

Planeta M

Planetoje M
lavinami smulkūs
motoriniai įgūdžiai





„Planetoje M“ yra 415 interaktyvūs žaidimai, padedantys ikimokyklinio ir pradinių klasių mokiniams lavinti smulkiąją motoriką. Joje pateikiami grafomotoriniai užsiėmimai gerina rankos, pirštų ir plaštakos judesių tikslumą ir kontrolę, lavina rašymo įgūdžius ir bendrus gebėjimus judinti tam tikrus objektus siekiant atlikti konkrečią užduotį, taip pat koordinuoti abiejų rankų judesius ir darbą vienu metu. Lavindami akių ir rankų koordinaciją, vaikai ugdo gebėjimą susikaupti ir sutelkti dėmesį į atliekama veiklą vienu metu.





„Knowla“ programėlės skirtos vaikams nuo 3 metų amžiaus

Planetos M 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 M mokomojoje visatoje



Knowla.edu08:34



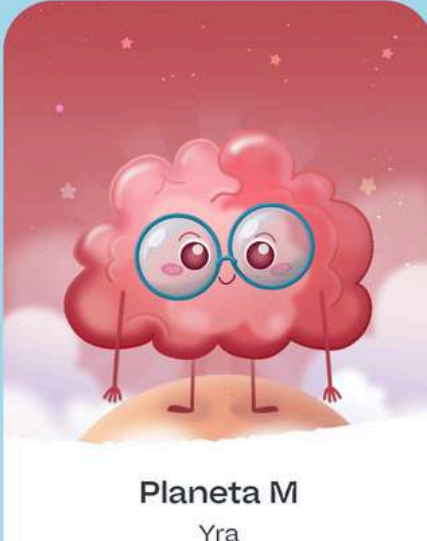
Planeta M

VADOVAS

„Planetoje M“ yra 496 interaktyvūs žaidimai, padedantys ikimokyklinio ir pradinių klasių mokiniams lavinti smulkiąją motoriką. Joje pateikiami grafomotoriniai užsiėmimai gerina rankos, pirštų ir plaštakos judesių tikslumą ir kontrolę, lavina rašymo įgūdžius ir bendrus gebėjimus judinti tam tikrus objektus siekiant atlikti konkrečią užduotį, taip pat koordinuoti abiejų rankų judesius ir darbą



Planeta Fruu
Yra

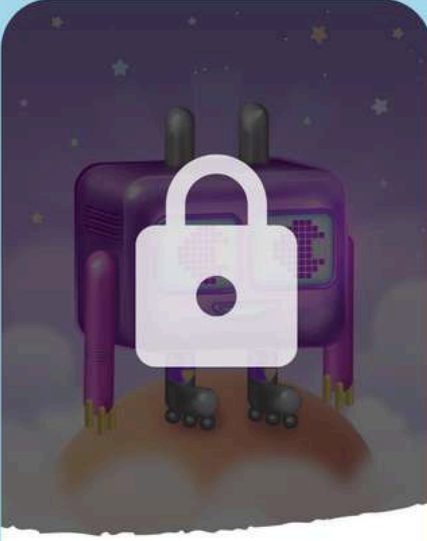


Planeta M
Yra

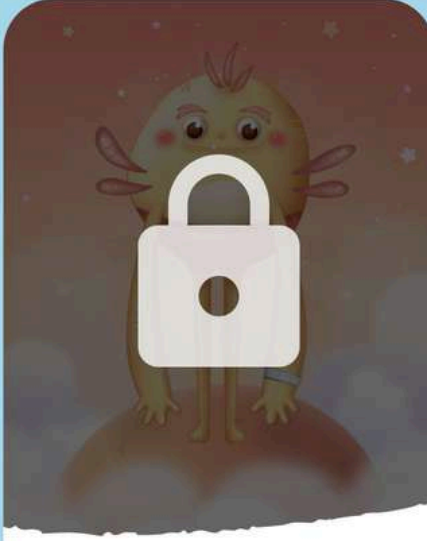
ATRASTI



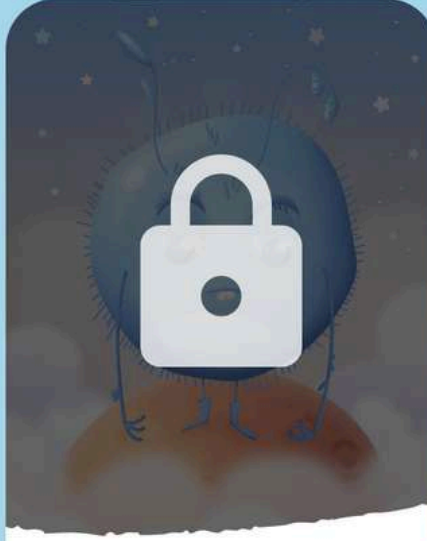
Planeta EduMini
Yra



Planeta Pi
Pirkti prieigą



Planeta Ziuuu
Pirkti prieigą



Planeta Emo
Pirkti prieigą



Navigation bar with icons: back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, and Windows.



Sistemos mygtukai ir meniu rodinys

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



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)



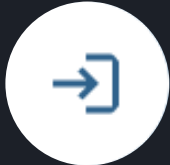
„Knowla.fun“ ar „Knowla.edu“ režimų pasirinkimas



„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 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



išeiti į žaidimų sąrašą; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



ankstesnė žaidimo lenta



kita žaidimo lenta



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



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



interaktyvus žaidimų gidas



leidžia judinti objektą po žaidimo lentą



Žaidimas įveiktas sėkmingai



Žaidimo įveikti nepavyko



Žaidimų sąrašas
(skaičius ir trukmė)





Planetoje M rasite 17 programėlių su 415 žaidimų:

1. Skaičių atkartojimas (nuo 0 iki 9) - 10 žaidimų
2. Raidžių atkartojimas - 26 žaidimai
3. Figūrų atkartojimas - 15 žaidimų
4. Paveikslėlio spalvinimas - piešimas - 10 žaidimų
5. Paveikslėlio spalvinimas - užpildymas spalvomis - 10 žaidimų
6. Raidžių spalvinimas - piešimas - 26 žaidimai
7. Raidžių spalvinimas - užpildymas spalvomis - 26 žaidimai
8. Skaičių spalvinimas - piešimas - 10 žaidimų
9. Skaičių spalvinimas - užpildymas spalvomis - 10 žaidimų
10. Dėlionė - 3 lygiai, 60 žaidimų
11. Domino - 3 lygiai, 3 žaidimai
12. Labirintas - 3 lygiai, 3 žaidimai
13. Sudoku - 3 žaidimai
14. Raidžių paieška - 2 lygiai, 52 žaidimai
15. Mažųjų raidžių paieška - 2 lygiai, 52 žaidimai
16. Didžiųjų raidžių paieška - 2 lygiai, 52 žaidimai
17. Skaičių paieška - 2 lygiai, 20 žaidimai

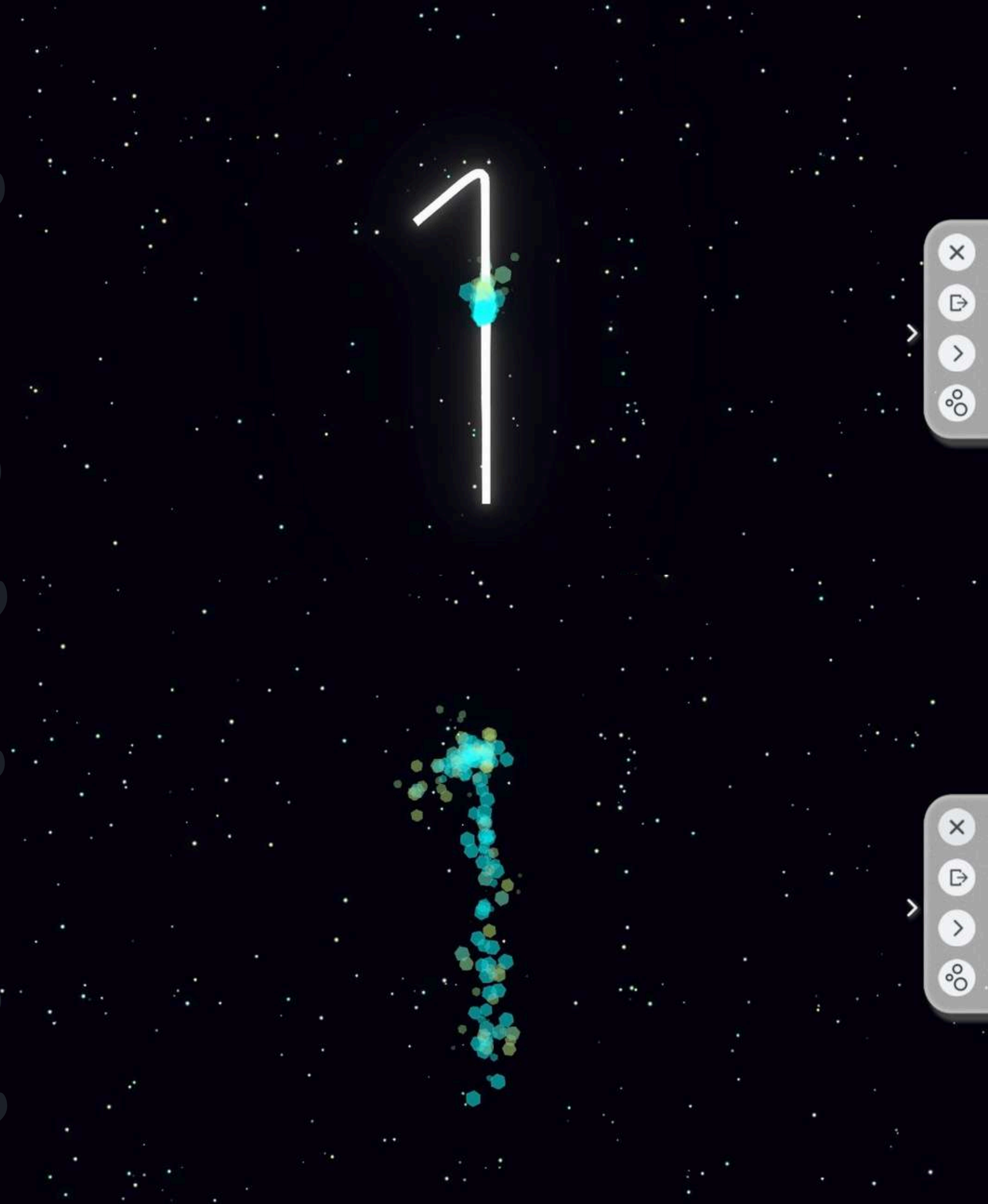


Skaičių, raidžių ir figūrų atkartojimas

Aktyviajame laukelyje pateikiamas tam tikras skaičius, raidė arba figūros. Žaidėjo užduotis - atkurti pavyzdį teisinga rašymo / piešimo kryptimi. Teisingas užduoties atlikimas - atkurti duotą figūrą / pavyzdį nurodyta rašymo / piešimo kryptimi. Periodiškai pasirodo animacija, rodanti teisingą veiksmų kryptį. Turite būti tikslūs, atidžiai nubrėžti kiekvieną liniją iki galo. Užpildžius figūrą, ji virsta „stebuklingaisiais kristalais“. Jie gali būti judinami. Vilkdami rašiklį šalia kristalų, jie judės po tą plotą, todėl galėsite išsklaidyti po žaidimo drobę. Šią parinktį galima išjungti šoniniame skydelyje.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimas lavina ir tikrina smulkiosios motorikos įgūdžius piešiant figūras ir raides bei skaičius. Be to, stebima, kokia tvarka simboliai yra piešiami.



Paveikslėlio, raidžių ir skaičių spalvinimas - piešimo arba užpildymo spalvomis versija

Legenda:

rankenėlė - spalvų paletę su dažymo reikmenimis galima patalpinti bet kurioje laukelio vietoje

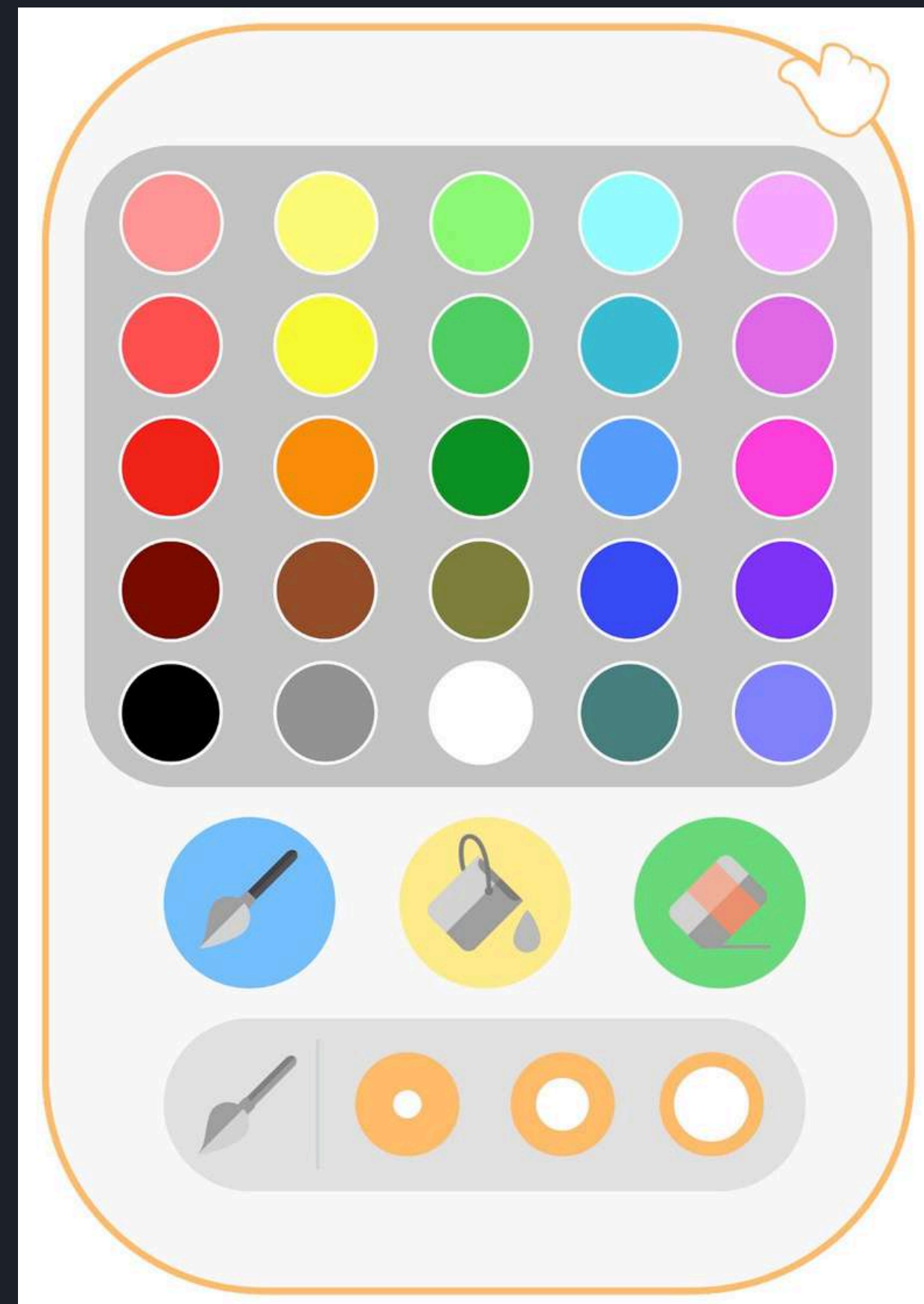
teptukas - spalvinimas

trintukas - spalvų panaikinimas

kibirėlis - užpildymas spalvomis

dydis - teptuko arba trintuko storio pasirinkimas

spalvos - spalvų pasirinkimas



Paveikslėlio, raidžių ir skaičių spalvinimas - piešimo versija

Žaidimas paremtas įprasta spalvinimo knygele. Šoniniame meniu pasirinkite spalvą, piešinio pavyzdžio dydį, trintuko, kuris veikia kaip įprastas trintukas, simbolį. Pasirinkęs piešinio pavyzdžio dydį ir spalvą, vaikas užpildo spalvinimo knygelę, spalvindamas taip, tarsi tai darytų ant popieriaus. Spalvinimo knygelėje esančias linijas galima nuspalvinti įvairiomis spalvomis. Žaidime rasite teminių paveikslėlių pavyzdžių, taip pat pavyzdžių, kuriuose vaizduojamos raidės ir skaičiai. Spalvinant verta stebėti, ar vaikas teisingai laiko rašiklį, ir jį pataisyti. Tiek meniu, tiek spalvinimo knygelę galima judinti paėmus už rankyčių.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimas lavina smulkiosios motorikos įgūdžius vaikui smagiai spalvinant. Žaidimo struktūra atitinka įprastą spalvinimo knygelę, todėl vadinamasis „spalvinimas išėjus už linijos“ nelaikomas klaida. Piešiniuose matomi už duotos formos ribų esantys brūkšneliai, vaikas visas klaidas gali ištaisyti trintuku. Be to, žaidimas, jei spalvinimo knygelėse yra raidžių ar skaičių, gali būti naudojamas medžiagai pakartoti ir įtvirtinti.

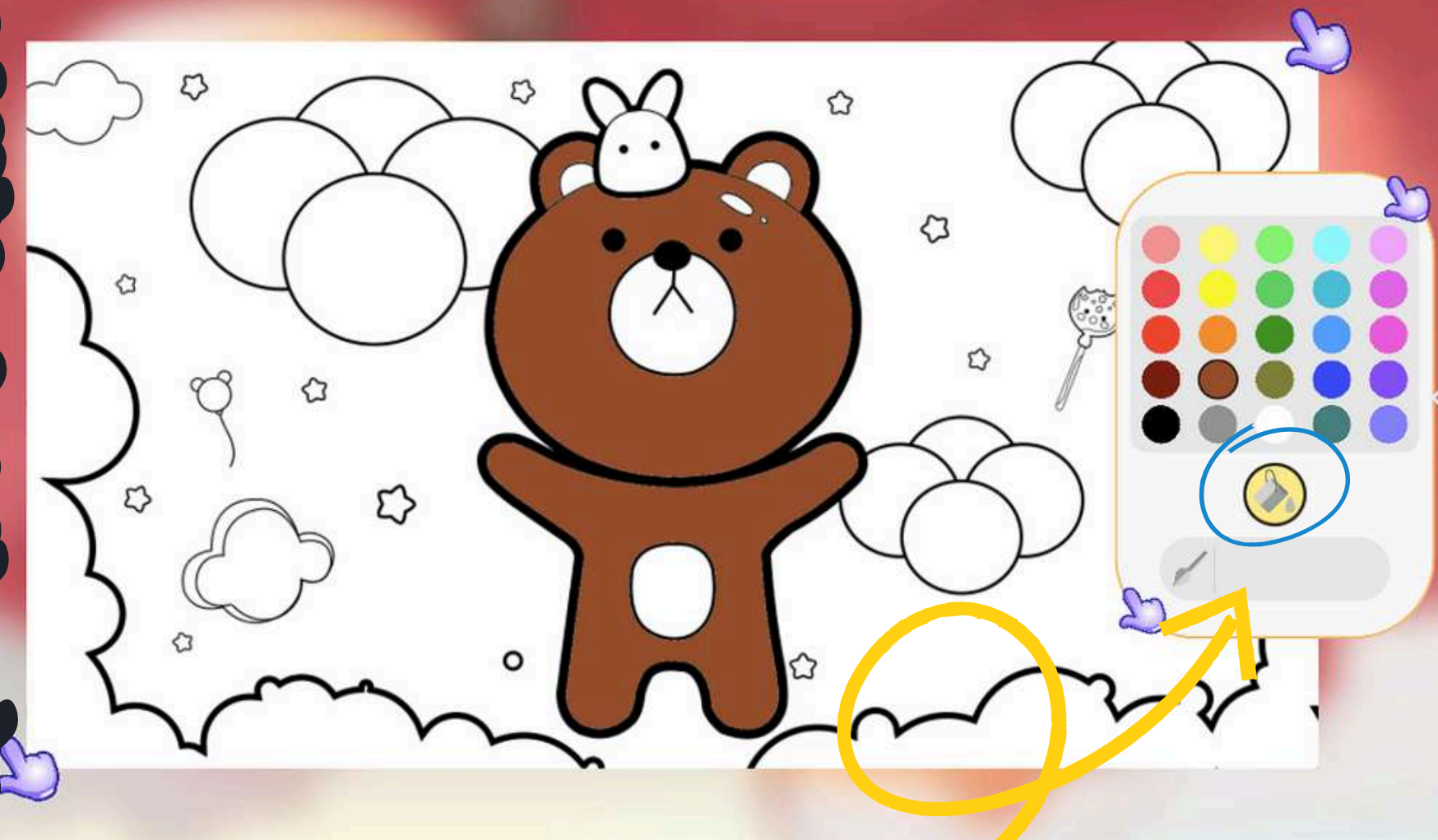


Paveikslėlio, raidžių ir skaičių spalvinimas - užpildymo spalvomis versija

Žaidimas paremtas įprastine skaitmenine spalvinimo knygele. Užuoť piešę, užpildykite duotas formas tam tikromis spalvomis. Vietoj teptuko simbolio yra dažų kibirėlio simbolis. Pasirenkama norima spalva, tada spaudžiama ant duoto laukelio. Po kurio laiko jis užpildomas duota spalva. Žaidimas, skirtas jaunesnio amžiaus vaikams, kurie mokosi taisyklingai laikyti rašiklį. Tiek meniu, tiek spalvinimo knygelę galima judinti paėmus už rankyčių.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Spalvinimas lavina vaizduotę, kūrybiškumą ir saviraišką. Be to, jei spalvinimo knygelės yra raidžių ar skaičių, jas galima naudoti tam tikros raidės ar skaičiaus formai įsisavinti, taip pat padėti įsidėmėti su raidėmis ir skaičiais susijusią medžiagą.



Dėlionė

Paleidus žaidimą, žaidimo lange pasirodo dėlionės. Jos yra sunumeruotos. Pasirinkus tam tikrą skaičių, ekrane pasirodo paveikslėlis. Vaikas per neribotą laiką gali susipažinti su paveikslėlyje esančiais elementais. Po paveikslėliu yra žaidimo mygtukas. Paspaudus žaidimo mygtuką, paveikslėlis suskaidomas į dėlionės detales. Laukelyje pasirodo taškeliai, rodantys, kur jas reikia vilkti. Jei kyla problemų sprendžiant dėlionę ir žaidimo lentoje niekas nevyksta, dėlionės laukelyje periodiškai pateikiama užuomina, kaip atrodo spręstinas paveikslėlis. Teisingai ant taškelio padėta dėlionės detalė nebejudą. Neteisingai padėta detalė išlieka judri. Žaidimas baigiamas sėkmingai, kai dėlionės dalys sudedamos teisingai.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Renkant dėlionės lavinamas kūno judesių tikslumas, taigi ir smulkiosios motorikos įgūdžiai, padedantys atlikti tikslus ir kruopščius veiksmus. Be to, dėlionės lavina pastabumą ir atmintį. Labai svarbu veiksmingai rasti tinkamas detales. Taip pat svarbu įsiminti, kur yra kokios dėlionės detalės elementas. Dėlionės suteikia galimybę lavinti loginį mąstymą, pavyzdžiui, kur pritaikomas linijos ar spalvos tęsinys ant gretimų dėlionės detalių. Ši užduotis taip pat padeda mokytis atpažinti spalvas ir formas. Taip pat verta paminėti, kad vaikai, ieškodami galimų sprendimų, susikaupia, atkakliai ir kūrybingai ieško galimų sprendimų.

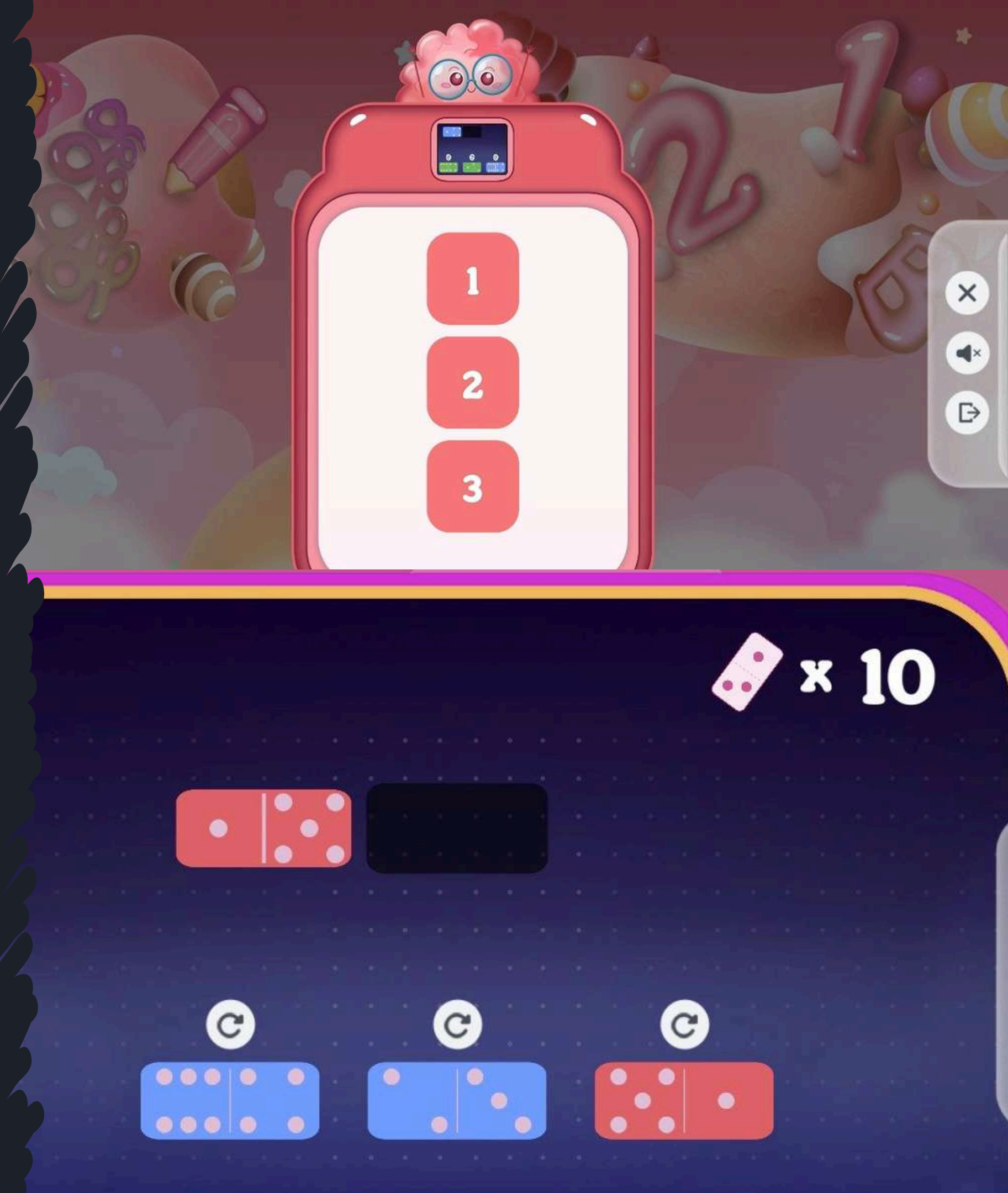


Domino

Žaidimas paremtas klasikiniu domino. Skiriamieji elementai yra kauliuko spalva ir ant kauliuko esančių taškų skaičius. Žaidimo lentos viršuje matomas domino kauliukas, prie kurio reikia pridėti dar vieną. Žemiau yra domino kauliukai, kuriuos galima pasirinkti. Kiekvieną iš pasirenkamų kauliukų galima pasukti virš kauliuko esančia rodykle. Kauliukai išdėstomi derinant taškų skaičių (viršuje esančio kauliuko kairėje pusėje, apačioje esančio kauliuko dešinėje pusėje). Taip pat svarbu suderinti kauliukus pagal spalvą. Paspaudus ne tą kauliuką arba neteisingai jį pasukus, jis grįžta į savo vietą, o tada galima vėl bandyti išspręsti domino grandinę. Teisingai sudėliojus kauliukus, apačioje atsiranda nauji kauliukai, o anksčiau padėtas kauliukas tampa tuo, prie kurio turi būti priderintas kitas. Žaidimo lentos viršuje nurodytas kauliukų, kuriuos reikia sudėti, skaičius (šis skaičius priklauso nuo pasirinkto lygio). Žaidimas baigiamas, kai teisingai sudėliojama nurodyto ilgio domino grandinė.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Padedą lavinti smulkiosios motorikos įgūdžius, priežasties ir pasekmės suvokimą, susieti objektus pagal tam tikrą požymį, šiuo atveju teisingą taškų skaičių ir spalvą.



Labirintas

Legenda:

rankenėlė - skydelį galima pastatyti bet kurioje laukelio vietoje

1 - 3D vaizdas

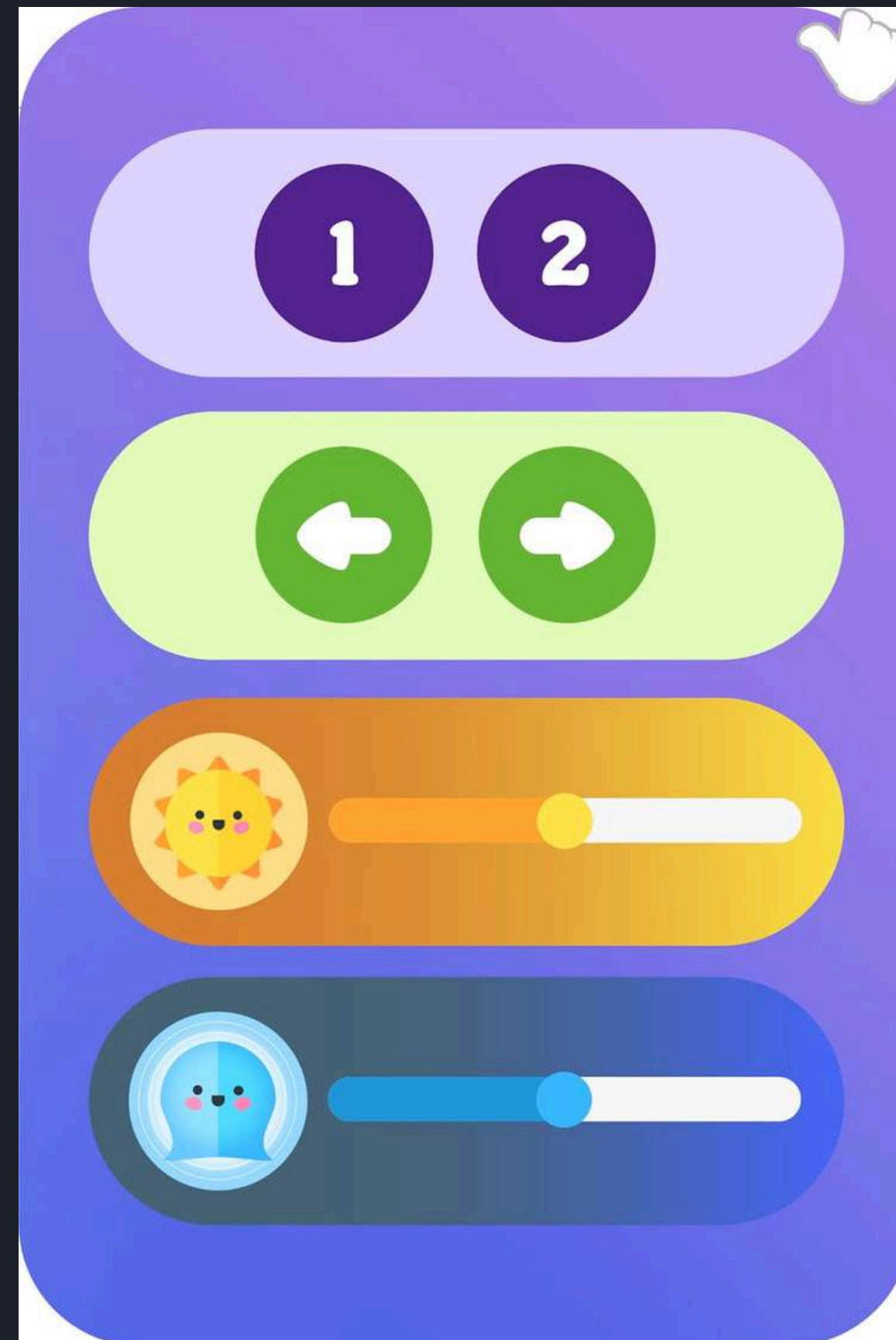
2 - 2D vaizdas

rodyklės - žemėlapių pasukimas

saulytė - viso žemėlapių ryškumas

jonvabalis - aplink personažą besisukiojančio

jonvabalio ryškumas

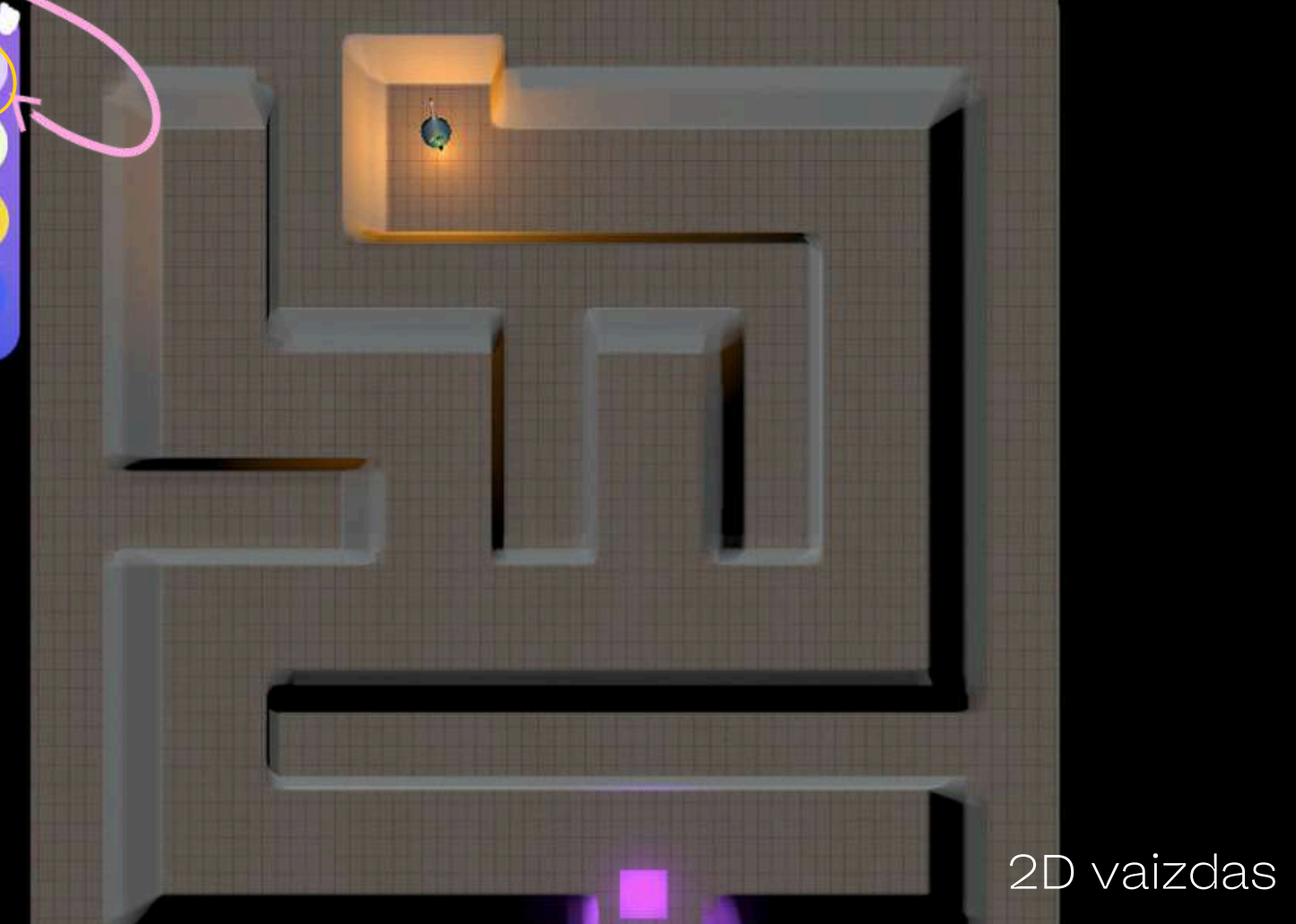
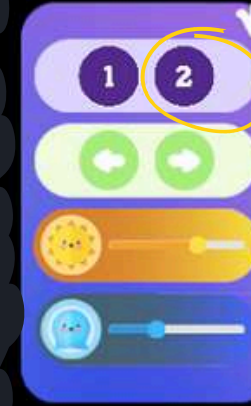


Labirintas

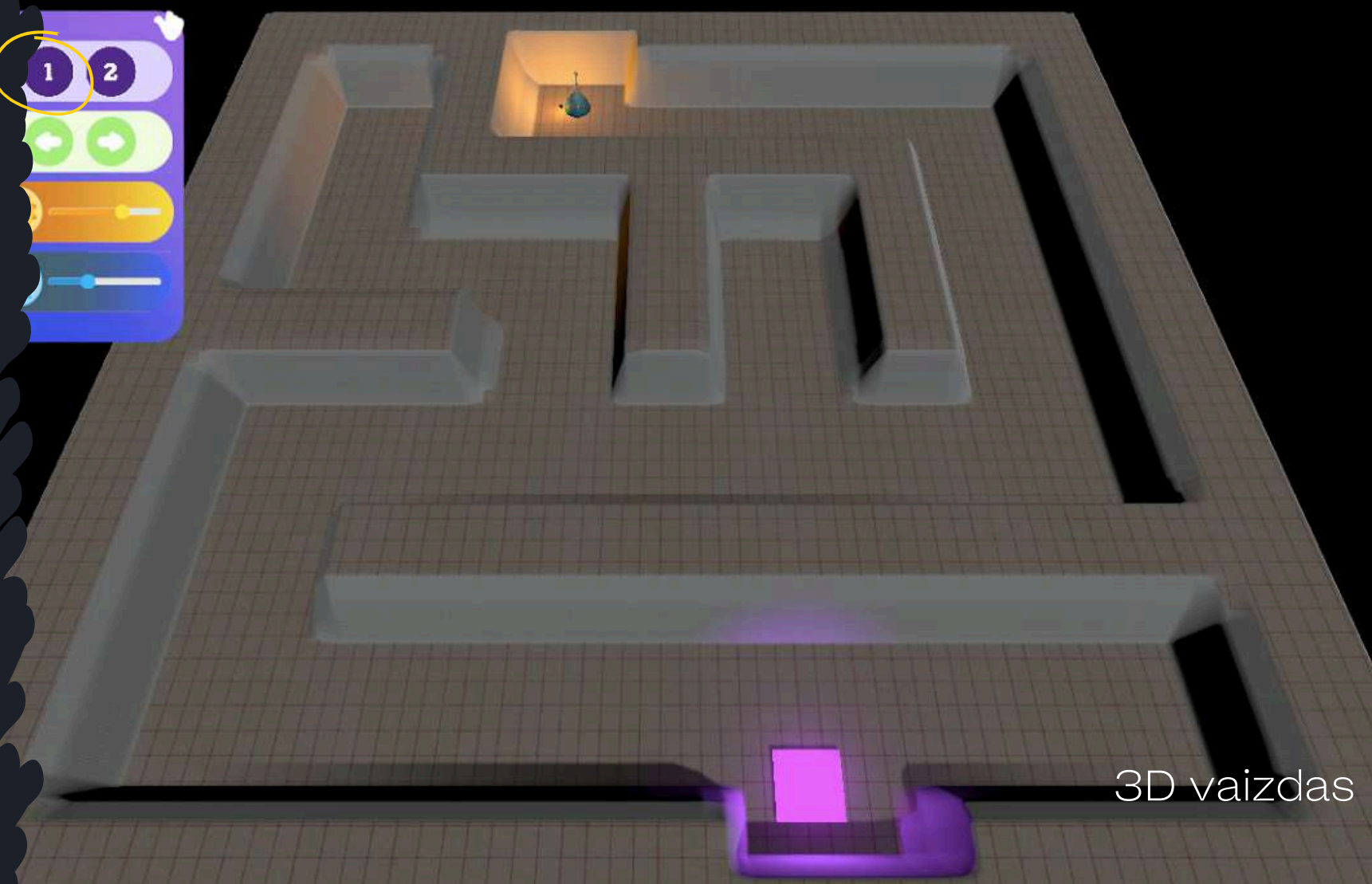
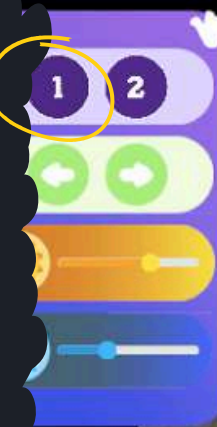
Žaidėjo užduotis - nuvesti personažą iki violetinio finišo, t. y. įveikti labirintą. Norėdami tai padaryti, paspauskite bet kurį labirinto tašką, tuomet jonvabalis pajudės nurodyta kryptimi. Personažas seks paskui jį. Žaidimas baigiasi nuvedus personažą per labirintą. Žaidimo metu galite laisvai reguliuoti šviesos intensyvumą labirinte, jonvablio apšvietimą, labirinto rodinį (2D arba 3D vaizdas), keisti labirinto nustatymus (šoninis skydelis). Labirinto sudėtingumas priklauso nuo lygio.

Žaidimas ugdymo kontekste:

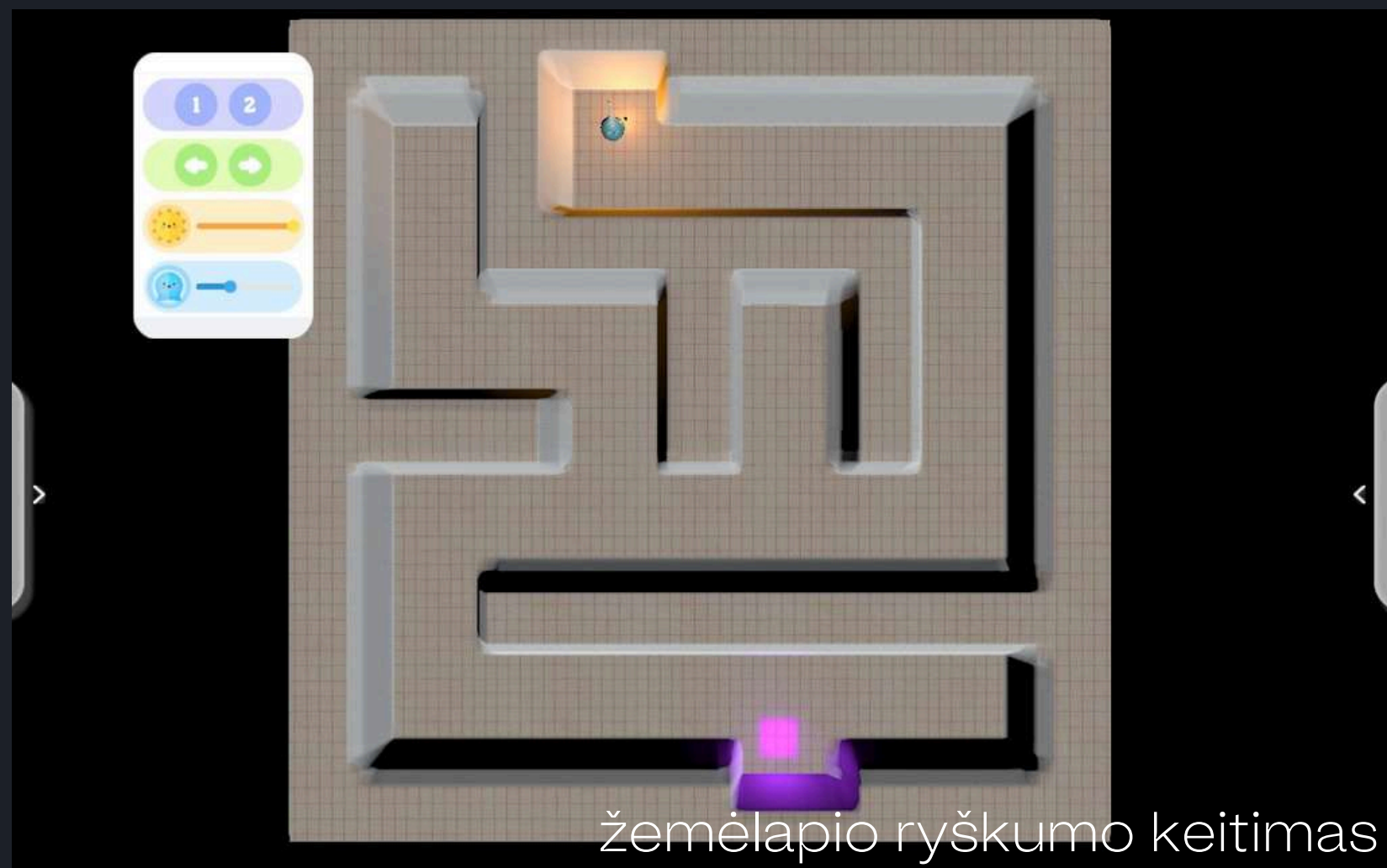
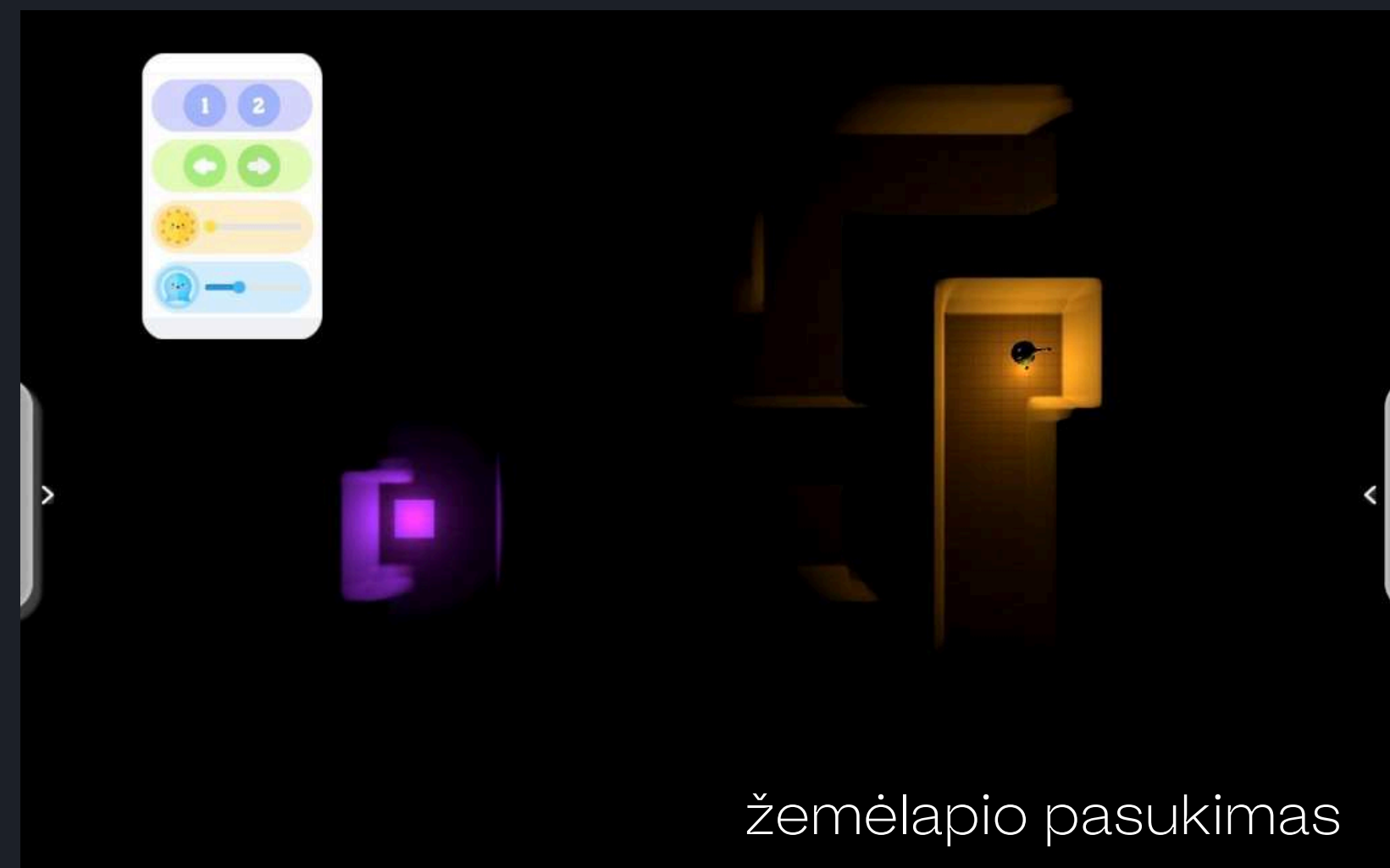
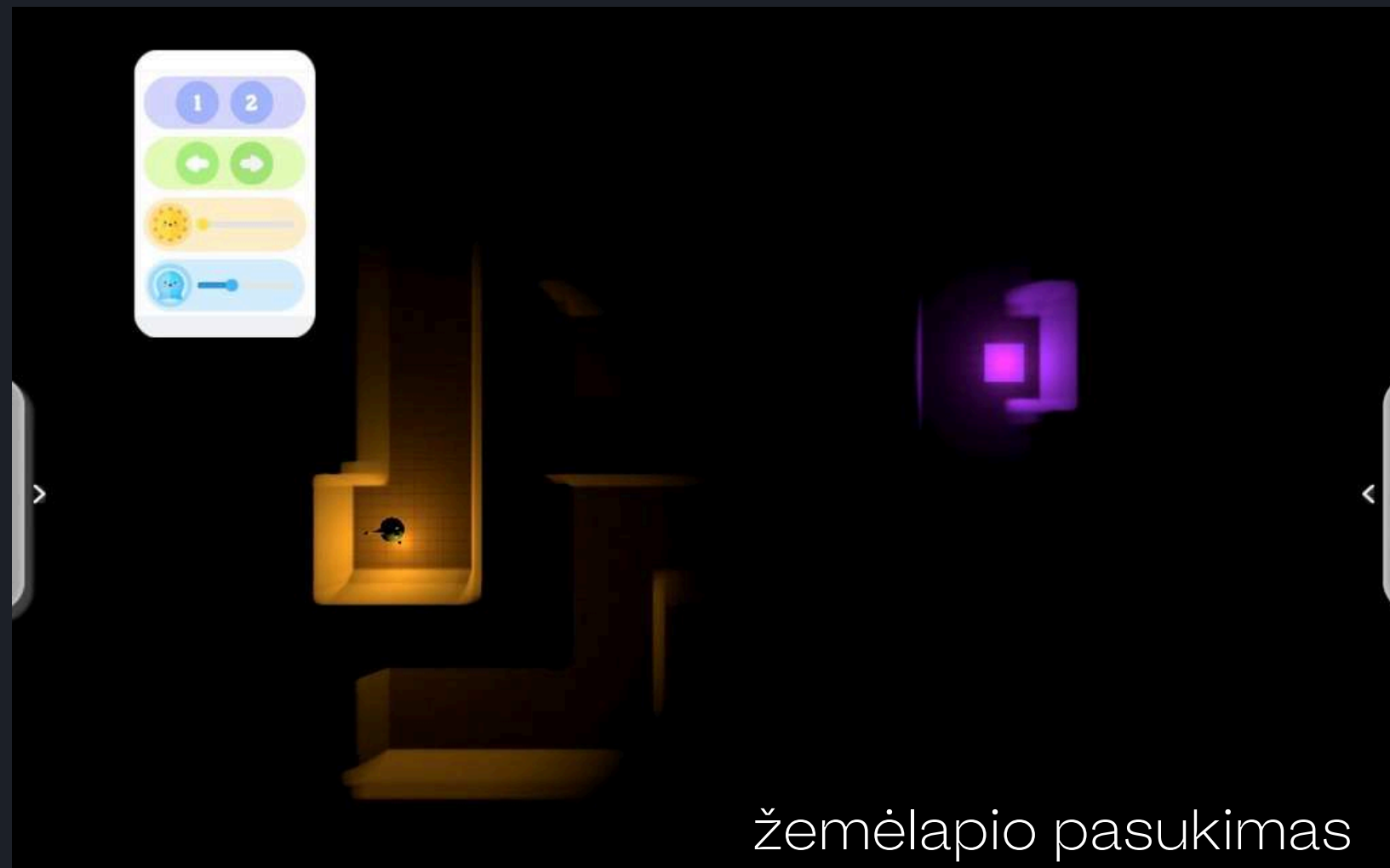
Padedą lavinti smulkiosios motorikos įgūdžius, priežasties ir pasekmės suvokimą ir strateginį mąstymą. Skatina problemų sprendimą ir kūrybinį mąstymą. Būtina išmanyti judėjimo kryptis (pasaulio koordinatės arba dešinė-kairė, aukštyn-žemyn) arba erdvinę orientaciją. Žemėlapių ryškumo ir jonvablio ryškumo apribojimo metu, erdvinė atmintis taip pat bus reikalinga klaidžiojant labirinto koridoriais.



2D vaizdas



3D vaizdas



Raidžių ir skaičių paieška

Žaidėjo užduotis - žaidimo lentoje pažymėti visas anksčiau nurodytus ženklus (raides / skaičius). Teisingai pažymėtas ženklas bus pažymėtas žaliai, o kitų aukščiau nurodytų ženklų pasikartojimų skaičius taip pat sumažės. Neteisingas ženklas nebus paryškintas. Žaidimas baigiamas sėkmingai, kai pasirenkami visi atitinkami ženklai.

Žaidimai suskirstyti į raides (didžiąsias, mažąsias, abi raides) ir skaičius. Jie taip pat skiriasi pagal ženklų išdėstymą žaidimo lentoje: sudėlioti eilutėmis arba išsidėstę pakopomis.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimas padeda įsiminti didžiųjų ir mažųjų raidžių ar skaičių formą. Be to, ugdomas įžvalgumas.

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

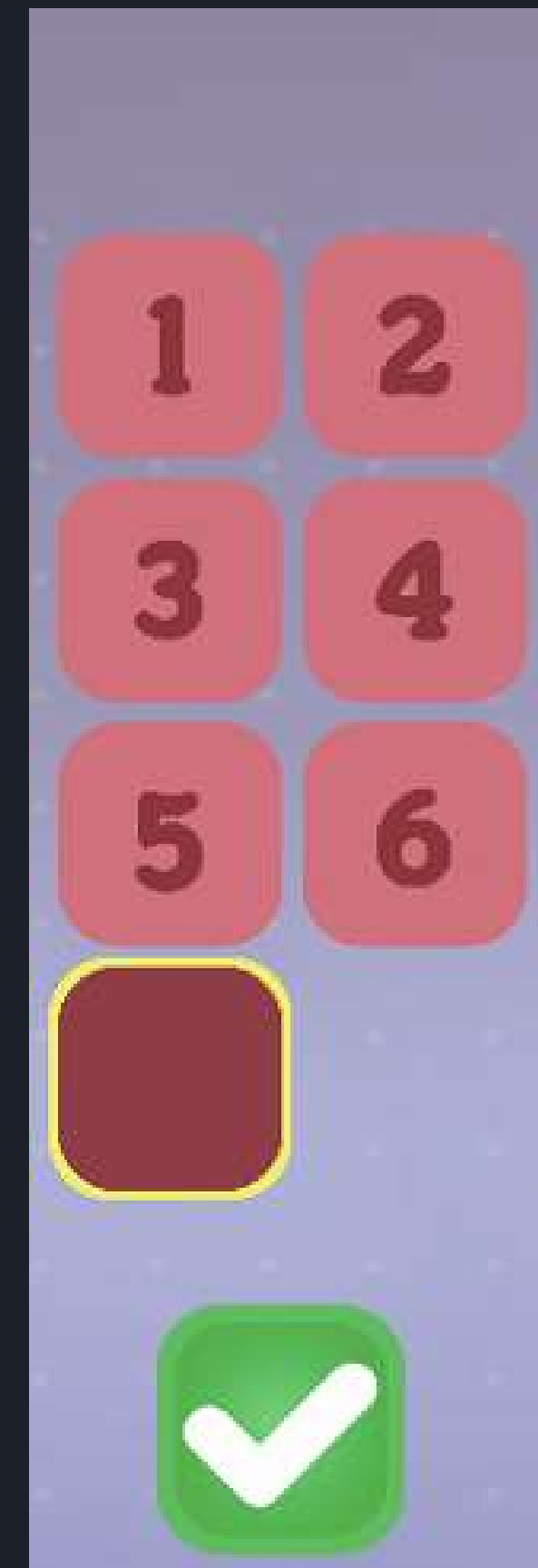
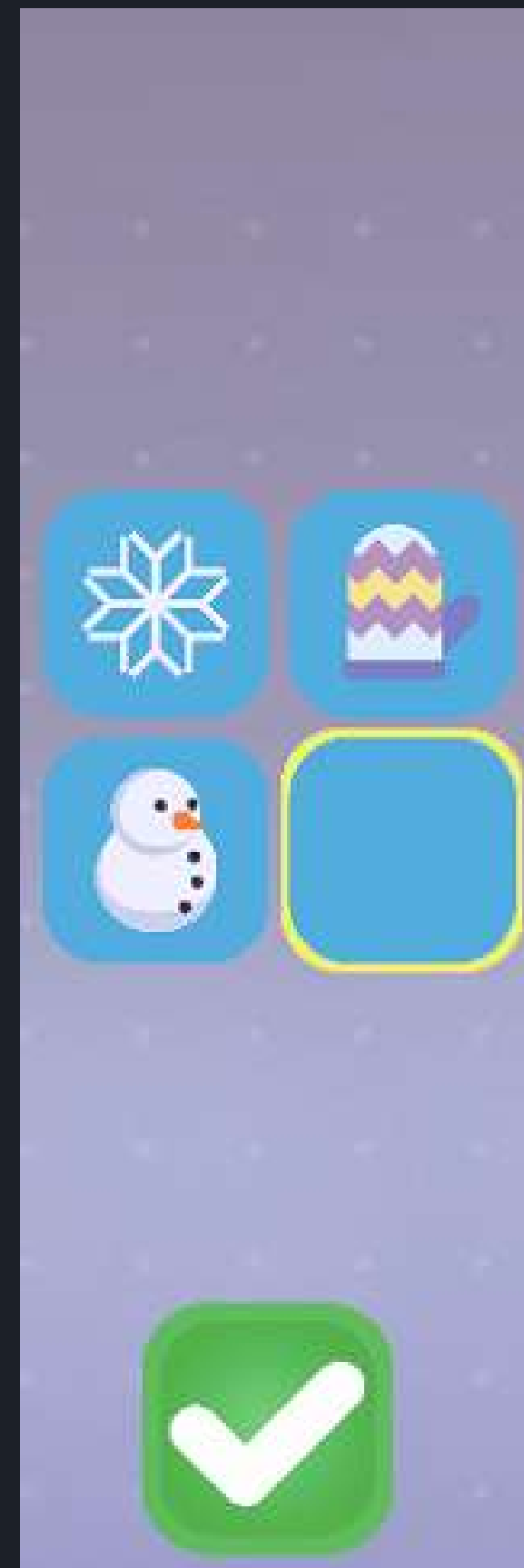
Sudoku

Legenda:

skaičiai / paveikslėliai - laukeliai, kuriuos reikia naudoti žaidimo lentoje

tuščias laukelis - ištrina skaičių / paveikslėlį iš žaidimo lentos

varnelė - tikrinimas, ar užduotis atlikta teisingai

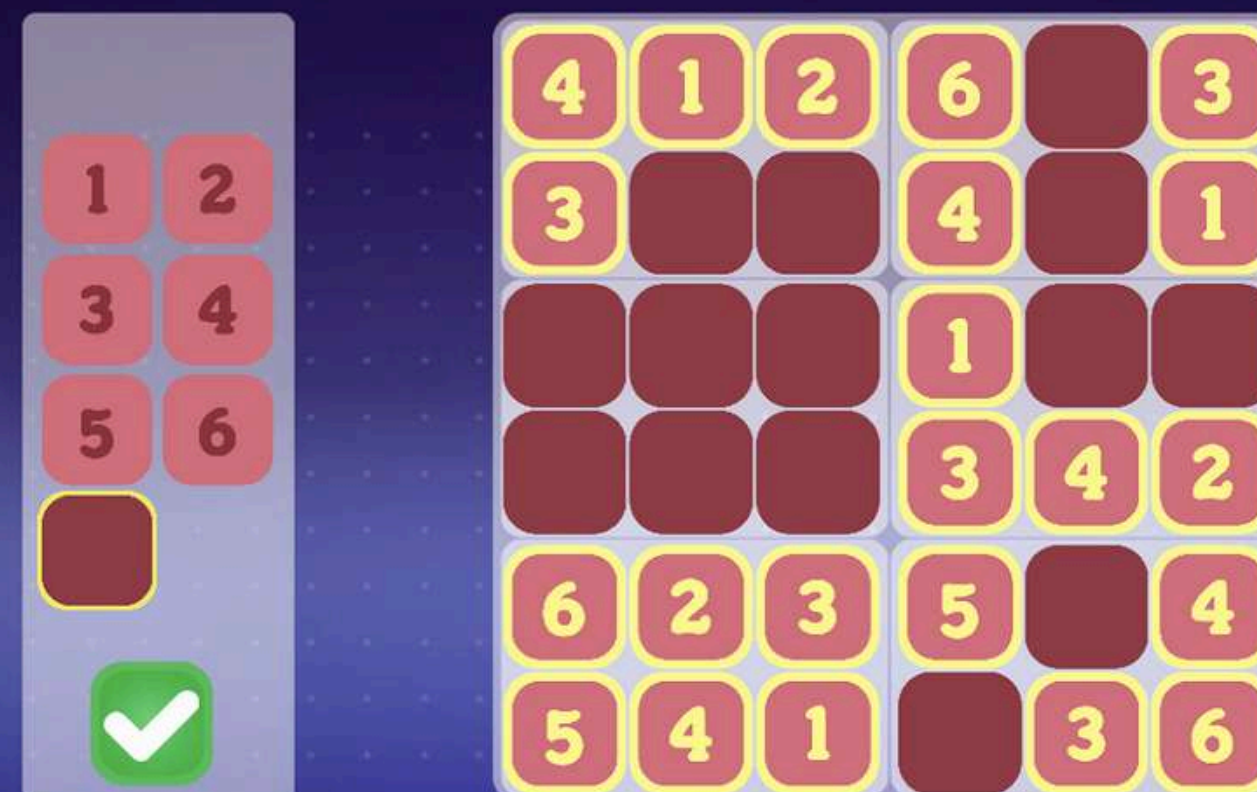


Sudoku

Žaidimas paremtas klasikiniu sudoku. Skaičiai ar paveikslėliai negali būti kartojami 3x3 kvadratuose (vidutinio ir sudėtingo lygio žaidimuose) ir horizontaliose, vertikaliose ar įstrižose linijose. Norint įterpti skaičių / paveikslėlį, reikia: pasirinkti tam tikrą laukelį, iš meniu pasirinkti skaičių / paveikslėlį, ir jis bus įterptas į nurodytą laukelį. Įterptus skaičius / paveikslėlius galima keisti arba atstatyti tuščią laukelį. Paspaudus tikrinimo mygtuką (varnelę), sudoku išsprędžiamas. Žaidimas baigiamas sėkmingai, kai visi skaičiai / paveikslėliai tinkamai sudėliojami ir paspaudžiama varnelė. Jei paspaudus tikrinimo mygtuką žaidimo lenta nėra užpildyta arba kuris nors skaičius nustatytas neteisingai, žaidimas baigiamas nesėkmingai. Lygiai skiriasi sudoku laukelių skaičiumi (4x4 - 1 lygis, 9x9 - 2 ir 3 lygis) arba paveikslėlių ar skaičių skaičiumi (paveikslėliai - 1 ir 2 lygis, skaičiai - 3 lygis).

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimas padeda lavinti vizualinį skaičių atskyrimą. Ugdomas analitinis, strateginis ir loginis mąstymas. Lavinamas judesių tikslumas įterpiant atitinkamą skaitmenį.





Planeta ugdymo kontekste

Pagrindinė darželio mokymo programa

Knowla



Darželio uždaviniai

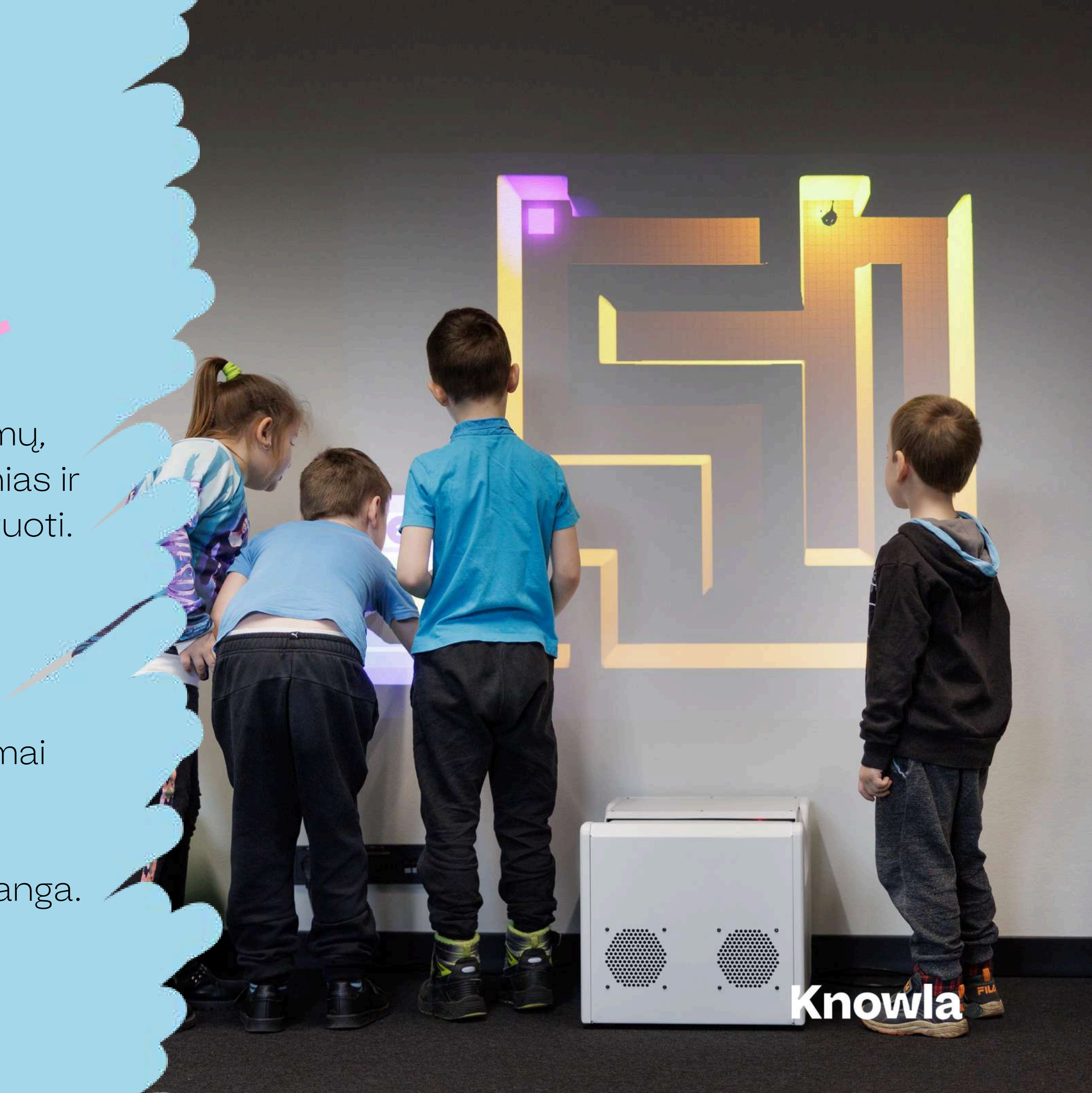
Sisteminga parama vaiko mokymosi mechanizmų vystymuisi, padedanti pasiekti tokį lygį, kuris leistų jam pradėti mokytis mokykloje.

Vaiko pasiekimai ikimokyklinio ugdymo pabaigoje:

- Fizinė vaiko raida. Vaikas, pasirengęs pradėti mokytis mokykloje, savarankiškai atlieka šiuos veiksmus: susitvarko, sudeda daiktus, laiko juos viena ranka ir abiem rankomis, smulkius daiktus laiko tinkamai suformuota plaštaka, tinkamai laiko rašiklį / pieštuką piešdamas, braižydamas ir bandydamas pirmą kartą rašyti; demonstruoja kūno judesių valingumą ir koordinaciją tiek, kad galima pradėti sistemingai mokytis sudėtingų veiksmų, pavyzdžiui, skaityti ir rašyti.
- Kognityvinė vaiko raida. Vaikas, pasirengęs pradėti mokytis mokykloje: atpažįsta ir domisi naujomis raidėmis, kurias mato žaisdamas, skaito trumpus žodžius, sudarytus iš žinomų raidžių, sutinkamus kasdienėje veikloje; pats atlieka grafinius eksperimentus su dažais, kreidelėmis, pieštukais, flomasteriais ir kt., kuria paprastus ir sudėtingus ženklus, suteikdamas jiems prasmę, juose atranda žinomų raidžių ir skaičių fragmentus, piešia pasirinktas raides ir skaičius ant lygaus popieriaus lapo, paaiškina, kaip atrodo perbrauktos, nupieštos ar užrašytos formos, judantį vaizdą paverčia grafiniu ir atvirkščiai, savarankiškai planuoja veiksmus prieš juos įrašydamas, pavyzdžiui, grafinį ženklą, raidę ir kt. iš kvadratų ar linijų sudarytame laukelyje, nustato kryptis ir pozicijas popieriaus lape; savarankiškai imasi pažintinės veiklos, pavyzdžiui, nagrinėja knygas, vysto erdvę savo dizaino idėjomis, naudojami šiuolaikinėmis technologijomis ir pan.

Sąlygos ir įgyvendinimas

- Žaislai taip pat yra elementas, sutinkamas mokymosierdvėje ir yra mokymo priemonė, motyvuojanti vaikus imtis savarankiškų veiksmų, atrasti reiškinius ir procesus, įtvirtinti įgytas žinias ir įgūdžius, įkvepianti savarankiškai eksperimentuoti. Labai svarbu, kad kiekvienas vaikas turėtų galimybę jais naudotis be nepagrįstų laiko apribojimų.
- Svarbus elementas darželio erdvėje yra tinkamai įrengtos vaikų poilsio vietos (kėdutė, čiužinys, kilimėlis, pagalvėlė), taip pat vaikams su specialiaisiais ugdymosi poreikiais pritaikyta įranga.



Pagrindinė pradinųjų klasių (I-III) mokymo programa

Mokyklos uždaviniai ankstyvojo ugdymo laikotarpiu apima ir prieigos prie vertingų informacijos šaltinių užtikrinimą mokinių ugdymo ir šiuolaikinių technologijų kontekste.



Mokymo turinys. Išsamūs reikalavimai

- Kalbos mokymas. Rašymo įgūdžiai. Mokinys įskaitomai ir sklandžiai ranka rašo sakinius ir vientisą tekstą vienoje eilutėje; taisyklingai išdėsto vientisą tekstą sąsiuvinio puslapyje, moka patikrinti ir ištaisyti parašytą tekstą.
- Matematikos mokymas. Skaičių ir jų savybių supratimo įgūdžiai. Mokinys skaito ir rašo skaičius skaitmenimis nuo nulio iki tūkstančio ir atrinktus skaičius iki milijono (pvz., 1 500, 10 000, 800 000).
- IT mokymas. Socialinės kompetencijos. Mokinys dirba su kitais mokiniiais, keičiasi su jais idėjomis ir patirtimi naudodamasis technologijomis; naudojami technologijų galimybėmis bendrauti mokymosi procese.



Planeta ugdymo praktikoje



Rašymas tampa magija

„Knowla“ žaidimas: skaičių, raidžių ir figūrų atkartojimas - Planetoje M

Kai rašote arba piešiate pagal duotą pavyzdį, spalvomis užpildote tam tikrą piešinį ar figūrą. Verta pajvairinti mokymąsi rašyti ir suteikti mokiniams tam tikrą savarankiškumo jausmą šioje veikloje. Gali paaiškėti, kad toks užsiėmimas įprasmins šią veiklą ir įkvėps vėliau žaisti su žodžiais. Svarbu nepamiršti apie tokių užduočių reguliarumą, pvz. po kiekvienos išmoktos raidės. Taip pat galite apsvarstykite galimybę sužaidybinti visą procesą.

1-asis proceso metodas:

Pamokose kartais reikia istorijos, t. y. kad mokytojas gebėtų sukurti pasaką, tačiau net ir be nuostabios pasakos, mokiniams bus maloniau mokytis rašyti šiuo būdu. Kaip užsiėmimo dalį galite naudoti stebuklingas dulkes. Šias dulkes fėjos ir elfai naudoja formoms užpildyti. Tai jų kasdienis darbas, prie kurio gali prisidėti ir mokiniai. Naudodamiesi stebuklingą plunksną, tereikia pažiūrėti, kaip tinkamai užpildyti formą dulkėmis, ir imtis darbo. Padėkite fėjoms ir elfams užpildyti kuo daugiau formų.

Rašymas tampa magija

„Knowla“ žaidimas: skaičių, raidžių ir figūrų atkartojimas - Planetoje M

Kai rašote arba piešiate pagal duotą pavyzdį, spalvomis užpildote tam tikrą piešinį ar figūrą. Verta pajvairinti mokymąsi rašyti ir suteikti mokiniams tam tikrą savarankiškumo jausmą šioje veikloje. Gali paaiškėti, kad toks užsiėmimas įprasmins šią veiklą ir įkvėps vėliau žaisti su žodžiais. Svarbu nepamiršti apie tokių užduočių reguliarumą, pvz. po kiekvienos išmoktos raidės. Taip pat galite apsvarstykite galimybę sužaidybinti visą procesą.

2-asis proceso metodas:

Mokiniai dažnai nori žinoti veiklos tikslą, o mokytis rašyti vien tam, kad išmoktų rašyti, jiems gali neužtekti. Jie nori matyti ir žinoti poveikį čia ir dabar ir jausti savo veiksmų svarbą. Jei jie matė filmą "Haris Poteris ir išminties akmuo", galbūt prisimena sceną, kurioje Hogvartso mokiniai mokosi burtų. Ten jie turi išmokti tinkamai judinti ranką, kad burtai sukeltų norimą poveikį. Labai panašūs principai gali būti taikomi ir čia. Tereikia paimti rašiklį ir pradėti sklisti stebuklingos kibirkštėlės. Tačiau tik atlikus tinkamus judesius burtas veiks. Kaip žinoma, iš tinkamų ženklų sudaryti žodžiai turi didelę galią.

Abėcėlę džiugina jos pažinimas



„Knowla“ žaidimas: skaičių, raidžių ir figūrų atkartojimas, raidžių ir skaičių paieška, raidžių ir skaičių spalvinimas, domino - Planetoje M

Kiekvieną svarbų įvykį reikia tinkamai paminėti. Todėl, baigus mokytis, galite sau leisti smagiai praleisti laiką, kuris dar labiau įtvirtins išmoktą medžiagą. Jei mokiniai mokosi taikant žaidybinimo metodą (kompiuterinių žaidimų mechanika naudojama su jais nesusijusioje veikloje; šiuo atveju, pavyzdžiui, kiekvienos raidės išmokimą galima traktuoti kaip tam tikro lygio pasiekimą, už kurį mokinys gauna prizą), tuomet mokinių užduoties įvykdymą reikėtų džiugiai atšvęsti.

Gaudynės moko skaičių ir raidžių

„Knowla“ žaidimas:raidžių ir skaičių paieška - Planetoje M

Reikiamos priemonės: kortelių su skaičiais arba raidėmis, kad jų užtektų visiems žaidimo dalyviams. Raidės arba skaičiai gali kartotis. Raidžių atveju galima išskirti didžiąsias ir mažąsias raides. Vietoj rašytinių raidžių vėlesniame etape gali būti piešiami objektai su skirtingomis pirmosiomis raidėmis arba skirtingais skaičiais (skaičių atveju).

Kiekvienas dalyvis atsitiktine tvarka gauna popieriaus lapelį su skaičiumi arba raide, kuri prisegama prie marškinėlių ant krūtinės arba nugaros (geriausia visiems pasirinkti vieną variantą). Pasirinkite asmenį, kuris pradės žaidimą. Kortelėms su raidėmis reikia įjungti žaidimą „Raidės“, kortelėms su skaičiais - „Skaičiai“. Pageidautina mišri versija, jei simboliai turi būti rodomi atsitiktine tvarka. Taip pat galite nustatyti rodymą eilės tvarka mokydami jų eiliškumo. Paskirtasis asmuo išsprendžia ekrane pasirodžiusią užduotį, surasdamas visus duotus simbolius. Teisingai juos suradęs, jis atsisuka į grupę ir turi surasti asmenį, prie kurio marškinėlių prisegta duota raidė / skaičius (toks pat kaip užduotyje), ir jį pagauti. Kai jam pavyksta, pagautas asmuo eina prie prietaiso, sprendžia kitą užduotį su kitu ženklu, tada pagauna asmenį su tuo ženklu ir t. t. Užsiėmimas baigiasi, kai mokiniai įveikia visas žaidimo lentas. Galite apsikeisti ženklais ir žaidimą pradėti iš naujo.

It's **smart** to play. 

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