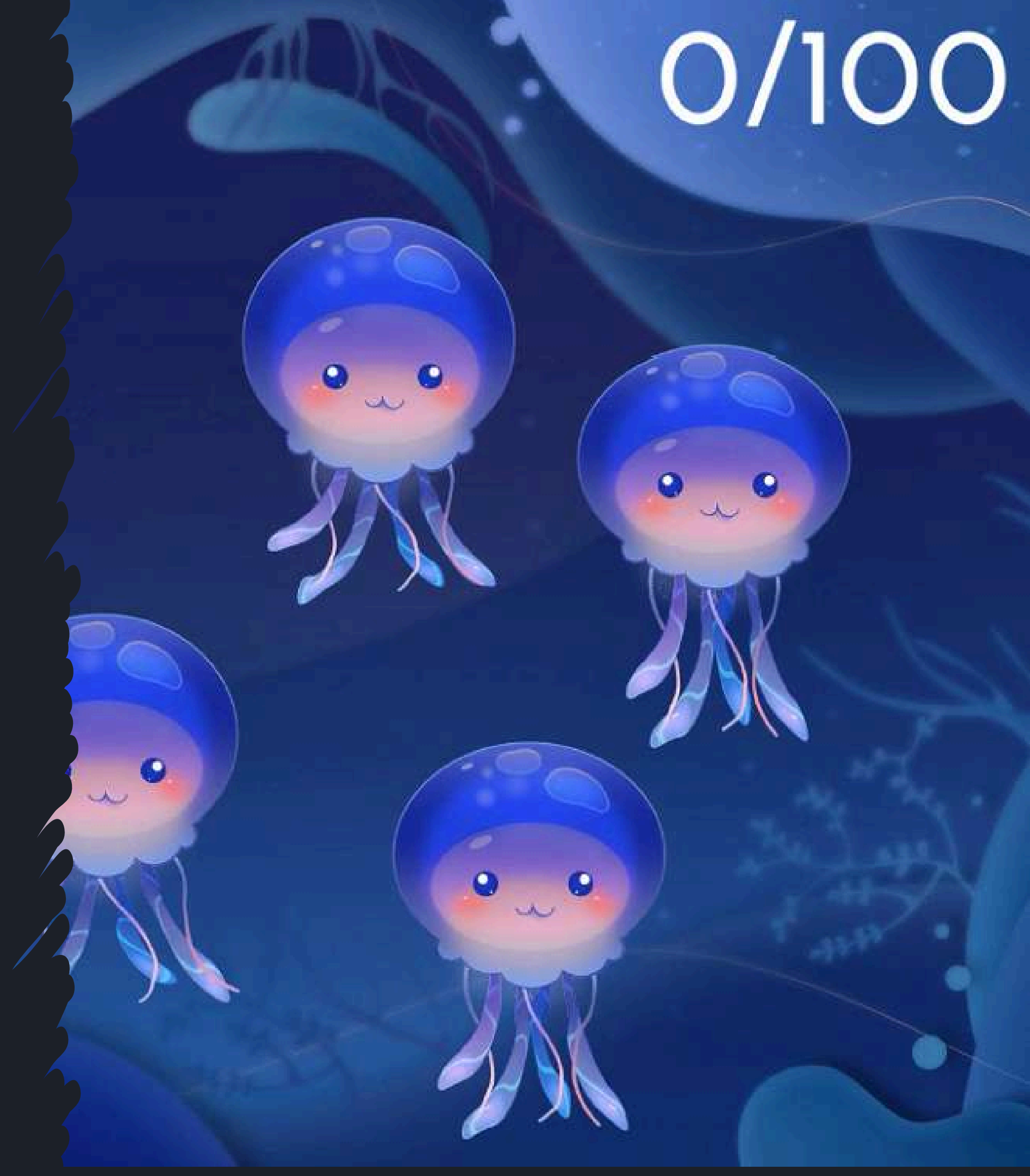
Magiškosios medūzos

Ekrane rodomos medūzos, kurios iš lėto kyla aukštyn. Veiklos užduotis - pataikyti į 100 medūzų, kad veikla būtų užbaigta.

Lygiai skiriasi pagal medūzų dydį.



0/100



Planetos pritaikymas edukacinėje
praktikoje



Spalvoti popieriniai bokštai

„Knowla“ veikla: surask bokštų poras

Ko reikės: popieriaus lapų, pieštuko, skirtingų spalvų kreidelių / dažų / žymeklių, klijų, žirklių, šablono stačiakampiams gretasieniams su skirtingo ilgio kraštinėmis konstruoti (pamokose, aptarus erdvines figūras, galite paprašyti mokinių susikurti savo prototipus; jie gali turėti kvadratinį pagrindą, tačiau tai nėra būtina).

Pradėję veiklą, paaiškinkite mokiniams taisykles: viršutinė eilutė - vaizdas iš viršaus, apatinė - šoninis vaizdas. Leiskite mokiniams kurį laiką susipažinti su veikla žaidžiant.

Tada suskirstykite mokinius į grupes. Kiekvienos grupės užduotis - paruošti tris stačiakampių gretasienių rinkinius, kurių bent viena kraštinė skiriasi ilgiu. Jie turėtų naudoti skirtingas spalvas, nors spalvos gali kartotis tarp sluoksnių. Paruošę stačiakampus gretasienius, mokiniai gali sudėti sluoksnius vieną ant kito. Jei gali būti sudedami nuo didžiausio iki mažiausio, bet nebūtinai. Mokinių užduotis - ant kortelių nupiešti gautų figūrų vaizdus iš viršaus ir iš šono, naudojant atitinkamas spalvas.

Kai visos grupės baigia, jos apsikeičia gautomis figūromis ir brėžiniais. Kita grupė, remdamasi gautais brėžiniais, turi atkurti anksčiau paruoštas figūras.

Teisingai atlikus užduotį, žaidimą galima kartoti su tais pačiais figūrų rinkiniais arba sumaišius visos klasės darbus.

Kuria ranka piešti patiogau?

„Knowla“ veikla: apšviesk kontūrą, piešimas abiem rankomis

Mokiniai gali patikrinti, kiek tikslios yra abi jų rankos. Vienam vaikui skiriami du bandymai veikloje „Apšviesk kontūrą“. Pirmasis atliekamas dešine ranka, antrasis - kaire. Taip mokinyss gali įvertinti, kuria ranka piešti jam patogiau, natūraliau, ir ar pavyko sėkmingai atlikti užduotį abiem atvejais (šioje veikloje būtinas tikslus rašto atkartojimas). Galite su mokiniais pasikalbėti apie dešiniarankius, kairiarankius ir ambidekstrus. Galiausiai, mokiniai gali patikrinti abiejų rankų vienalaikę koordinaciją veikloje „Piešimas abiem rankomis“.

Grindys - lava!

„Knowla“ veikla: sek pėdsakais

Kas išliks ilgiausiai? Galite surengti varžybas tarp mokinių. Žaidėjas gali stovėti tik ant lentoje atsirandančių uolų. Jei atsistojama ant lavos, žaidimas tam žaidėjui baigiasi.

Kiti mokiniai gali skaičiuoti, ant kiek uolų žaidėjas spėjo atsistoti, nei karto nepalietęs lavos. Tuo pačiu metu stebima, ar žaidėjas nepalietė lavos kitomis kūno dalimis. Laimi tas žaidėjas, kuris atsistoja ant daugiausiai uolų.

Jeigu mokiniams toks žaidimas pasirodo per lengvas, galite nustatyti minimalią uolų skaičiaus ribą, nuo kurios žaidėjas patenka į „laimėtojų“ grupę.

It's **smart** to play.

 Norėdami sužinoti daugiau informacijos, apsilankykite www.knowla.eu