

# Planet Hopsa

Planetoje Hopsa  
šokinėjame iš džiaugsmo





Planetoje Hopsa yra 218 interaktyvių žaidimų, skatinančių mažųjų raidą per įtraukiančią veiklą. Čia rasite užduočių iš įvairių raidos sričių. Čia rasite tiek motorinių ir vikrumo žaidimų, įskaitant grafomotorikos užduotis, tiek loginių ir matematinį galvosūkių, tiek užduočių, gerinančių gebėjimą įžvelgti, susieti faktus ir spręsti problemas. Šiame pakete kiekviena programa gali veikti pasirinkus vieną iš 4 grafikos stilių. Vaikus galite pakviesti pažaisti ir mokytis miško, kosmoso, laboratorijos ar pikselių blokų aplinkoje. Tai tikras nuotykis! Šį mokymo paketą galėsite naudoti tiek ugdymo ir lavinimo pamokose, tiek žinių įsivertinimo užsiėmimų metu. Jį sėkmingai galėsite naudoti korekcinėse ir kompensacinėse pamokose, dirbdami su vaikais, turinčiais sensorinių, koncentracijos, bendravimo ir ugdymosi sutrikimų. Tai itin universalus rinkinys, kurio pagrindindas – linksmybės.



„Knowla“ programėlės skirtos vaikams nuo 3 metų amžiaus

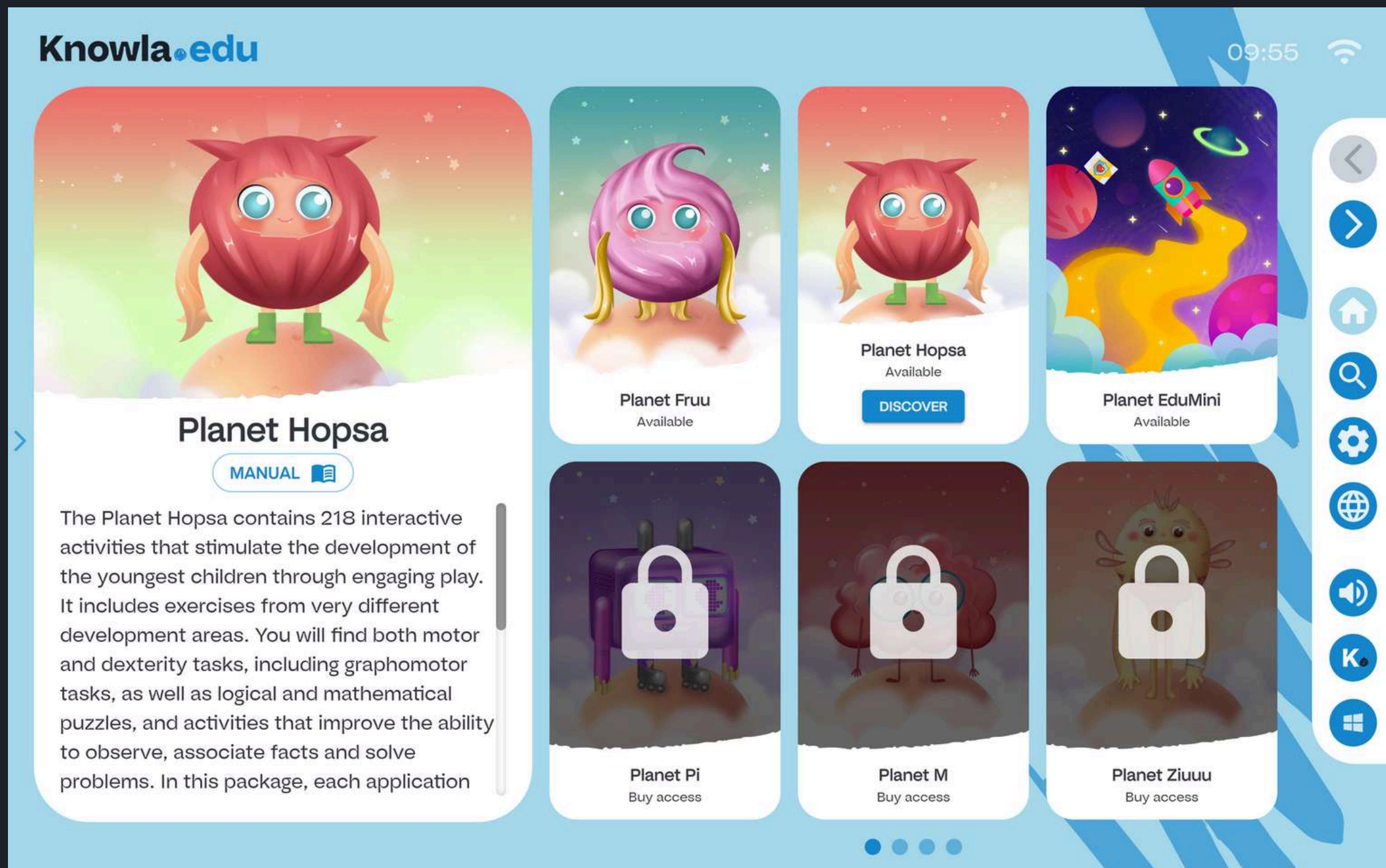
Planetos Hopsa žaidimų sudėtingumo lygiai:

- 1 lygis: 3–4 metų amžiaus vaikams;
- 2 lygis: 5–6 metų amžiaus vaikams;
- 3 lygis: 7–10 metų amžiaus ir vyresniems vaikams.



Nurodytas naudojimo amžius yra tik orientacinis. Kiekvienas žaidimas ir jo lygis turėtų būti parenkamas atsižvelgiant į mokinio gebėjimus ir specialiuosius ugdymosi poreikius (išlyginamieji uždaviniai ar gabumų lavinimas).

# Planeta Hopsa mokomojoje visatoje





**Sistemos mygtukai ir  
meniu rodinys**

**Knowla**

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



grįžti į visų planetų peržiūrą



ankstesnė planeta / programėlė / žaidimas



daugiau planetų / programėlių / žaidimų



prieiga prie programos paieškos sistemos



nustatymai: kalbos pasirinkimas, licencijos kodo aktyvavimas, paslaugų nustatymai



garso įjungimas / išjungimas (išjungus garsą planetos / programėlės pasirinkimo lygmenyje, garsas bus išjungtas bet kuriame kitame aktyviame žaidime; išjungus garsą žaidime, garsas bus aktyvus tik žaidžiant konkretų žaidimą)



pasirinkti Knowla.fun arba Knowla.edu režimą



perjungti į „Windows“ darbalaukį; programa išliks aktyvi užduočių juostoje



## Pagrindinis meniu – „Knowla Web“



ankstesnės planetos / programėlės / veiklos



daugiau planetų / programėlių / veiklų



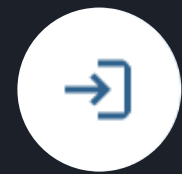
grįžti į visų planetų rodinį



viso ekrano režimas / išeiti iš viso ekrano režimo



eikite į nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos rakto aktyvinimas



Prisijunkite / užsiregistruokite „Knowla Web“



# Menu piktogramų žaidimuose legenda



išeiti iš žaidimo į planetos rodinį (programėlių pasirinkimo ekraną); bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



įkelti žaidimą iš naujo; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



garso įjungimas / išjungimas



keisti foną



išeiti į žaidimų sąrašą; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



ankstesnė žaidimo lenta



kita žaidimo lenta



dalelių efekto įjungimas / išjungimas; pvz., raidžių piešimo žaidime išjungia / įjungia raidžių „spindėjimą“ rašant tekstą



leidžia keisti rašymo / piešimo kryptį; nykštys nukreiptas į pasirinktą pusę (tik pasirinkus žaidimą)

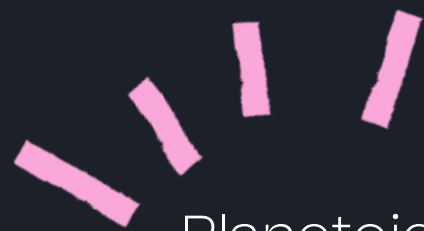


interaktyvus žaidimų gidas



# Žaidimų sąrašas (skaičius ir trukmė)





Planetoje Hopsa rasite 16 programėlių su 218 žaidimų:

1. Geometrinė dėlionė – 4 žaidimai
2. Gaudymas krepšeliu – 4 žaidimai
3. Sukame spalvų ratą – 40 žaidimų
4. Spalvinimas ir skaičiavimas – 40 žaidimų
5. Spalvinimo skaičiais knygelė – 40 žaidimų
6. Keliauninkas – 4 žaidimai
7. Dėlionė – 4 žaidimai
8. Skaičiuojame ir gaudome – 4 žaidimai
9. Figūrų šlavimas – 4 žaidimai
10. Šokliukas – nesibaigiantis žaidimų skaičius
11. Pasverkime monstriukus – 4 žaidimai
12. Tako tiesimas – 4 žaidimai
13. Skirtumų paieška – 45 žaidimai
14. Sugaukime monstriukus – 4 žaidimai
15. Sekos užbaigimas – 4 žaidimai
16. Figūrų paieška – 4 žaidimai

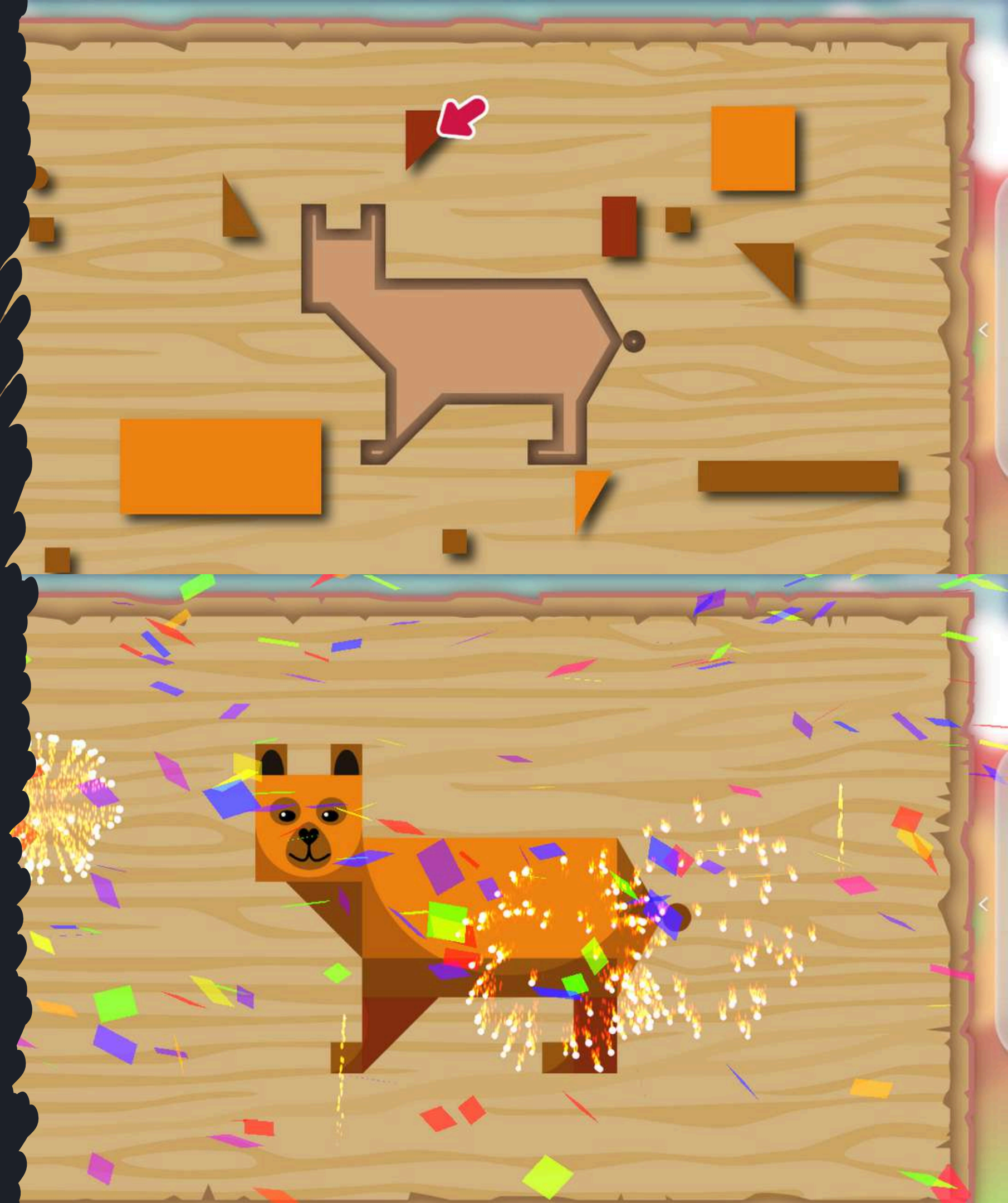
# Geometric puzzle

Iš aplink išsibarsčiusių detalių reikia sudėlioti paveikslėlį. Tai padaryti galite paprasčiausiai spustelėdami norimą blokelį ir tada vietą, ant kurios norite jį padėti. Jei jis tinka, jis liks nurodytoje vietoje. Jei netinka, jis grįš į ankstesnę vietą. Blokelius galima sudėlioti tik iš anksto nustatyta tvarka. Tokios pačios formos blokelius galima sukeisti vietomis. Juos taip pat galima padėti kitokiu kampu nei pati dėlionė. Jie savaime pasisuks padėjimo metu. Jei kyla sunkumų, spustelėkite klaustuką, esantį kairiajame apatiniame kampe. Žaidimas baigiamas sėkmingai, kai dėlionės dalys sudedamos teisingai.

Renkantis dėlionės modelį, naudokitės dešiniame viršutiniame kampe esančiais 2 mygtukais. Pirmuoju mygtuku galite pasirinkti, kad dėlionės blokeliai žaidimo lentoje būtų pasukti. Antruoju mygtuku galite pakeisti dėlionės blokelių spalvą.

## Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:

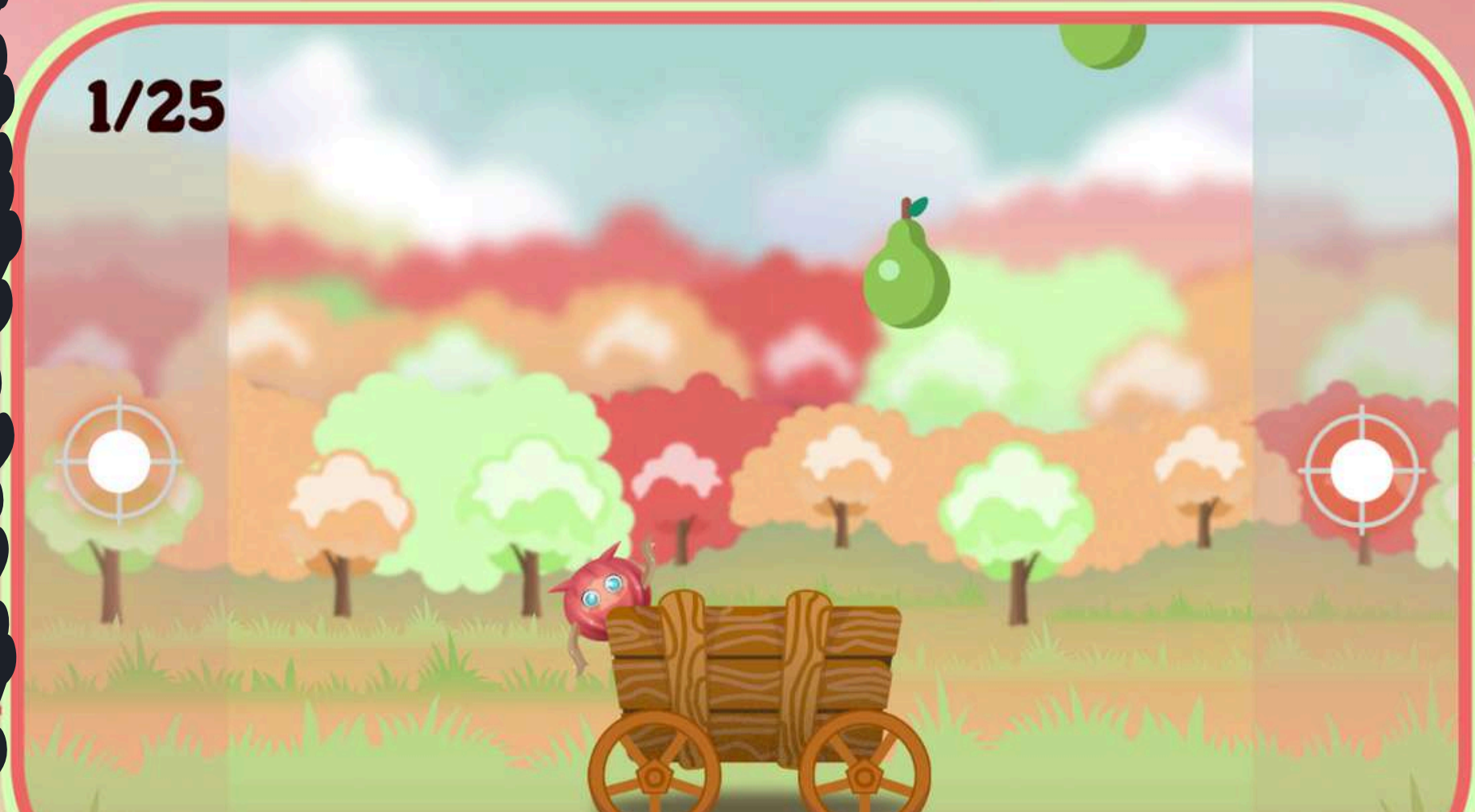
regimąjį suvokimą, regimąją-erdvinę koordinaciją, formų atpažinimą, erdvinį suvokimą



# Gaudymas krepšeliu

Žaidėjo užduotis yra surinkti 25 objektus: vaisius ar grybus, planetas ar mėnulių, eliksyrus, kristalus ir išvengti įvairių tipų bombų ir meteorų. O tai padaryti galite judindami vežimėlį į dešinę arba į kairę, spausdami bet kurį ekrano abiejose pusėse esantį stačiakampį. Kiekvieną kartą surinkus penkis objektus, pasikeičia renkamas objektas, pvz., pradžioje reikės rinkti kriaušes, tada grybus, tada vyšnias ir t. t. Objektai, kurių reikia vengti, išlieka tie patys. Jei vežimėlis susidurs su bomba ar meteoru, jis suges ir veiks prasčiau, bet po kurio laiko jo būklė atsistatys.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
refleksų, reakcijos laiką, kryptių - dešinės ir kairės - atpažinimą.

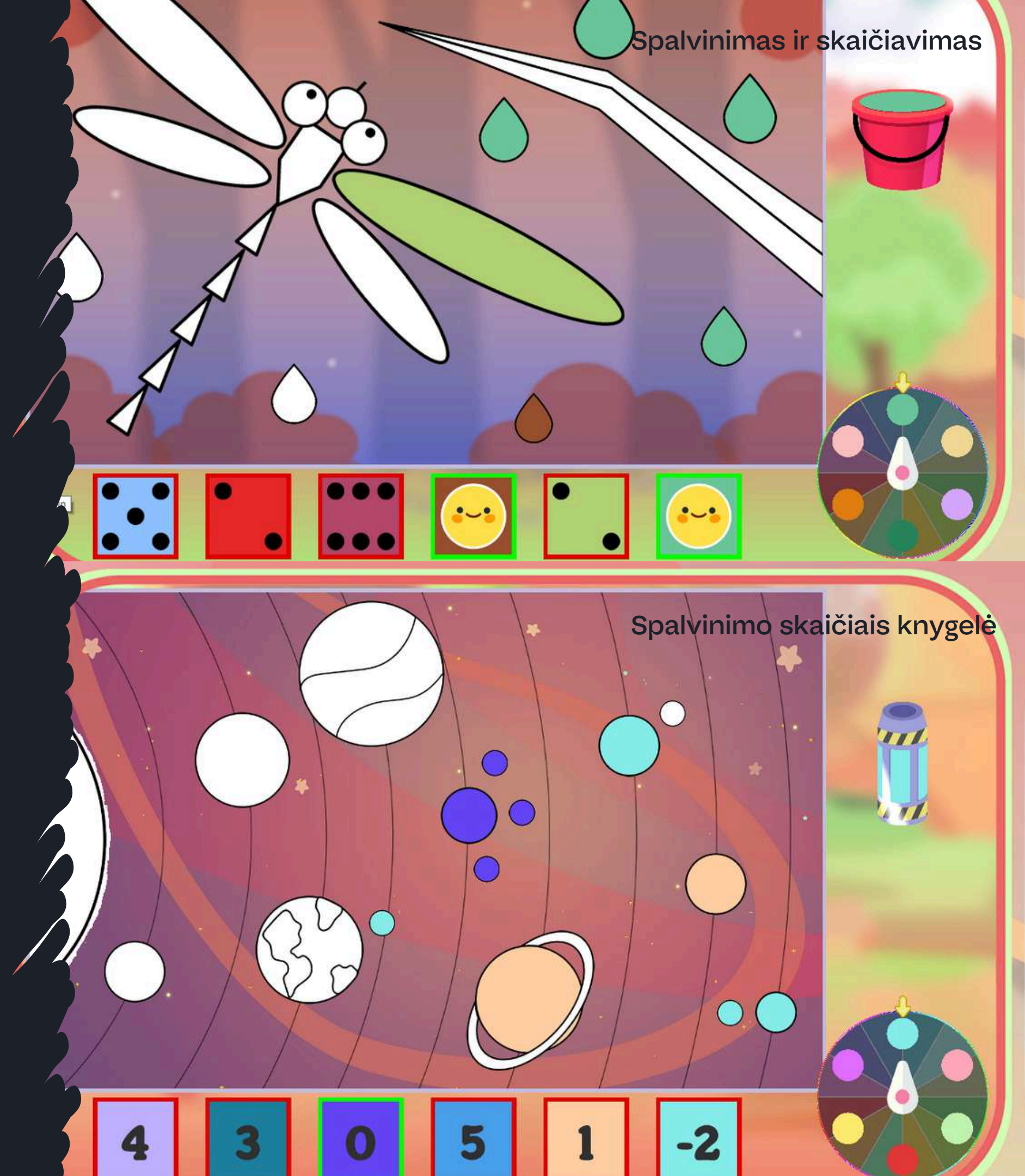


# Sukame spalvų ratą, Spalvinimas ir skaičiavimas, Spalvinimo skaičiais knygelė

Pradžioje reikia atsitiktiniu būdu parinkti visas spalvinimo knygelės spalvas. Norėdami tai padaryti, spustelėkite spalvų ratą, esantį apatiniame dešiniajame kampe. Vienu metu spalvinama tik viena spalva. Kai visi laukeliai užpildomi spalvomis, spalvų ratas užrakinamas. Norėdami pasirinkti spalvą spalvinimui, spustelėkite atitinkamą laukelį. Pasirinkta spalva taip pat pasikeis viršutiniame dešiniajame kampe esančiame spalvinimo įrankyje. Norėdami nuspalvinti tam tikrą objektą, tiesiog spustelėkite jį pasirinkta spalva. Žaidimas baigiamas sėkmingai, kai nuspalvinami visi laukeliai.

Žaidimuose „Spalvinimas ir skaičiavimas“ bei „Spalvinimo skaičiais knygelė“ atsiranda papildoma sąlyga, kurią reikia įvykdyti, norint teisingai atlikti užduotį. Laukeliuose atsiranda skaičiai arba žaidimo kauliukai. Jie nurodo elementų, kuriuos galima nuspalvinti tam tikra spalva, skaičių. Spalvinant keisis skaičius. Nuspalvinus reikiamą skaičių elementų, bus rodomas nulis arba šypsienėlė, o nuspalvinus per daug elementų, bus rodomi neigiami skaičiai arba liūdnas veidelis. Elementus žaidimo lentoje galima išdėlioti bet kokia tvarka, spustelėjus šoniniame skydelyje esančią letenėlę. Atlikus pakeitimus, vėl spustelėkite letenėlę.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
tikslumą, spalvų atpažinimą, skaičiavimo įgūdžius.



# Keliauninkas

Žaidėjo užduotis – surinkti šimtą monetų. Tai padaryti galima keliaujant trimis takeliais, spaudžiant / metant kamuoliuką į vieną iš jų. Kartais pasirodys matematikos uždavinys. Teisingai jį išsprendus, veikėjo judėjimas trumpam pagreitės. Kelionė vyksta etapais, o tai reiškia, kad užbaigęs tam tikrą atkarpą, žaidėjas turės pasirinkti lengvą arba sudėtingą kelią. Lengvuojų (vienos žvaigždės) keliu rinksite monetas kaip ir anksčiau. Pasirinkus sunkų lygį, galite gauti daugiau monetų, tačiau taip pat bus daugiau kliūčių, stabdančių jūsų kelionę. Žaidimo metu reikės pasirinkti kelią keletą kartų. Surinkus dvidešimt penkias monetas ir praėjus sankryžai, kelionės peizažas pasikeis. Žaidimas baigiamas sėkmingai, kai žaidėjas surenka šimtą monetų.

## Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:

tikslumą, refleksus, reakcijos laiką, matematinius įgūdžius: matematinės funkcijas arba rinkinių palyginimą.

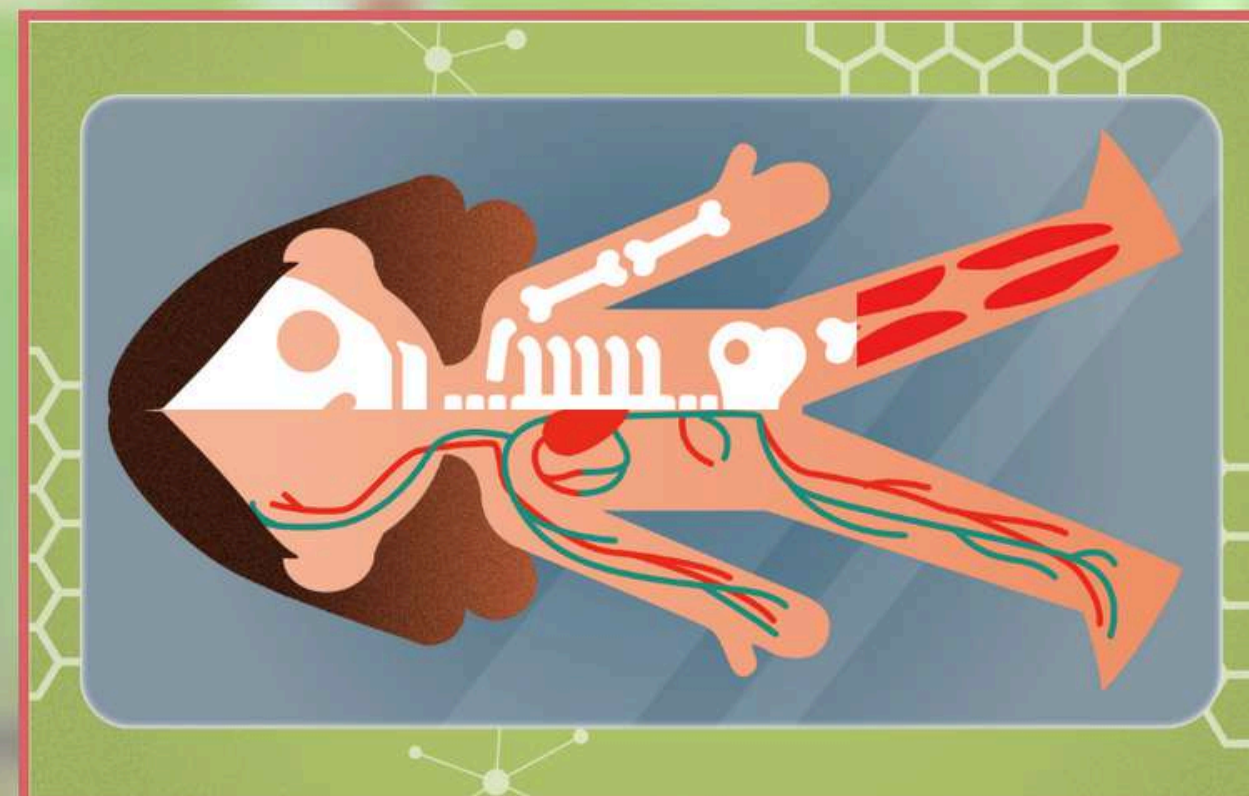


# Dėlionė

Pasirinkę vaizdą, galite pasirinkti, kaip bus padalytas paveikslėlis, kurį žaidėjas turės sudėlioti. Tada bus parodoma pirmoji dėlionės versija. Pagal pasirinktą versiją žaidėjas gali perkelti pasirinktus stačiakampius ir atrasti kitus vaizdus. Šoniniame skydelyje yra meniu, kuriame galite nustatyti papildomus žaidimo elementus. Žaidimas vyksta begalinės dėlionės režimu.

## Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:

regimąjį suvokimą, objektų atpažinimą, planavimą, visumos atpažinimą pagal fragmentus.

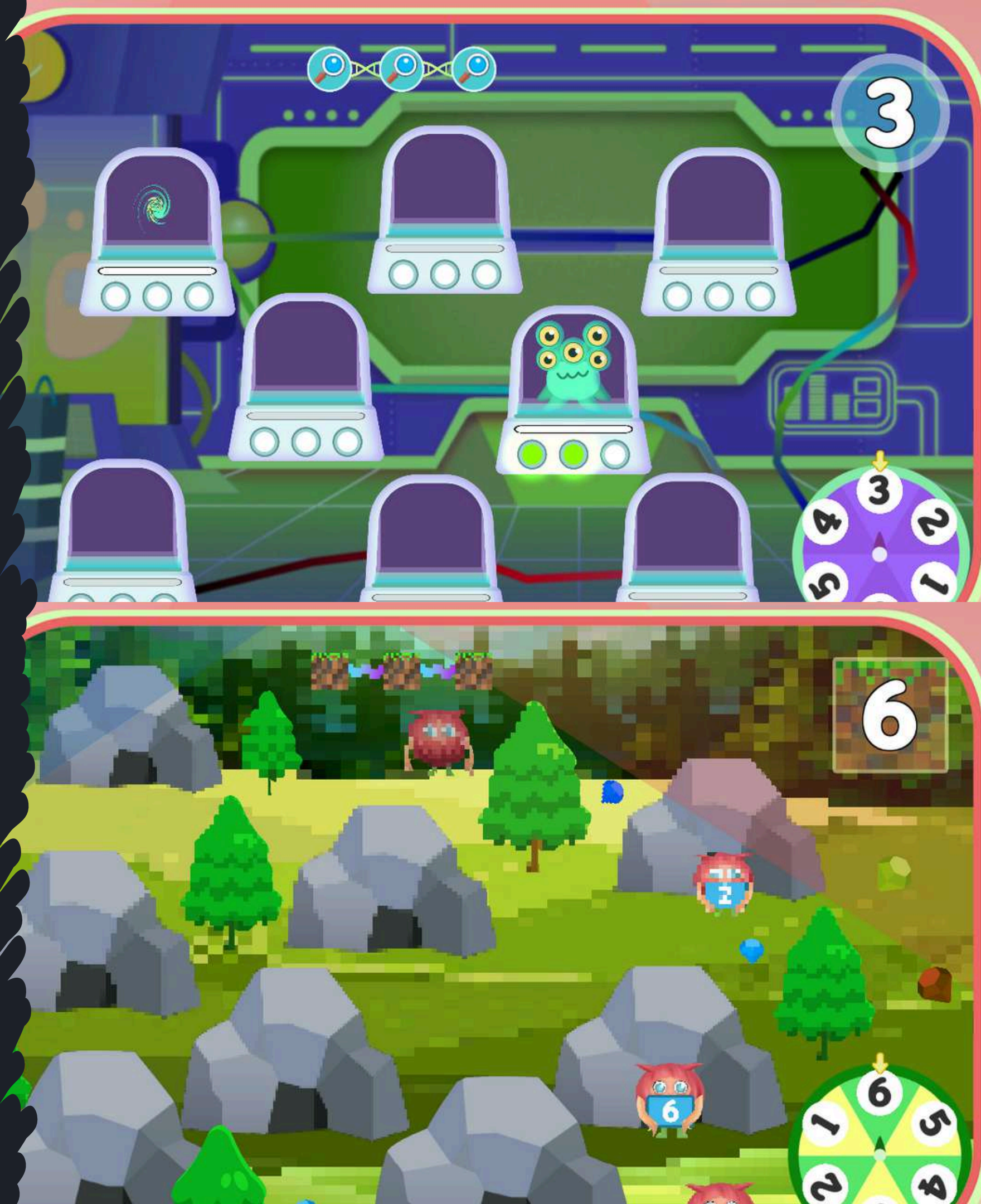


# Skaičiuojame ir gaudome

Kad pradėtumėte žaidimą, nubrėžkite skaičių ant rato. Nurodytas skaičius pasirodys viršutiniame dešiniajame kampe. Po kurio laiko pradės pasirodyti objektų grupės su skirtingais skaičiais. Žaidėjo užduotis - pataikyti į grupes, kurių dydis pažymėtas nubrėžtu skaičiumi. Viršuje centre pateikiami teisingi pataikymai. Jeigu pavyksta pataikyti į visus, žaidimas įveikiamas. Šoniniame skydelyje yra meniu, kuriame galite nustatyti papildomus žaidimo elementus.

## Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:

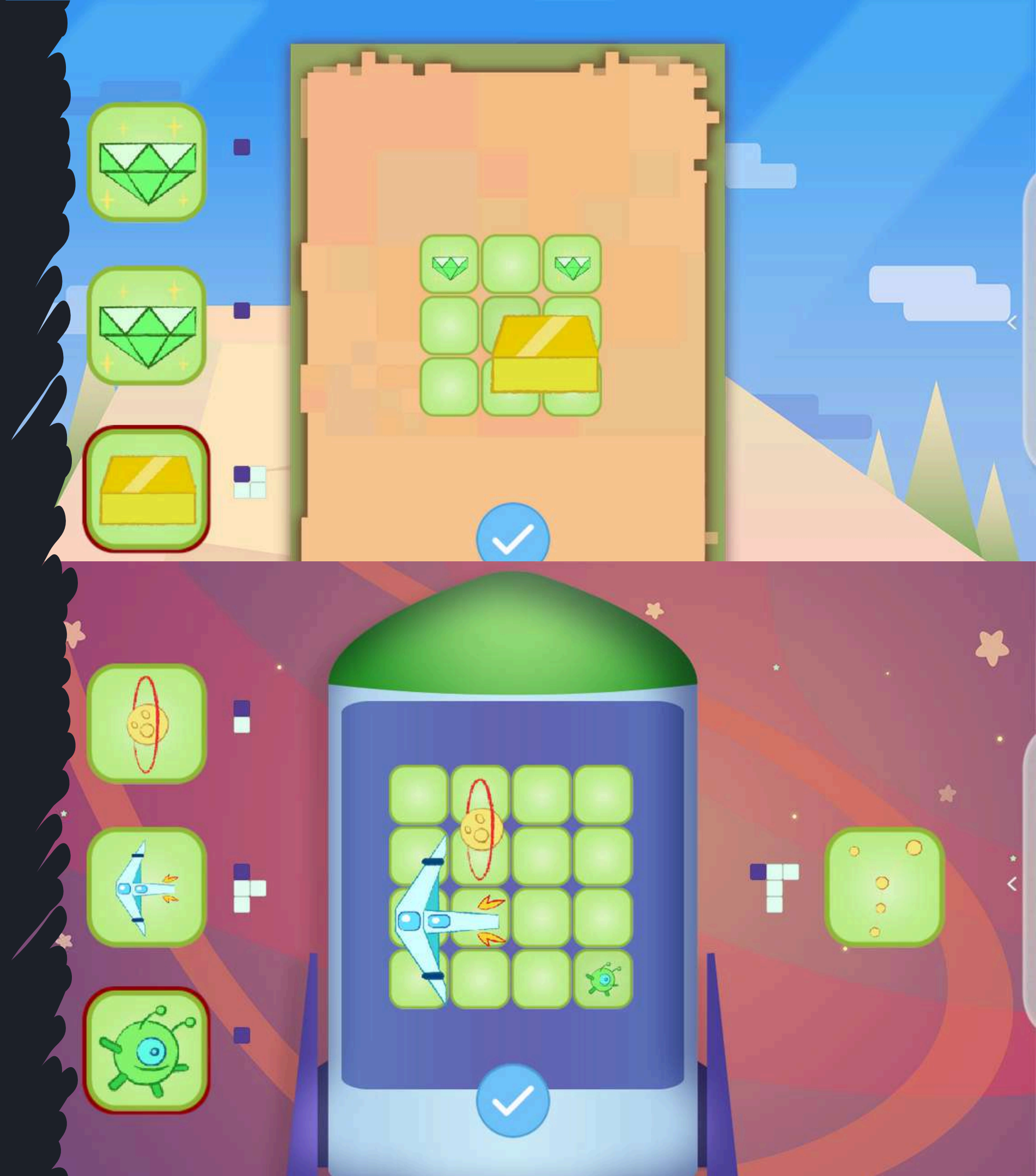
skaičių atpažinimą ir skaičiavimą iki 6, tikslumą, reakcijos laiką, refleksus, reakcijos sulaukymą, pastabumą, darbą aplinkoje, kurioje yra daug dėmesį blaškančių dirgiklių.



# Figūrų šlavimas

Žaidėjo užduotis – išdėstyti visus elementus žaidimo lentoje taip, kad jie nepersidengtų ir neišsikištų už lentos ribų. Prie kiekvieno elemento yra nurodytas jo užimamų laukelių skaičius ir forma. Kiekviena forma yra pažymėta žaidimo lentoje. Norėdami žaidimo lentoje patalpinti elementą, pasirinkite jį ir spustelėkite norimą laukelį. Šis elementas atsiras žaidimo lentoje. Pasirinktas ir spustelėtas laukelis žaidimo lentoje atitinka pasirinktą laukelį šalia elemento. Elementus galima perkelti bet kiek kartų, pasirinkus konkretų elementą. Vienu metu galima perkelti tik vieną elementą (jis bus paryškintas). Išdėliojus figūras, galite spustelėti patikrinimo mygtuką, esantį po žaidimo lenta. Jei visos figūros yra ant žaidimo lentos, nepersidengia ir neišeina už lentos ribų, žaidimas sėkmingai įveikiamas. Priešingu atveju žaidimo užduotis neįvykdyta.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
formų atpažinimą, erdvinį planavimą, erdvinį suvokimą.



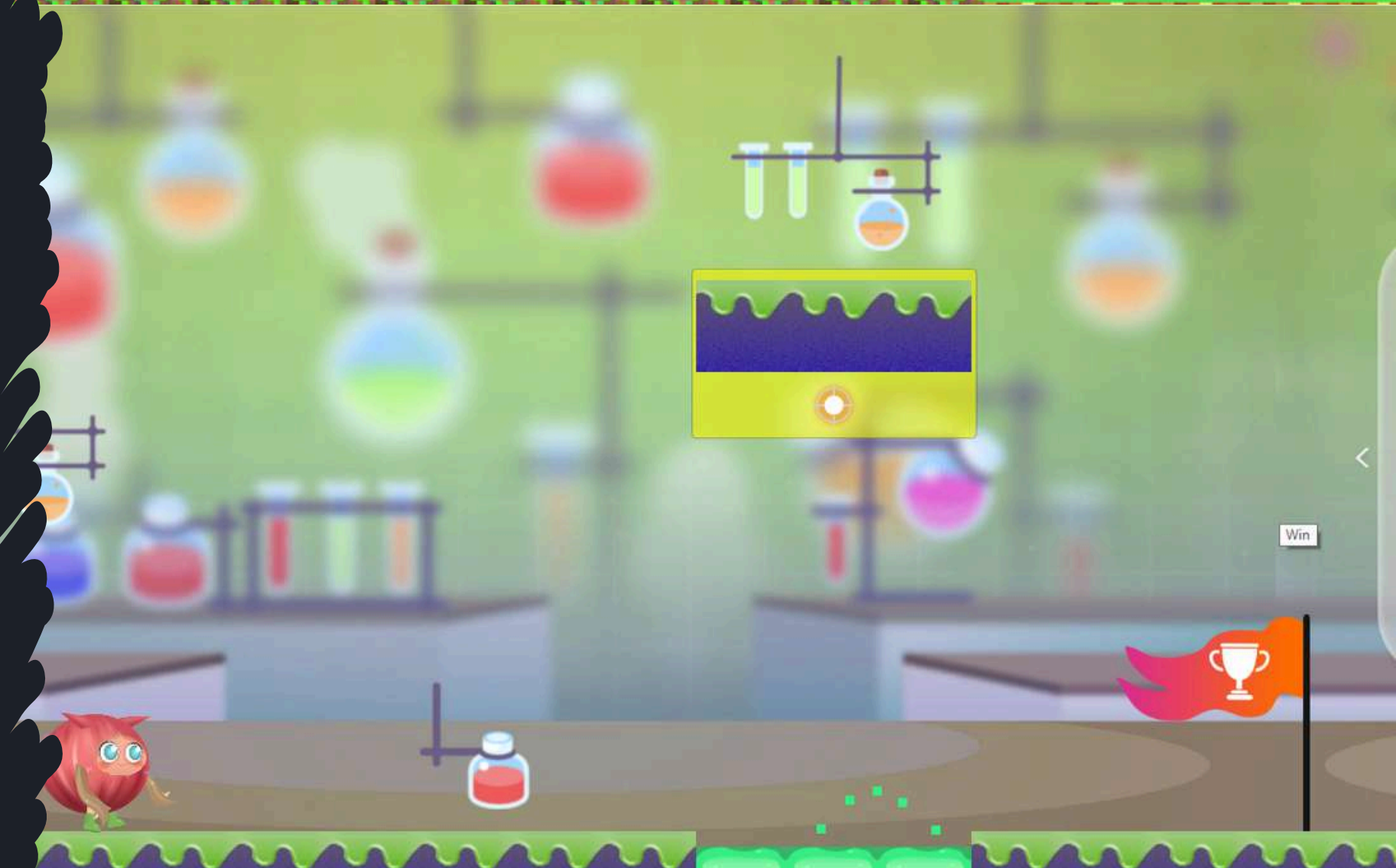
# Šokliukas

Žaidėjo užduotis - pasiekti finišo liniją. Monstriukas visą laiką juda į priekį, o jūs turite užtikrinti, kad jis saugiai pasiektų savo tikslą. Žaidime yra trys elementų tipai, su kuriais galima sąveikauti:

- Mėlyni blokai – paspaudus ant jų, padaras pradės šokinėti;
- Geltoni blokai – paspaudus ant jų, jie nusileis žemyn, pvz., kad uždengtų lavą padaro kelyje. Jei padaras pateks į lavą, jis žus.
- Raudoni elementai – paspaudus ant jų, jie išnyks. Tačiau, jei padaras ant jų užlips, jis žus.

Žaidimas įveikimas sėkmingai, kai žaidėjas pasiekia finišo liniją.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
planavimą, tikslumą, strateginį mąstymą, refleksus.



# Pasverkime monstriukus

Žaidėjo užduotis - išlyginti svarstyklės, t.y. padėti tiek svorio, kiek sveria tam tikras monstriukas ar monstriukų grupė. Norėdami tai padaryti, spauskite pliusą ir tada atitinkamą svorio vertę. Galite pridėti bet kokį vienodų svorių skaičių. Taip pat galite tiesiogiai keisti svorio vertes. Norėdami pašalinti svorius, paspauskite minusą ir tada atitinkamą svorio vertę. Atlikus šį veiksmą, bus pašalinti tik tam tikro tipo svoriai, pvz., paspaudus minuso mygtuką ir paspaudus „2“, galėsite pašalinti tik svorius, kurių vertė yra 2, ir ne kitus. Žaidimas įveikiamas sėkminga, kai svarstyklės subalansuojamos.

1 ir 2 lygiuose pateikiami tik natūralūs skaičiai, o bendra vertė tik didėja. 3 lygyje taip pat pateikiamos trupmenos, pvz., 0,5 arba 0,25.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**

matematinės funkcijas: sudėties, atimties, svėrimo.

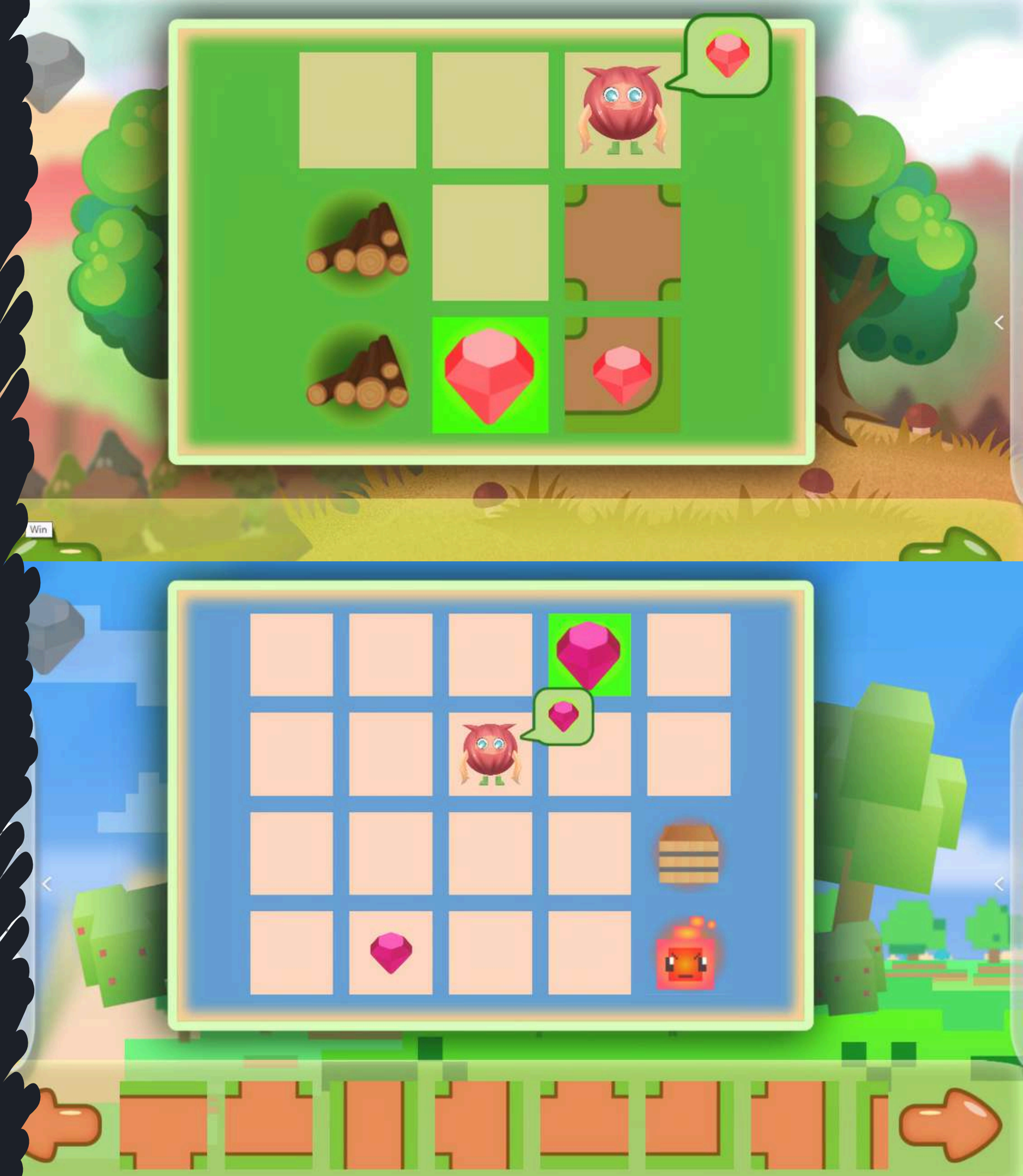


# Kelio tiesimas

Žaidimo užduotis – nutiesti kelią iki didžiojo kristalo. Jį reikia sukonstruoti taip, kad būtų išvengta kliūčių ir pakeliui būtų surinkti mažesni kristalai. Norėdami pastatyti tam tikrą kelio elementą, spustelėkite jį, tada pasirinkite norimą laukelį žaidimo lentoje. Kelio elementus galima laisvai perkelti arba pakeisti kitais elementais, pateiktais žemiau. Negalima statyti kelio ant savęs, po monstriuku, po dideliu kristalu arba po kliūtimis. Kelio elementą galima pastatyti po mažais kristalais. Kai kelias nutiesiamas iki didžiojo kristalo, galima paspausti monstriuką, kad šis judėtų į priekį (anksčiau to daryti nebuvo galima). Jis pasirenka trumpiausią kelią iki didžiojo kristalo. Žaidimas sėkmingai įveikiamas, kai monstriukas pasiekia didįjį kristalą. Taip pat nurodoma, kiek mažesnių kristalų buvo surinkta pakeliui.

Pradžiai galima rinktis iš kelių skirtingo sudėtingumo lygio žaidimų. Tačiau jei žaidėjui patinka tam tikras užsiėmimas, galima pridėti papildomų atsitiktinai sukurtų žaidimo lentų, paspaudus mygtuką šoniniame skydelyje (jis aktyvuojamas, kai pasiekiamas paskutinis pasirinktas žaidimas). Taip pat galima išsaugoti tam tikrą žaidimo lentą – prieš pasirinkdami kitą žaidimą, paspauskite mygtuką „Išsaugoti žaidimo lentą“ (angl. Save board) ir galėsite grįžti prie jos naudodamiesi rodyklėmis.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
planavimą, strateginį mąstymą, programavimą.



# Skirtumų paieška

Žaidimo užduotis - surasti ir atpažinti skirtumus tarp dviejų paveikslėlių (jų skaičius nurodytas ekrano viršuje). Tai padaryti galima pažymint rašikliu arba mestelint kamuoliuką į pasirinktą vietą. Jei atsakymas teisingas, ekrane pasirodys žalia varnelė, o jei neteisingas - raudonas kryželis. Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai teisingai pažymimi visi skirtumai.

Lygiai skiriasi skirtumų skaičiumi ir paveikslėlių detalumu.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
dėmesingumą smulkmenoms, įžvalgumą.



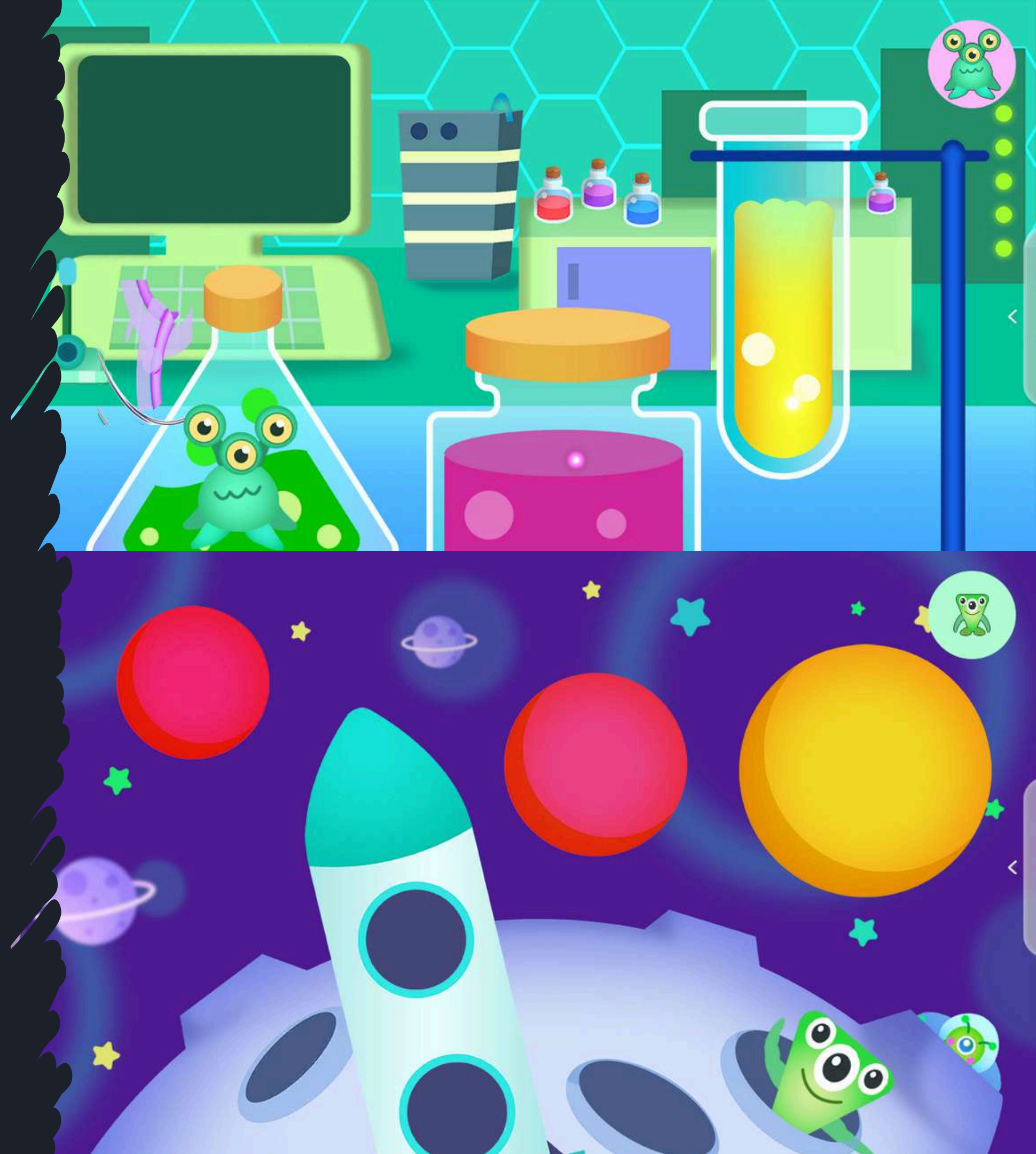
0/15



# Sugaukime monstriukus

Kosmose pasirodo įvairūs monstriukai. Užduotis yra surasti ir paspausti (rašikliu arba kamuoliuku) vieną iš jų, kuris rodomas apskritime dešiniame viršutiniame kampe. Po kiekvieno teisingo suradimo simbolis pasikeičia ir reikia ieškoti kito monstriuko. Už neteisingo monstriuko paspaudimą taškai neatimami. Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai aštuonis kartus pavyksta atrasti reikiamą monstriuką.

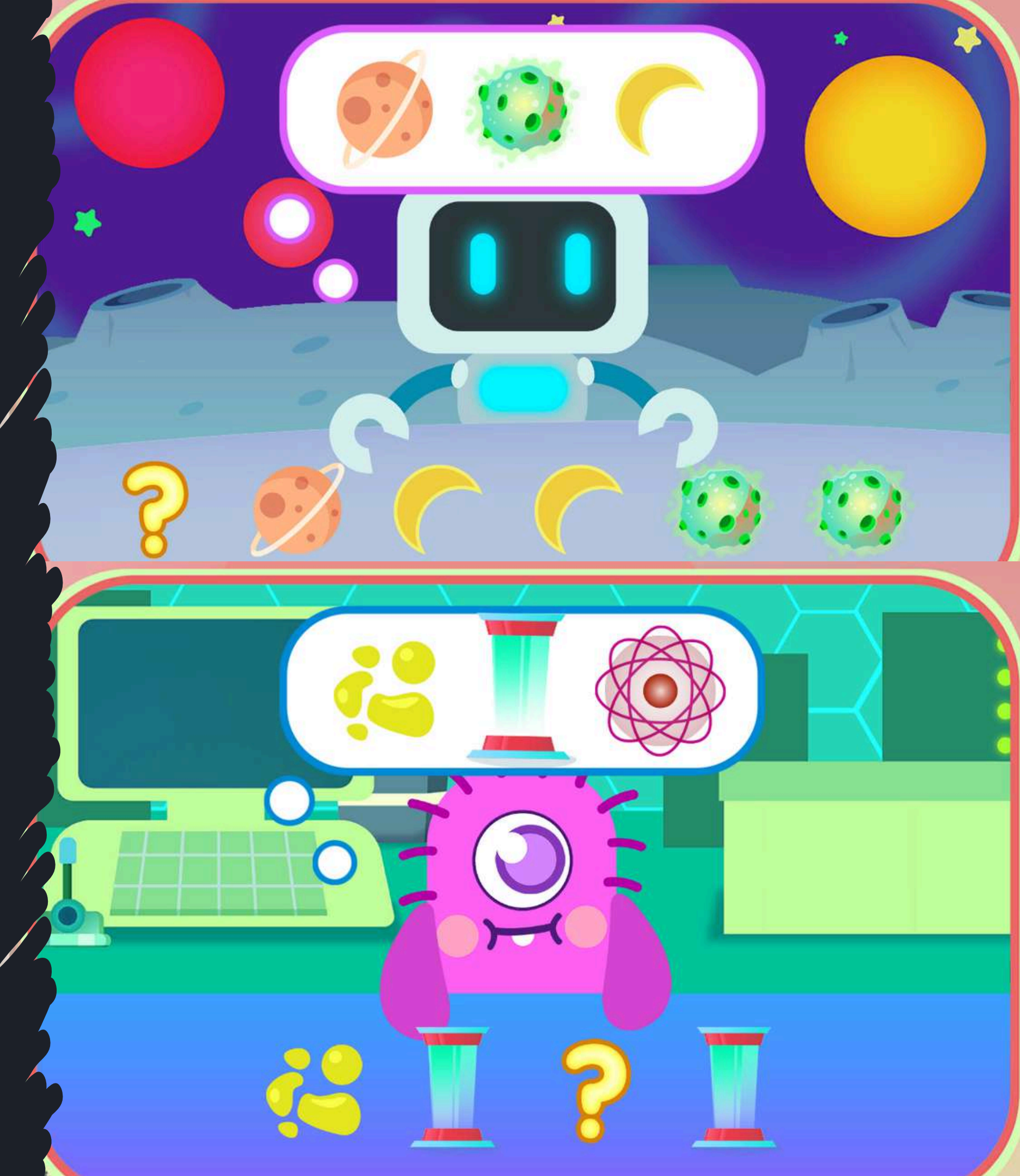
**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
tikslumą, reakcijos laiką, refleksus, reakcijos sulaukymą, suvokimą



# Sekos užbaigimas

Žaidėjo užduotis - užpildyti žemiau esančią eilutę vienu iš elementų, esančių burbule viršuje. Tiesiog spustelėkite pasirinktą elementą. Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai seka užbaigiama teisingu elementu. Jei paspaudžiate neteisingą elementą, gausite pranešimą, kad jis netinka, ir turėsite pasirinkti naują elementą.

**Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:**  
sdėsningumo atpažinimą

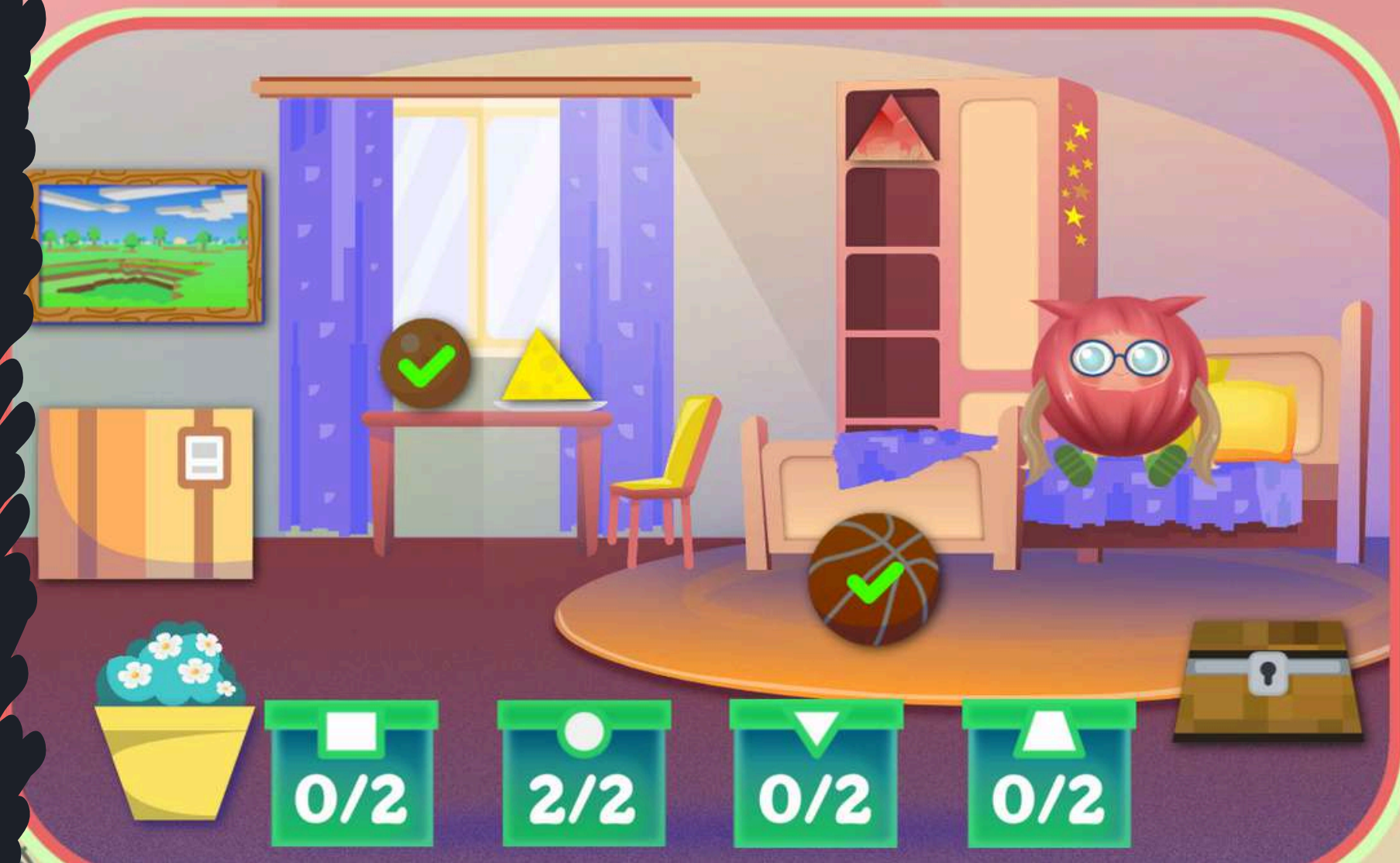


# Figūrų paieška

Pateiktoje aplinkoje reikia rasti tinkamas figūras ir įdėti jas į krepšelį su atitinkamos figūros ženklu. Norėdami tai padaryti, spustelėkite elementą, tada pasirinktą krepšelį. Jei elementas įdedamas į teisingą krepšelį, jis patamsėja. Jei jis patenka į netinkamą krepšelį, jį galima toliau pažymėti. Žaidimas sėkmingai įveikiamas, kai visi krepšeliai yra užpildomi. Žaidimai skiriasi aplinka ir ieškomų elementų skaičiumi.

## Žaidimas skatina šių gebėjimų vystymąsi:

formų atpažinimą, vaizdinės aplinkos analizę, suvokimą





# Planeta ugdymo kontekste

Darželio uždaviniai

**Knowla**

- Sukurti sąlygas, leidžiančias vaikams laisvai augti, žaisti ir atsipalaiduoti, suteikiant jiems saugumo jausmą.
- Remti vaiko veiklą, kurios metu didėja sensorinės integracijos lygis ir vystosi kognityvinių gebėjimų naudojimas.
- Užtikrinti tinkamas sąlygas vaikams kaupti patirtį, leidžiančią jiems prisitaikyti, ir padėti vaikams, kurie bręsta nevienodai, lėčiau arba greičiau
- Palaikyti vaikų savarankišką pasaulio tyrinėjimą, atrinkti turinį, atitinkantį vaiko raidos lygį, suvokimo gebėjimus, vaizduotę ir mąstymą, atsižvelgiant į individualius poreikius ir interesus
- Sistemingai remti vaiko mokymosi mechanizmų vystymąsi, kad vaikas pasiektų lygį, suteikiantį jam galimybę pradėti lankyti mokyklą.
- Kognityvinė vaiko raida. Vaikas, pasirengęs pradėti mokytis mokykloje:
  - atsako į klausimus, pasakoja apie įvykius darželyje, dėsto įvykių seką paprastais paveikslėliais, kuria istorijas iš vaizdų, deklamuoja eilėraščius, dėlioja ir išsprendžia dėliones;
  - suvokia vaizdus, išskiria ir įvardija jų elementus, įvardija aplinkoje esančius simbolius ir ženklus, paaiškina jų reikšmę;
  - moka skirstyti daiktus pagal: dydį, formą, spalvą, paskirtį, moka daiktus išdėstyti grupėmis, eilėmis, ritmais, atkuria objektų išdėstymą ir kuria savo, suteikdamas jiems prasmę, moka atskirti pagrindines geometrines figūras (apskritimą, kvadrata, trikampį, stačiakampį);
  - nustato objektų padėtį ir fiksuoja jų padėtį savo atžvilgiu bei kitų objektų atžvilgiu, atskiria kairę ir dešinę;
  - moka skaičiuoti elementus žaidžiant, tvarkantis, atliekant pratimus ir kitas veiklas, naudoja kiekinius ir kelintinius skaičius, atpažįsta skaitmenis nuo 0 iki 10, eksperimentuoja kurdamas skaičių sekas, atlieka sudėties ir atimties veiksmus praktinėse situacijose, skaičiuoja daiktus, atskiria neteisingą skaičiuotę nuo teisingos.

It's **smart** to play.

➤ Daugiau įkvepiančio turinio rasite apsilankę adresu [www.knowla.eu](http://www.knowla.eu).