

Planet J

At the sound of "j"
speech therapy speaks.



Planeta J

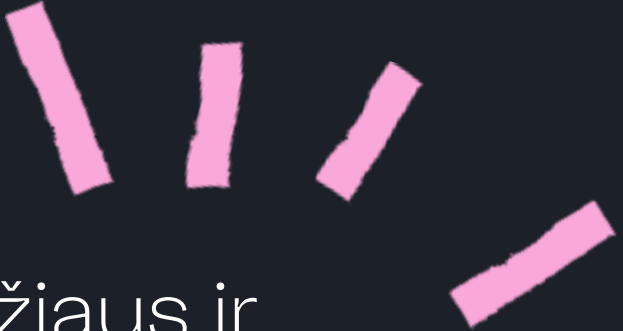
Išgirdus „j“, kalba
logopedas.





A package of over 229 interactive tasks aimed at developing speech and improving communication skills of preschool children and early school, including children on the autism spectrum and speech therapy for children with speech disorders (dyslalia). It contains both spelling exercises (supporting speech development), articulation, breathing and phonation exercises, as well as listening exercises, voice analysis and synthesis and syllables, elementary diction exercises and graphomotor exercises. The developed activities improve the motor skills of the speech apparatus, correct incorrect articulation, develop auditory sensitivity, and develop the ability to read and write.





Daugiau nei 229 interaktyvių užduočių paketas, skirtas ikimokyklinio amžiaus ir ankstyvojo mokyklinio amžiaus vaikų, įskaitant autizmo spektro sutrikimą turinčius vaikus, kalbos lavinimui ir bendravimo įgūdžių gerinimui bei logopedinės pagalbos vaikams, turintiems kalbos sutrikimų (dislaliją). Jame yra rašybos pratimų (padedančių vystyti kalbą), artikuliacijos, kvėpavimo ir fonacijos pratimų, taip pat klausymo pratimų, balso analizės ir sintezės bei skiemenų, elementaraus dikcijos pratimų ir grafomotorikos pratimų. Sukurtos veiklos lavina kalbos aparato motorinius įgūdžius, taiso netaisyklingą artikuliaciją, lavina klausos jautrumą ir gebėjimą skaityti bei rašyti.



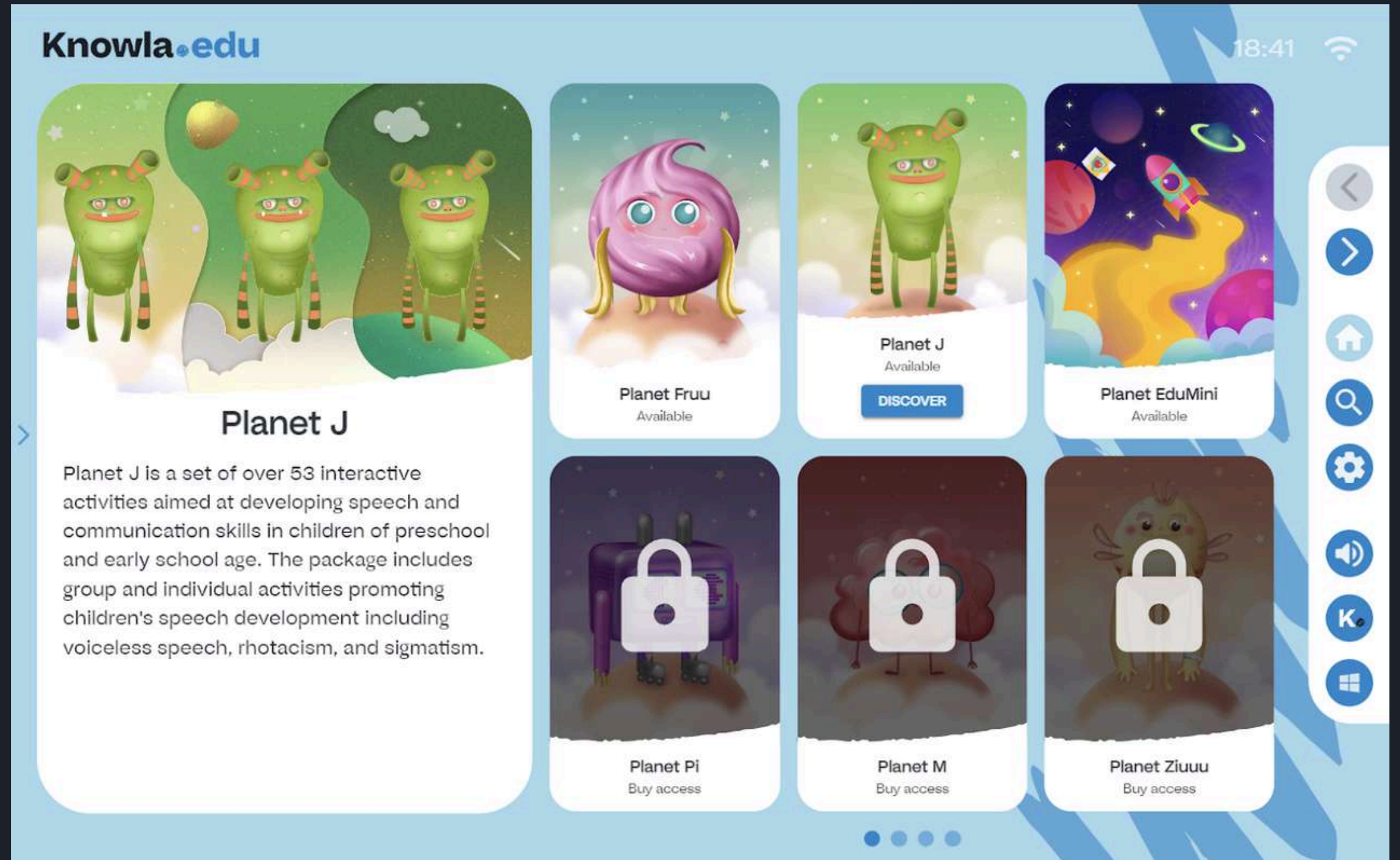


System buttons and menu view

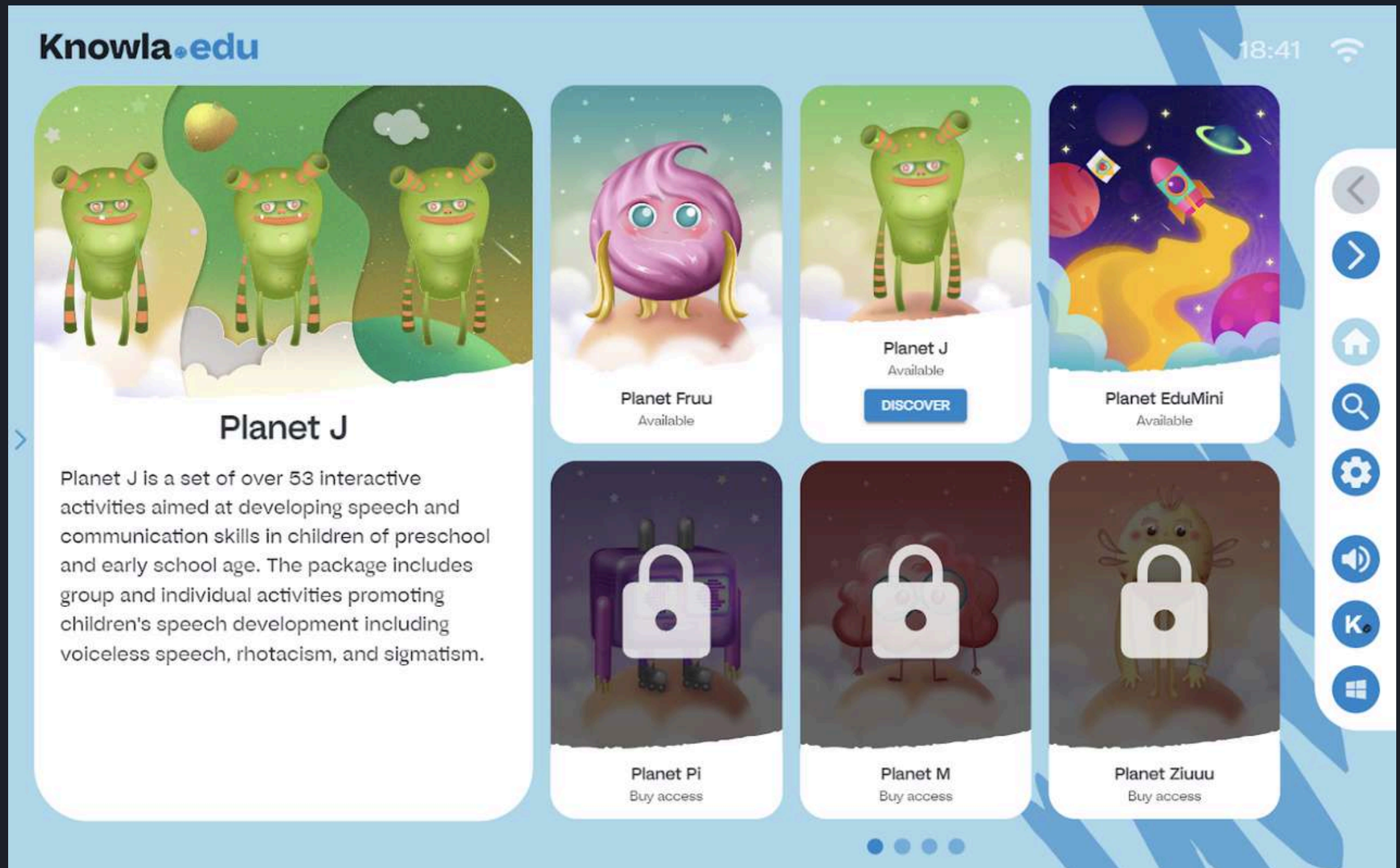


Sistemos mygtukai ir meniu rodinys

Planet J in the Educational Universe



J planeta švietimo visatoje



Main menu - Knowla Box/Wall



back to all planets view



previous planets/apps/activities



next planets/applications/activities



go to application search



go to settings: language selection, license key activation, service settings



sound on/off (turning off the sound at the planet/application selection level will turn off the sound in every subsequent enabled activity; turning off the sound in an activity will only be active while playing in a given activity)



go to Knowla.fun or Knowla.edu mode selection



switch to Windows desktop view; the application will remain active on the taskbar at all times



Pagrindinis meniu – „Knowla Box“ / „Wall“



atgal į visų planetų rodinį



ankstesnės planetos / programėlės / veiklos



kitos planetos / pritaikymai / veikla



eiti į programų paiešką



eikite į nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos rakto aktyvinimas, paslaugos nustatymai



garsas įjungtas / išjungtas (išjungus garsą planetos / programos pasirinkimo lygmenyje, garsas bus išjungtas ir kiekvienoje vėlesnėje įjungtoje veikloje; garsas išjungtas veikloje bus aktyvus tik žaidžiant tam tikrą veiklą)



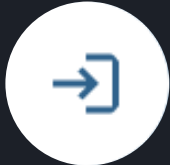
eikite į „Knowla.fun“ arba „Knowla.edu“ režimo pasirinkimą



perjungti į „Windows“ darbalaukio rodinį; programa visada liks aktyvi užduočių juostoje



Main menu - Knowla Web

-  previous planets/apps/activities
-  more planets/apps/activities
-  return to all planets view
-  full screen mode/exit full screen mode
-  go to settings: language selection, license key activation
-  log in/register to Knowla Web



Pagrindinis meniu – „Knowla Web“



ankstesnės planetos / programėlės / veiklos



daugiau planetų / programėlių / veiklų



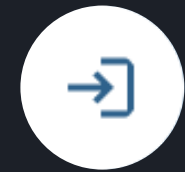
grįžti į visų planetų rodinį



viso ekrano režimas / išeiti iš viso ekrano režimo



eikite į nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos rakto aktyvinimas



Prisijunkite / užsiregistruokite „Knowla Web“



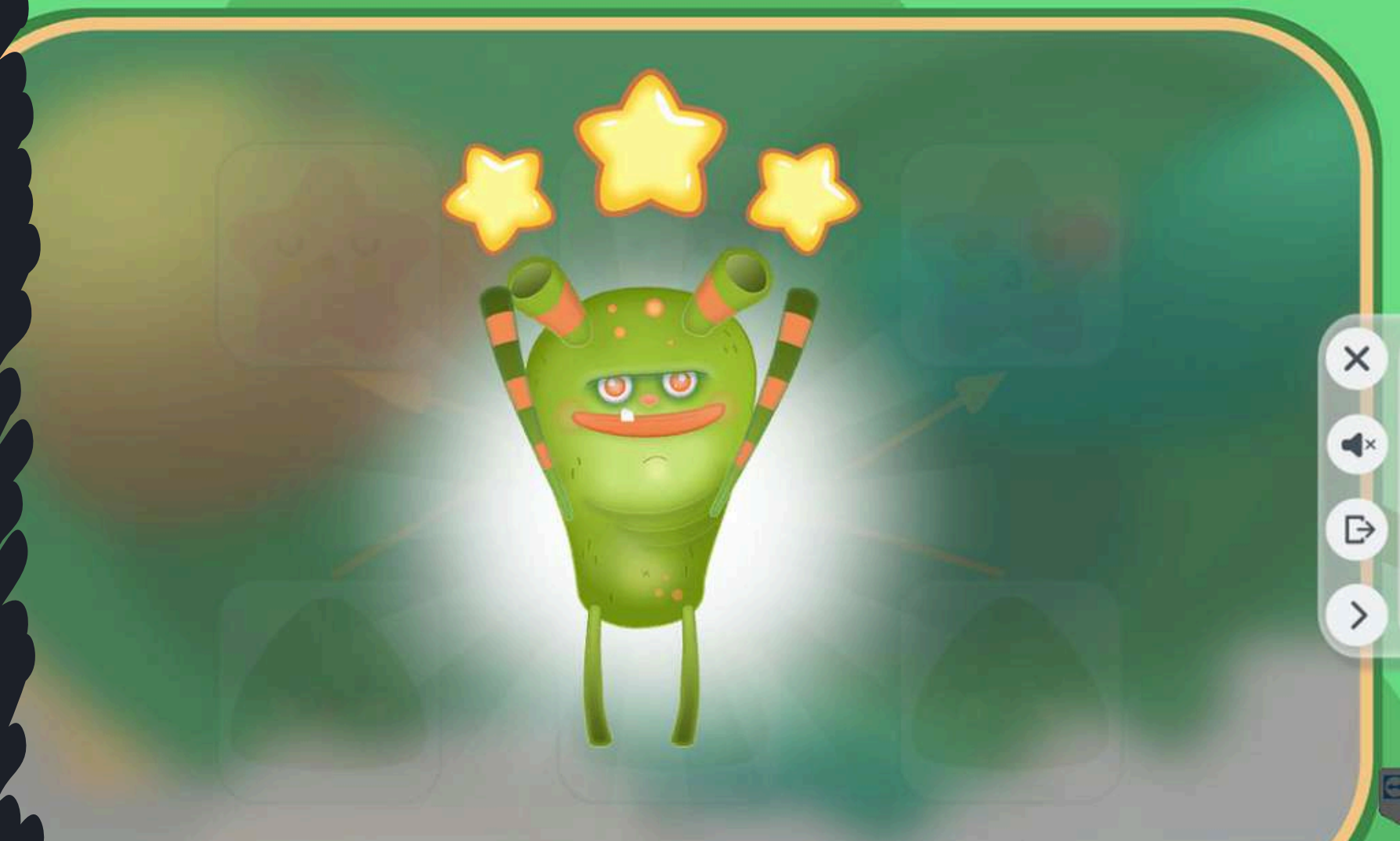
Menu icons in activities - legend

	exiting the activity to view of the planet (application selection); any changes made will be lost		previous board
	reloading the activity; any changes made will be lost		next board
	sound on/off		turning on/off the particle effect; e.g. in "Draw letters" it turns off/on the "sparkling" while writing
	exit to activity selection list, any changes will be lost		allows you to move a given object around the board
	background change		accessibility panel (including colour adjustment)
			interactive activity guide

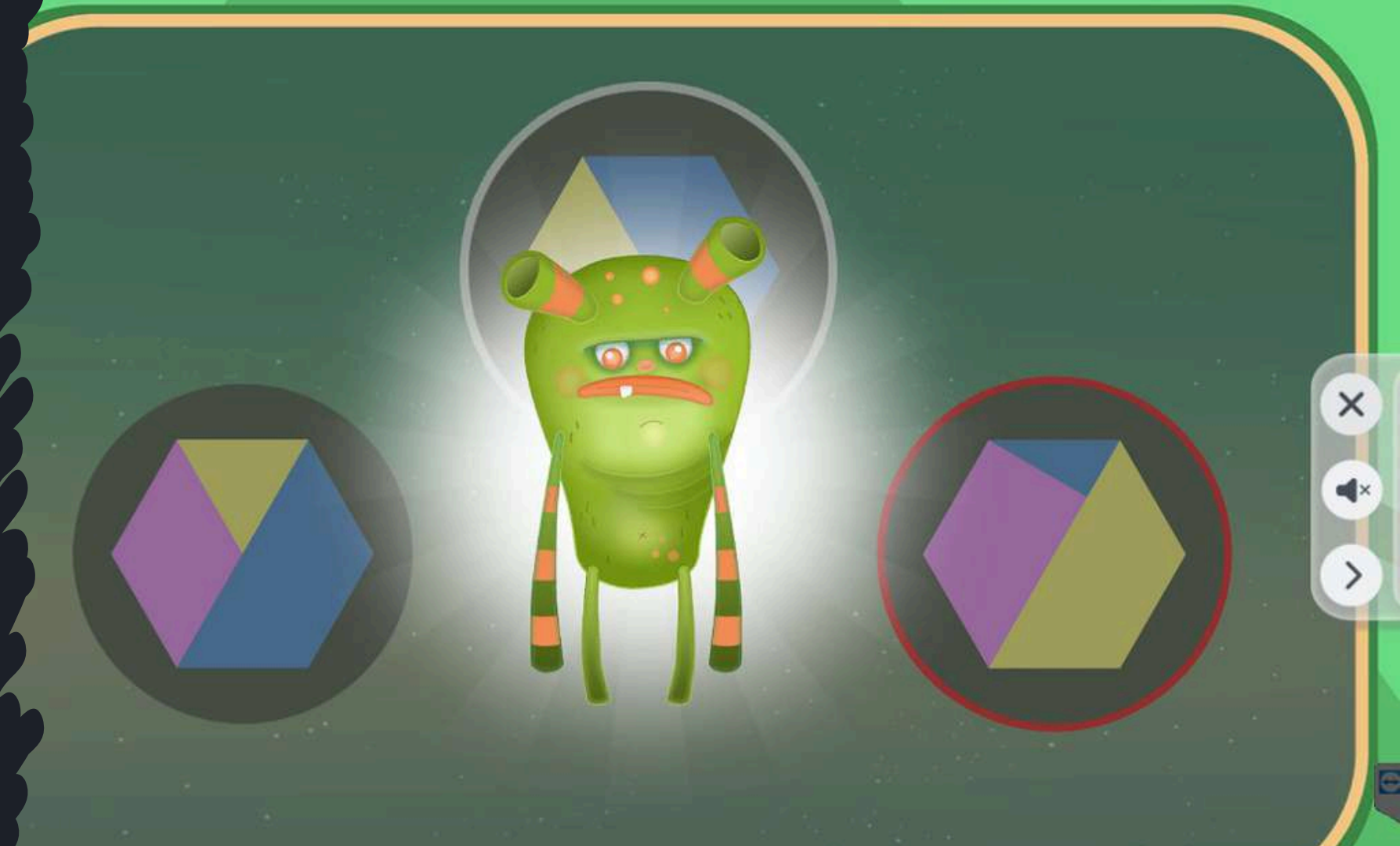
Veiklų meniu piktogramos – legenda

	išeinant iš veiklos, norint peržiūrėti planetą (programos pasirinkimas); visi atlikti pakeitimai bus prarasti		ankstesnė valdyba
	iš naujo įkeliamą veiklą; visi atlikti pakeitimai bus prarasti		kita lenta
	garsas įjungtas / išjungtas		dalelių efekto įjungimas / išjungimas; pvz., „Pieškite raides“ rašant išjungia / įjungia „blizgėjimą“
	išeinant į veiklos pasirinkimo sąrašą, visi pakeitimai bus prarasti		leidžia perkelti nurodytą objektą aplink lentą
	fono pokytis		pritaikymo neįgaliesiems skydelis (įskaitant spalvų reguliavimą)
			interaktyvus veiklos vadovas

Successful activity



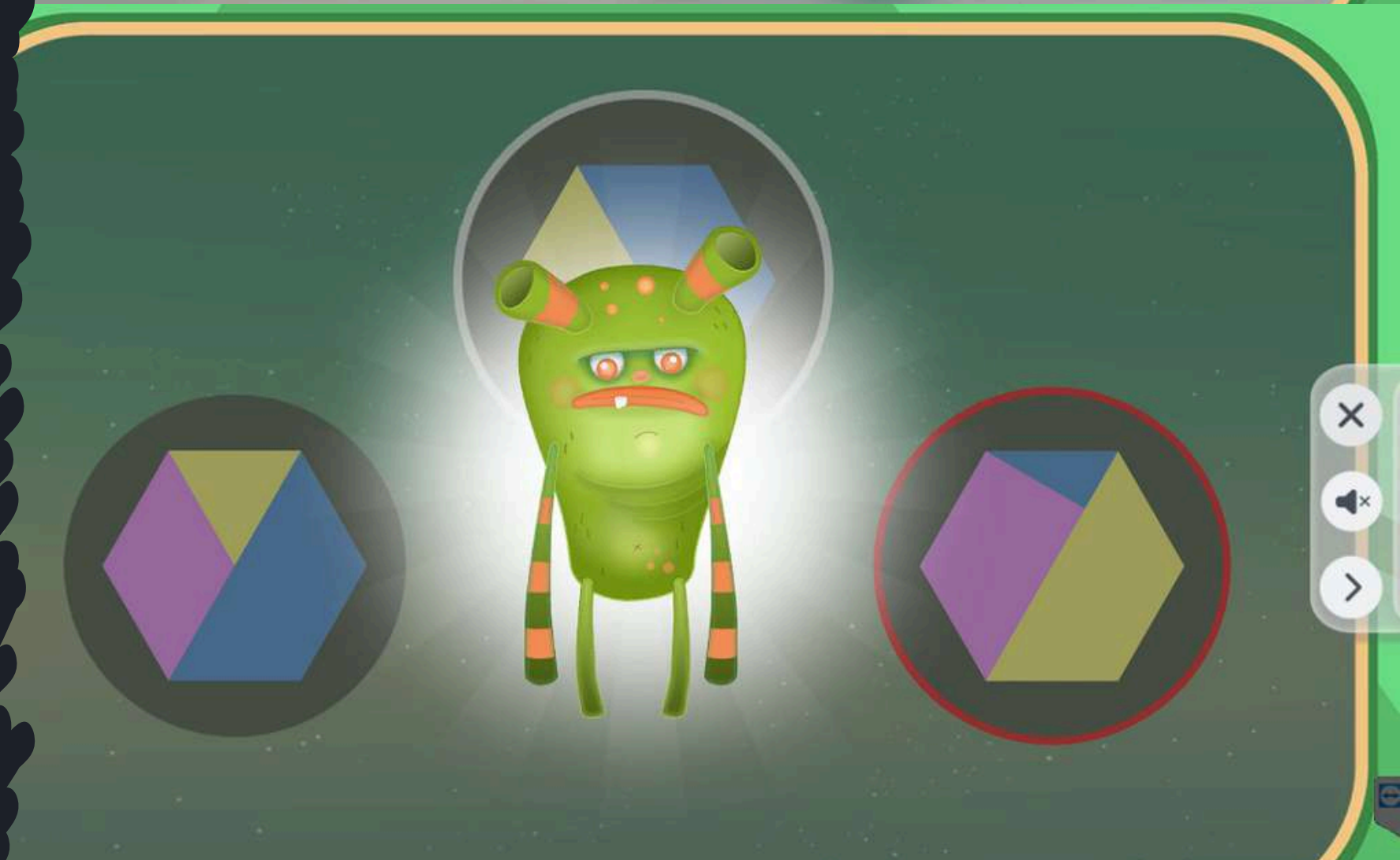
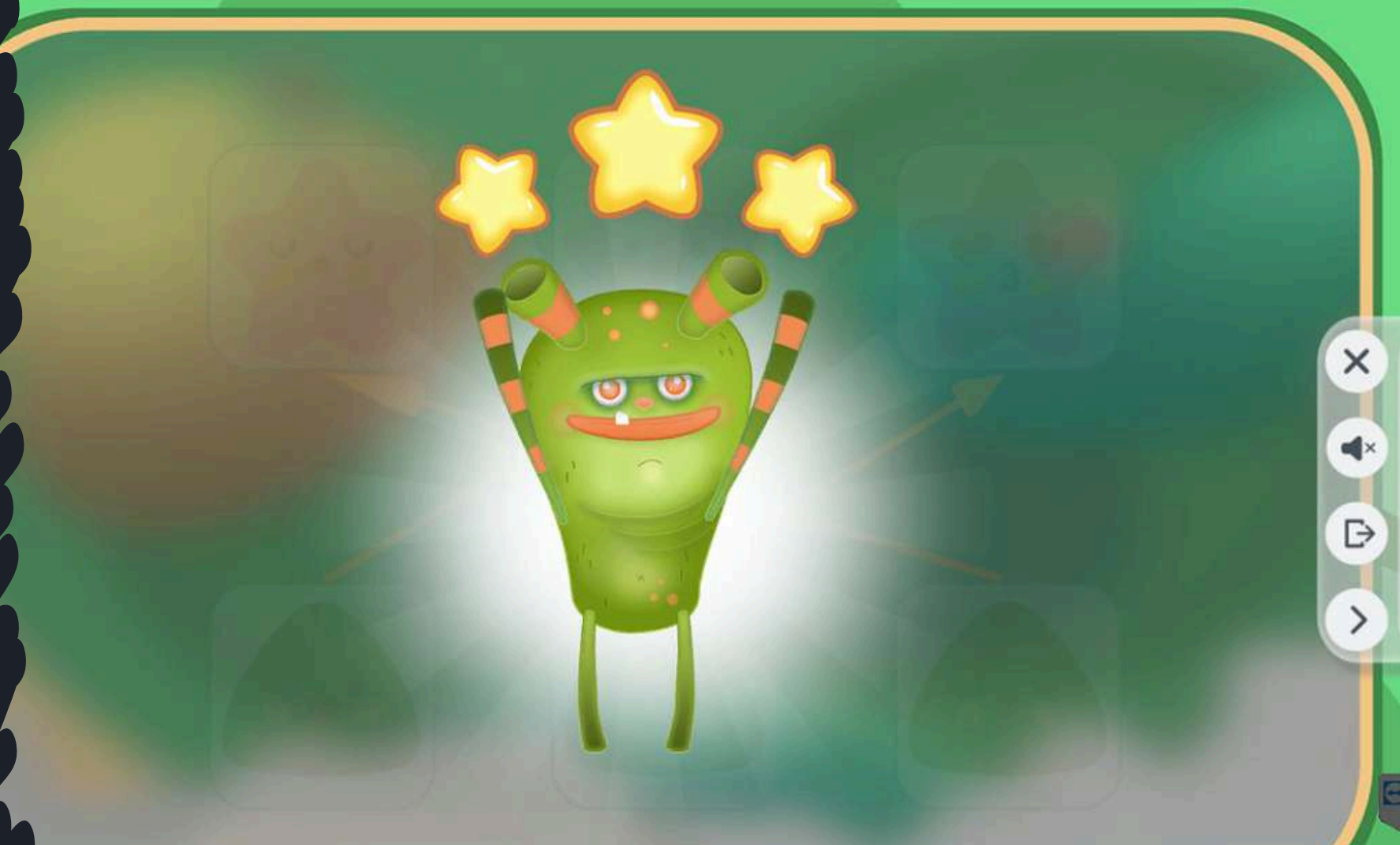
Activity failed

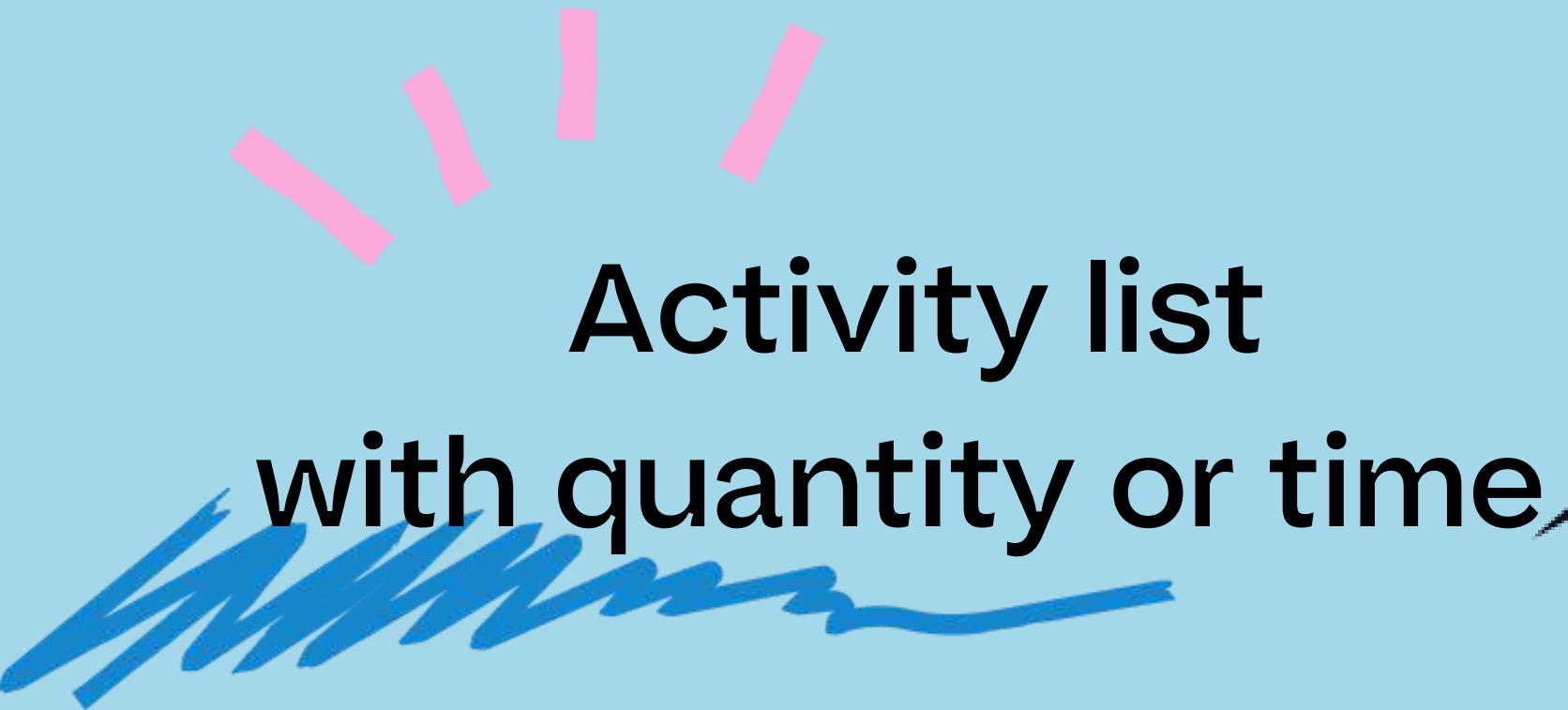


Sėkminga veikla



Veikla nepavyko





Activity list
with quantity or time



**Veiklų sąrašas su
kiekiu arba laiku**





The Planet J includes 19 apps with 229 activities:

1. Mouth and tongue gymnastics - 1 activity
2. Breathing exercises - 1 activity
3. Match the sound - 2 activities
4. Connect the faces - 3 activities
5. Copy the picture - 20 activities
6. Colour by number - drawing - 17 activities
7. Colour by number - filling - 17 activities
8. Colour by number - legend - 17 activities
9. Colour by letter - drawing - 15 activities
10. Colour by letter - filling - 15 activities
11. Colour by letter - legend - 15 activities
12. Choose the same - 1 activity
13. Find the difference - 2 activities
14. Connect two syllables - 22 activities (Polish version)
15. Connect three syllables - 14 activities (Polish version)
16. Two-syllable puzzles - 11 activities (Polish version)
17. Three-syllable puzzle - 8 activities (Polish version)
18. Break the code - 3 levels, 60 activities (Polish version)
19. Where is the monster? - 3 activities





„Planet J“ apima 19 programėlių su 229 veiklomis:

1. Burnos ir liežuvio gimnastika - 1 užsiėmimas
2. Kvėpavimo pratimai - 1 veikla
3. Suderinkite garsą - 2 užduotys
4. Sujunkite veidus - 3 užduotys
5. Nukopijuokite paveikslėlį - 20 užduočių
6. Spalvink pagal skaičius - piešimas - 17 užduočių
7. Spalvink pagal skaičius - įdaras - 17 užduočių
8. Spalvink pagal skaičius - legenda - 17 užduočių
9. Spalvinimas pagal raidę - piešimas - 15 užduočių
10. Spalvinimas pagal raidę - užpildymas - 15 užduočių
11. Spalvink pagal raidę - legenda - 15 užduočių
12. Pasirinkite tą pačią - 1 veiklą
13. Raskite skirtumą - 2 užduotys
14. Sujunkite du skiemenis - 22 užduotys (lenkų kalba)
15. Sujunkite tris skiemenis - 14 veiklų (lenkų kalba)
16. Dviejų skiemenų galvosūkiai - 11 užduočių (lenkų kalba)
17. Trijų skiemenų dėlionė - 8 užduotys (lenkiška versija)
18. Sulaužyk kodą - 3 lygiai, 60 veiklų (lenkiška versija)
19. Kur yra pabaisa? - 3 užduotys



Mouth and tongue gymnastics

Turn on the activity to practice your mouth and tongue a moment later. Jamal will appear on the screen doing seven different mouth and tongue exercises. Each exercise is repeated for thirty seconds. The activity is successful when you complete all of them.

Activity supports development

Form: warm-up exercises

Objectives:

- improvement of the articulation apparatus: tongue, lips, soft palate
- preparation for verbal statements
- improving eye-hand coordination



Burnos ir liežuvio gimnastika

Ijunkite užduotį, kad po akimirkos lavintumėte burną ir liežuvį. Ekrane pasirodys Džamalis, atliekantis septynis skirtingus burnos ir liežuvio pratimus. Kiekvienas pratimas kartojamas trisdešimt sekundžių. Užduotis sėkminga, kai atliekate juos visus.

Veikla remia vystymąsi

Forma: apšilimo pratimai

Tikslai:

Artikuliacijos aparato tobulinimas: liežuvis, lūpos, minkštasis gomurys; paruošimas žodiniams teiginiams; akių ir rankų koordinacijos gerinimas.



Breathing exercises

All you have to do is turn on the activity and start consciously practising your breathing. Jamal will appear on the screen and perform five different breathing exercises. Each exercise is repeated for thirty seconds in two rounds.

The activity ends successfully when you have gone through them all.

Form: breathing exercises

Objectives:

- strengthening the lip circular muscle
- improving the soft palate and pharyngeal sphincter
- improving eye-hand coordination



Kvėpavimo pratimai

Jums tereikia įjungti veiklą ir pradėti sąmoningai praktikuoti kvėpavimą. Ekrane pasirodys Džamalas ir atliks penkis skirtingus kvėpavimo pratimus. Kiekvienas pratimas kartojamas trisdešimt sekundžių dviem etapais.

Veikla sėkmingai baigiasi, kai peržiūrite juos visus.

Forma: kvėpavimo pratimai

Tikslai:

- stiprinant lūpų žiedinius raumenis
- minkštojo gomurio ir ryklės sfinkterio gerinimas gerinant akių-rankų koordinaciją



Match the sound



The activity sound should be turned on.

A large button with an ear on the right and several pictures on the left will appear on the board (three or six depending on the selected activity). First, press the ear button. A sound will play. Device sound must be turned on for this activity. The pictures on the left are locked before and while the sound is playing. The task of the participant is to press the picture that correctly illustrates the object, animal, action or state presented by the sound. The sound can be played as many times as you want. The activity is successful when the image is correctly selected.

There are two levels that differ in the number of items to choose from on the left side. There are three elements in the first level and six in the second level.

Activity supports development

Form: language game

Objectives:

visual attention exercises

auditory memory exercise

improving eye-hand coordination



Suderinkite garsą

Veiklos garsas turėtų būti įjungtas.

Lentoje pasirodys didelis mygtukas su ausimi dešinėje ir keli paveikslėliai kairėje (trys arba šeši, priklausomai nuo pasirinktos veiklos). Pirmiausia paspauskite ausies mygtuką. Pasigirs garsas. Šiai veiklai turi būti įjungtas įrenginio garsas. Kairėje pusėje esantys paveikslėliai užrakinami prieš garsą ir jam grojant. Dalyvio užduotis – paspausti paveikslėlį, kuris teisingai iliustruoja garsu perteikiamą objektą, gyvūną, veiksmą ar būseną. Garsą galima leisti tiek kartų, kiek norite. Veikla sėkminga, kai paveikslėlis pasirinktas teisingai.

Yra du lygiai, kurie skiriasi kairėje pusėje esančių elementų skaičiumi. Pirmame lygyje yra trys elementai, o antrame – šeši.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

Regėjimo dėmesio pratimai, klausos atminties pratimai, gerinantys akių ir rankų koordinaciją



Connect the faces

There are two rows of emotes on the board. The task of the participant is to connect emotes with the same facial expression with each other. Their representation may vary. Only an emote can be combined from above with an emoticon from below. It is not possible to combine them within one floor. Only one pair can be connected per turn. Press one emote, then the next emote that matches it (it doesn't matter if it starts with the top one or the bottom one) and they'll connect with an arrow. If they are properly connected, they will disappear from the checkboxes. If incorrectly selected, they will be linked by arrows, but you can still link the emotes to others. You then need to re-select one of the linked emotes with an arrow, then select another emote from a different floor. The arrow will change the connection, and if it is a valid connection, the tabs will disappear from the selection. New combinations of an emote make the previous one disappear. The direction of the arrow does not matter. The activity is successful when all emotes connect correctly. Activities differ in the number of cards. In the first activity, two pairs are formed, in the second - three, in the third - four.

Activity supports development

Form: language game

Objectives:

concentration exercises

improving eye-hand coordination and memory

graphomotor exercises



Sujunkite veidus

Lentoje yra dvi eilės jaustukų. Dalyvio užduotis – sujungti jaustukus su ta pačia veido išraiška. Jų atvaizdavimas gali skirtis. Tik jaustukas iš viršaus gali būti sujungtas su jaustuku iš apačios. Viena aukšte jų sujungti neįmanoma. Per ėjimą galima sujungti tik vieną porą. Paspauskite vieną jaustuką, tada kitą atitinkantį jaustuką (nesvarbu, ar jis prasideda nuo viršutinio, ar apatinio) ir jie susijungs rodykle. Jei jie bus tinkamai sujungti, jie išnyks iš žymimųjų langelių. Jei pasirinkti neteisingai, jie bus sujungti rodyklėmis, bet vis tiek galite susieti jaustukus su kitais. Tada turite iš naujo pasirinkti vieną iš susietų jaustukų rodykle, tada pasirinkti kitą jaustuką iš kito aukšto. Rodyklė pakeis ryšį, o jei tai galiojantis ryšys, skirtukai išnyks iš pasirinkimo. Nauji jaustuko deriniai panaikina ankstesnįjį. Rodyklės kryptis nesvarbi. Veiksmas sėkmingas, kai visi jaustukai susijungia teisingai. Veiklos skiriasi kortelių skaičiumi. Pirmoje veikloje sudaromos dvi poros, antroje – trys, trečioje – keturios.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

koncentracijos pratimai, gerinantys akių ir rankų koordinaciją bei atmintį, grafomotoriniai pratimai



Copy the picture,
Colour by numbers or letters

Legend:

handle - a color palette with painting
accessories can be placed at any point in the
field

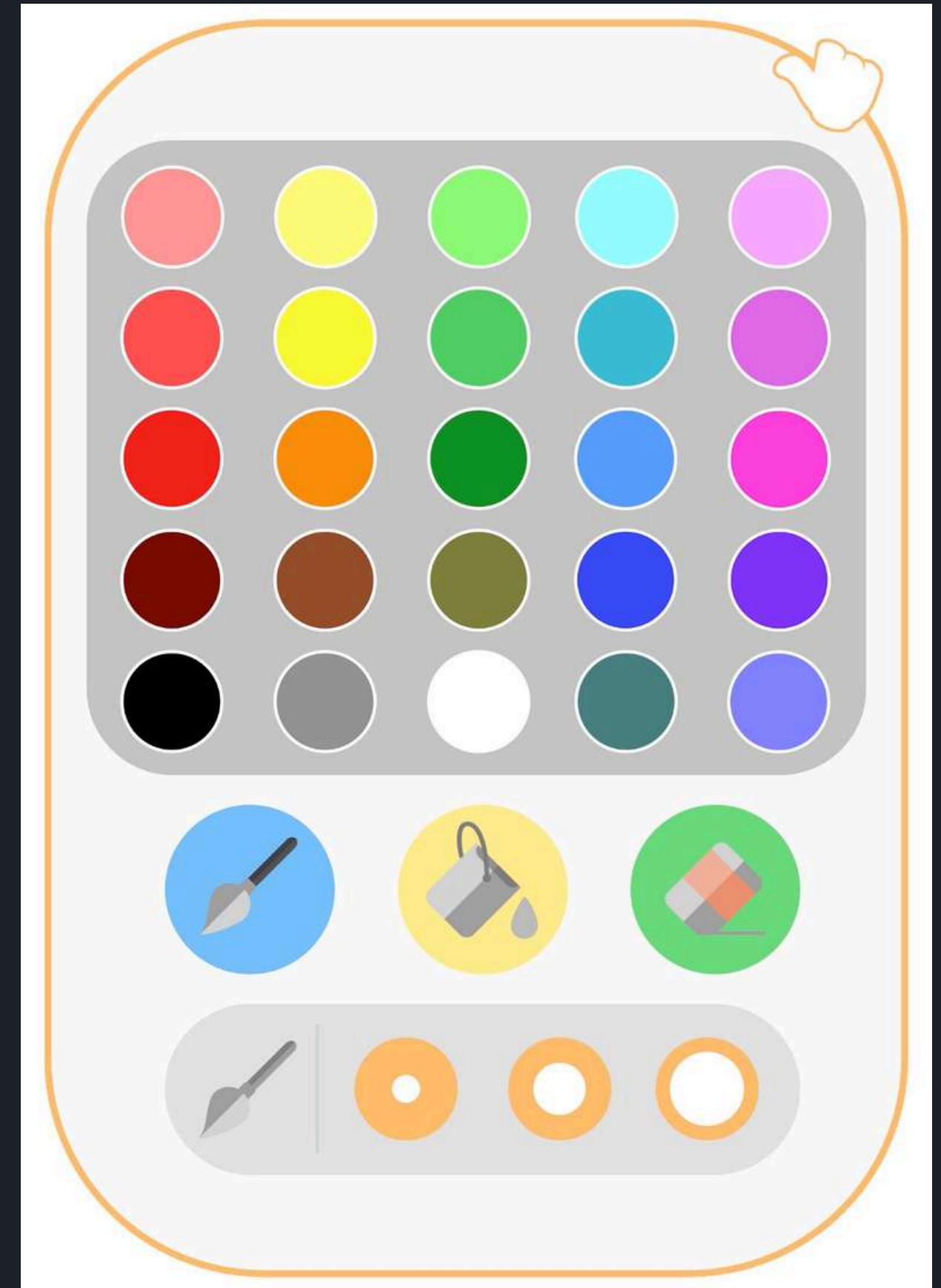
brush - freehand coloring

eraser - color removal

bucket - fill with color

size - selection of brush or eraser thickness

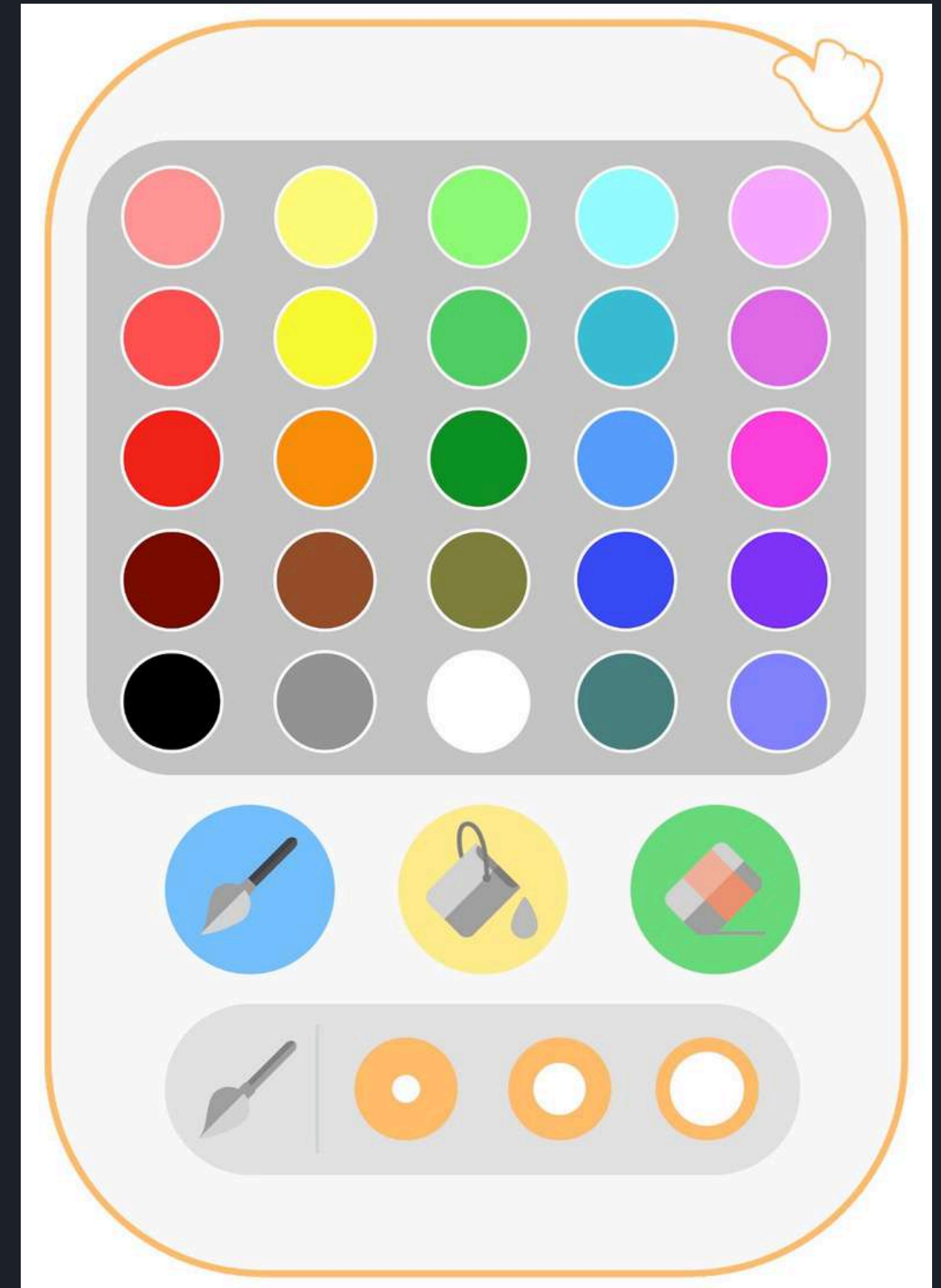
colors - color selection



Nukopijuokite paveikslėlį,
nuspalvinkite skaičiais arba raidėmis

Legenda:

rankena – spalvų paletę su dažymo priedais
galima padėti bet kurioje lauko vietoje teptukas
– laisvos rankos dažymas trintukas – spalvų
šalinimo kibiras – užpildymas spalva dydis –
teptuko arba trintuko storio pasirinkimas
spalvos – spalvos pasirinkimas



Copy the picture

On the left, in the pattern field, there is a picture that should be reproduced as accurately as possible in the empty field. You can use different colors and brush thicknesses from the palette. The superimposed color covers the line and the superimposed color in the same place before. The activity does not validate execution. The brush can be used on both the pattern field and the mapping field.

Activity supports development

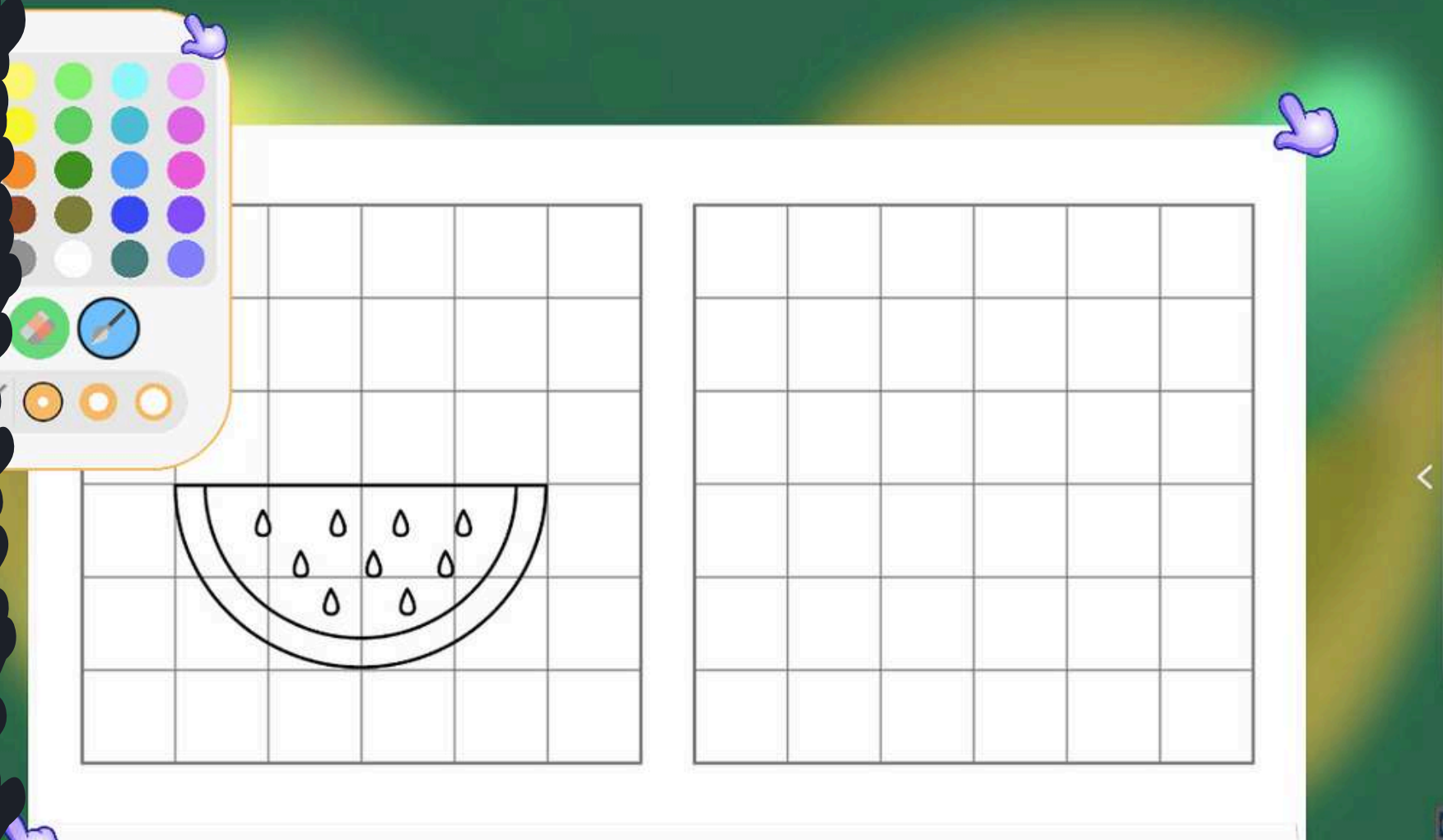
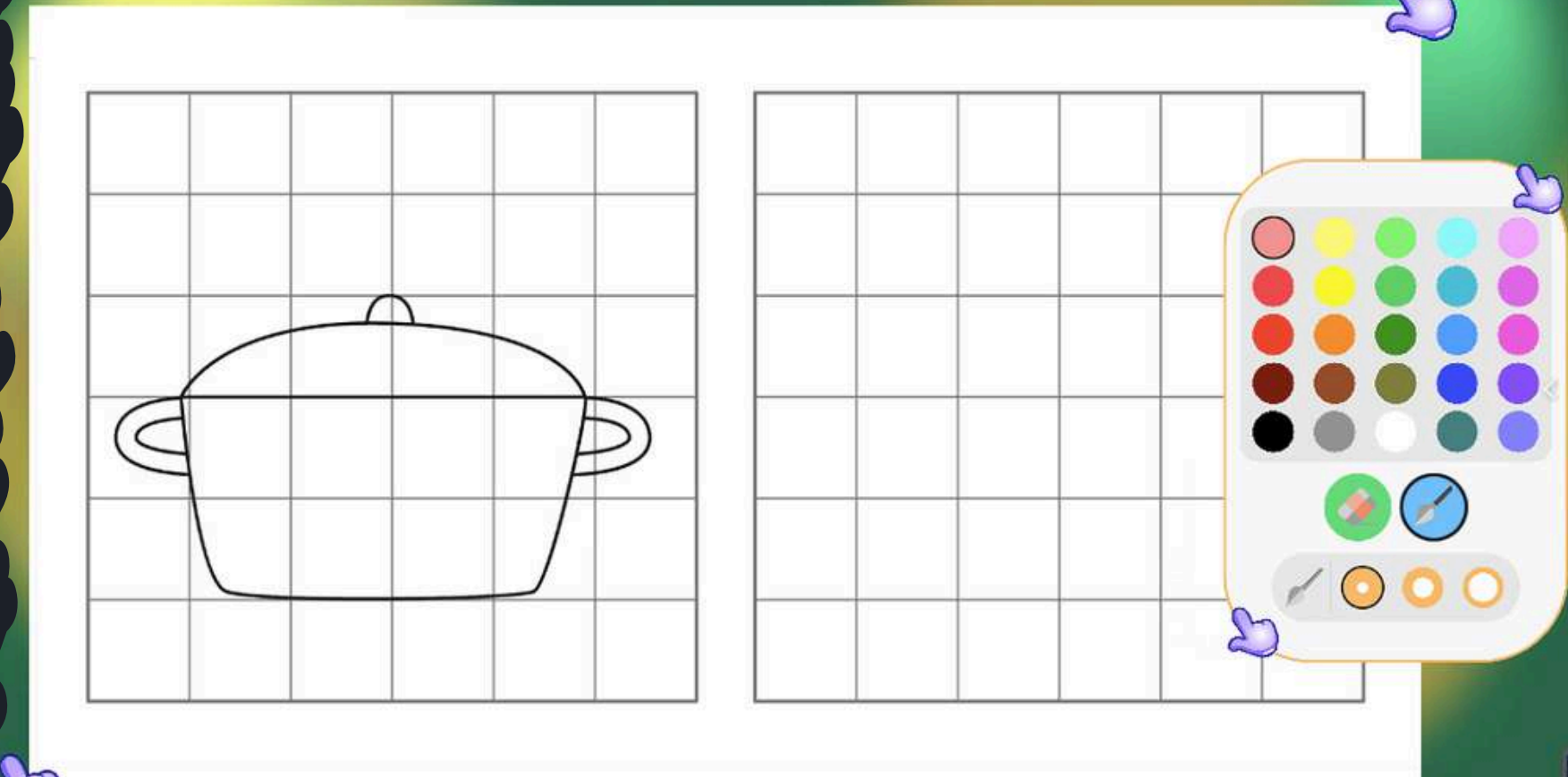
Form: language game

Objectives:

concentration exercises

improving eye-hand coordination and memory

graphomotor exercises



Nukopijuokite paveikslėlį

Kairėje pusėje, rašto lauke, yra paveikslėlis, kuris turėtų būti kuo tiksliau atkurtas tuščiam lauke. Galite naudoti skirtingas spalvas ir teptuko storius iš paletės.

Uždėta spalva uždengia liniją ir uždėtą spalvą toje pačioje vietoje anksčiau. Veikla nepatvirtina vykdymo.

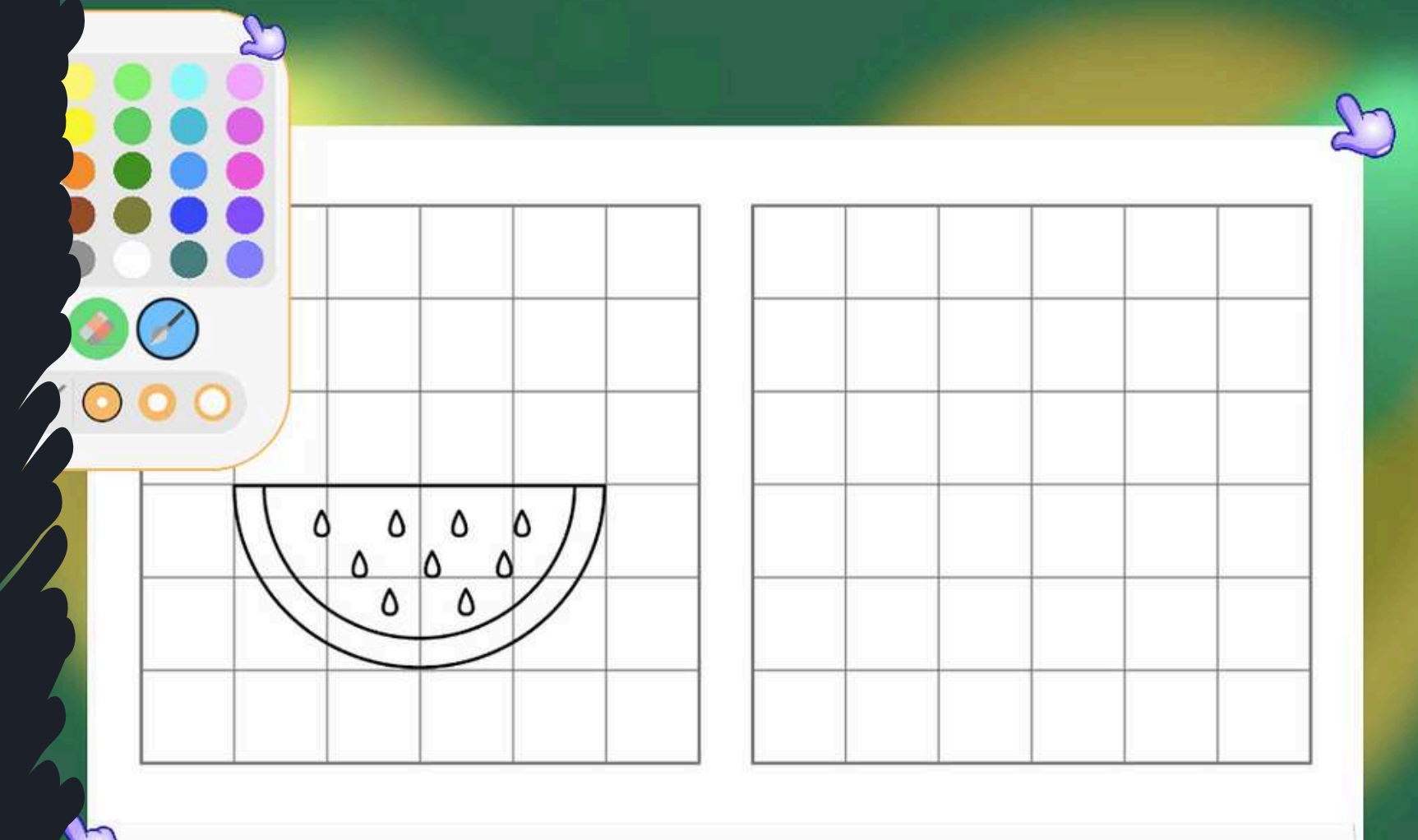
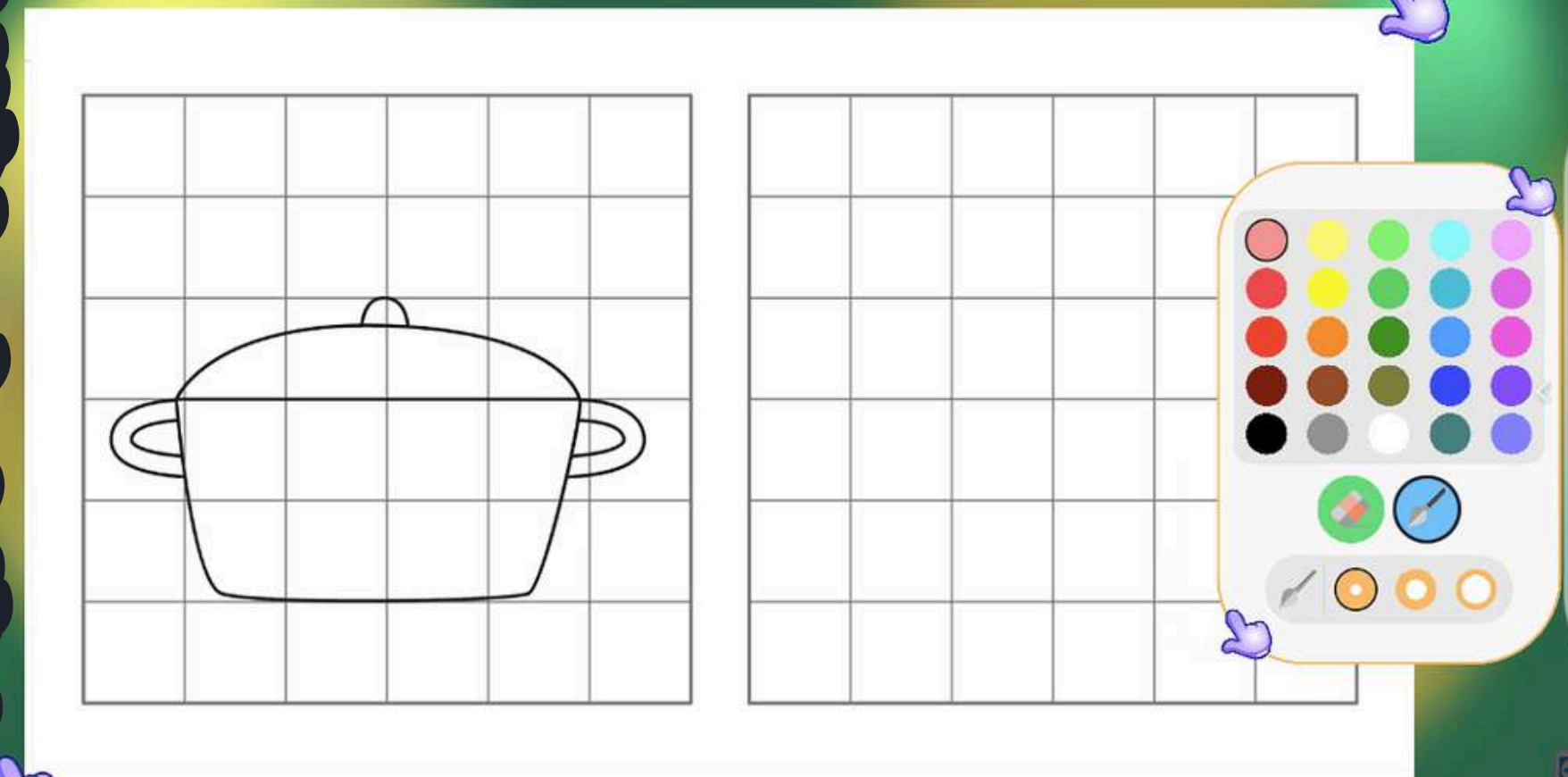
Šepetėlį galima naudoti tiek rašto lauke, tiek kartografavimo lauke.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

koncentracijos pratimai, gerinantys akių ir rankų koordinaciją bei atmintį, grafomotoriniai pratimai



Colour by numbers or letters - drawing version

The activity refers to the traditional coloring book by numbers or letters. There is no color key to use. The task of the participant is to color the boxes with the same letters or numbers with the same color. The color blurs the lines, key-marks, and the color previously applied in that place. Nothing checks the correctness of the task. Letters and numbers within one coloring page have been selected, among others based on their similarities, e.g. O, C, G. There are also regular coloring pages for each alphabetic character or number.

Activity supports development

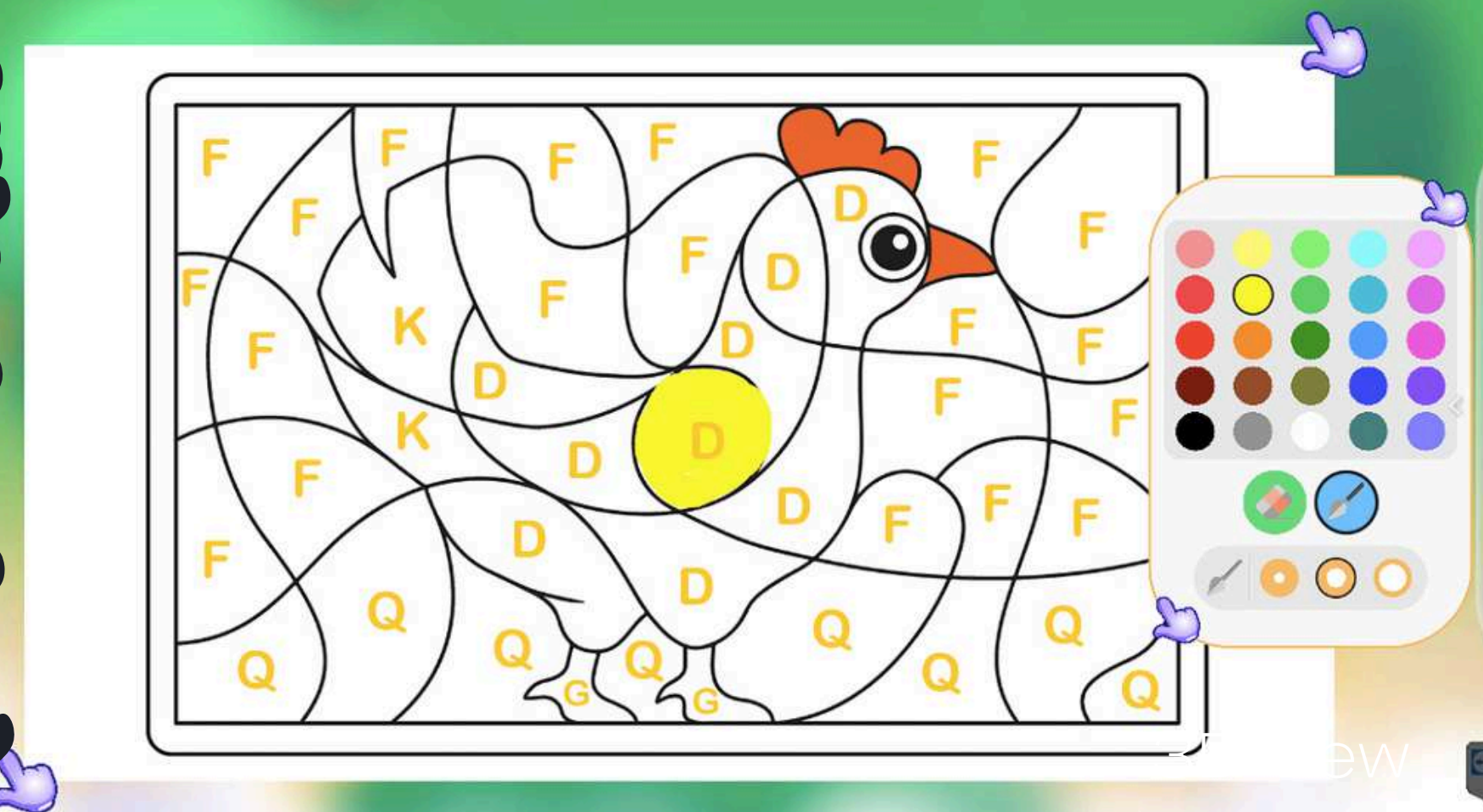
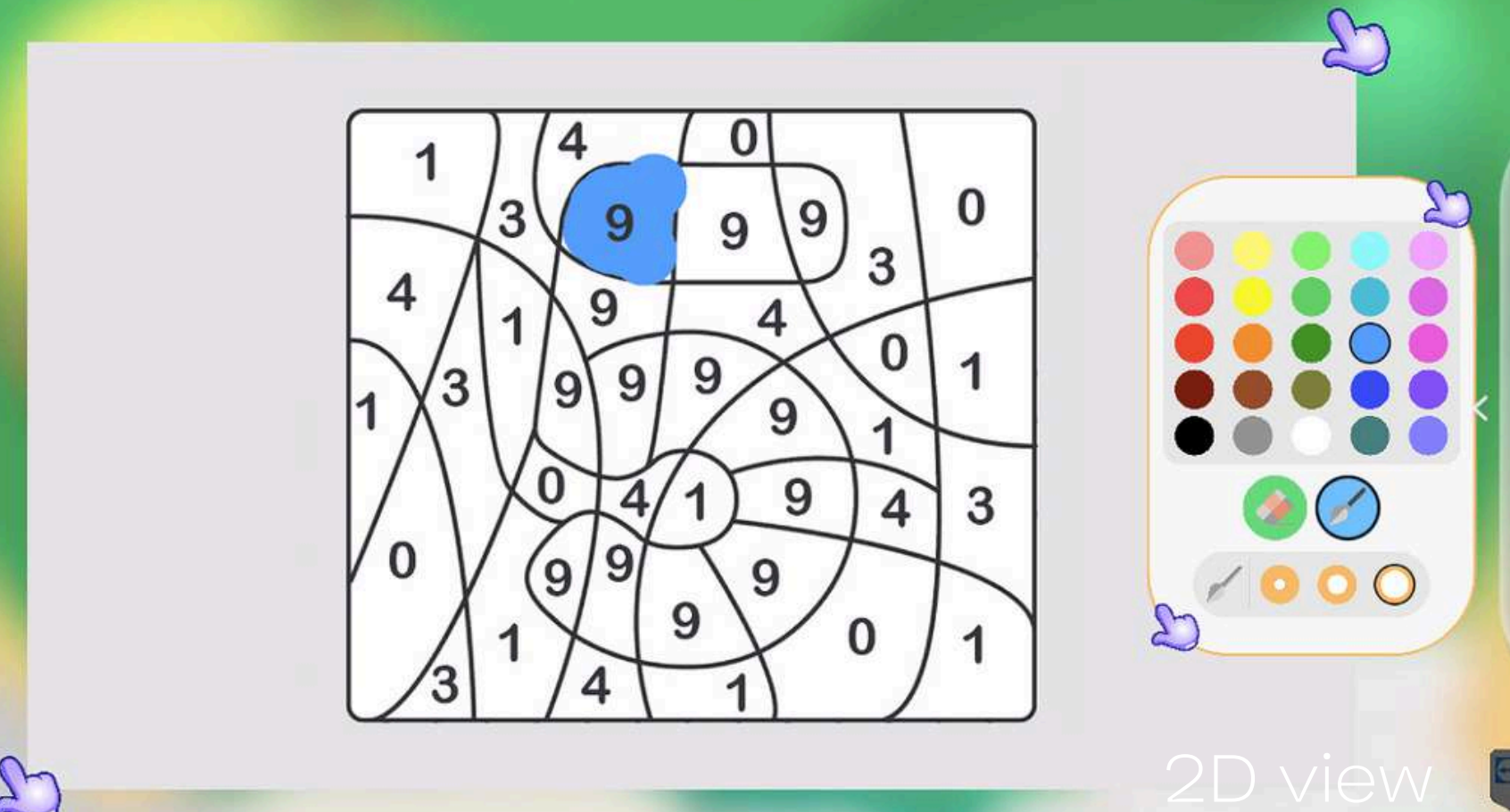
Form: language game

Objectives:

concentration exercises

improving hand-eye coordination and memory

graphomotor exercises



Spalva skaičiais arba raidėmis – piešimo versija

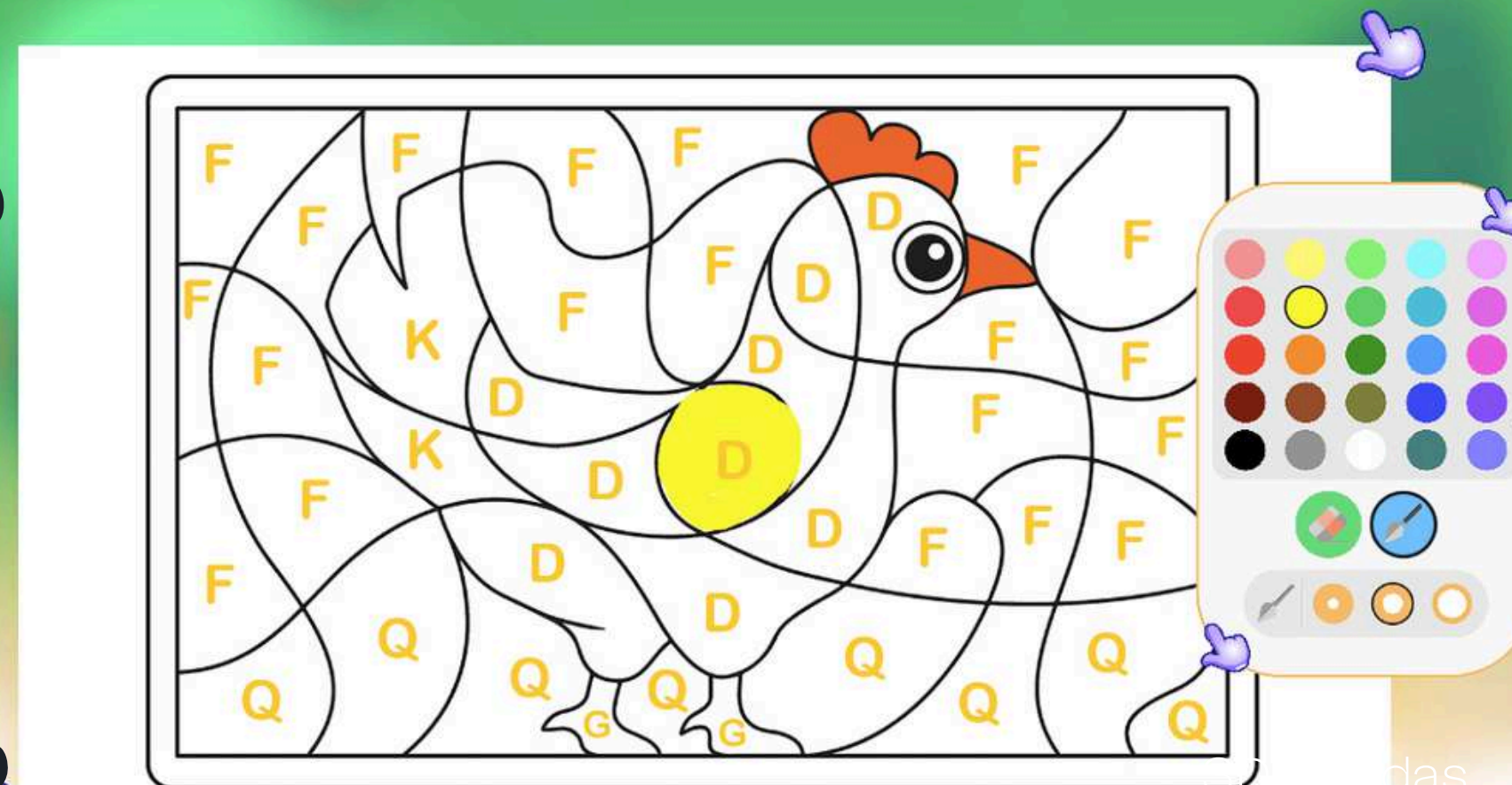
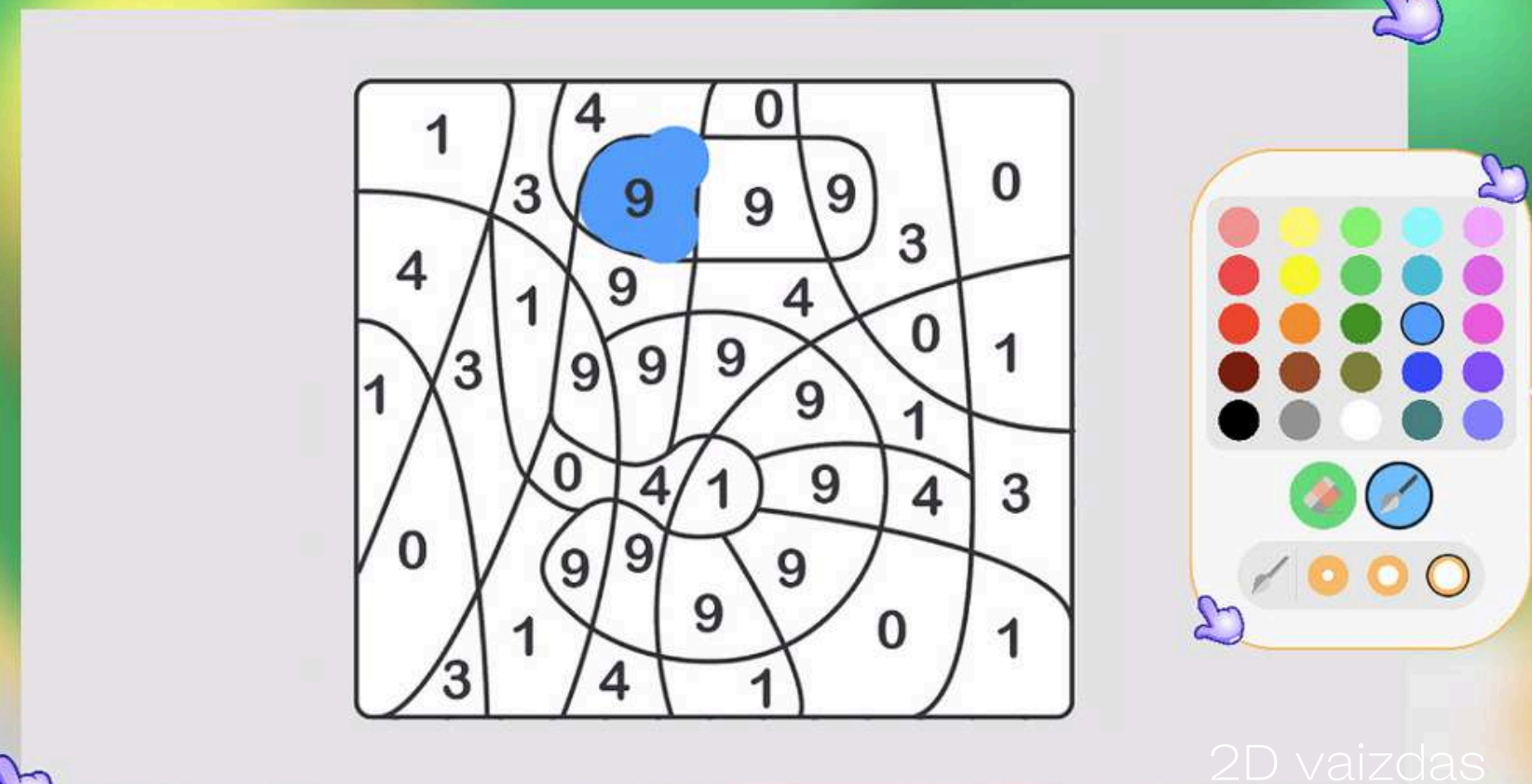
Veikla remiasi tradicine spalvinimo knygele su skaičiais arba raidėmis. Nėra spalvų rakto. Dalyvio užduotis – nuspalvinti langelius su tomis pačiomis raidėmis arba skaičiais ta pačia spalva. Spalva sulieja linijas, raktinius žodžius ir anksčiau toje vietoje pritaikytą spalvą. Niekas netikrina užduoties teisingumo. Raidės ir skaičiai viename spalvinimo puslapyje buvo atrinkti, be kita ko, pagal jų panašumus, pvz., O, C, G. Taip pat yra įprasti spalvinimo puslapiai kiekvienam abėcėlės simboliui ar skaičiui.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

susikaupimo pratimai, gerinantys rankų ir akių koordinaciją bei atmintį, grafomotoriniai pratimai



Colour by numbers or letters - filling version

The activity refers to the traditional coloring book in digital versions. Instead of drawing, fill the shape with a given color. Instead of a brush symbol, there is a paint container symbol. The selected color is selected, and then presses on the given field.

After a while it will fill with the given color. The task of the participant is to color the boxes with the same letters or numbers with the same color. Nothing checks the correctness of the task. Letters and numbers within one coloring book have been selected, among others based on their similarities, e.g. O, C, G. There are also regular coloring pages for each alphabetic character or number.

Activity supports development

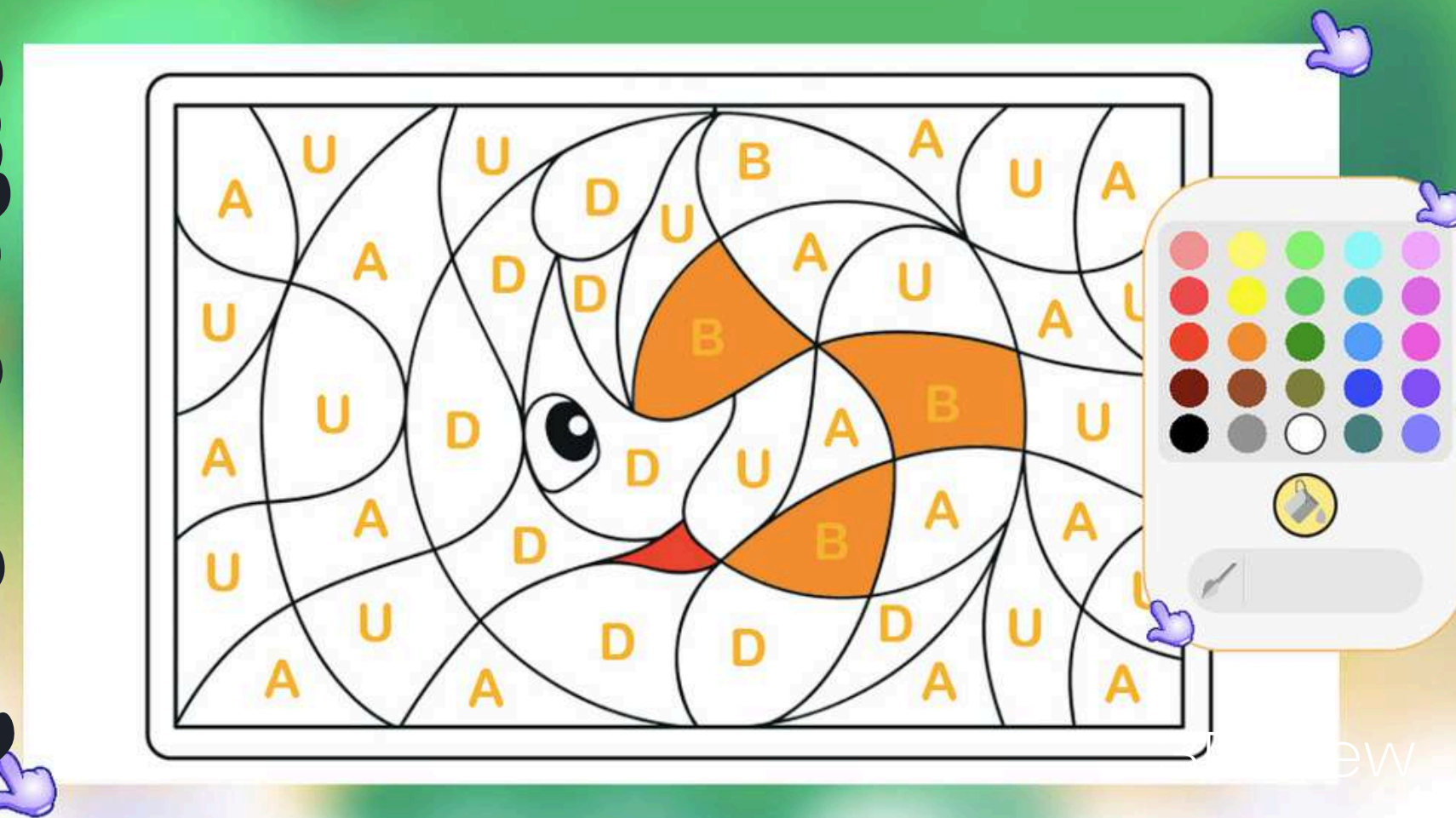
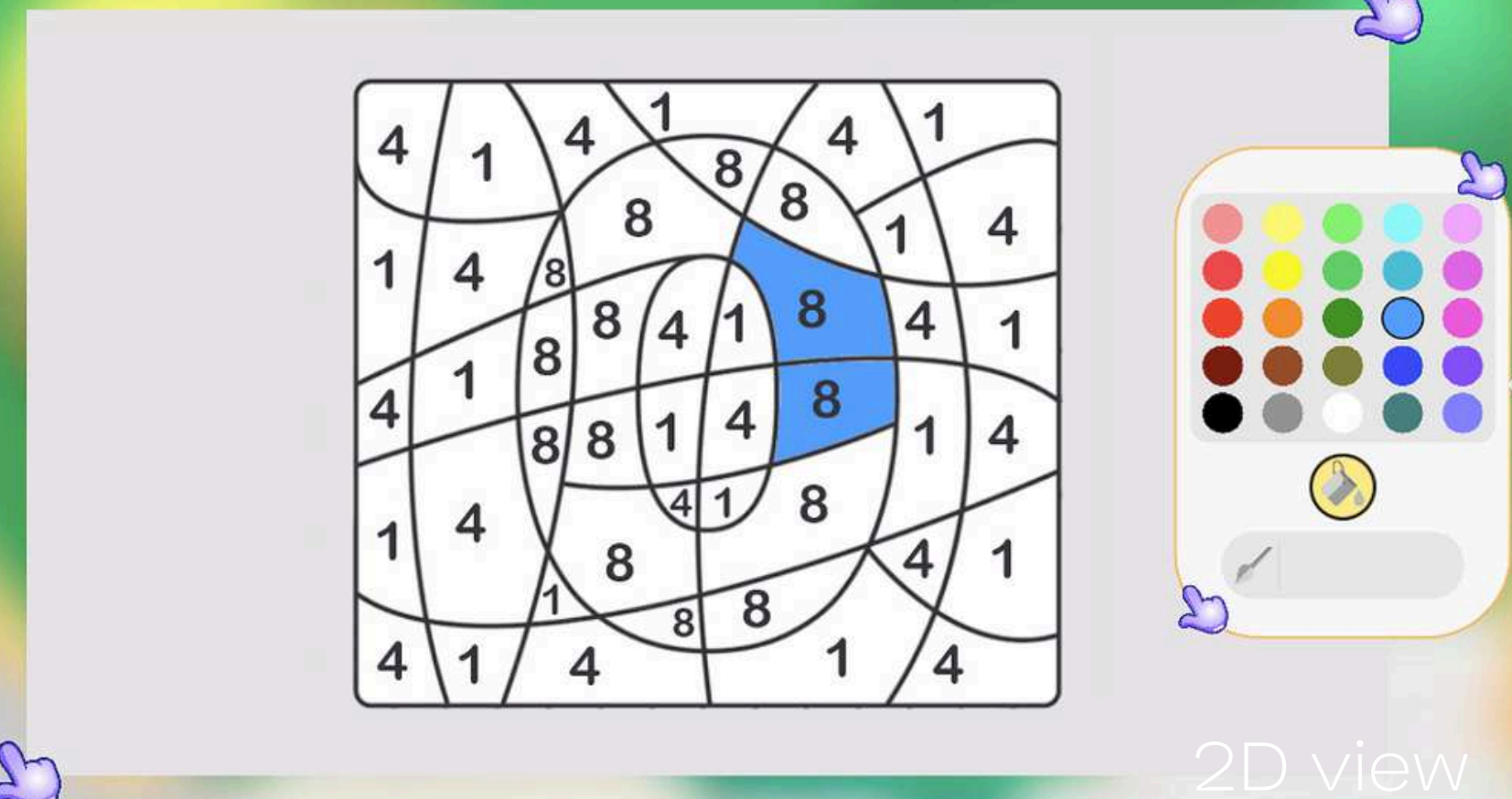
Form: language game

Objectives:

concentration exercises

improving hand-eye coordination and memory

graphomotor exercises



Spalvokite skaičiais arba raidėmis – užpildymo versija

Veikla remiasi tradicine spalvinimo knygele skaitmeninėse versijose. Užuoť piešę, užpildykite formą nurodyta spalva. Vietoj teptuko simbolio yra dažų indo simbolis. Pasirinkta spalva pasirenkama ir paspaudžiamas nurodytas laukelis.

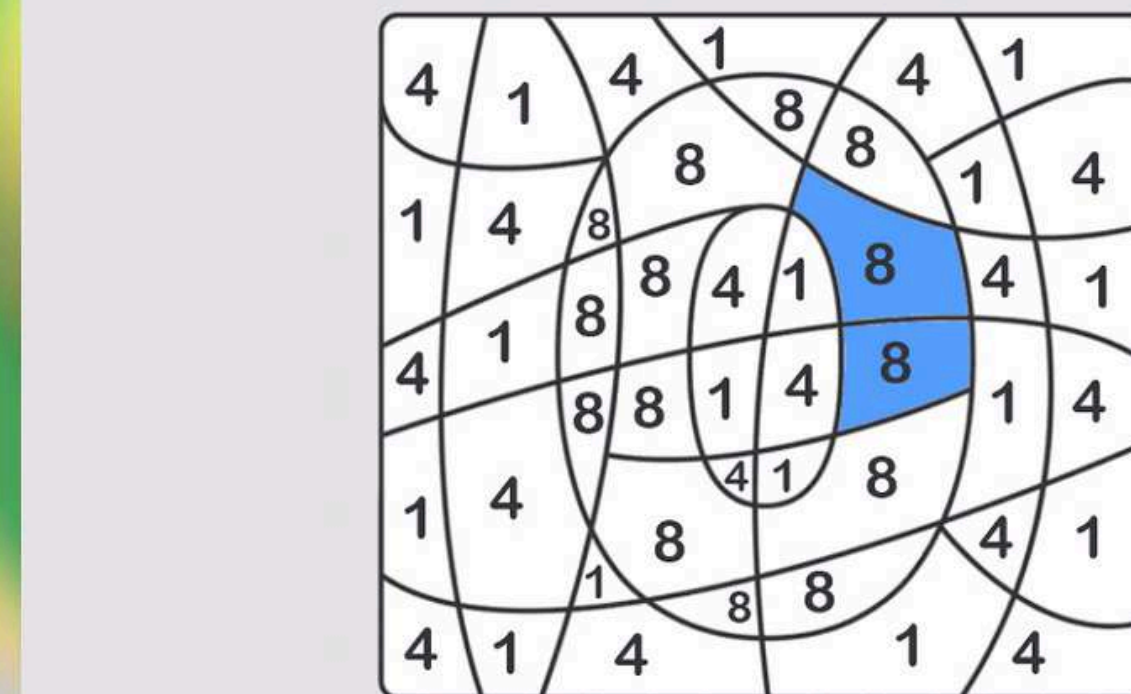
Po kurio laiko jis prisipildys duota spalva. Dalyvio užduotis – nuspalvinti langelius su tomis pačiomis raidėmis arba skaičiais ta pačia spalva. Užduoties teisingumas netikrinamas. Raidės ir skaičiai vienoje spalvinimo knygelėje buvo atrinkti, be kita ko, pagal jų panašumus, pvz., O, C, G. Taip pat yra įprasti spalvinimo puslapiai kiekvienam abėcėlės simboliui arba skaičiui.

Veikla remia vystymąsi

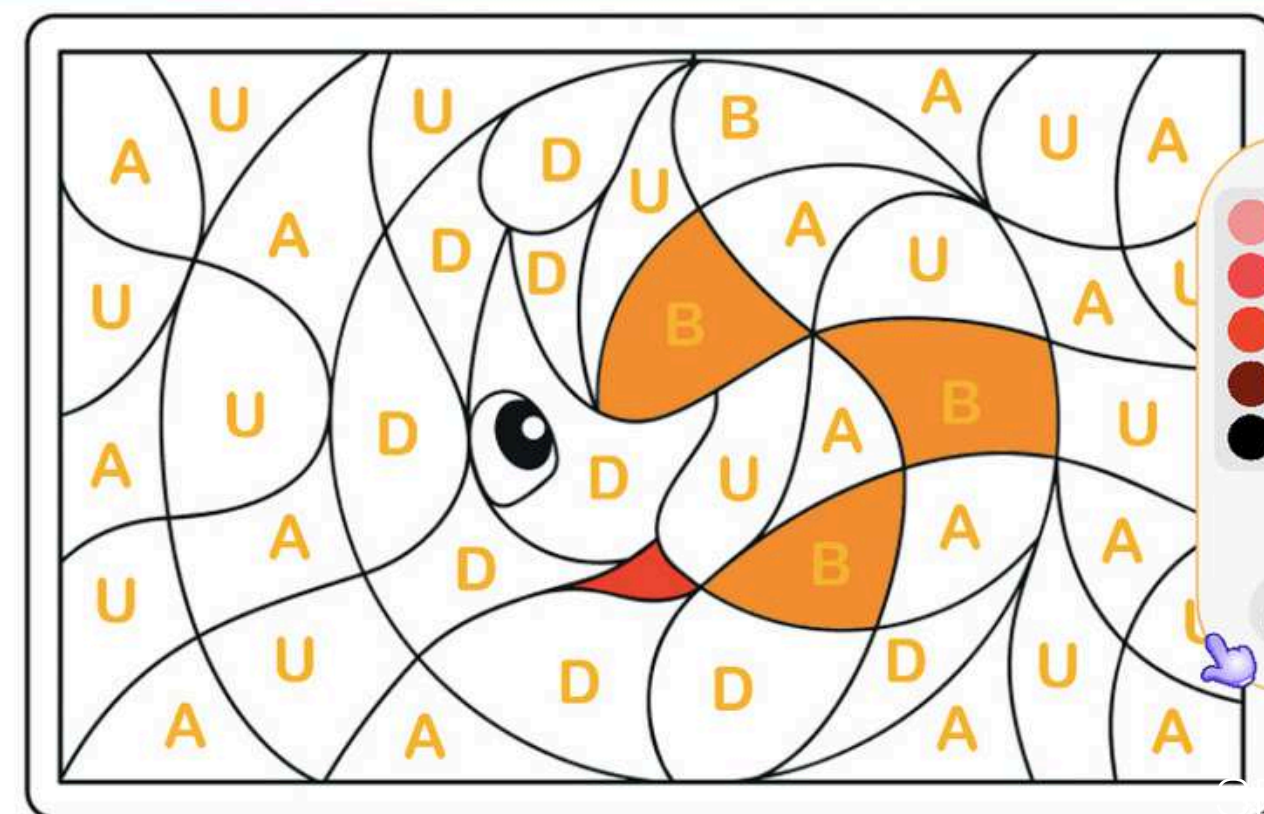
Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

susikaupimo pratimai, gerinantys rankų ir akių koordinaciją bei atmintį, grafomotoriniai pratimai



2D vaizdas



das

Colour by numbers or letters

- with legend

The activity refers to the traditional coloring book in digital versions. Instead of drawing, fill the shape with a given color. Instead of a brush symbol, there is a paint container symbol. The selected color is marked, and then clicks on the field. After a while it will fill with the given color. The task of the participant is to color the boxes with the same letters or numbers with the same color. Under the color palette there is a legend according to which you should color. Fields marked with an appropriate sign can only be colored with the colors provided in the legend. Pressing the pen in a field with a different color than the given one leaves the field white. Pay attention to the different shades of colors. Letters and numbers

Within one coloring book, among others, the following were selected: based on their similarities, e.g. O, C, G. There are also regular coloring pages for each alphabetic character or number.

Activity supports development

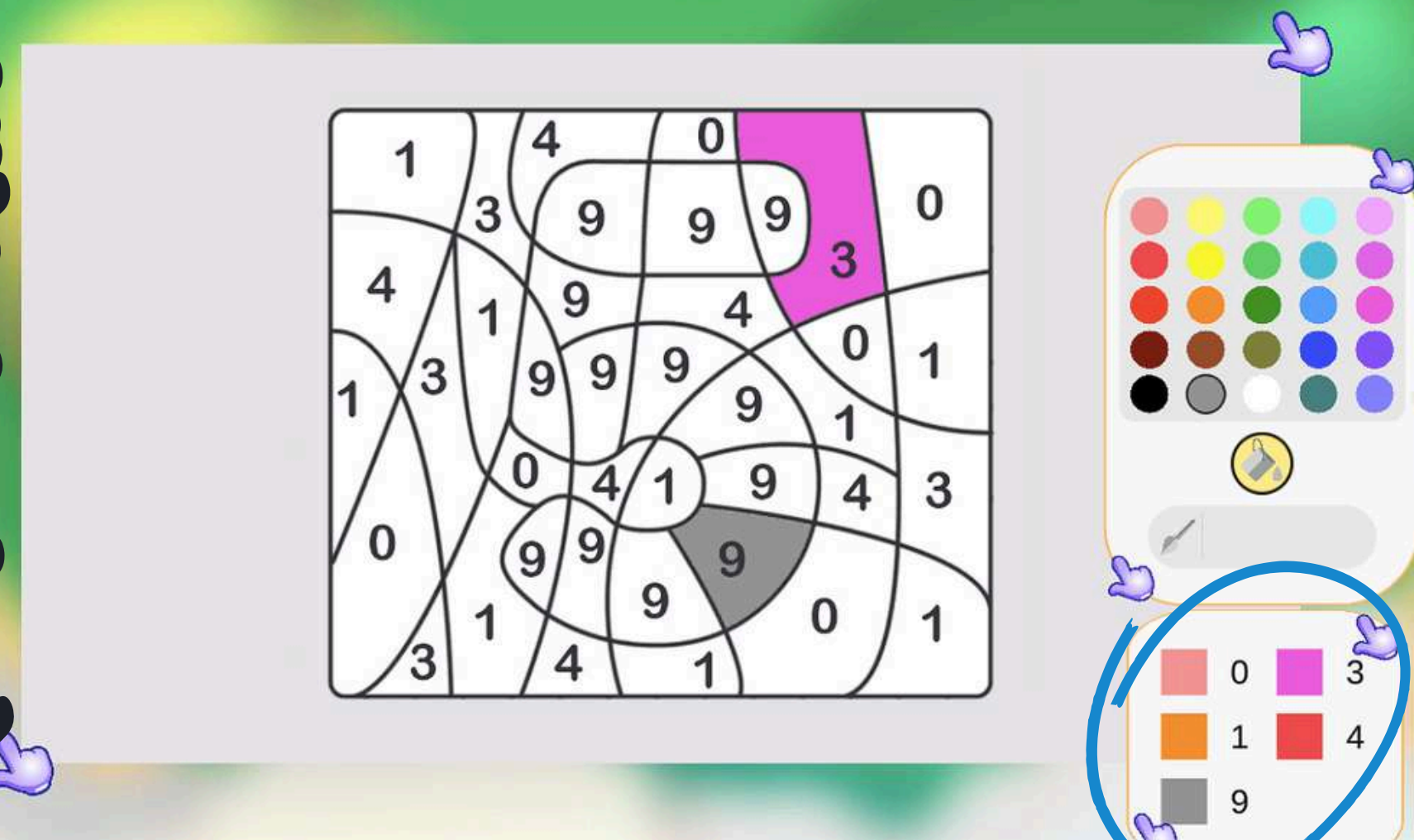
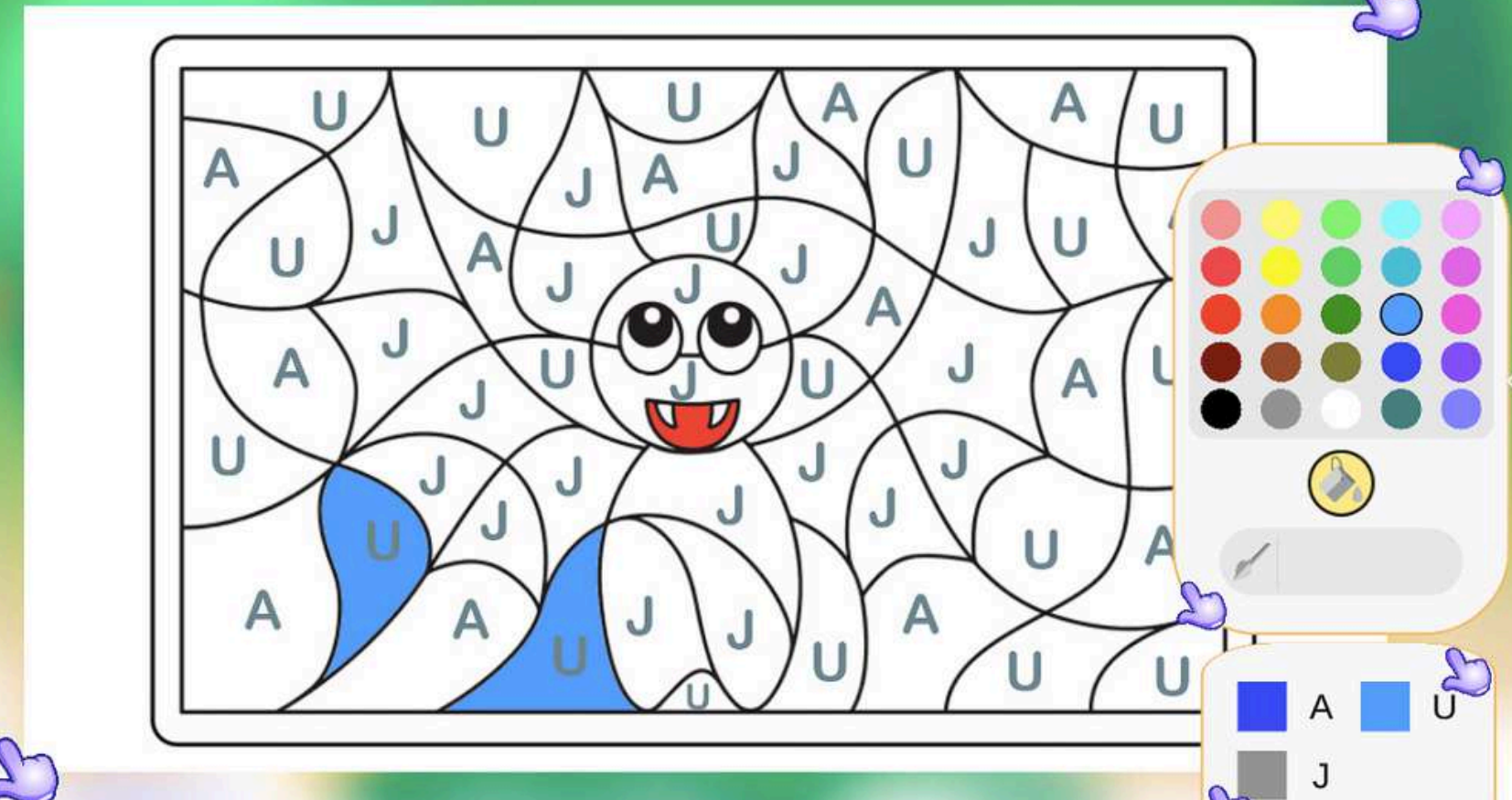
Form: language game

Objectives:

concentration exercises

improving hand-eye coordination and memory

graphomotor exercises



Nuspalvinkite skaičiais arba raidėmis – su legenda

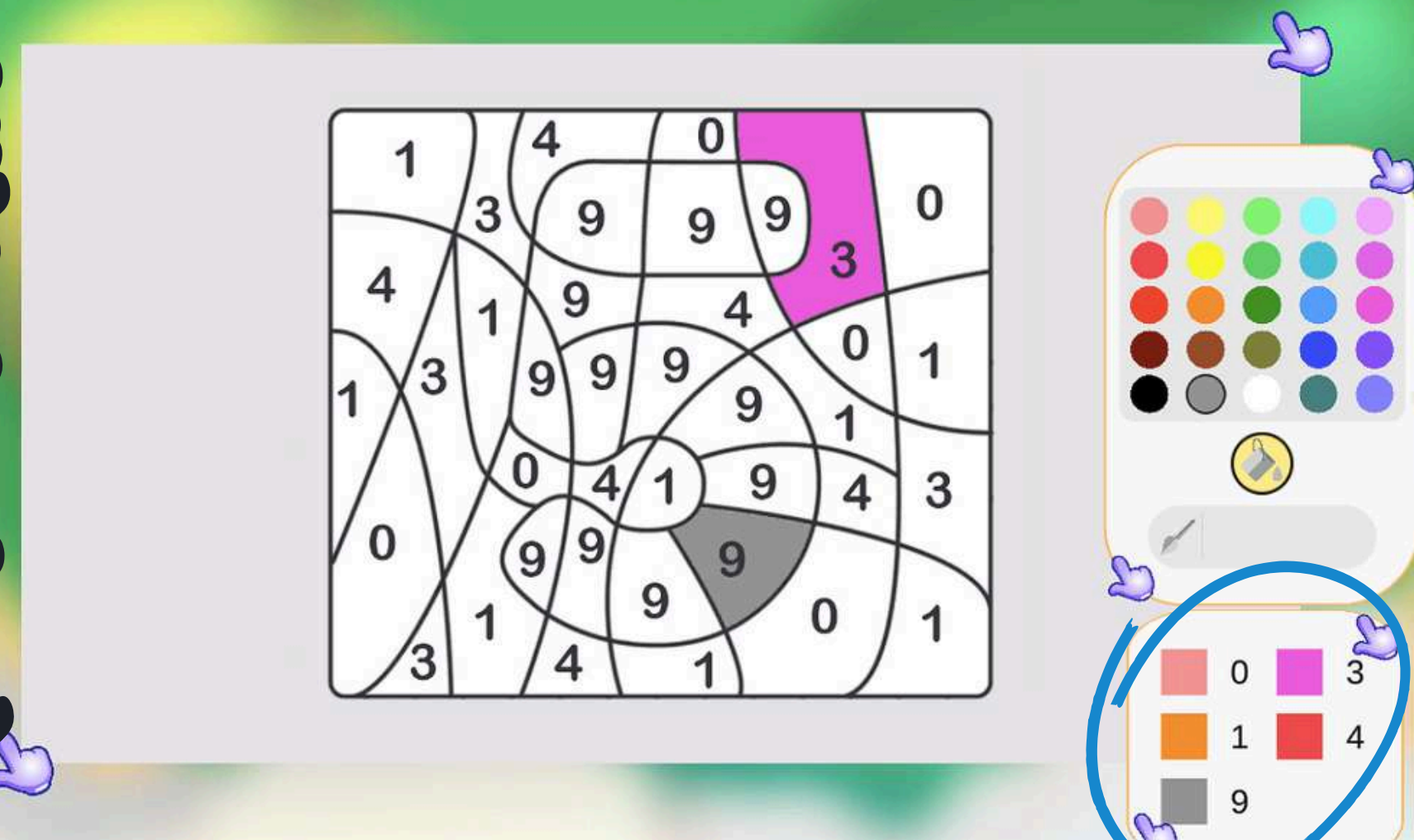
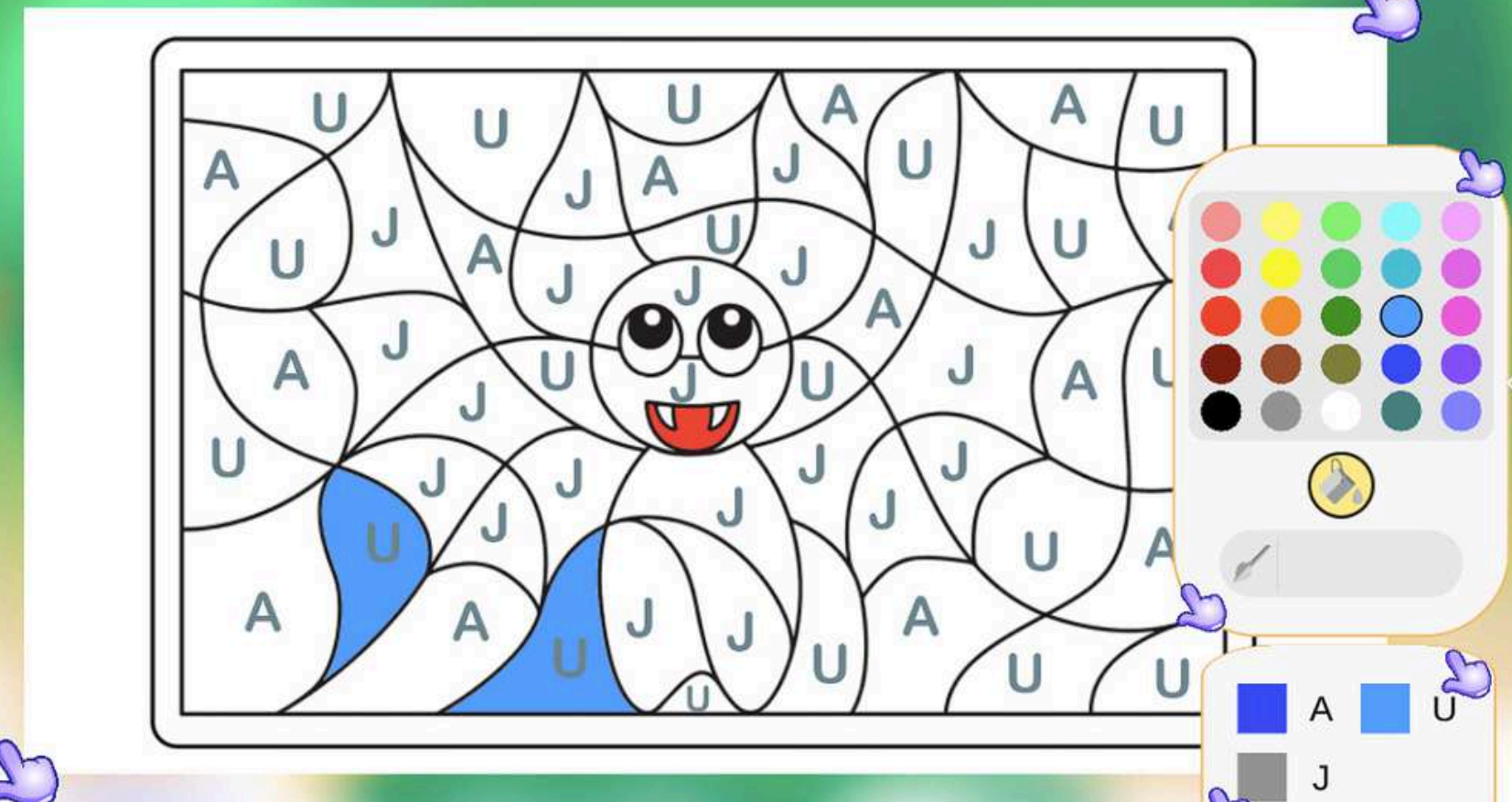
Veikla remiasi tradicine spalvinimo knygele skaitmeninėse versijose. Užuoť piešę, užpildykite formą duota spalva. Vietoj teptuko simbolio yra dažų indo simbolis. Pasirinkta spalva pažymima, tada spustelėjamas laukelis. Po kurio laiko jis užsipildys duota spalva. Dalyvio užduotis – nuspalvinti langelius su tomis pačiomis raidėmis arba skaičiais ta pačia spalva. Po spalvų paletės yra legenda, pagal kurią reikia spalvinti. Laukelius, pažymėtus atitinkamu ženklu, galima spalvinti tik legendoje pateiktomis spalvomis. Paspaudus rašiklį lauke su kita nei duota spalva, laukas paliekamas baltas. Atkreipkite dėmesį į skirtingus spalvų atspalvius. Raidės ir skaičiai Vienoje spalvinimo knygelėje, be kita ko, buvo pasirinktos: pagal jų panašumus, pvz., O, C, G. Taip pat yra įprastų spalvinimo puslapių kiekvienam abėcėlės simboliui arba skaičiui.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

susikaupimo pratimai, gerinantys rankų ir akių koordinaciją bei atmintį, grafomotoriniai pratimai



Choose the same

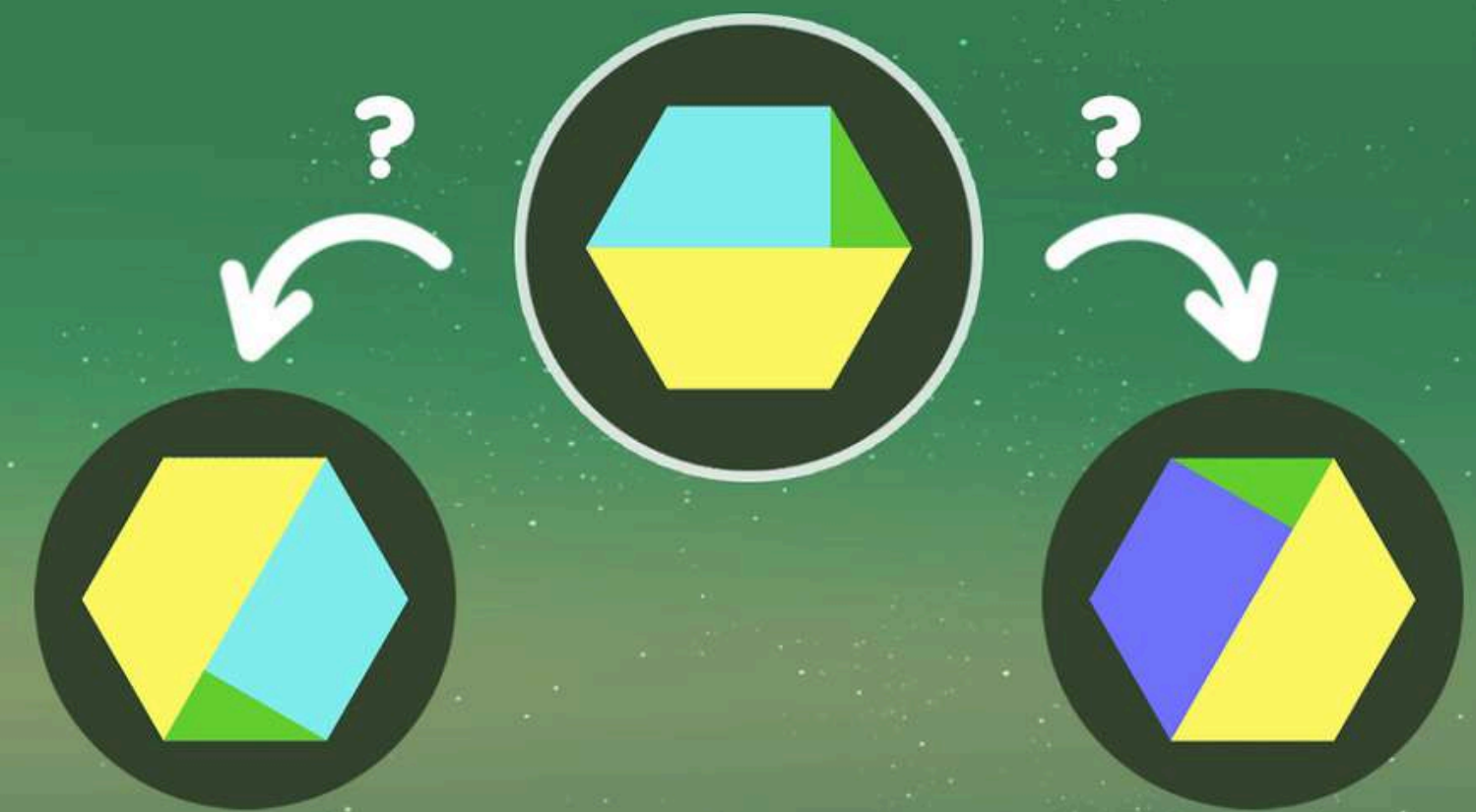
There will be one hex on the board (a hexagon filled with a different graphic pattern) at the top surrounded by a white border and two hexes below without a border. The task of the participant is to press on one of the lower borderless hexes, which is identical to the one at the top. The activity is successful when the correct one is pressed and fails when the task is performed incorrectly.

Activity supports development

Form: language game

Objectives:

improving eye-hand coordination and memory
graphomotor exercises
concentration exercises



Pasirinkite tą patį

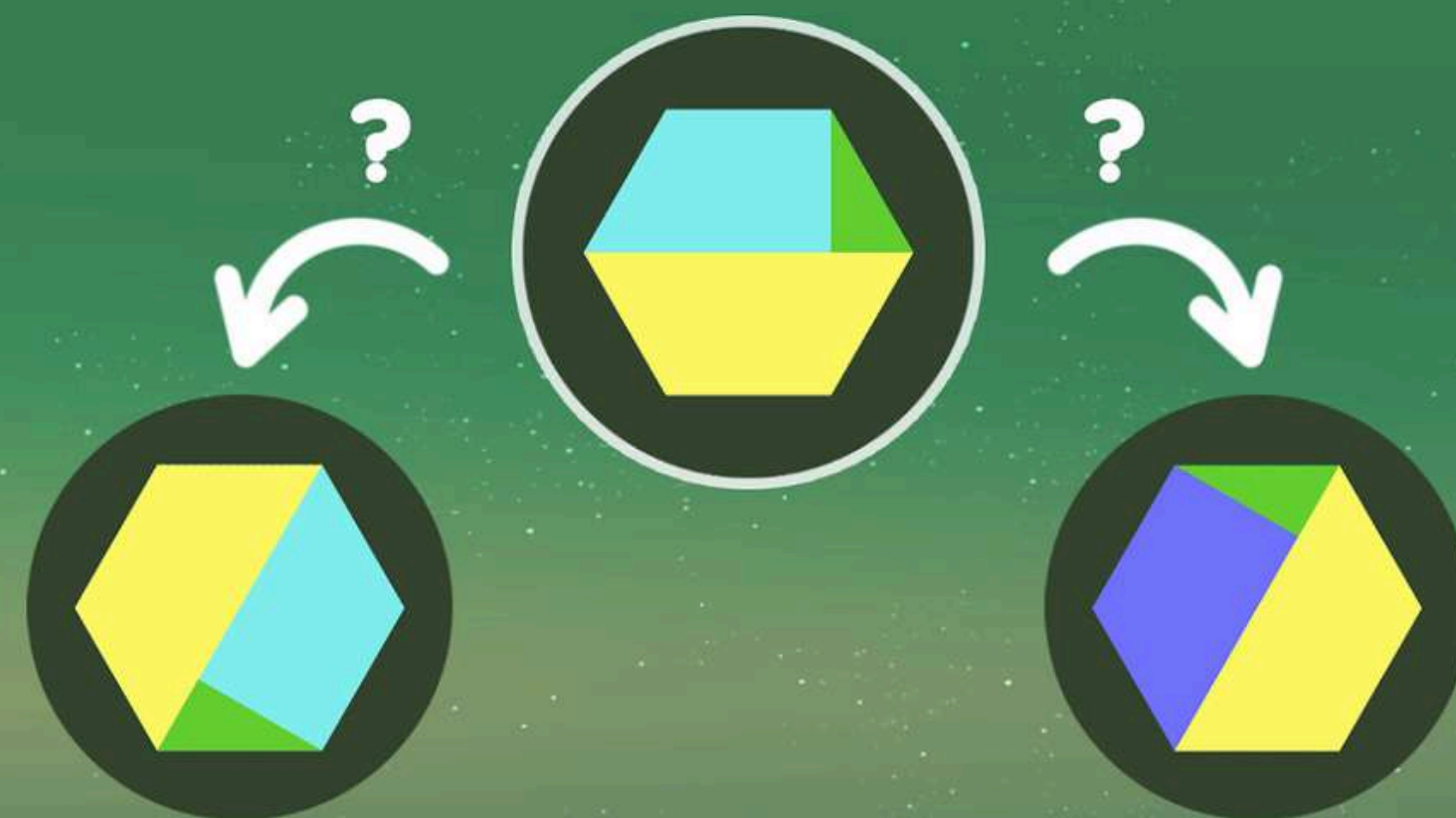
Lentoje bus vienas šešiakampis (šešiakampis su kitokiu grafiniu raštu) viršuje, apsuptas baltu rėmeliu, ir du apačioje be rėmelio esantys šešiakampiai. Dalyvio užduotis – paspausti vieną iš apatinių be rėmelio esančių šešiakampių, kuris yra identiškas viršuje esančiam. Veiksmas laikomas sėkmingu, kai paspaudžiamas teisingas, ir nepavyksta, kai užduotis atliekama neteisingai.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

gerinant akių ir rankų koordinaciją bei atmintį, atliekant grafomotorinius pratimus, susikaupimo pratimus.



Find the difference

The task of the participant is to correctly mark the difference between the reference field and the marking field. The amount of differences depends on the level and is represented by green ticks. Differences are marked for each sector separately. There may be several differences within a sector, but they are collectively treated as one difference. Regardless of the selection of the place in the sector (the place of the actual difference or on the same element), it marks the detection of the difference for the whole sector. The activity is successful when one or two different sectors are correctly selected. A mistake ends the activity with a failure. Activities differ in the number and type of elements present in them.

Activity supports development

Form: language game

Objectives:
visual attention exercises
improving hand-eye coordination and memory



Raskite skirtumą

Dalyvio užduotis – teisingai pažymėti skirtumą tarp atskaitos lauko ir žymėjimo lauko. Skirtumų dydis priklauso nuo lygio ir yra žymimas žaliais varneliais. Kiekvieno sektoriaus skirtumai žymimi atskirai. Viename sektoriuje gali būti keli skirtumai, tačiau jie kartu traktuojami kaip vienas skirtumas. Nepriklausomai nuo vietos sektoriuje pasirinkimo (tikrojo skirtumo vietos ar to paties elemento), tai žymi skirtumo aptikimą visame sektoriuje. Veikla sėkminga, kai teisingai pasirenkamas vienas ar du skirtingi sektoriai. Klaida užbaigia veiklą nesėkme. Veiklos skiriasi jose esančių elementų skaičiumi ir tipu.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:
vizualinio dėmesio pratimai, gerinantys rankų ir akių koordinaciją bei atmintį



Connect two syllables

Connect three syllables

There are three rows of fields on the board (in order from the top): word, fields for syllables, scatter of syllables. Arrange the word given above correctly from the syllables at the bottom. To do this, you need to click on the syllables in the syllable scramble in the correct order. They will then appear successively in the fields for syllables. The activity is successful when executed correctly. The application has a 2-syllable and 3-syllable version.

Activity supports development

Form: language game

Objectives:

text comprehension exercise

vocabulary enrichment

visual attention exercises

improving hand-eye coordination and memory



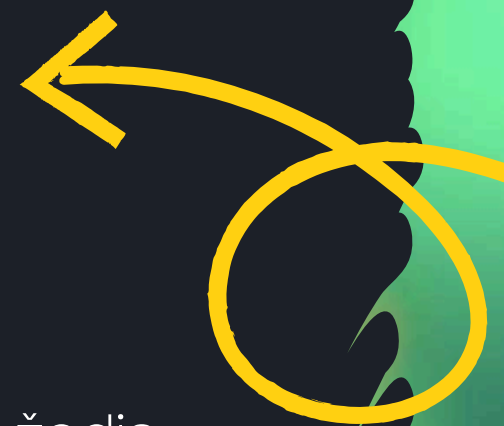
Sujunkite du skiemenis Sujunkite tris skiemenis

Lentoje yra trys laukų eilutės (eiliškumas nuo viršaus): žodis, skiemenų laukai, skiemenų išsklaidymas. Teisingai išdėliokite aukščiau pateiktą žodį iš apačioje esančių skiemenų. Norėdami tai padaryti, turite spustelėti skiemenis skiemenų maišymo lauke teisinga tvarka. Tada jie iš eilės atsiras skiemenų laukuose. Užduotis sėkminga, kai atliekama teisingai. Programėlė turi 2 ir 3 skiemenų versijas.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:
teksto suvokimo pratimas žodyno turtinimas vizualinio dėmesio
pratimai rankų ir akių koordinacijos bei atminties gerinimas



Two-syllable puzzles

Three-syllable puzzle



At the beginning, you can see the arranged puzzles, which you can take a good look at. There are two two- or three-syllable words with a corresponding picture to make up. Each puzzle is equivalent to one syllable. When the participant is ready, click the play button below the picture. In the next view, there are already puzzles and space to arrange them. When positioned correctly, the puzzle snaps to the correct point and sticks to the place. They can no longer be moved. The word order matters. While still on the board, the image of correctly arranged puzzles will flash in the background. The activity is successful when all the puzzle pieces are in place.

Activity supports development

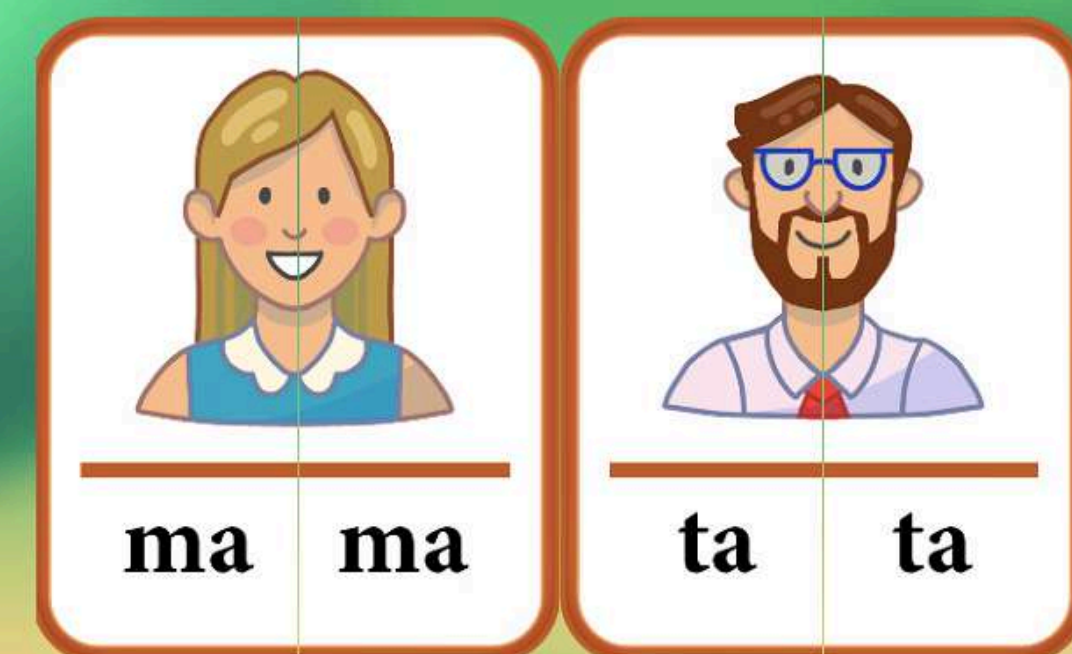
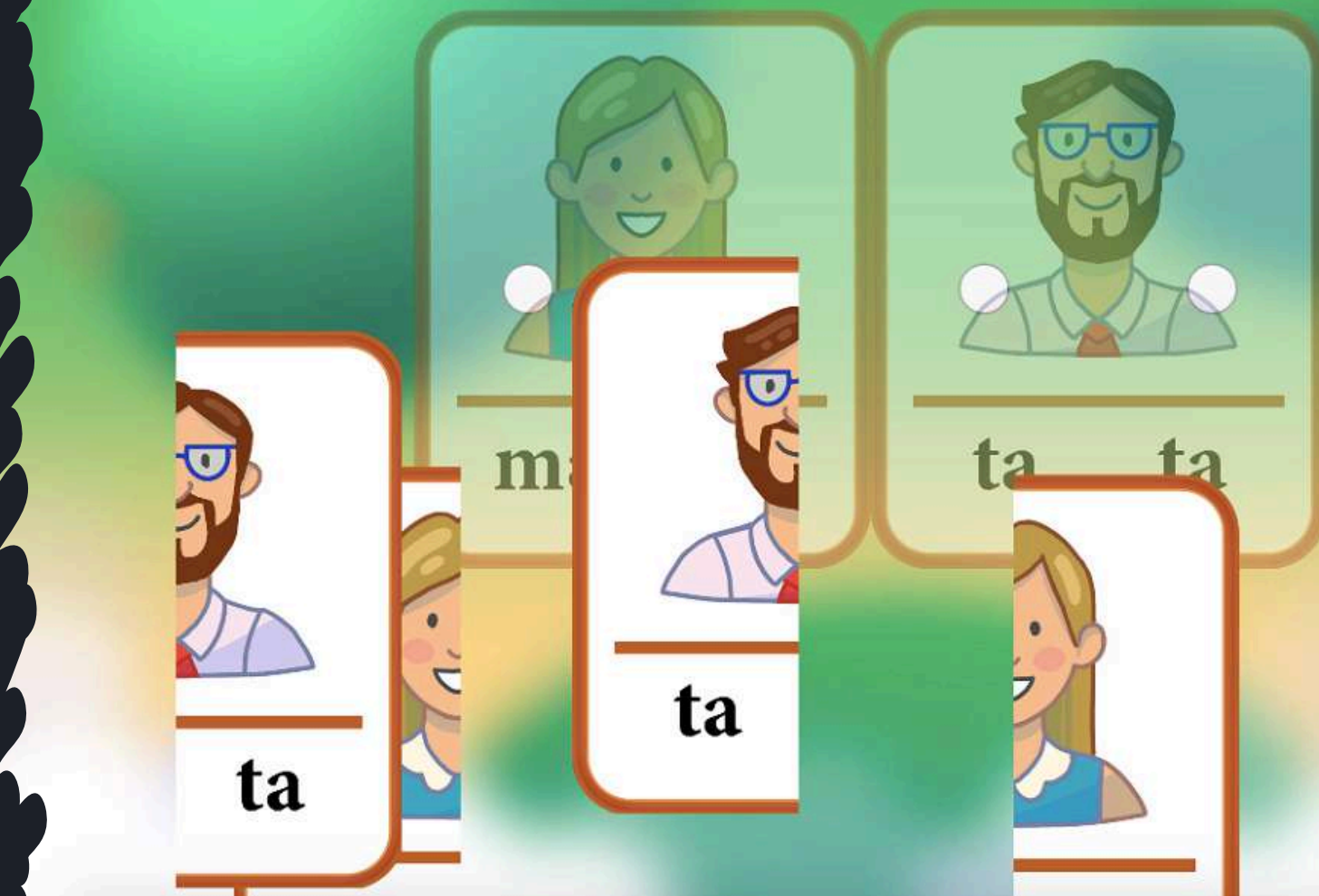
Form: language game

Objectives:

concentration exercises

improving eye-hand coordination and memory

graphomotor exercises



Dviejų skiemenų galvosūkiai

Trijų skiemenų galvosūkis



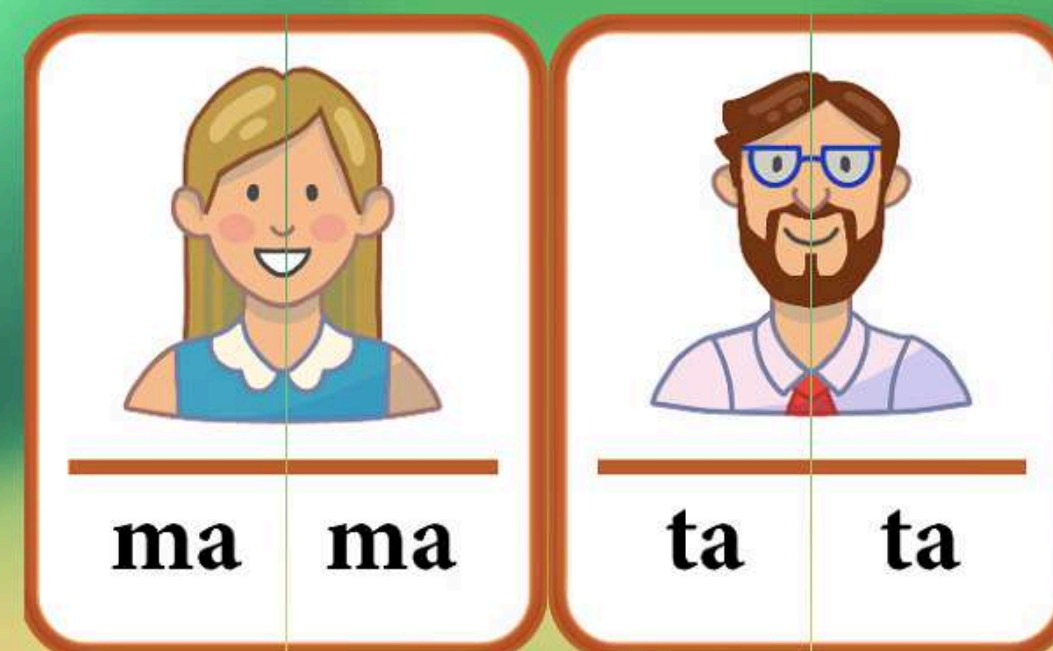
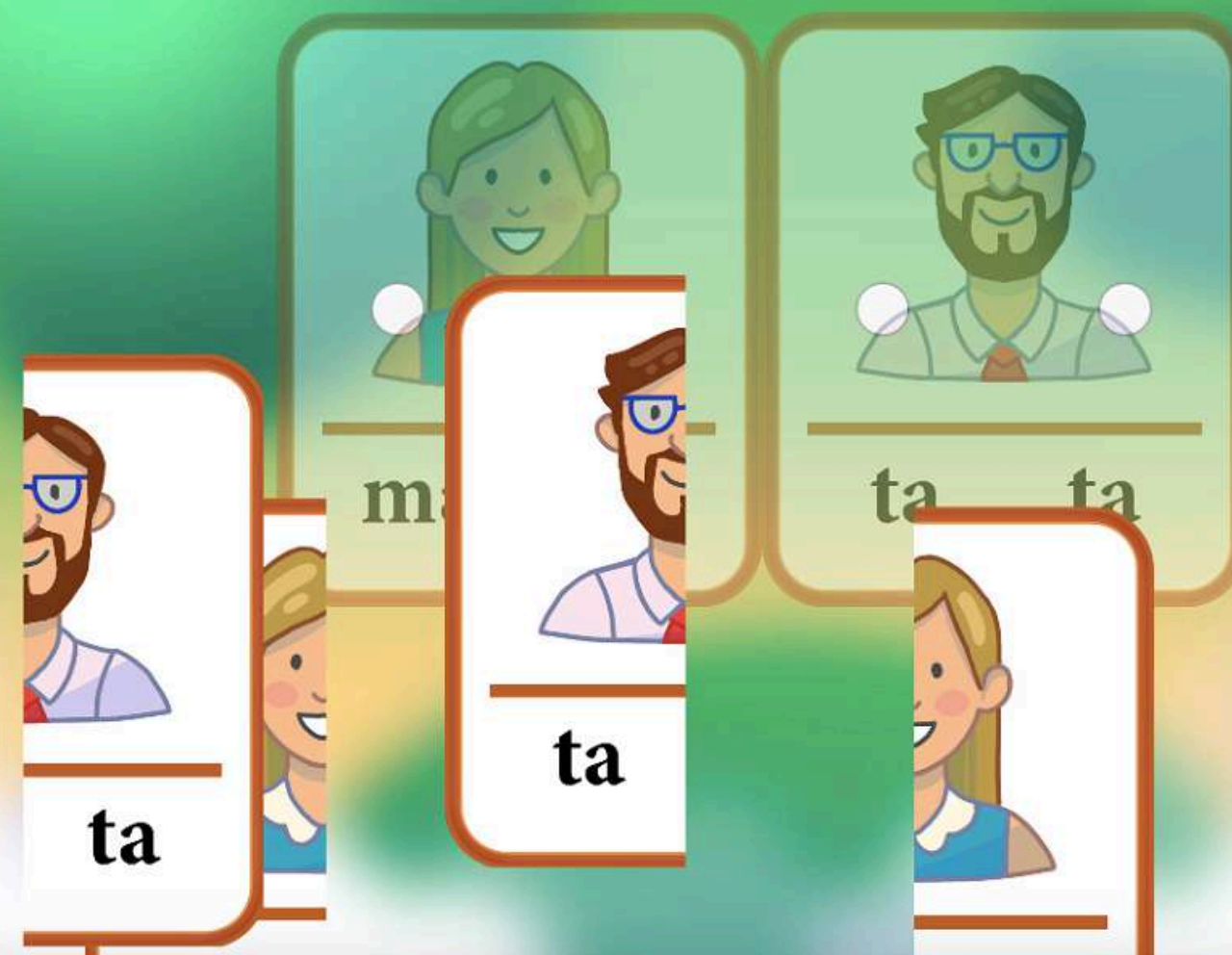
Pradžioje galite pamatyti išdėstytas dėlionės, į kurias galite atidžiai įsižiūrėti. Yra du dviejų arba trijų skiemenų žodžiai su atitinkamu paveikslėliu, kurį reikia sudėti. Kiekviena dėlionė atitinka vieną skiemenį. Kai dalyvis bus pasiruošęs, spustelėkite paleidimo mygtuką po paveikslėliu. Kitame vaizde jau yra dėlionės ir vietos joms išdėstyti. Teisingai išdėstyta dėlionė užsifiksuoja teisingame taške ir prilimpa prie savo vietos. Jų nebegalima perkelti. Svarbi žodžių tvarka. Vis dar lėtoje, fone mirksės teisingai išdėstytų dėlionių vaizdas. Užduotis sėkminga, kai visos dėlionės detalės yra savo vietose.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos žaidimas

Tikslai:

koncentracijos pratimai, gerinantys akių ir rankų koordinaciją bei atmintį, grafomotoriniai pratimai



Break the code

The task of the participant is to correctly decipher the word. On the left side of the screen, using pictures or colors, there is a key that will help you decrypt the password. On the right, in the cipher field, there are items arranged in order, and below the field for letters that represent the password to be deciphered. Press on the letter in the key field, and then on the appropriate field under the item in the cipher field to save the letter. Letters can be changed again by clicking on another letter and then on the given field in the cipher field. The same letter may appear several times in a cipher. After all the cipher fields are completely filled, you need to press the envelope pile button. If the scrambled word is spelled correctly, the activity is successful. The levels differ from each other, e.g. the length of the encrypted word, the number of letters in the key field, the presence of unused letters in decryption in the key field. The application has several levels that differ in the length and complexity of the cipher.

Activity supports development

Form: language puzzle

Objectives:

vocabulary enrichment

visual attention exercises

improving hand-eye coordination and memory

concentration exercises

text comprehension exercise



Išlaužkite kodą

Dalyvio užduotis – teisingai iššifruoti žodį. Kairėje ekrano pusėje, naudojant paveikslėlius arba spalvas, yra raktas, kuris padės iššifruoti slaptažodį. Dešinėje, šifro lauke, yra išdėstyti elementai, o žemiau – raidžių laukas, žymintis iššifruojamą slaptažodį. Norėdami išsaugoti raidę, paspauskite raidę rakto lauke, o tada atitinkamą lauką po elementu šifro lauke. Raides galima pakeisti spustelėjus kitą raidę, o tada atitinkamą lauką šifro lauke. Ta pati raidė šifre gali pasirodyti kelis kartus. Užpildžius visus šifro laukus, reikia paspausti vokų krūvos mygtuką. Jei iššifruotas žodis parašytas teisingai, užduotis sėkminga. Lygiai skiriasi vienas nuo kito, pvz., užšifruoto žodžio ilgis, raidžių skaičius rakto lauke, nenaudojamų raidžių buvimas iššifruojant rakto lauke. Programa turi kelis lygius, kurie skiriasi šifro ilgiu ir sudėtingumu.

Veikla remia vystymąsi

Forma: kalbos dėlionė

Tikslai:

žodyno turtinimas, vizualinio dėmesio pratimai, gerinantys rankų ir akių koordinaciją bei atmintį, susikaupimo pratimai, teksto suvokimo pratimai



Where is the monster?

There are three activities to choose from with different levels of difficulty.

The first one has no time limit. In the second activity, the participant has 1:30 minutes to find monsters, and in the third 45 seconds.

At the beginning, there will be a set of three creatures that the participant may know from other planets. They should be memorized, because these are the characters you need to find on the board. Then you have to click anywhere to make the board appear. After a while, the clock will also start. With a magnifying glass, guided by a pen or cursor, you can x-ray the houses and other elements on the board. When a student finds a creature, they should press on it with a pen to mark it. When all the characters are found, the activity ends successfully. The activity fails after choosing a creature that was not memorable or time runs out.

Activity supports development

Form - a language game

Objectives:

improving the ability to count elements in the range of 1-3

encouraging healthy competition

improving eye-hand coordination and memory



Kur yra pabaisa?

Yra trys skirtingo sudėtingumo veiklos, iš kurių galima rinktis. Pirmoji veikla neturi laiko apribojimo. Antrojoje veikloje dalyvis turi 1 valandą 30 minučių pabaisoms surasti, o trečiojoje – 45 sekundes.

Pradžioje bus rinkinys trijų būtybių, kurias dalyvis gali pažinti iš kitų planetų. Jas reikėtų įsiminti, nes tai yra personažai, kuriuos reikia rasti lentoje. Tada reikia spustelėti bet kurioje vietoje, kad atsirastų lenta. Po kurio laiko įsijungs ir laikrodis. Naudodami didinamąjį stiklą, valdomą rašikliu ar žymekliu, galite rentgeno nuotraukomis nufotografuoti namus ir kitus lentos elementus. Kai mokinys randa būtybę, jis turėtų ją pažymėti rašikliu. Kai visi personažai randami, veikla sėkmingai baigiasi. Veikla nepavyksta, jei pasirenkamas neįsimintinas padaras arba pritrūksta laiko.

Veikla remia vystymąsi

Forma – kalbos žaidimas

Tikslai:

gerinant gebėjimą skaičiuoti elementus nuo 1 iki 3; skatinant sveiką konkurenciją; gerinant akių ir rankų koordinaciją bei atmintį



The planet in educational practice



Planeta švietimo praktikoje



Get to the vault



Knowla's Activity: Break the Code

The task of the participants is to break the next system security. They have, for example, 30 seconds per activity to complete them (the time can be adjusted to the group, as well as the selected difficulty level). Solutions are written down in their notebooks, empty fields remain in the application. After completing all activities within a level, restart the activity from the beginning. Each student writes down their proposed solution while the rest of the class checks their solutions.

It is worth thinking about a reward for people who get to the vault.

Patekti į saugyklą



Knowla veikla: Sulaužyk kodą

Dalyvių užduotis – įveikti kitą sistemos apsaugą. Jie turi, pavyzdžiui, 30 sekundžių kiekvienai veiklai atlikti (laikas gali būti koreguojamas pagal grupę ir pasirinktą sudėtingumo lygį). Sprendimai užsirašomi jų sąsiuvinuose, programoje lieka tušti laukai. Atlikus visas veiklas tame pačiame lygyje, veikla pradedama iš naujo. Kiekvienas mokinys užsirašo savo siūlomą sprendimą, o likusi klasės dalis patikrina savo sprendimus.

Verta pagalvoti apie atlygį žmonėms, kurie patenka į saugyklą.



Exercise your mouth

Knowla's Activity: Connect the faces

Students have to match two matching smiley faces. Once they have successfully combined the given emotes, they must all perform the same mouth pose as the matching creature.



Mankštinkite burną

Knowla veikla: Sujunkite veidus

Mokiniai turi sujungti du vienodus besišypsančius veidukus. Kai jie sėkmingai sujungia duotus jaustukus, visi jie turi atlikti tą pačią burnos pozą kaip ir atitinkamas padaras.

Make a word



Knowla's Activity: Puzzle with syllables

Materials: a piece of paper (they can be with prepared rectangles to complete the puzzle, i.e. with a place at the top for a drawing, a place to write down a syllable, a scale for the next puzzle), writing utensils and drawing scissors

Course:

The task of the participants is to complete puzzles similar to those in the application for words of their choice. You can let students have a moment of fun in the application, after which they will be inspired to create their own puzzles. Everyone should make a puzzle for several different words. After completing the puzzle by the student, check the correctness of their writing. Then all the prepared puzzles are collected by the whole class and mixed with each other. They are placed on the floor and students have to make words from this great splinter of words. If someone succeeds, he must say the word aloud and then break it into syllables and sounds. The person with the most words wins.

It is worth determining whether they must be words created in the intention of a given person or whether they can be words created from various puzzles.

Sukurkite žodį

Knowlos veikla: Dėlionė su skiemenimis

Medžiagos: popieriaus lapas (gali būti su paruoštais stačiakampiais dėlionei užbaigti, t. y. su vieta viršuje piešiniui, vieta skiemeniui užrašyti, masteliu kitam dėlionės sprendimui), rašymo reikmenys ir piešimo žirklys

Kursas:

Dalyvių užduotis – spręsti galvosūkius, panašius į pateiktus programėlėje, naudojant pasirinktus žodžius. Galite leisti mokiniams akimirką pasilinksmini programėlėje, po to jie bus įkvėpti kurti savo galvosūkius. Kiekvienas turėtų sudaryti galvosūkį iš kelių skirtingų žodžių. Mokiniui sudėjus galvosūkį, patikrinkite, ar teisingai parašėte. Tada visa klasė surenka visas paruoštas galvosūkių skeveldras ir sumaišo jas tarpusavyje. Jos padedamos ant grindų, o mokiniai iš šios didelės žodžių skeveldros turi sudaryti žodžius. Jei kam nors pavyksta, jis turi garsiai ištarti žodį, o tada suskaidyti jį į skiemenis ir garsus. Laimi tas, kuris sugalvoja daugiausiai žodžių.

Verta nustatyti, ar tai turi būti žodžiai, sukurti konkretaus asmens intencija, ar tai gali būti žodžiai, sukurti iš įvairių dėlionių.

It's **smart** to play. 



For more inspiring content, please visit www.knowla.eu

It's **smart** to play.



Daugiau įkvepiančio turinio rasite apsilankę www.knowla.eu