

Planeta Hello!

Planetoje Hello!
sveikinamės angliškai!



Planetoje Hello! yra 230 žaidimų, skirtų pagrindiniams anglų kalbos įgūdžiams lavinti. Žaidimo forma pateikiamos užduotys supažindina vaikus su anglų kalba ir tobulina jų žodyno žinias. Įvairių skirtingo sudėtingumo užduočių metu mokiniai ir ikimokyklinio amžiaus vaikai įgyja kalbos įgūdžių šiose srityse: klausymo ir supratimo, kalbėjimo ir taisyklingo tarimo, rašymo ir teksto suvokimo. Atliekant užduotis į anglų kalbos mokymosi procesą įtraukiamos pramogos ir fizinis aktyvumas, nes veiklos praturtintos žaidimo elementais, taip pat pratimais refleksams, pastabumui, tikslumui, greičiui ir judesių koordinacijai lavinti. Siūlome jums anglų kalbos pamokėles, kurios tikrai pradžiugins!



„Knowla“ programėlės skirtos vaikams nuo 3 metų amžiaus

Planetos Hello! 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 Hello! mokomojoje visatoje



Knowla.edu

09:12

A cartoon character with orange fur, blue horns, and a blue shirt, standing on a small planet.

Planet Hello!

MANUAL

Planet Hello! contains 230 activities that develop basic English language skills. Applications in the form of play familiarize children with English and improve their knowledge of basic vocabulary. During various activities of varying difficulty levels, students and preschoolers acquire language skills in the areas of: listening and listening comprehension, speaking and correct pronunciation, writing and reading

A pink, cloud-like character with yellow legs.

Planet Fruu
Available

A cartoon character with orange fur, blue horns, and a blue shirt, standing on a small planet.

Planet Hello!
Available
DISCOVER

A rocket ship flying through space with planets and stars.

Planet EduMini
Available

A purple robot-like character with a large white padlock on its chest.

Planet Pi
Buy access

A red, cloud-like character with a large white padlock on its chest.

Planet M
Buy access

A green, cloud-like character with a large white padlock on its chest.

Planet Ziuuu
Buy access

A vertical sidebar of navigation icons including back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, and Windows.



Sistemos mygtukai ir meniu rodinys

Pagrindinio meniu legenda



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



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



keisti foną



išeiti į žaidimų sąrašą; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti



ankstesnė žaidimo lenta



kita žaidimo lenta



leidžia judinti objektą po žaidimo lentą, paslepia arba atveria programos meniu



atveria papildomus programėlės nustatymus



interaktyvus žaidimų gidas

Knowla Box / Wall pagrindinis meniu



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



Knowla Web pagrindinis meniu

-  ankstesnė planeta / programėlė / žaidimas
-  daugiau planetų / programėlių / žaidimų
-  grįžti į visų planetų peržiūrą
-  pilno ekrano režimas / išjungti pilno ekrano režimą
-  nustatymai: kalbos pasirinkimas, licencijos kodo aktyvavimas
-  prisijungti prie „Knowla Web“ arba registruotis



Meniu piktogramų žaidimuose legenda

	išeiti iš žaidimo į planetos rodinį (programėlių pasirinkimo ekraną); bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		ankstesnė žaidimo lenta
	įkelti žaidimą iš naujo; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		kita žaidimo lenta
	garso įjungimas / išjungimas		atveria papildomus programėlės nustatymus
	išeiti į žaidimų sąrašą; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		leidžia judinti objektą po žaidimo lentą, paslepia arba atveria programos meniu
	keisti foną		prieinamumo skydelis (įskaitant spalvų reguliavimą)
			interaktyvus žaidimų gidas



Žaidimas įveiktas sėkmingai

Žaidimo įveikti nepavyko



Žaidimų sąrašas (skaičius ir trukmė)





Planetoje Hopsa rasite 15 programėlių su 230 žaidimų:

1. Mesk į skalbyklę - 3 lygiai, 6 židimai
2. Pastatyk monstriuką - 1 žaidimas
3. Vaikščiok ir rink - 4 pasauliai, 4 žaidimai
4. Klausyk ir parodyk - 2 lygiai, 2 žaidimai
5. Įvardyk gyvūną - 6 žaidimai
6. Pataikyk į raidę - 26 žaidimai (visos abėcėlės raidės); kiekviename žaidime pateikiami keli su atitinkama raide siejamų žodžių variantai
7. Nuvesk mane - 3 lygiai, 3 žaidimai
8. Namų įrengimas - 10 žaidimų
9. Pabėgimo kambarys - 1 žaidimas
10. Trys emocijos iš eilės - 1 žaidimas
11. Nuspalvink - 3 lygiai, 39 žaidimai
12. Kausyk skaičių ir parodyk - 3 lygiai, 3 žaidimai
13. Klausyk ir gaudyk - 3 lygiai, 3 žaidimai
14. Raidžių sudėliojimas - 5 žaidimai
15. Sakinių sudarymas - 2 režimai, 75 žaidimai



Mesk į skalbyklę

Žaidėjo uždavinys - surinkti tinkamus drabužius pagal viršuje nurodytą kategoriją. Žaidimo pradžioje kategorija yra įvardijama garsiai. Ieškomų daiktų, spalvų ir drabužių rūšių pavadinimus taip pat galima bet kada išgirsti paspaudus prie krepšelio esantį garsiakalbio mygtuką. Norėdami pasirinkti drabužius, atitinkančius visus paieškos kriterijus, pažymėkite juos žymekliu arba meskite kamuoliuką. Jei pasirenkamas tinkamas objektas, jis bus perkeltas į krepšelį. Žaidimas užbaigiamas sėkmingai, kai visi tam tikros kategorijos drabužiai atsiduria krepšelyje.

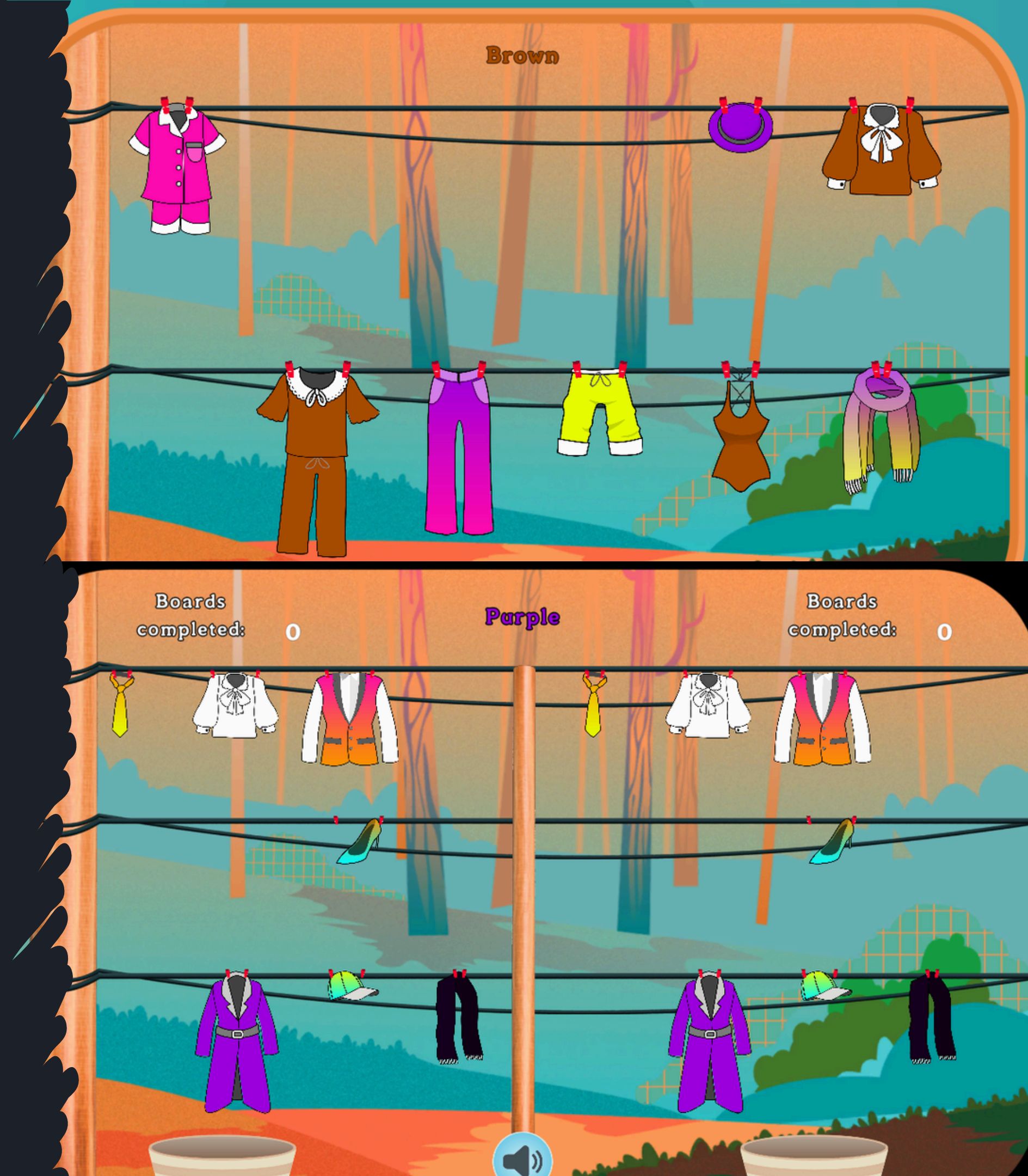
Žaidžiant dviese laimi tas, kuris greičiausiai teisingai suranda visus ieškomus drabužius. Norint pereiti prie kitos žaidimo lentos, atnaujinti arba išjungti, reikia abiejų pusių žaidėjų patvirtinimo.

Spustelėję krumpliaratį galite nustatyti, ar norite skaičiuoti teisingus atsakymus, ar nustatyti užduoties vykdymo laiką ir žaidimo trukmę. Yra galimybė iš naujo nustatyti laikmatį arba skaitiklį. Taip pat yra galimybė išjungti drabužių plėvėsavimo vaizdavimą. Antrajame nustatymų skirtuke galite keisti rodinio spalvų diapazoną.

Žaidimas turi tris sudėtingumo lygius: lengvas - spalvos, vidutinis - drabužiai, sudėtingas - spalvų, drabužių ir raštų derinimas.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Susipažinimas su žodynu. Skatina vizualinės ir erdvinės orientacijos bei mokymosi būdų formavimąsi. Susipažinimas su techniniu piešimu. Naudingas rengiantis profesinei veiklai, įskaitant grafikos, architektūros ir inžinerijos sritis.



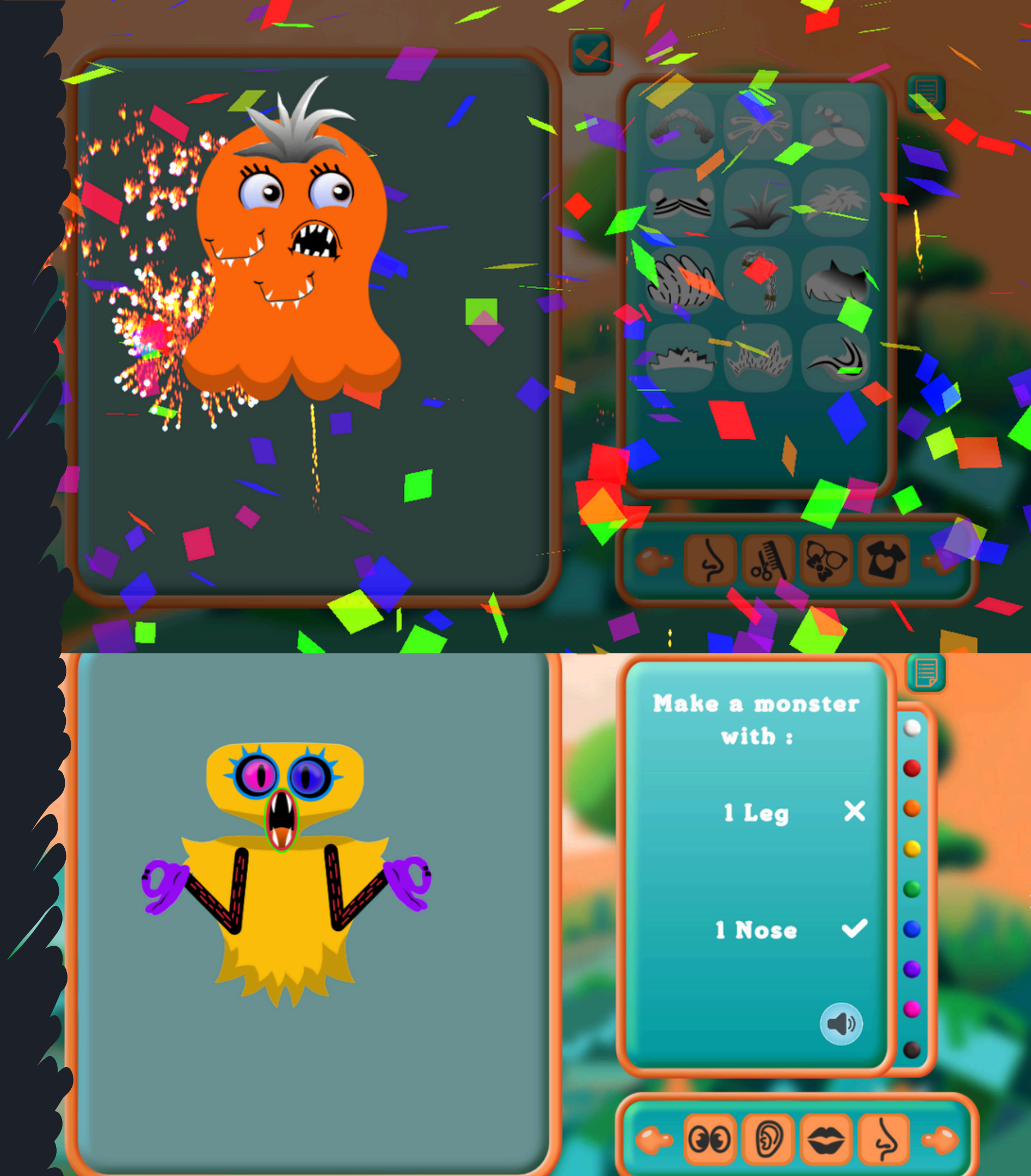
Pastatyk monstriuką

Pradžioje žaidėjas gauna instrukcijas, kuriose pateikiama informacija apie monstriuką sudarančių elementų skaičių ir tipą. Norint sėkmingai atlikti užduotį, į lentą reikia perkelti tikslų instrukcijose nurodytą elementų skaičių. Norėdami tai padaryti, apatiniame dešiniajame laukelyje pasirinkite atitinkamą kategoriją, tada pasirinktą kūno dalies vaizdą ir spustelėkite kairėje esantį laukelį. Pasirinktas elementas atsiras jame. Perkėlę reikiamą skaičių pagal instrukcijas, paspauskite viršuje viduryje esančią varnelę. Tada gausite instrukcijų peržiūrą su užrašu, ar teisingai atlikote užduotį. Jei kiekiai sutampa, žaidimas įveikiamas sėkmingai. Tam tikroje lentoje skaičiuojami tik instrukcijose nurodyti elementai. Kitas kūno dalis ar priedus, neįtrauktus į instrukcijas, galima pridėti savo nuožiūra ir nuo to nepriklausys, ar žaidimas bus įveiktas sėkmingai. Norėdami dar kartą peržiūrėti instrukcijas, paspauskite kairėje esantį mygtuką.

Kiekvieną kūno dalį galima nuimti, pasukti simetriškai aplink ašį arba pakeisti spalvą. Tereikia kurį laiką palaikyti nuspaudus jau įterptą elementą, ir dešinėje atsiras papildomų parinkčių. Norėdami perkelti elementą, **vilkite jį rašikliu**.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas skaičiais, kūno dalimis, aksesuarais, spalvomis, raštais.



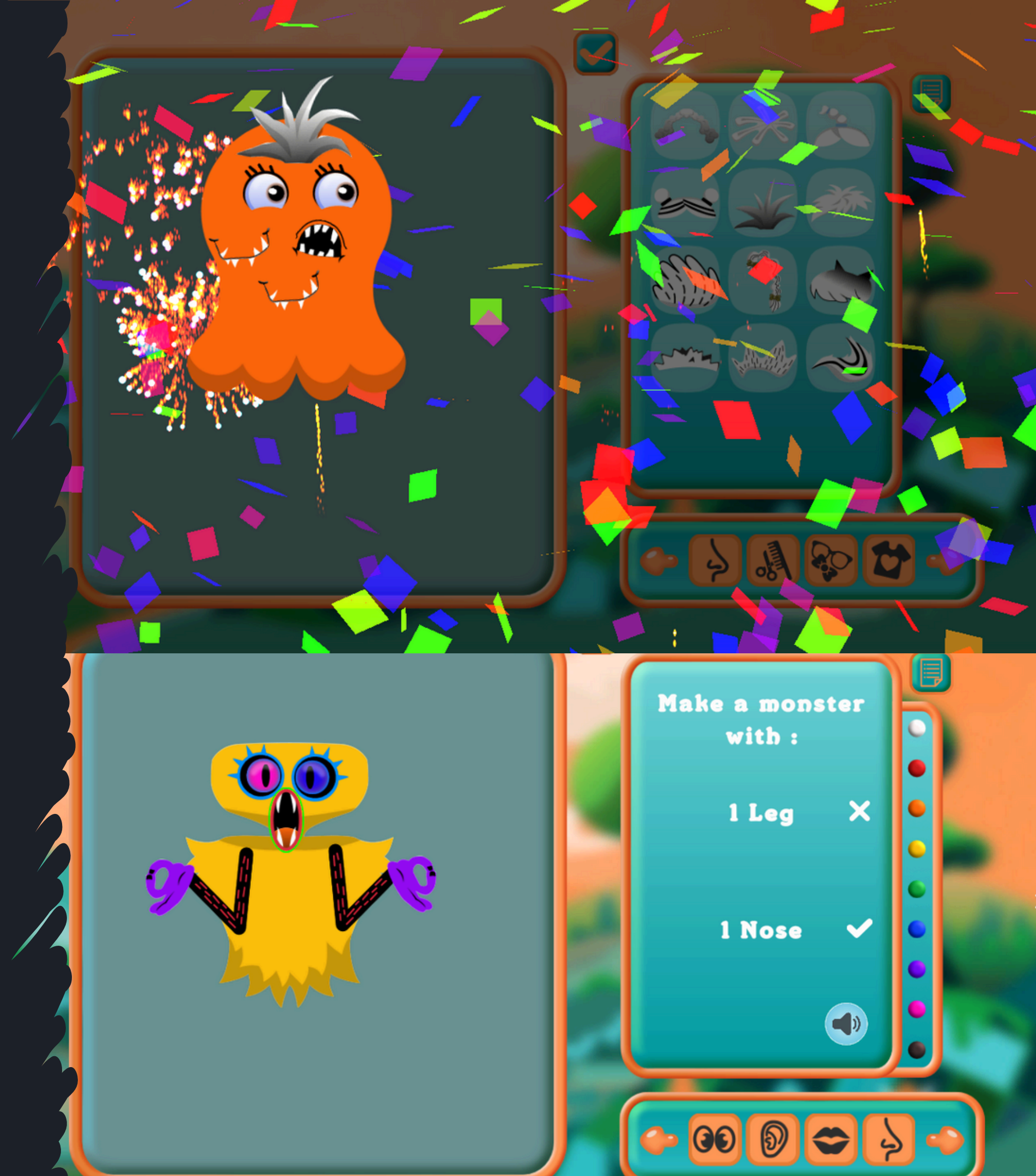
Pastatyk monstriuką

Pradžioje žaidėjas gauna instrukcijas, kuriose pateikiama informacija apie monstriuką sudarančių elementų skaičių ir tipą. Norint sėkmingai atlikti užduotį, į lentą reikia perkelti tikslų instrukcijose nurodytą elementų skaičių. Norėdami tai padaryti, apatiniame dešiniajame laukelyje pasirinkite atitinkamą kategoriją, tada pasirinktą kūno dalies vaizdą ir spustelėkite kairėje esantį laukelį. Pasirinktas elementas atsiras jame. Perkėlę reikiamą skaičių pagal instrukcijas, paspauskite viršuje viduryje esančią varnelę. Tada gausite instrukcijų peržiūrą su užrašu, ar teisingai atlikote užduotį. Jei kiekiai sutampa, žaidimas įveikiamas sėkmingai. Tam tikroje lentoje skaičiuojami tik instrukcijose nurodyti elementai. Kitas kūno dalis ar priedus, neįtrauktus į instrukcijas, galima pridėti savo nuožiūra ir nuo to nepriklausys, ar žaidimas bus įveiktas sėkmingai. Norėdami dar kartą peržiūrėti instrukcijas, paspauskite kairėje esantį mygtuką.

Kiekvieną kūno dalį galima nuimti, pasukti simetriškai aplink ašį arba pakeisti spalvą. Tereikia kurį laiką palaikyti nuspaudus jau įterptą elementą, ir dešinėje atsiras papildomų parinkčių. Norėdami perkelti elementą, vilkite jį rašikliu.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas skaičiais, kūno dalimis, aksesuarais, spalvomis, raštais.



Vaikščiok ir rink

Programėlėje yra keturi pasauliai: gatvė, parkas, meno galerija ir mokykla. Pradžioje žaidėjas išgirs, kokios kategorijos daiktus reikia rinkti. Norėdami pradėti žaidimą, spustelėkite bet kurį lentos tašką. Atlikdamas užduotį žaidėjas turi surinkti ieškomus daiktus ir išvengti kitų maršrute esančių daiktų. Venkite kliūčių ir spąstų.

Žaidimo taisyklės:

- paspaudus ant mėlyno blokelio, veikėjas pašoka;
- paspaudus ant geltono - blokelis nukrenta;
- o paspaudus ant raudono blokelio, raudonas elementas išnyksta.

Jei žaidėjas „užlipa“ ant tinkamo elemento, jis paryškinamas savo spalvomis viršuje. Jei žaidėjas jį praleidžia, elementas lieka pilkos spalvos. Tačiau jei žaidėjas „užlipa“ ant netinkamo elemento, vienas iš elementų tampa juodas.

Teisingai ir neteisingai surinktų elementų skaičius turi įtakos žvaigždučių skaičiui, kurį gausite įveikę žaidimą.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su transporto priemonėmis, vaisiais ir daržovėmis, menu ir mokykla.



Klausyk ir parodyk

Žaidėjas turi paspausti garsiakalbio simbolį **rašikliu arba kamuoliuku**, kad išgirstų, kokio elemento reikia ieškoti. Tada kairėje pusėje spustelėkite pasirinktą elementą. Teisingai pasirinkus žaidimas įveikimas sėkmingai baigiamas.

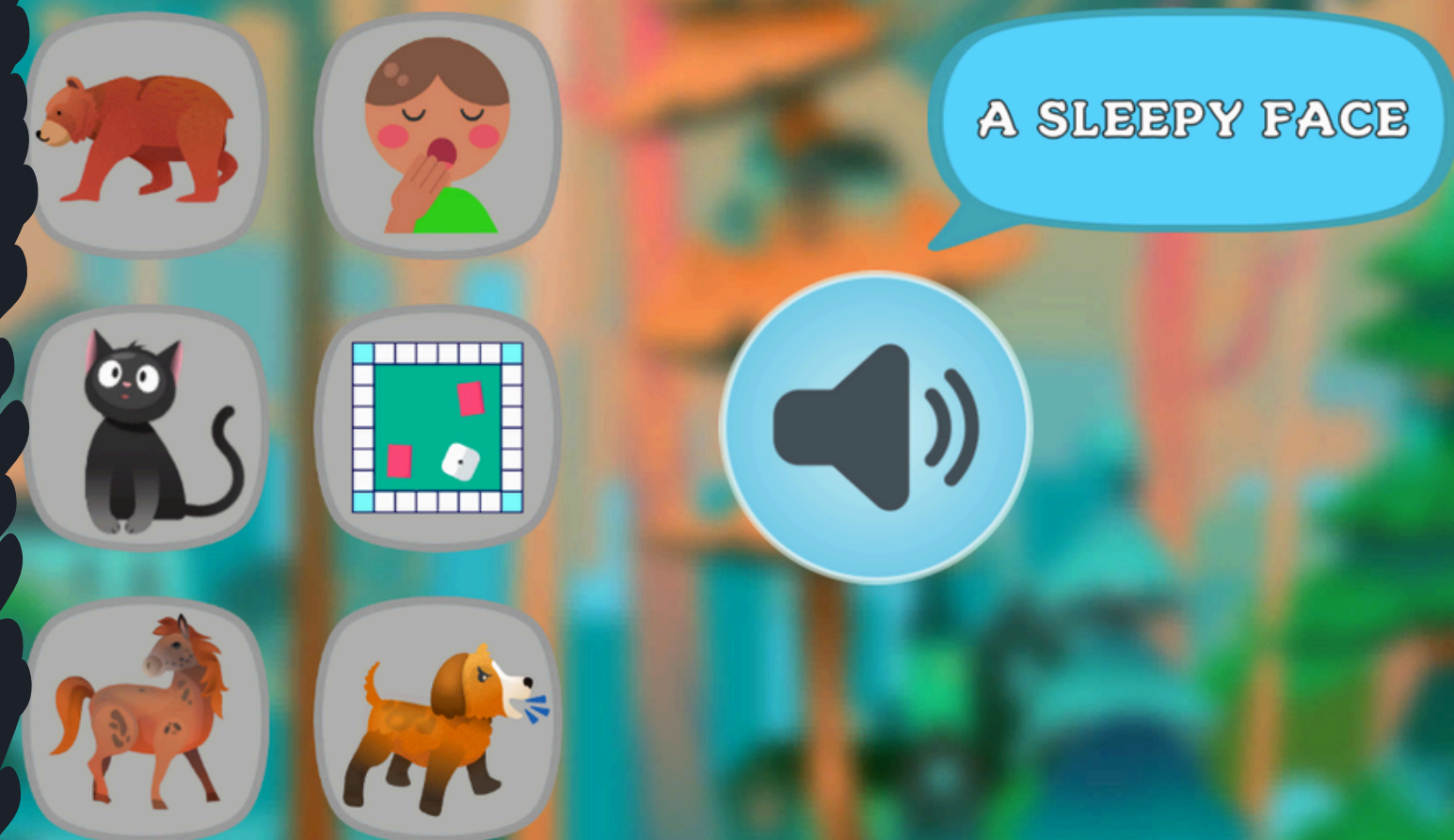
Šoniniame skydelyje spustelėję „nustatymai“, galite išjungti objekto animaciją arba paieškos elemento burbulą. Antrajame nustatymų skirtuke galite keisti rodinio spalvų diapazoną. Spustelėję šoniniame skydelyje esantį krumpliaratį, galite pasirinkti, ar norite, kad objektai būtų animuoti, ar kad tam tikra kategorija būtų pateikiama žodžiais. Antrame puslapyje galite pasirinkti skirtingus spalvų variantus.

Žaidimo metu renkami įvairių kategorijų objektai, ir yra du sudėtingumo lygiai.

- Lengvajame lygyje galima rinktis iš trijų elementų, kurie yra atskiri daiktavardžiai.
- Vidutiniame lygyje galima rinktis iš šešių elementų, kurie paprastai yra frazės, sudarytos iš būdvardžio ir daiktavardžio.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su gyvūnais, paros laiku, savaitės dienomis, orais, emocijomis, mokykliniais dalykais, geometrinėmis figūromis.



Klausyk ir parodyk

Žaidėjas turi paspausti garsiakalbio simbolį rašikliu arba kamuoliuku, kad išgirstų, kokio elemento reikia ieškoti. Tada kairėje pusėje spustelėkite pasirinktą elementą. Teisingai pasirinkus žaidimas įveikimas sėkmingai baigiamas.

Šoniniame skydelyje spustelėję „nustatymai“, galite išjungti objekto animaciją arba paieškos elemento burbulą. Antrajame nustatymų skirtuke galite keisti rodinio spalvų diapazoną.

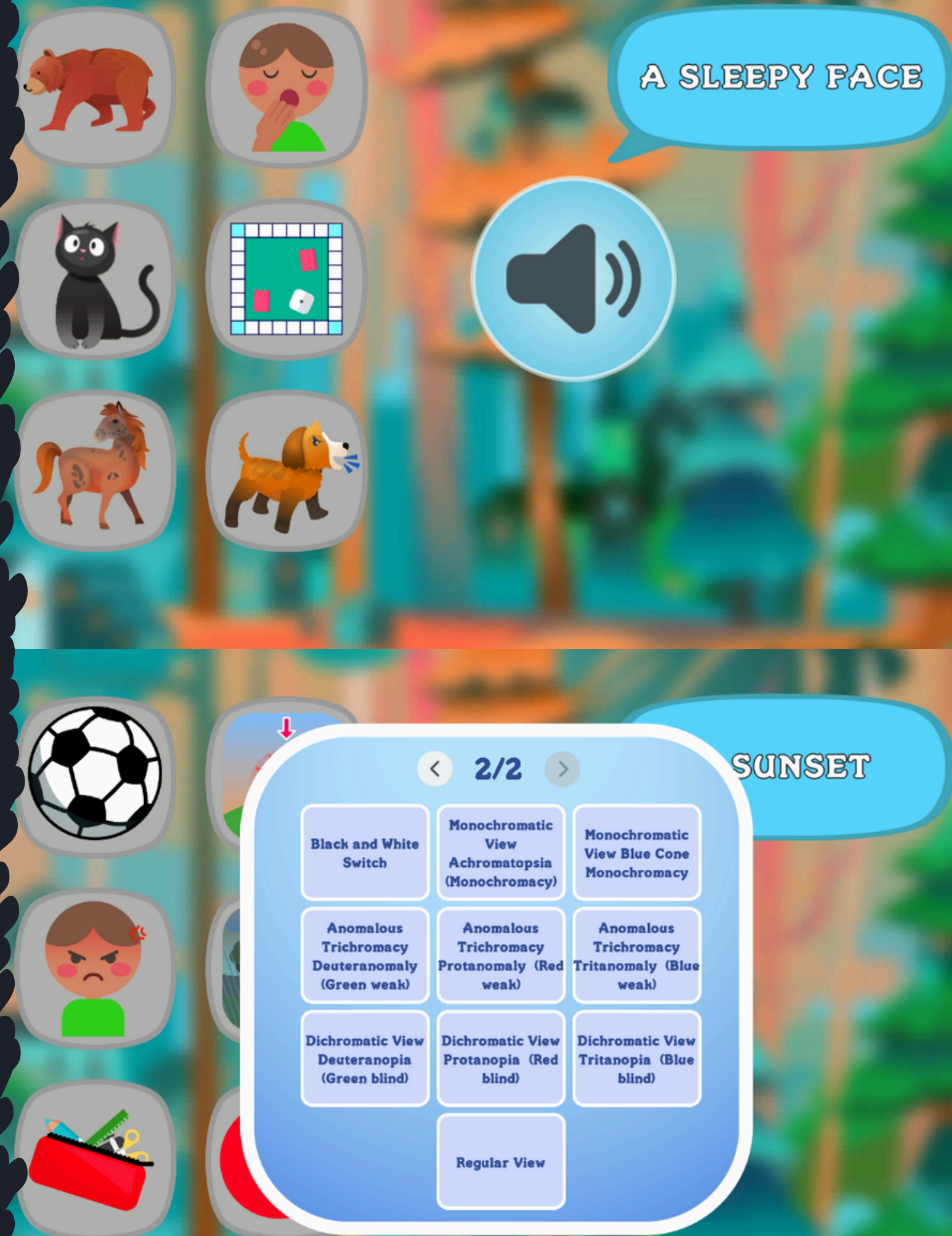
Spustelėję šoniniame skydelyje esantį krumpliaratį, galite pasirinkti, ar norite, kad objektai būtų animuoti, ar kad tam tikra kategorija būtų pateikiama žodžiais. Antrame puslapyje galite pasirinkti skirtingus spalvų variantus.

Žaidimo metu renkami įvairių kategorijų objektai, ir yra du sudėtingumo lygiai.

- Lengvajame lygyje galima rinktis iš trijų elementų, kurie yra atskiri daiktavardžiai.
- Vidutiniame lygyje galima rinktis iš šešių elementų, kurie paprastai yra frazės, sudarytos iš būdvardžio ir daiktavardžio.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su gyvūnais, paros laiku, savaitės dienomis, orais, emocijomis, mokykliniais dalykais, geometrinėmis figūromis.



Įvardyk gyvūną

Pradėjus žaidimą, bus paskelbtas gyvūno, kurį reikia surasti, pavadinimas. Gyvūnai juda po visą lentą. Pasirinkus teisingą, pasikeis kategorija ir vėl bus galima pradėti paiešką. Paspaudę šoniniame skydelyje esantį mygtuką „kitas“, galėsite apsilankyti kitose vietovėse su gyvūnais.

Viršutiniame dešiniajame kampe rodomas laikmatis ir teisingų atsakymų skaitiklis. Spustelėjus šiuos langelius, duomenys bus nustatyti iš naujo.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu susipažįstama su gyvūnų pavadinimais.



Pataikyk į raidę

Lentoje pasirodys didžiosios ir mažosios raidės. Turite keturis kartus mesti kamuoliuką į kiekvieną ketvirtį su raide. Turi būti šešiolika dėmių, po keturias kiekviename ketvirtyje, kurios uždengs raides. Tada pasirodys su pasirinkta raide susijęs paveikslėlis.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu išmokstama pažinti abėcėlės raides, jų garsus ir atskirti tam tikrą raidę žodyje.



Pataikyk į raidę

Lentoje pasirodys didžiosios ir mažosios raidės. Turite keturis kartus mesti kamuoliuką į kiekvieną ketvirtį su raide. Turi būti šešiolika dėmių, po keturias kiekviename ketvirtyje, kurios uždengs raides. Tada pasirodys su pasirinkta raide susijęs paveikslėlis.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu išmokstama pažinti abėcėlės raides, jų garsus ir atskirti tam tikrą raidę žodyje.



Nuvesk mane

Pradžioje reikia spustelėti viduryje esantį monstriuką rašikliu arba kamuoliuku, kad gautumėte nurodymus ir išgirstumėte kelionės tikslą. Spustelėjus dar kartą, paleidžiamas įrašas. Norėdami judėti, turite spustelėti bet kurią žemėlapių dalį. Prieidami prie praeivių galite gauti užuominą, kur yra tam tikra vieta. Tiesiog prieikite prie jų ir spustelėkite garsiakalbio ikonėlę. Pasiekus reikiamą vietą, žaidimas įveikiamas sėkmingai.

Spustelėję šoninėje juostoje esantį krumpliaratį, galite reguliuoti miesto žemėlapių mastelį ir nustatyti laikmatį. Antrame puslapyje pamatysite skirtingų spalvų parinktis.

Žaidimas turi tris sudėtingumo lygius:

- 1 - yra nuolatiniai mažų miestų žemėlapiai (kiekvienas žemėlapis yra išsaugotas programėlėje ir bus toks pat kiekvieno paleidimo metu, tačiau kelionės tikslo vietos gali kisti);
- 2 - yra nuolatiniai šiek tiek didesnių miestų žemėlapiai (kiekvienas žemėlapis yra išsaugotas programėlėje ir bus toks pat kiekvieno paleidimo metu, tačiau kelionės tikslo vietos gali kisti);
- 3 - yra atsitiktiniai didelių miestų žemėlapiai (kiekvienas žemėlapis sugeneruojamas paleidimo metu ir nepasikartos kito paleidimo metu).

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su įvairiais miesto pastatais ir kryptimis.



I want to go to the Hospital



The cafe is somewhere there.



Nuvesk mane

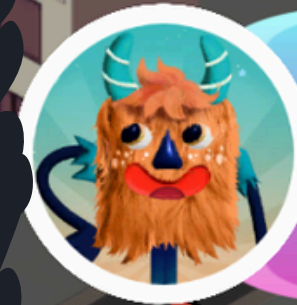
Pradžioje reikia spustelėti viduryje esantį monstriuką rašikliu arba kamuoliuku, kad gautumėte nurodymus ir išgirstumėte kelionės tikslą. Spustelėjus dar kartą, paleidžiamas įrašas. Norėdami judėti, turite spustelėti bet kurią žemėlapių dalį. Prieidami prie praeivių galite gauti užuominą, kur yra tam tikra vieta. Tiesiog prieikite prie jų ir spustelėkite garsiakalbio ikonėlę. Pasiekus reikiamą vietą, žaidimas įveikiamas sėkmingai. Spustelėję šoninėje juostoje esantį krumpliaratį, galite reguliuoti miesto žemėlapių mastelį ir nustatyti laikmatį. Antrame puslapyje pamatysite skirtingų spalvų parinktis.

Žaidimas turi tris sudėtingumo lygius:

- 1 - yra nuolatiniai mažų miestų žemėlapiai (kiekvienas žemėlapis yra išsaugotas programėlėje ir bus toks pat kiekvieno paleidimo metu, tačiau kelionės tikslo vietos gali kisti);
- 2 - yra nuolatiniai šiek tiek didesnių miestų žemėlapiai (kiekvienas žemėlapis yra išsaugotas programėlėje ir bus toks pat kiekvieno paleidimo metu, tačiau kelionės tikslo vietos gali kisti);
- 3 - yra atsitiktiniai didelių miestų žemėlapiai (kiekvienas žemėlapis sugeneruojamas paleidimo metu ir nepasikartos kito paleidimo metu).

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su įvairiais miesto pastatais ir kryptimis.



I want to go to the Hospital



The cafe is somewhere there.

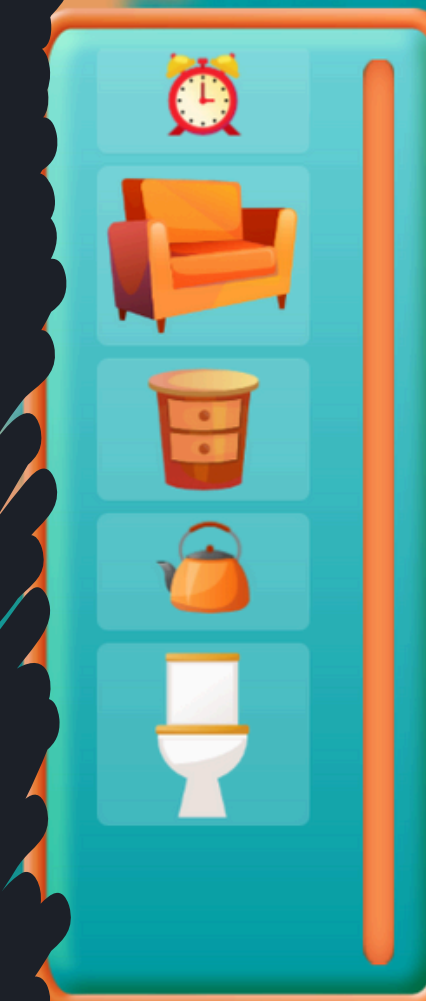
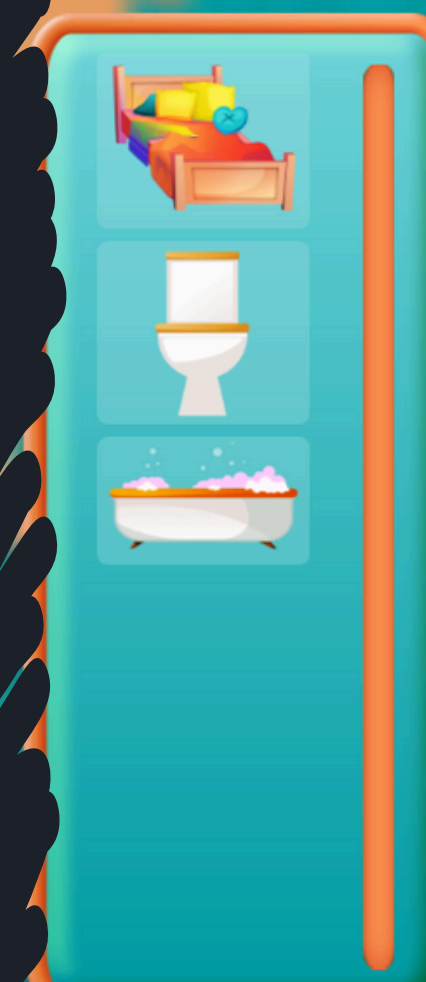


Namų įrengimas

Kairėje pusėje yra objektai, kuriuos reikia sudėti į atitinkamas vietas dešinėje esančiame name. Norėdami patekti į namo kambarį, spustelėkite jį. Pilkai pažymėtų kambarių pasirinkti negalima. Tada spustelėkite pasirinktą objektą ir vietą, kurioje jis turi būti padėtas (šis laukelis bus pilkos spalvos). Kai objektas bus tinkamai padėtas, jis nusidažys spalvomis. Norėdami grįžti į viso namo peržiūrą, spustelėkite apatiniame dešiniajame kampe esantį mygtuką. Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai visi objektai bus padėti į savo vietas.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su namų kambariais ir interjero įrengimu.



Pabėgimo kambarys

Žaidimo tikslas - įveikti pabėgimo kambarį.

1. Suraskite visus kambaryje esančius galvosūkius.
2. Padėkite dėlionę ant kamštinės lentos.
3. Nustatykite laikrodį pagal laiką dėlionėje ir patvirtinkite raudonu mygtuku.
4. Pasirinkite bilietą, kuris atitinka kalendoriuje nurodytą datą. Bilietą galite pasukti spustelėdami jį supantį laukelį.
5. Kiekvienam veikėjui duokite gimtadienio kepurėlę, atitinkančią baliono spalvą.
6. Pasodinkite kiekvieną veikėją į atitinkamą vietą.
7. Padainuokite „Su gimtadieniu“.

Žaidimas įveikimas sėkmingai įveikus visą pabėgimo kambarį.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu išmokstama įvairių kategorijų žodžių ir frazių.



Trys emocijos iš eilės

Tai burbulų šaudymo žaidimas. Ant patrankos rodomas emocijos, kuri bus iššauta, pavadinimas. Žaidėjo uždavinys - nuo žaidimo lentos pašalinti emocijas. Reikia spustelėti / mesti kamuoliuką į pasirinktą vietą, kad būtų nušauta emocija. Kad burbuliukai išnyktų, reikia surinkti bent 3 emocijas vieną šalia kitos. Burbuliukai atšoka nuo sienos. Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai išvaloma visa emocijų žaidimo lenta.

Paspaudę šoninėje juostoje esantį mygtuką, galėsite naudotis supaprastinta programėlės versija.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu išmokstama žodžių, susijusių su emocijomis.



Nuspalvink

1 žingsnis - naudojant spalvų ratą parinkti visas spalvinimo knygos spalvas. Spalvų ratas yra apatiniame dešiniajame kampe. Vienu metu naudojama viena spalva. Užpildžius visus kvadratėlius spalvomis, spalvų ratas užrakinamas. Norėdami pasirinkti spalvinimui skirtą spalvą, spustelėkite atitinkamą kvadratėlį. Pasirinkta spalva pasikeis ir dažymo įrankyje, esančiame viršutiniame dešiniajame kampe. Norint nuspalvinti tam tikrą objektą, reikia spustelėti ant šio objekto pasirinkta spalva. Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai nuspalvinami visi kvadratėliai.

Vidutinių ir sudėtingų lygių žaidimams įveikti reikia laikytis papildomos sąlygos. Laukeliuose pasirodys skaičiai arba kauliukai. Jie nurodo elementų, kuriuos galite nuspalvinti tam tikra spalva, skaičių. Spalvinant skaičius arba taškelių skaičius keisis. Nuspalvinus reikiamą elementų skaičių, atsiras nulis arba šypsenėlė, nuspalvinus per daug elementų tam tikra spalva, atsiras neigiami skaičiai arba liūdnas veidelis.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu išmokstama su spalvomis susijusių žodžių. Grafiniai paveikslėliai rodo įvairias švenčių tradicijas.



Kausyk skaičių ir parodyk

Kalbantis nurodys skaičių, kurį reikia surasti. Viršuje bus rodomas įrašo tekstas, kurį galėsite paleisti dar kartą paspausdami garsiakalbio mygtuką. Žaidimo lentoje atsiras keli burbulai su skaičiais. Paspaudus reikiamą, pasirodys kita lenta ir naujas skaičius, kurį reikia surasti. Apačioje yra žaidimo lentų, kurias reikia įveikti, skaičius: lengvajame lygyje - 4, vidutiniame - 6, o sudėtingame - 8. Įveikus visas žaidimo lentas, žaidimas įveikiamas sėkmingai.

Lygiai skiriasi anksčiau minėtu žaidimo lentų skaičiumi ir skaičių diapazonais: lengvajame lygyje - nuo 1 iki 10, vidutiniame - nuo 1 iki 20, o sudėtingame - nuo 1 iki 100.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su skaičiais ir skaitmenimis.



Klausyk ir gaudyk

Kalbantysis nurodys objektą, kurį reikia surasti. Viršuje bus rodomas įrašo tekstas, kurį galėsite paleisti dar kartą paspausdami garsiakalbio mygtuką. Žaidimo lentoje pasirodys keli objektai. Pataikius į teisingą objektą, pasirodys kita lenta ir naujas objektas, kurį reikės surasti. Lentų, kurias turite įveikti, skaičius nurodytas apačioje. Įveikus 4 lentas, žaidimas įveikiamas sėkmingai.

Lygiai skiriasi pagal tai, kokius objektus reikia surasti: lengvajame lygyje - gyvūnų daiktavardžius, viduriniame - gyvūnų ir kitų objektų daiktavardžius su būdvardžiais, o sudėtingame - gyvūnus su būdvardžiais.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu žodynas praturtinamas žodžiais, susijusiais su gyvūnais ir objektais.



Raidžių sudėliojimas

Šioje programėlėje rasite penkis žaidimus, kurie skiriasi žodžių ir raidžių skaičiumi:

- 1 - užrašyti vieną žodį, rinktis iš trijų raidžių;
- 2 - užrašyti tris žodžius, rinktis iš trijų raidžių;
- 3 - užrašyti tris žodžius, rinktis iš keturių raidžių;
- 4 - užrašyti dešimt žodžių, rinktis iš dešimties raidžių;
- 5 - užrašyti visus skaičius nuo 1 iki 10.

Žaidėjo uždavinys - įrašyti tinkamą raidę į žodžius. Norėdami tai padaryti, spustelėkite pasirinktą raidę, o tada - atitinkamą žodžio laukelį. Kiekvieną raidę galite naudoti tiek kartų, kiek norite. Jei teisingai užpildysite žodį, jis bus garsiai perskaitytas, paryškintas balta spalva ir jo nebegalėsite toliau pildyti. Spustelėjus ant šalia esančio paveikslėlio, žodis, kurį simbolizuoja paveikslėlis, taip pat bus perskaitytas garsiai.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu išmokstama įvairių kategorijų žodžių. Tačiau svarbiausia, kad žaidimas skirtas išmokti taisyklingai rašyti žodžius.



Sakinių sudarymas

Žaidimas turi dvi versijas - traukinių ir laivų. Juos galite perjungti naudodami šoninėje juostoje esantį mygtuką „kapsulės“.

Traukinių režime rasite po 15 sakinių: *to be, have / has got, can*.

Laivo režime rasite po 15 sakinių: *present simple, present continuous*.

Žaidėjo uždavinys - teisingai sudaryti sakinį iš pateiktų žodžių.

Kiekvieną iš žodžių galima pavartoti tik vieną kartą.

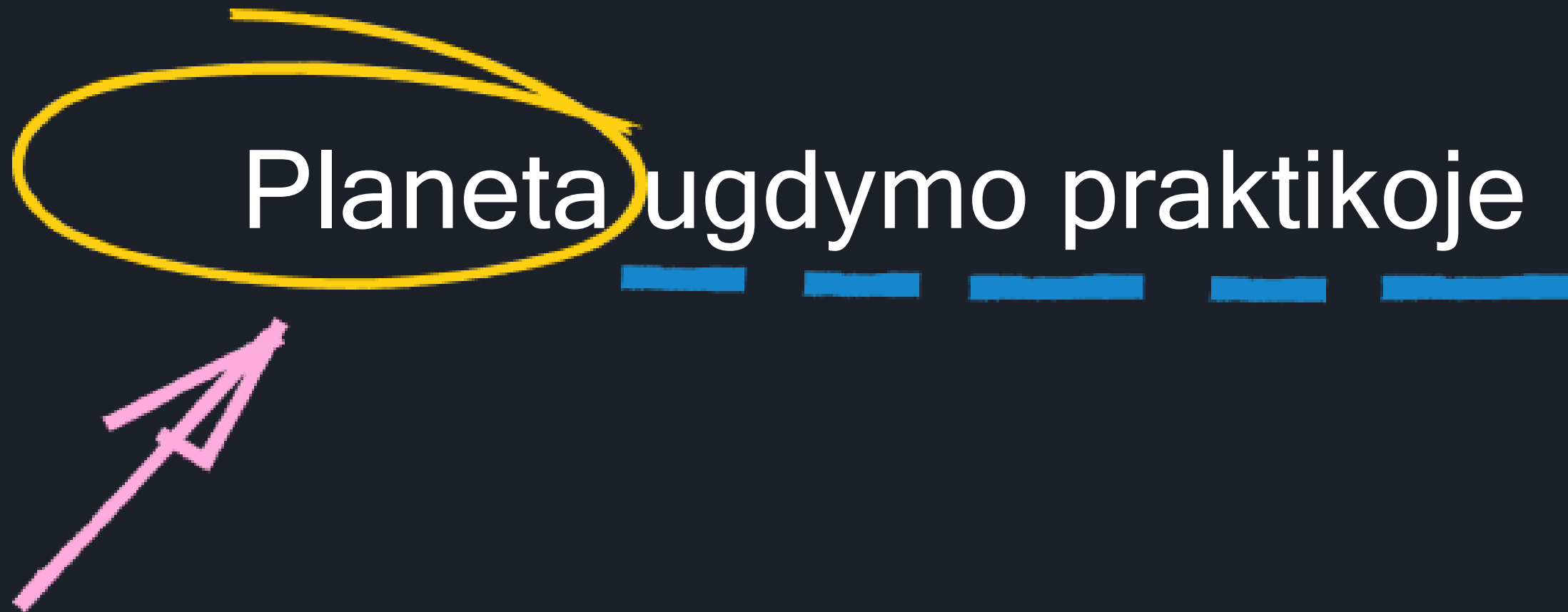
Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai teisingai išdėstomi vagonai arba konteineriai.

Žaidimas ugdymo kontekste:

Žaidimo metu išmokstama taisyklingai rašyti sakinius. Yra sakinių su: *to be, have / has got, can, present simple, present continuous*. Yra teigiamųjų, neigiamųjų sakinių ir klausimų.



Planeta ugdymo praktikoje



Eliminacija renkant skalbinius

„Knowla“ žaidimas: mesk į skalbyklę

Grupė turėtų būti padalinta į dvi komandas. Visi dalyviai išsirikiuoja abiejose prietaiso pusėse. Programėlę paleidžiame dviejų žaidėjų režimu. Laimi tas, kuris pirmas teisingai atlieka užduotį. Visi po vieną prieina ir varžosi su žmogumi iš kitos komandos. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiau taškų.

Kuri ranka geresnė?



„Knowla“ žaidimas: pastatyk monstriuką

Kiekvieno „Sukurk monstriuką“ žaidimo metu gaunamos instrukcijos, kurių reikia griežtai laikytis. Programėlė suteikia galimybę išbandyti grupės vaizduotę. Kiekvienas asmuo gali paeiliui pristatyti savo monstriuką pagal pateiktas instrukcijas. Programėlėje galima kurti įvairius monstriukus ir po kiekvieno asmens spustelėti atnaujinimo mygtuką arba kiekvienas grupės asmuo atskirai atlieka užduotį savo kortelėje. Žaidime gali dalyvauti visi (taip pat ir mokytojai, terapeutai).

Aptarkite visas raides

„Knowla“ žaidimas: pataikyk į raidę

Reikės pasiruošti krepšelį su kamuoliukais ir įjungti programėlę „Pataikyk į raidę“. Užduotis - mėtyti kamuoliukus į rodomas raides tol, kol visos jos bus uždengtos.

Su kiekvienu metimu lavinamas pasirinktos raidės tarimas. Pačioje pabaigoje reikia kartu pakartoti su raide susijusį žodį ir pasakyti jo reikšmę.

Jei grupę sudaro šešiolika žmonių, šio skaičiaus daliklių ar daugiklių, užduotis galima atlikti eilės tvarka. Užtenka keturių metimų į kiekvieną laukelio, kuriame rodomos raidės, ketvirtį. Pasirodžius žodžiui, spustelėkite atnaujinimo mygtuką, norėdami pakartoti žaidimą su nurodyta raide, arba kitą mygtuką, norėdami toliau mokytis kitų raidžių. Kiekvienai raidei priskiriami keli skirtingi žodžiai.



Planeta ugdymo kontekste

Pagrindinė darželio mokymo programa

Darželio uždaviniai

- Remti vaiko įvairiapusę veiklą, sudarant sąlygas įgyti patirties fizinėje, emocinėje, socialinėje ir pažintinėje jo raidos srityse.
- Sukurti sąlygas, leidžiančias vaikams nevaržomai augti, žaisti ir ilsėtis, užtikrinant 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.
- Remti vaikų savarankišką pasaulio tyrinėjimą, parenkant turinį, atitinkantį vaiko raidos lygį, suvokimo gebėjimus, vaizduotę ir gebėjimą samprotauti, atsižvelgiant į individualius poreikius ir interesus.
- Sudaryti palankias ugdymo sąlygas, skatinančias vaikų susidomėjimą šiuolaikine užsienio kalba ir norą pažinti kitas kultūras.

Kognityvinė vaiko raida. Vaikas, pasirengęs pradėti mokytis mokykloje

- supranta paprastas šiuolaikinės užsienio kalbos užduotis ir moka atsakinėti; dalyvauja žaidimuose, pvz., muzikiniuose, judesio, dailės, konstravimo, teatro; vartoja žodžius ir frazes, susijusius su tam tikru žaidimu ar kita veikla; kartoja eiles ir paprastus eilėraščius, dainuoja dainas grupėje; supranta bendrą pasakojamų ar skaitomų trumpų istorijų prasmę, kai jos pateikiamos kartu su paveikslėliais, dekoracijomis, judesiais, mimika, gestais.

Sąlygos ir įgyvendinimas:

- Vaikų mokymas vartoti šiuolaikinę užsienio kalbą turėtų būti įtrauktas į įvairias veiklas, vykdomas pagal ikimokyklinio ugdymo programą, ir pirmiausia turėtų vykti žaidimo forma. Reikėtų sudaryti sąlygas, leidžiančias vaikams susipažinti su užsienio kalba įvairiose kasdienėse situacijose. Tai padaryti galima, be kita ko, duodant vaikams itin paprastus nurodymus užsienio kalba per įvairius užsiėmimus ir žaidimus, kartu skaitant vaikiškas knygeles užsienio kalba, įskaitant vaikų lopšines, paprastus eilėraščius, daineles ir audiovizualinę medžiagą užsienio kalba pamokų metu. Užsiėmimus su vaikais vedantis mokytojas turėtų pasinaudoti natūraliomis situacijomis, susidariusiomis vaikams laisvai žaidžiant, kad pakartotų arba tolesniuose žaidimuose panaudotų vaikų išmokus žodžius ar frazes.
- Renkantis šiuolaikinę užsienio kalbą, kuri bus vartojama vaikų darželyje ar kitoje ikimokyklinio ugdymo įstaigoje, būtina atsižvelgti į tai, kokia šiuolaikinė užsienio kalba mokoma konkrečios savivaldybės pradinėse mokyklose.



Pagrindinė I-III klasių mokymo programa

Mokyklos uždaviniai ankstyvojo ugdymo laikotarpiu:

- remti įvairiapusę vaiko veiklą, sudarant edukacines galimybes eksperimentuoti, įgyti patirties ir lavinti įvairius pojūčius, taip skatinant vaiko ugdymąsi visose srityse: fizinėje, emocinėje, socialinėje ir pažintinėje;
- užtikrinti tinkamą žaidimų, mokymosi ir poilsio režimą, siekiant užtikrinti visų vaikų prisitaikymo procesų tęstinumą, įskaitant tuos, kurie bręsta nevienodai, lėčiau ar sparčiau;
- parinkti (parengti) mokymo programą, kurios turinys atitiktų vaikų raidos lygį, jų suvokimo, vaizduotės ir mąstymo gebėjimus ir kurioje būtų atsižvelgta į mokinių, kurie bręsta nevienodai, lėčiau ar sparčiau, poreikius ir gebėjimus;
- veiklos organizavimas: sudaryti sąlygas įgyti patirties žaidžiant, atliekant mokslinius eksperimentus, tyrinėjant, nagrinėjant, sprendžiant problemas, kiek tai atitinka konkretaus etapo raidos galimybes ir poreikius bei atsižvelgiant į kiekvieno vaiko individualius gebėjimus;
- sudaryti sąlygas tenkinti poreikį pažinti kitų tautų, įskaitant Europos Sąjungos šalis, kultūras, įvairius gamtos reiškinius, meną, taip pat kitų tautybių vaikų žaidimus ir papročius, atsižvelgiant į šių dalykų suvokimo ir supratimo galimybes tam tikru vaiko raidos etapu.

Mokymo tikslai. Bendrieji reikalavimai

- gebėjimas suprasti ir vartoti paprastas frazes užsienio kalba.

Mokymo turinys. Išsamūs reikalavimai

Kalbų mokymas. Šiuolaikinė užsienio kalba.

Mokinys geba naudotis pagrindiniais kalbos ištekliais, susijusiais su juo pačiu ir jo tiesiogine aplinka, kurie leidžia jam patenkinti likusius bendruosius reikalavimus, susijusius su šiomis temomis:

- aš ir mano artimieji (šeima, draugai);
- mano gyvenamoji vieta (mano namai, mano miestas);
- mano mokykla;
- populiarios profesijos;
- mano dienotvarkė, linksmybės;
- maistas;
- parduotuvė;
- laisvalaikis ir atostogos;
- šventės ir tradicijos mano šalyje;
- sportas;
- mano gerovė;
- mane supanti gamta;
- pasakos ir vaizduotės pasaulis.

Mokinys geba suprasti paprastus žodinius teiginius, suformuluotus aiškiai ir lėtai, vartojant standartinę kalbą:

- atsako į nurodymus;
- supranta trumpų teiginių, pasakojimų, pasakų ir istorijų, taip pat paprastų dainelių ir eilėraščių prasmę, ypač kai jie pateikiami, pavyzdžiui, kartu su paveikslėliais, dekoracijomis, judesiais, mimika, gestais ir papildomais garsais;
- geba pareiškime aptikti konkrečią informaciją.

Mokinys suvokia žodžius ir vieno ar kelių sakinių labai paprastus rašytinius teiginius (pvz., pasakojimus su paveikslėliais ir tekstu, trumpus pasakojimus):

- suvokia bendrą teksto prasmę, ypač kai jis papildytas vaizdais ar garsais;
- geba pareiškime aptikti konkrečią informaciją.

Žodinės taiško atžvilgiu mokinys:

- geba pakartoti žodžius ir paprastus sakinius;
- sudaro itin paprastus ir trumpus teiginius pagal tam tikrą šabloną, pvz., įvardija aplinkoje esančius objektus ir juos apibūdina, įvardija veiklas;
- deklamuoja eilėraščius, eiles, dialogus, dainuoja dainas - vienas arba grupėje, pvz., rengiant nedidelius teatro pasirodymus;
- žaisdamas vartoja išmokus žodžius ir frazes.

Rašytinės raiškos atžvilgiu mokinys:

- geba parašyti pavienius žodžius ir frazes;
- savarankiškai rašo labai paprastus ir trumpus sakinius pagal pavyzdį.

Gebėjimo atsakyti atžvilgiu mokinys:

- žodžiu ir be žodžių atsako į nurodymus;
- geba išreikšti savo pageidavimus.

Teksto nagrinėjimo srityje mokinys šiuolaikine užsienio kalba geba įvardyti žmones, gyvūnus, daiktus, veiklas artimiausioje aplinkoje, pateiktus vaizdinėje ir audiovizualinėje medžiagoje.

Mokinys:

- supranta, kad žmonės kalba skirtingomis kalbomis, todėl norint su jais bendrauti, verta išmokti jų kalbą;
- žino pagrindinę informaciją apie šalis, kuriose žmonės kalba tam tikra užsienio kalba;
- geba apibrėžti, ko išmoko, ir žino, kaip savarankiškai lavinti kalbą (pvz., žiūrėti animacinius filmukus šiuolaikine užsienio kalba, naudotis žodynėliais su paveikslėliais ir edukaciniais žaidimais);
- mokymosi metu bendradarbiauja su bendraamžiais;
- naudojami šiuolaikinės užsienio kalbos informacijos šaltiniais (pvz., žodynėliais su paveikslėliais, knygelėmis), taip pat informacinėmis ir ryšių technologijomis.

Žaisti protinga.



Daugiau įkvepiančio turinio rasite apsilankę adresu www.knowla.eu