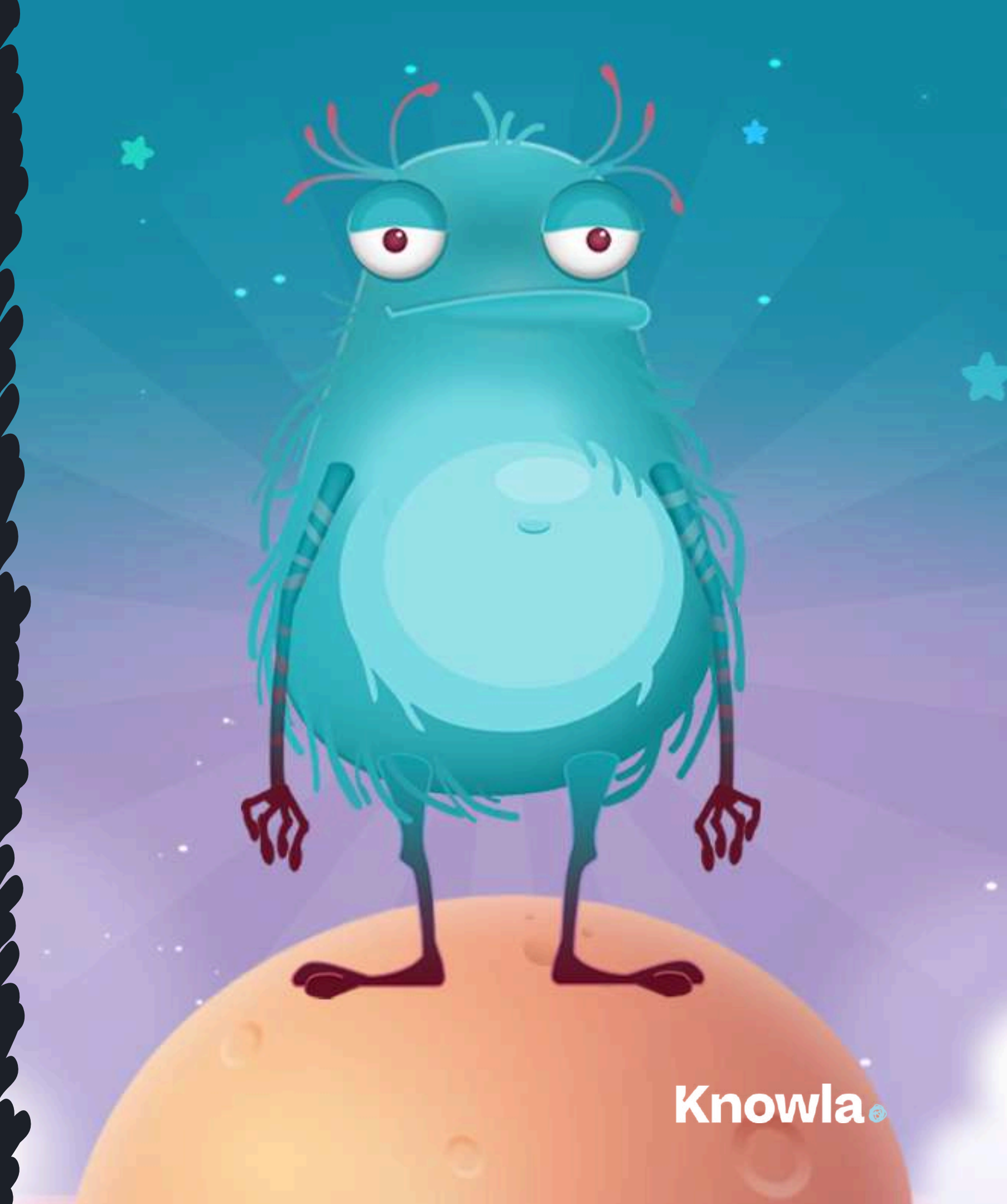


Planeta Sup

Planeta Sup
specialiuju ugdymosi
poreikiu mokiniams!





“Planetoje Sup” yra 280 interaktyvių žaidimų, skirtų specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams. Įvairių, visapusiškai išplėtotų užduočių rinkinys teikia pagalbą formuojant mažųjų intelektinę veiklą, ugdant emocinę, socialinę ir bendravimo kompetencijas, lavina kalbos gebėjimus, skatina kalbos raidą. Čia rasite ir logopedijos elementų, ir korekcinį-kompensacinių bei reabilitacinių užsiėmimų. Padeda ugdyti pažintinius gebėjimus, tobulinti suvokimo ir motorines funkcijas. Planetoje lavinama atmintis, dėmesio koncentracija ir įžvalgumas bei gebėjimas logiškai mąstyti.





„Knowla“ programėlės skirtos vaikams nuo 3 metų amžiaus

Planetos Sen 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).



Sistemos mygtukai ir meniu rodinys

Planeta Sup mokomojoje visatoje



Knowla^{edu}

08:35



Planeta Sup

VADOVAS

"Planetoje Sup" yra 280 interaktyvių žaidimų, skirtų specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams. Įvairių, visapusiškai išplėtotų užduočių rinkinys teikia pagalbą formuojant mažųjų intelektinę veiklą, ugdamt emocinę, socialinę ir bendravimo kompetencijas, lavina kalbos gebėjimus, skatina kalbos raidą. Čia rasite ir logopedijos elementų, ir korekcinį-kompensacinių bei rehabilitacinių



Planeta Fruu
Yra

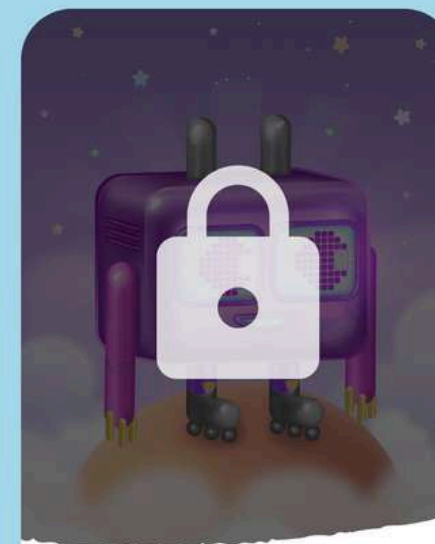


Planeta Sup
Yra

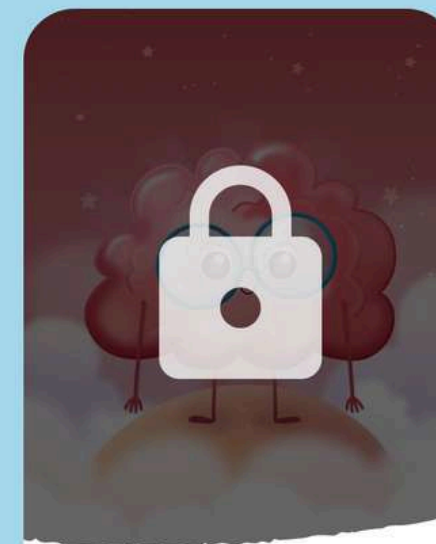
ATRASTI



Planeta EduMini
Yra



Planeta Pi
Pirkti prieigą



Planeta M
Pirkti prieigą



Planeta Ziuuu
Pirkti prieigą



Knowla^{edu}

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



grįžti į visų planetų peržiūrą



ankstesnė planeta / programėlė / žaidimas



daugiau planetų / programėlių / žaidimų



prieiga prie programos paieškos sistemos



nustatymai: kalbos pasirinkimas, licencijos kodo aktyvavimas, paslaugų nustatymai



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



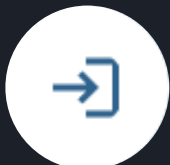
pasirinkti Knowla.fun arba Knowla.edu režimą



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



Pagrindinis meniu – „Knowla Web“

-  ankstesnės planetos / programėlės / veiklos
-  daugiau planetų / programėlių / veiklų
-  grįžti į visų planetų rodinį
-  viso ekrano režimas / išeiti iš viso ekrano režimo
-  eikite į nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos rakto aktyvinimas
-  Prisijunkite / užsiregistruokite „Knowla Web“

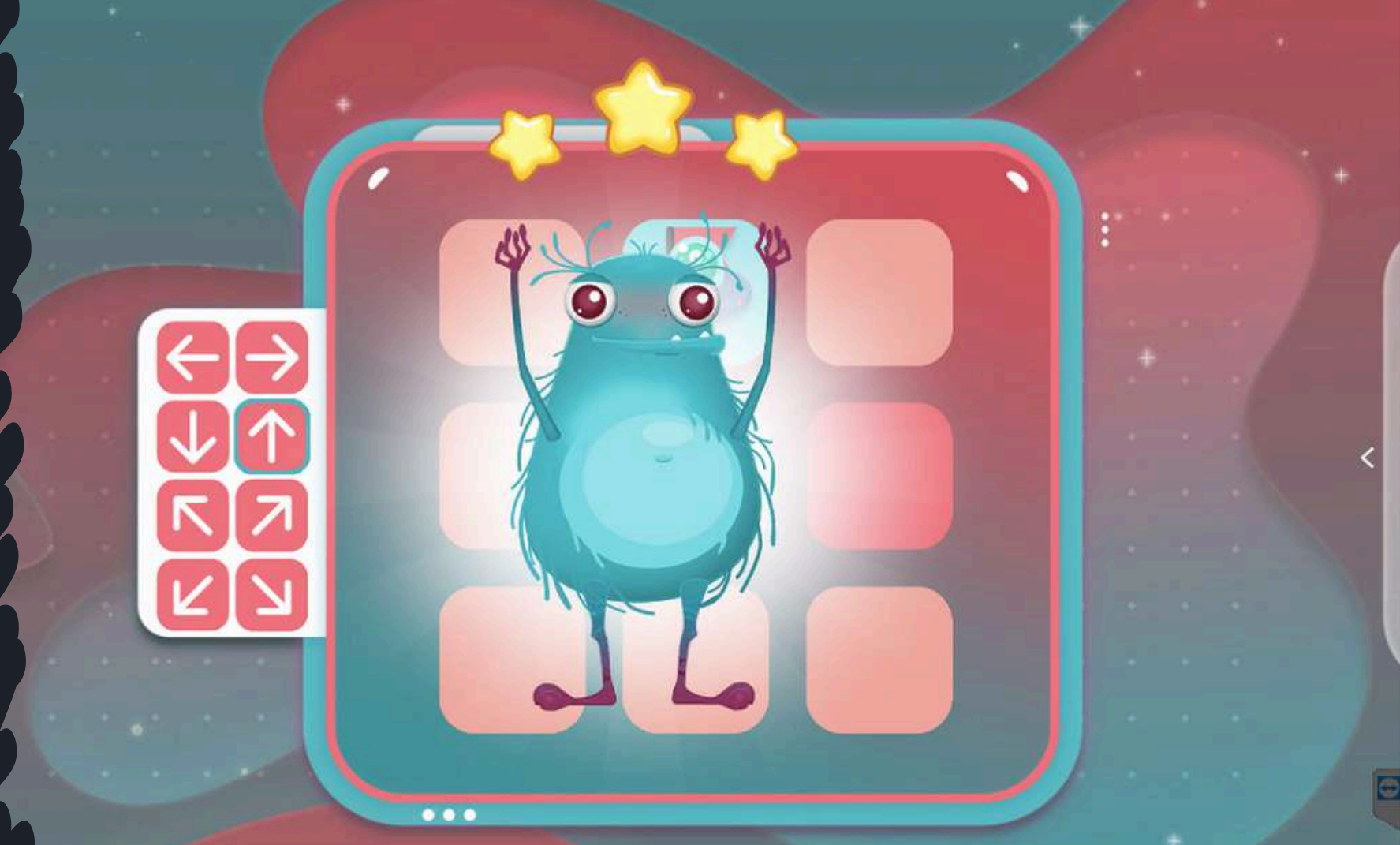


Menu icons in activities - legend

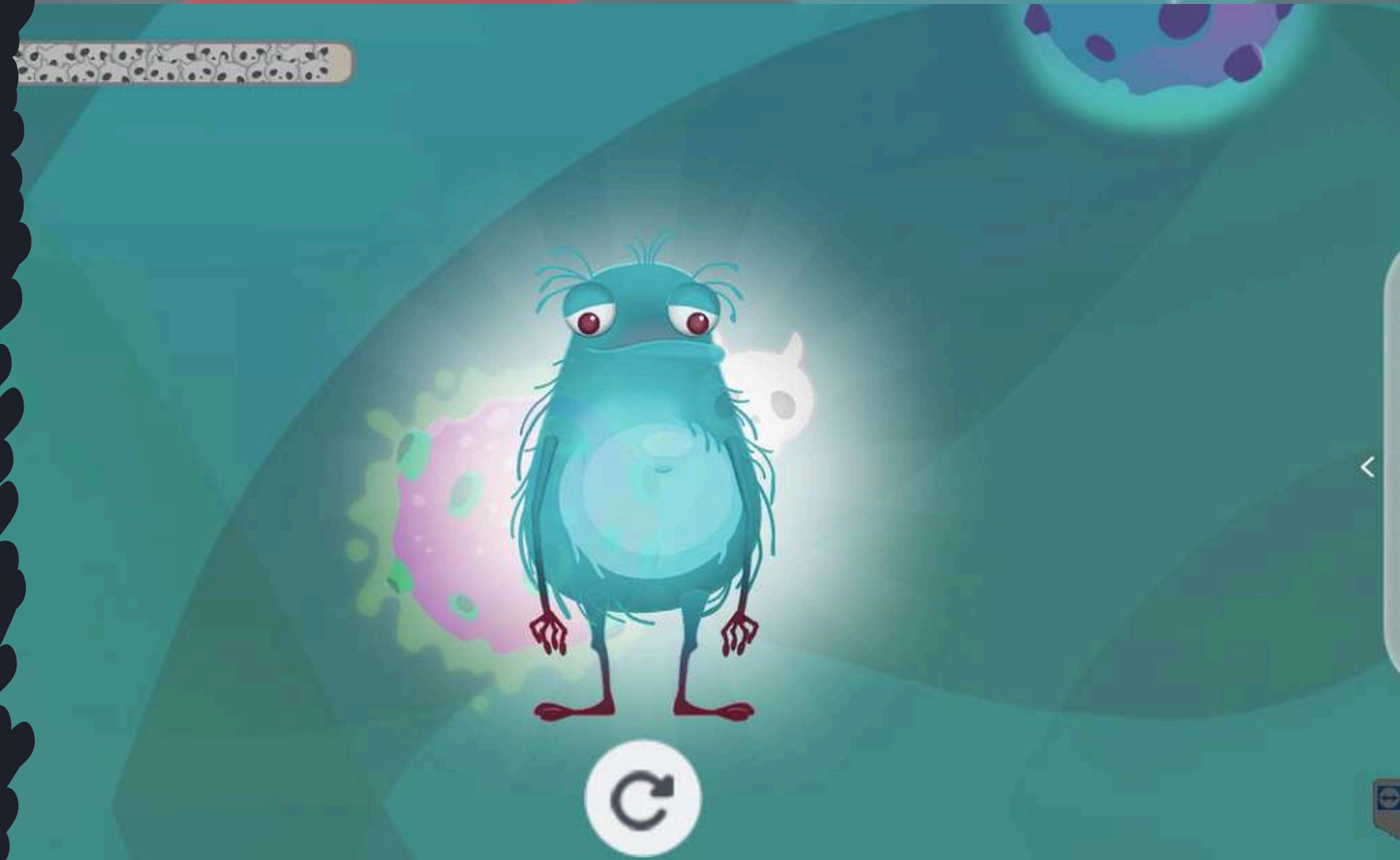
	išeiti iš žaidimo į planetos rodinį (programėlių pasirinkimo ekraną); bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		ankstesnė žaidimo lenta
	įkelti žaidimą iš naujo; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		kita žaidimo lenta
	garso įjungimas / išjungimas		dalelių efekto įjungimas / išjungimas; pvz., raidžių piešimo žaidime išjungia / įjungia raidžių „spindėjimą“ rašant tekstą
	išeiti į žaidimų sąrašą; bet kokie atlikti pakeitimai bus prarasti		iinteraktyvus žaidimų gidas
	keisti foną		leidžia judinti objektą po žaidimo lentą, paslepia arba atveria programos meniu



Žaidimas įveiktas sėkmingai

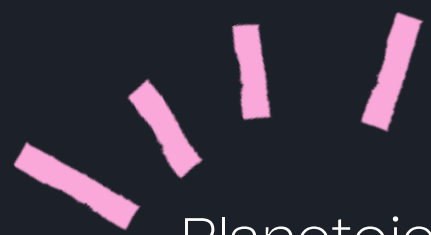


Žaidimo įveikti nepavyko



Žaidimų sąrašas (skaičius ir trukmė)





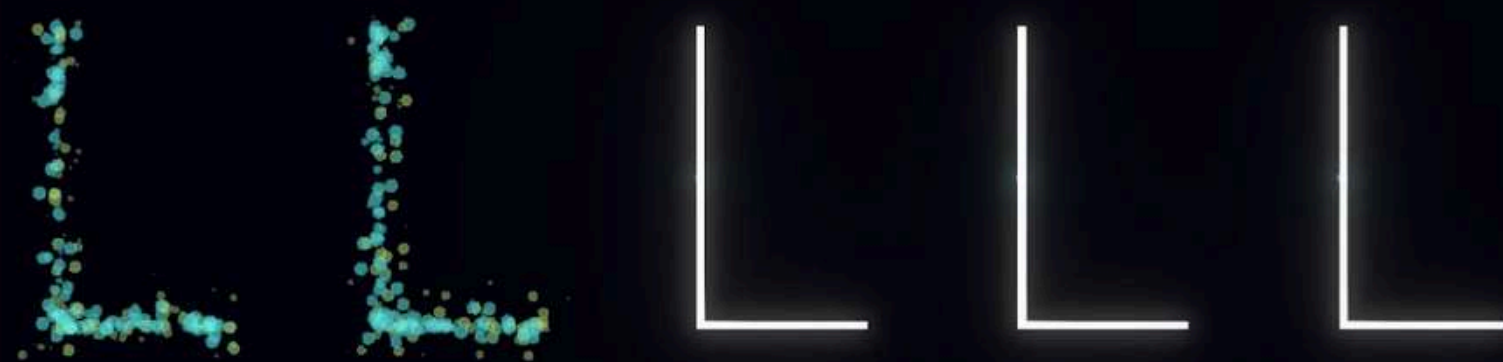
Planetoje Sup rasite 17 programėlių su 280 žaidimų:

1. Figūrų atkartojimas - 30 žaidimų
2. Paveikslėlio spalvinimas - piešimas - 12 žaidimų
3. Paveikslėlio spalvinimas - užpildymas spalvomis - 12 žaidimų
4. Monstriški labirintai (3 lygiai) - 30 žaidimų
5. Monsteriuko raketa - 1 žaidimas
6. Dėlionė - 50 žaidimų
7. Emocijų dėlionė - 20 žaidimų
8. Pasirink tašką ir sujunk - 20 žaidimų
9. Pasirink pusę ir sujunk - 20 žaidimų
10. Taškų sujungimas pagal skaičius - 20 žaidimų
11. Tako programavimas (3 lygiai) - 3 žaidimai
12. Kelio kodavimas (3 lygiai) - 30 žaidimų
13. Būgnai - 1 žaidimas
14. Pianinas - 1 žaidimas
15. Pėdsakų sekimas - 2 žaidimai
16. Dienos planas - 1 užsiėmimas
17. Kur monstriukas? - 3 žaidimai



Figūrų atkartojimas

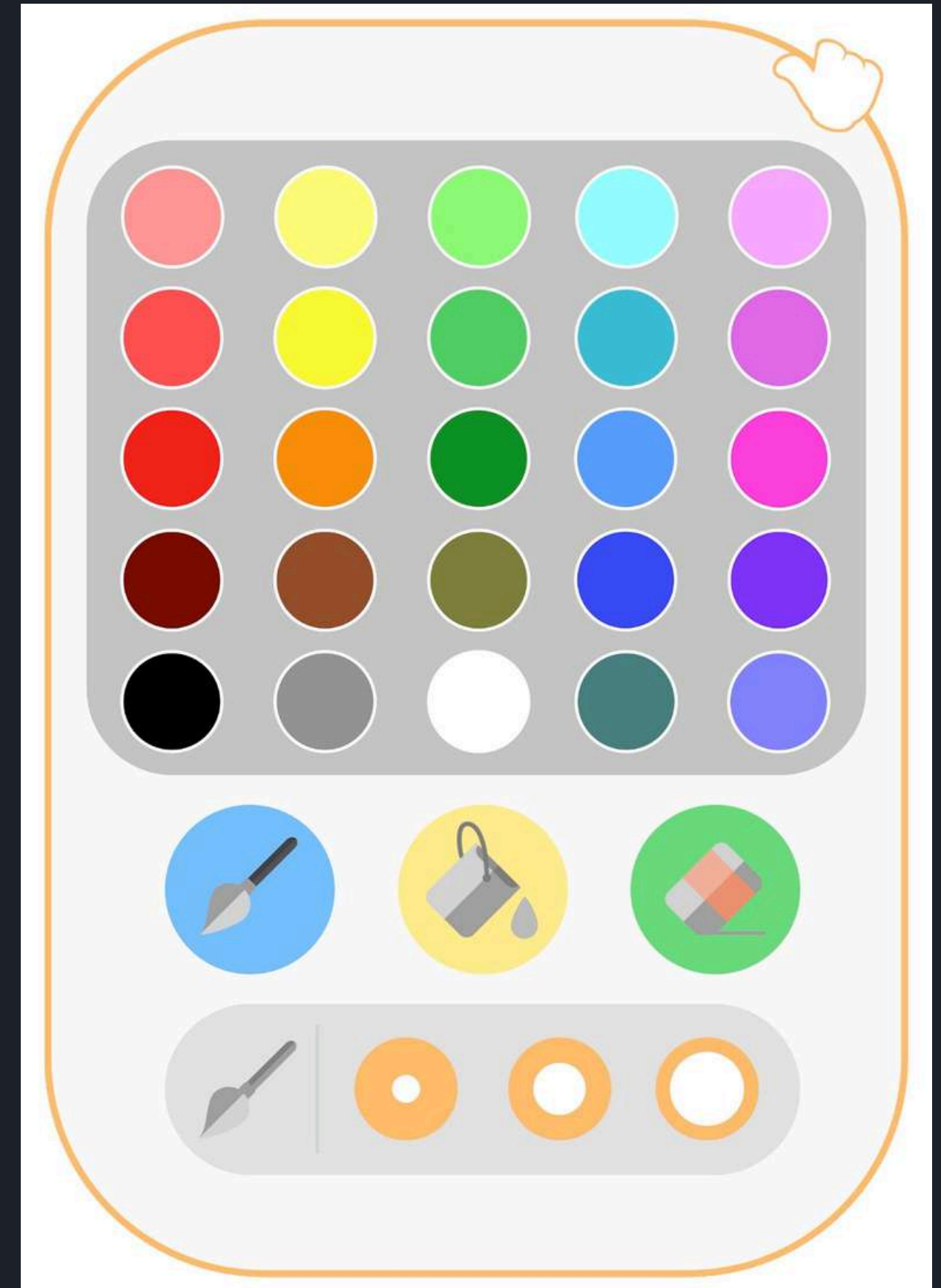
Žaidimo lentoje pateiktos kelios linijos. Žaidėjo užduotis - atkurti pavyzdį teisinga piešimo kryptimi. Tik taip bus išpildytas piešinys. Periodiškai pasirodo animacija, rodanti teisingą veiksmų kryptį. Turite būti tikslūs, atidžiai nubrėžti kiekvieną liniją iki galo. Užpildžius figūrą, ji virsta „stebuklingaisiais kristalais“, kuriuos galima išbarstyti po visą žaidimo lentą. Šį efektą galima išjungti šoniniame skydelyje, kad jis neblaškytų užduoties atlikimo metu..



Paveikslėlio spalvinimas - piešimas ir užpildymas spalvomis

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



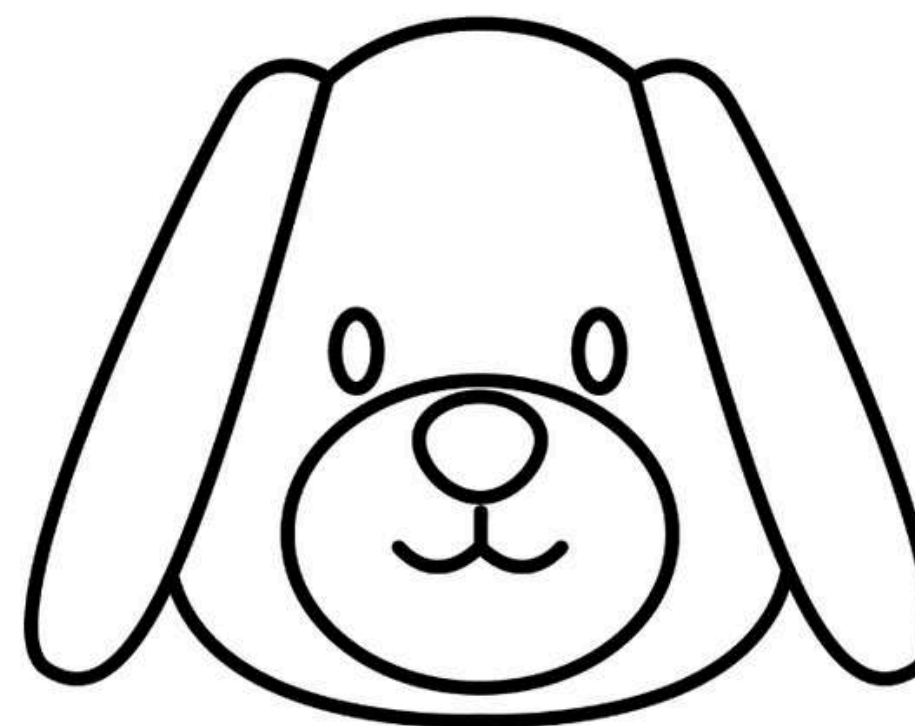
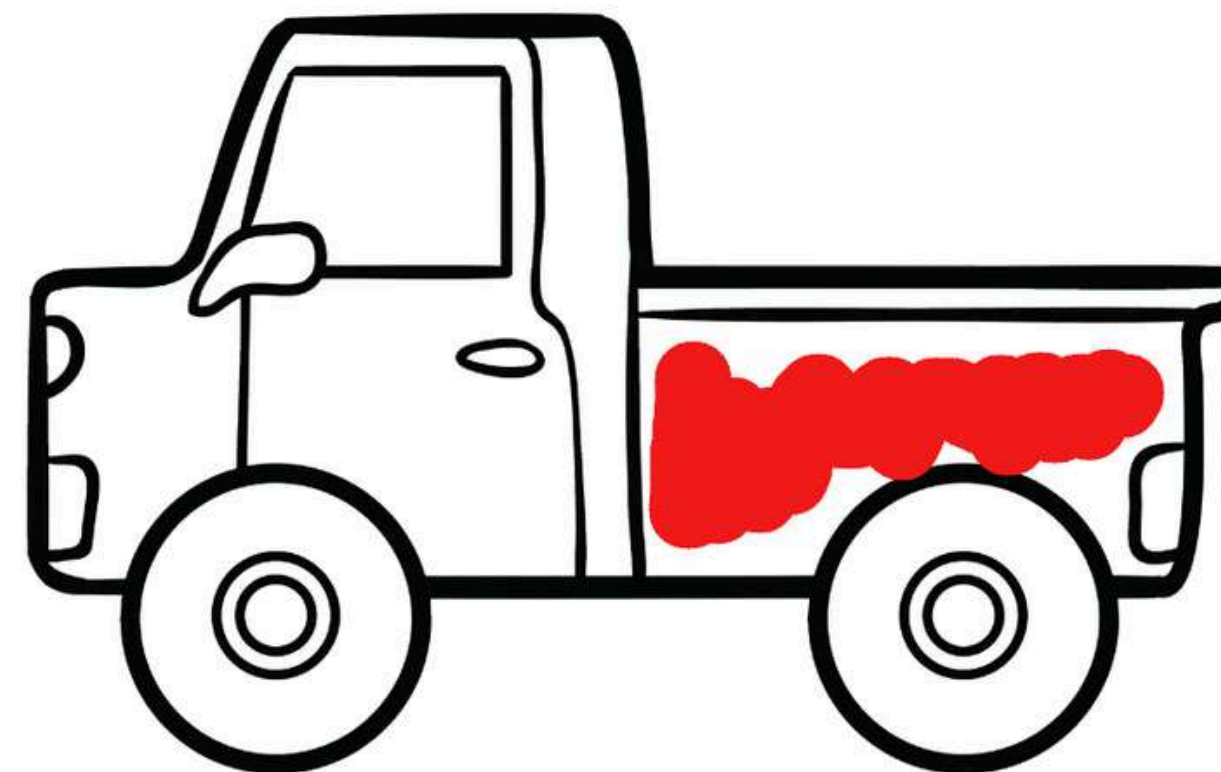
Paveikslėlio spalvinimas - piešimo versija

Žaidimas paremtas įprasta spalvinimo knygele. Šoniniame meniu pasirinkite spalvą ir piešinio pavyzdžio dydį.

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. Pasirinkus trintuko simbolį, spalva panaikinama. Žaidime rasite teminių paveikslėlių pavyzdžių, taip pat pavyzdžių, kuriuose vaizduojamos raidės ir skaičiai.

Tiek meniu, tiek spalvinimo knygelę galima judinti paėmus už rankyčių.

Žaidime rasite teminių paveikslėlių pavyzdžių, taip pat pavyzdžių, kuriuose vaizduojamos raidės ir skaičiai.

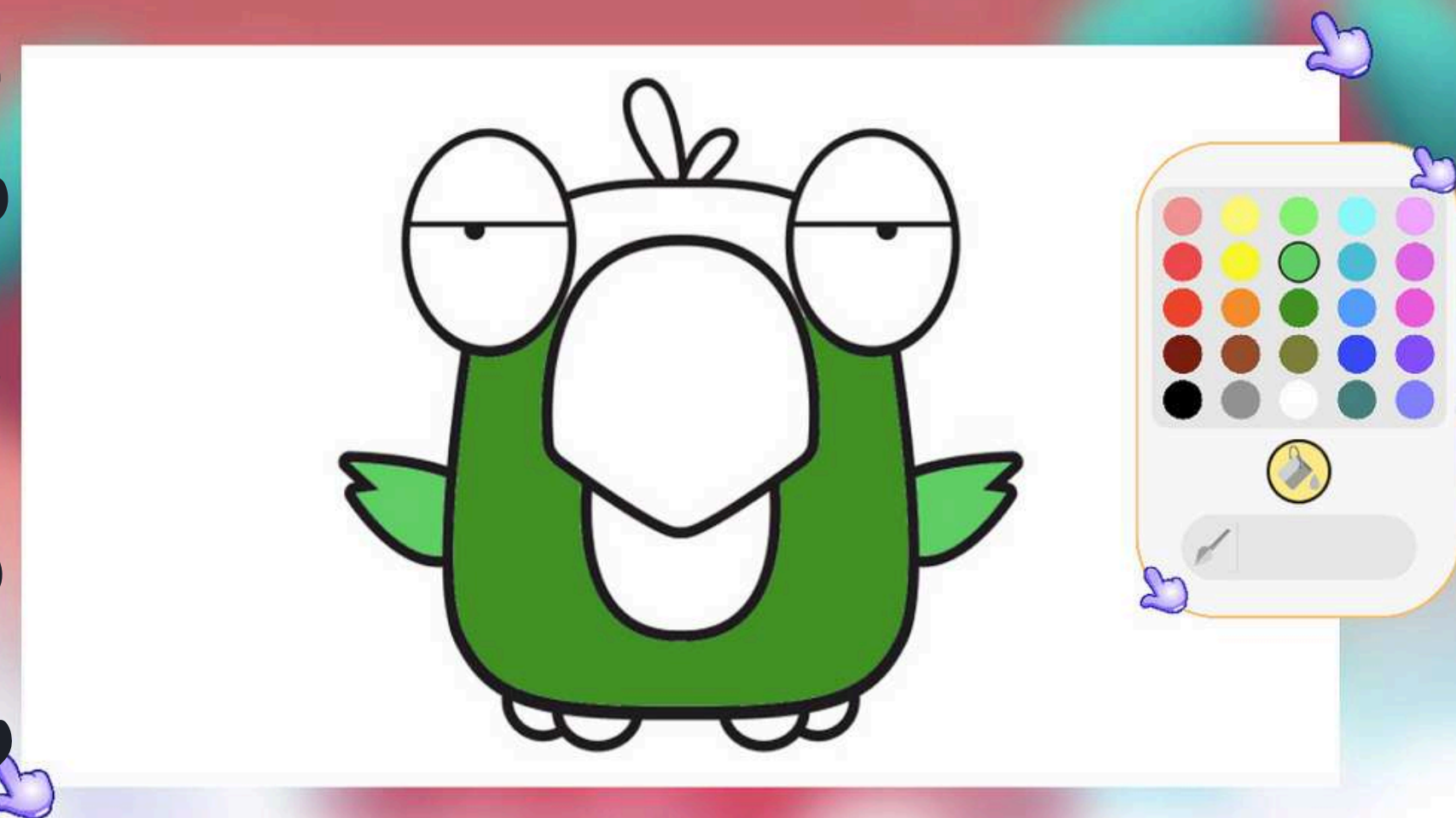
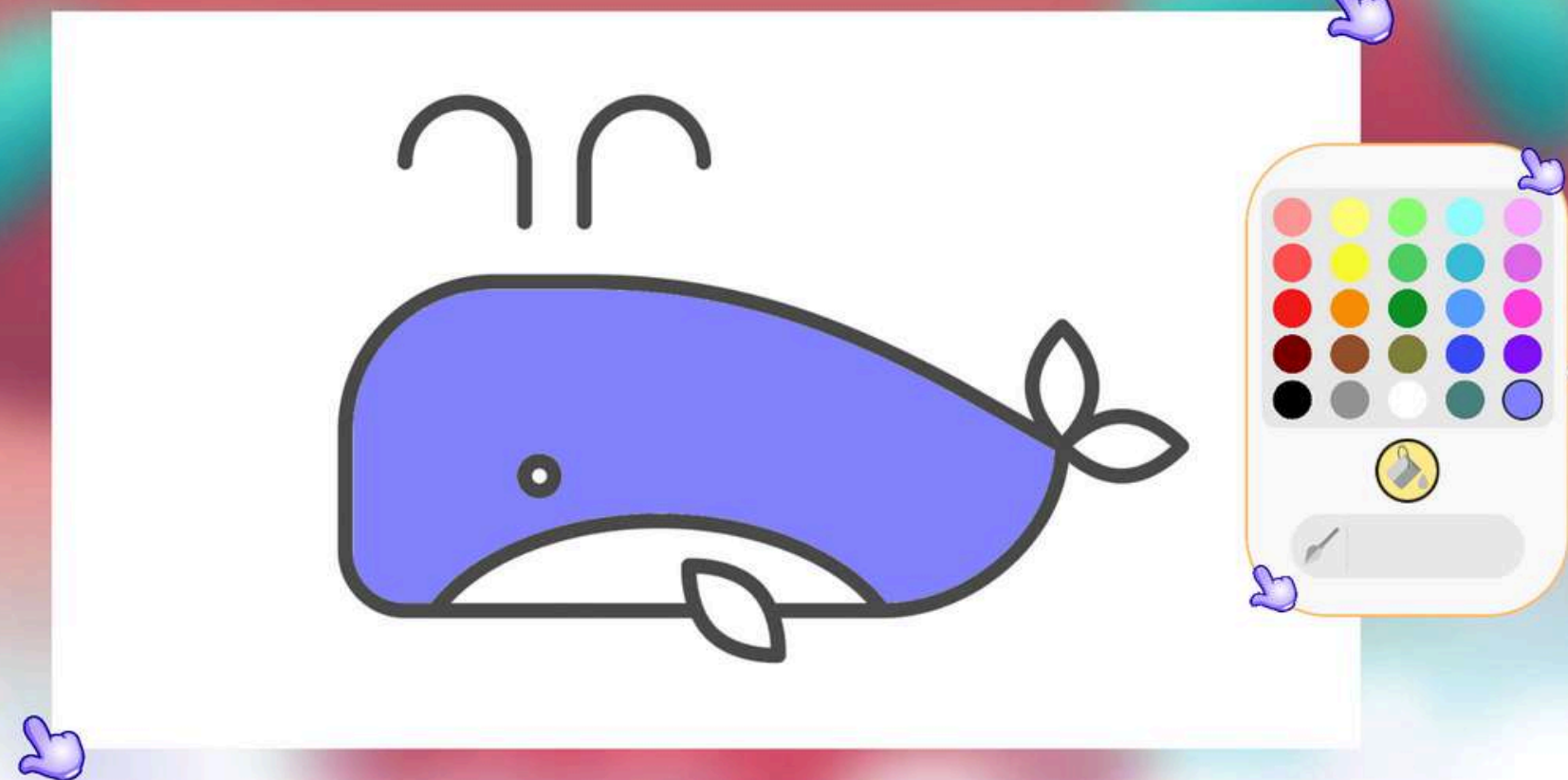


Paveikslėlio spalvinimas - užpildymo spalvomis versija

Žaidimas paremtas įprastine skaitmenine spalvinimo knygele. Užuoť piešę, užpildykite duotas formas tam tikromis spalvomis.

Vietoť teptuko simbolio yra dažų kibirėlio simbolis. Pasirenkama norima spalva, tada spaudžiama ant duoto laukelio. Po kurio laiko jis užpildomas duota spalva.

Tiek meniu, tiek spalvinimo knygelę galima judinti paėmus už rankyčių.

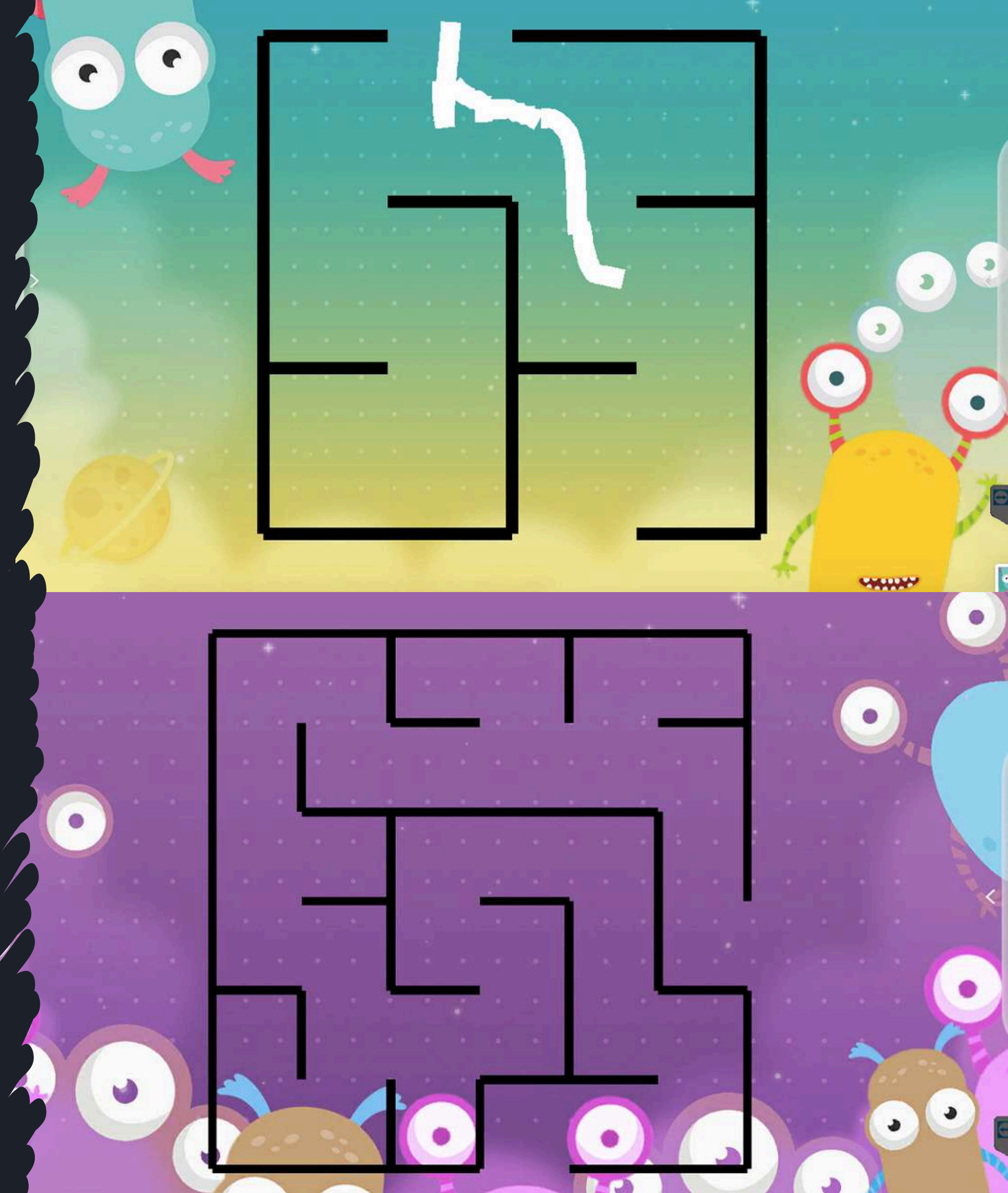


Monstriški labirintai

Nubrėžkite liniją nuo labirinto įėjimo iki jo pabaigos. Linija negali nutrūkti. Jei linija nutrūksta, įsitikinkite, kad jos tęsinys yra sujungtas su ankstesne linija. Linija taip pat neturėtų liesti labirinto sienų - iki šiol nubrėžta linija bus paryškinta raudonai ir išnyks. Atkreipkite dėmesį į tai, kad nubrėžta linija tęstųsi už įėjimo / išėjimo iš labirinto ribų.

Teisingai nubrėžta linija turėtų pasidaryti žalia; tuomet labirintas bus įveiktas sėkmingai. Visiškai nesvarbu, iš kurios pusės žaidėjas įžengia į labirintą.

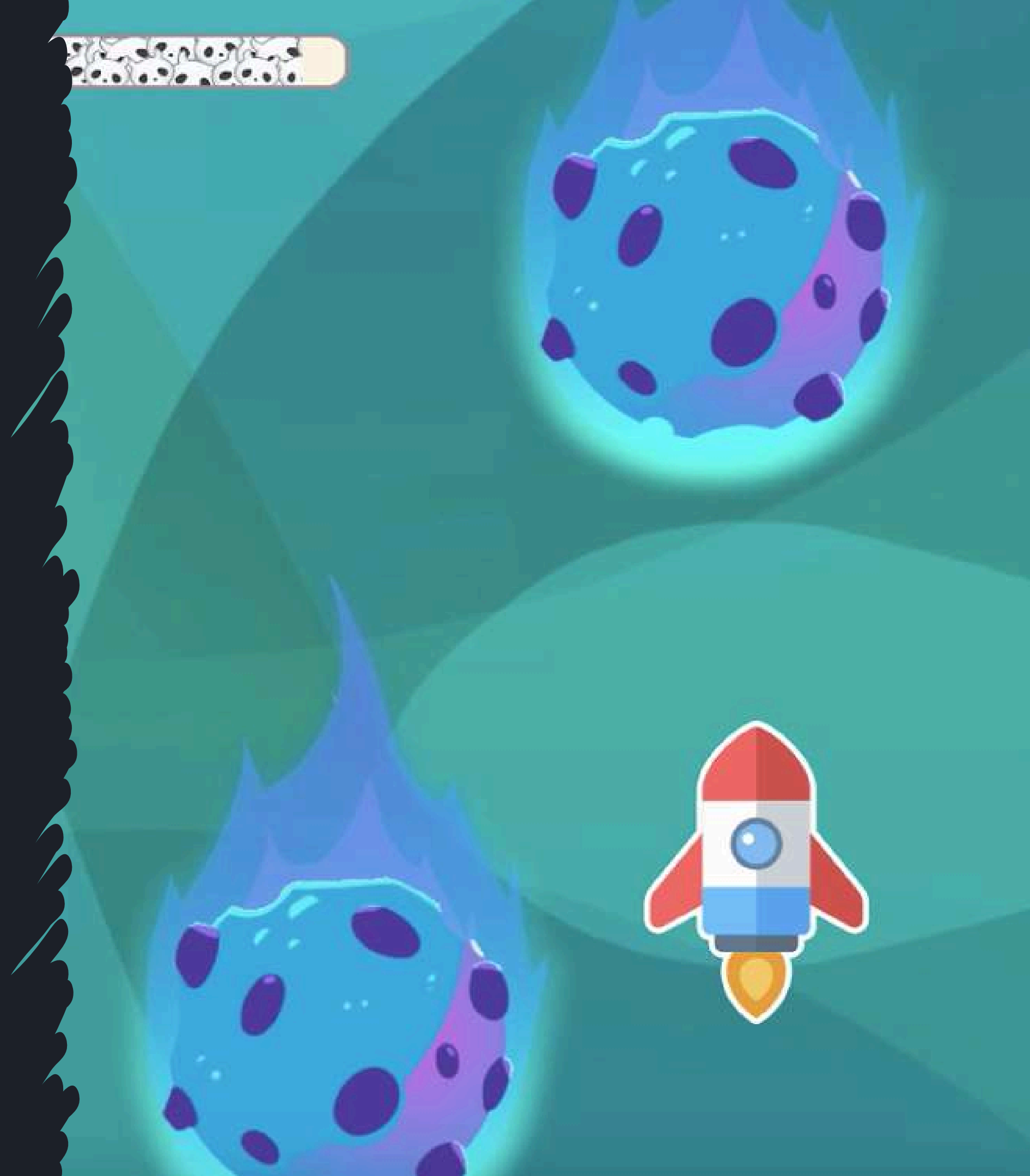
Įveikus labirintą, sėkmingai įveikiamas žaidimas.



Monstriuko raketa

Žaidėjo užduotis - rinkti jaustukus, kurie tampa raketos kuru, ir išvengti meteorų.

Spauskite/meskite kamuolį/paspauskite rašiklį reikiamoje vietoje, kad perkelti raketę į pasirinktą vietą. Žaidimas baigiasi, kai raketa atsitrenkia į meteoritą arba baigiasi jaustukų kuras.



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.



Emocijų 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.



rankenėlė - paletę su reikmenimis
galima patalpinti bet kurioje laukelio
vietoje. Paspaudus šoninį skydelį,
atveriamas arba paslepiamas meniu.



Pasirink tašką ir sujunk, pasirink pusę ir sujunk, taškų sujungimas pagal skaičius

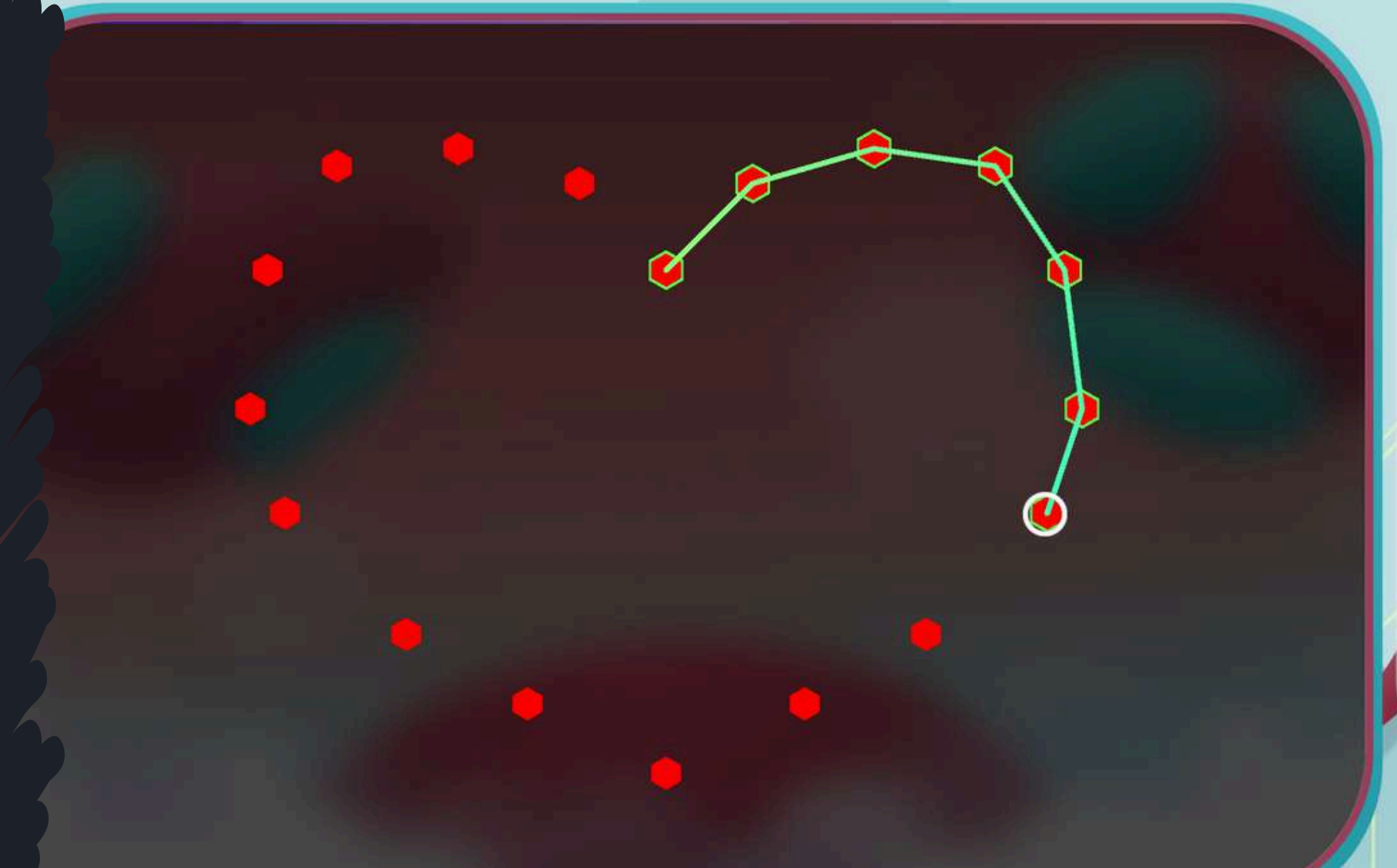


Žaidėjo užduotis - sujungti visus taškus. Reikia pažymėti pirmąjį tašką. Tada nuo jo brėžiama linija. Paspauskite kitą tašką ir linija bus nubrėžta. Veiksmai kartojami tol, kol užbaigiamas paveikslėlis. Linija gali eiti per kiekvieną tašką tik vieną kartą. Sujunkite taškus pagal figūrą (išilgai kontūro), nepraleiskite taškų ir neikite per figūros vidurį. Žaidimai skiriasi taškų jungimo erdve arba tvarka.

Pasirink tašką ir sujunk - galima pažymėti bet kurį pradinį tašką ir pasirinkti keliauti bet kuria puse jungiant figūros taškus.

Pasirink pusę ir sujunk - pradinis taškas yra pažymimas. Galima pasirinkti keliauti bet kuria puse jungiant figūros taškus.

Taškų sujungimas pagal skaičius- sujungimo tvarka yra sunumeruota.

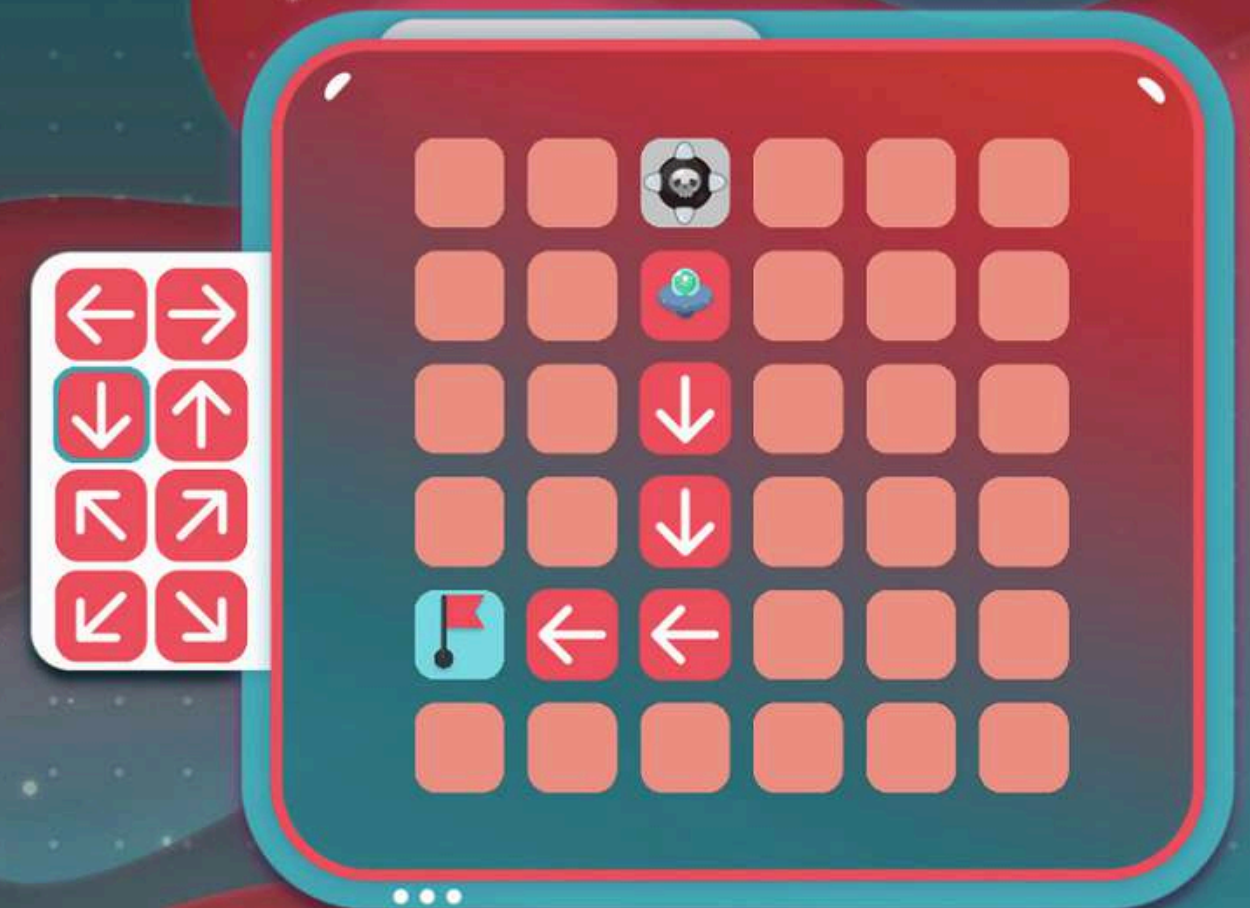
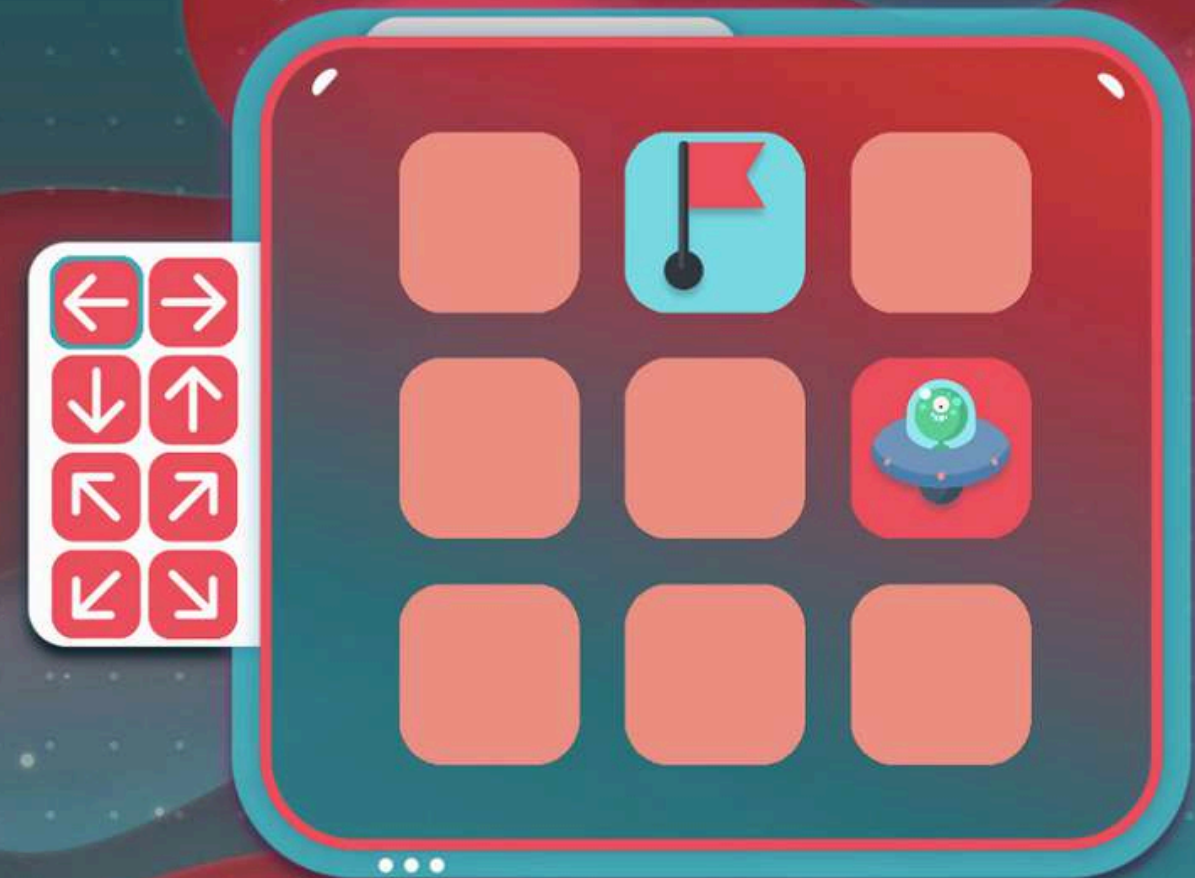


Tako programavimas

Žaidėjo užduotis - palydėti erdvėlaivį iki vėliavos. Pateiktos rodyklės su skirtingomis reikšmėmis ir kryptimis, kuriomis reikia naudotis. Norėdami pastatyti rodyklę, spustelėkite ant jos ir tada pastatykite ją bet kuriame žaidimo lentos laukelyje. Rodyklė rodo į kitą sritį, kurioje atsidurs erdvėlaivis. Vienu rodyklės pasirinkimu galite pastatyti kelias tokias pačias rodykles žaidimo lentoje. Rodyklė, pastatyta ant to paties laukelio, kuriame prieš tai buvo kita rodyklė, panaikina ankstesnę rodyklę.

Jei norite pašalinti rodyklę iš žaidimo lentos, spustelėkite ją. Pastatytų rodyklių skaičius nėra svarbus. Norėdami užvesti erdvėlaivį, spustelėkite jį. Jis keliaus iki galo rodyklėmis nustatytu keliu. Erdvėlaivis visuomet pasirenka trumpiausią iš rodyklėmis pažymėtų kelių. Sudarydami kelią, venkite bombų, dėl kurių žaidimas baigiasi. Jei rodyklė nuveda laivą į tuščią vietą arba už lentos ribų, žaidimo įveikti nepavyksta.

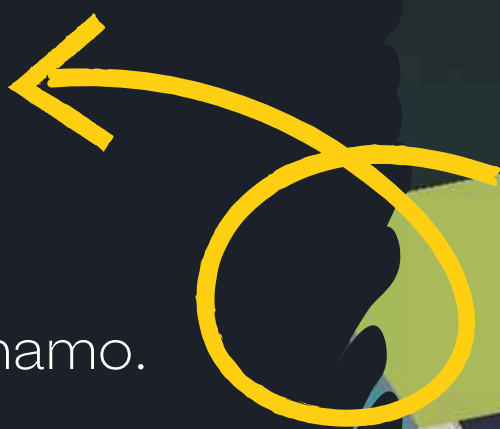
Žaidimas įveikiamas sėkmingai, kai erdvėlaivis pasiekia vėliavą. Žvaigždučių skaičius pabaigos ekrane priklauso nuo kelio efektyvumo. Kuo mažiau rodyklių panaudota, tuo daugiau žvaigždučių.



Kelio kodavimas

Žaidėjo užduotis - nuvažiuoti automobiliu iki raudono namo. Šiuo tikslu apačioje pateikiamos tam tikros kelio dalys: posūkiai, tiesiosios, sankryžos. Kelias turi būti sujungtas tarpusavyje taip, kad asfaltas ar danga sudarytų tęstinumą arba, jei tai sankryžos, sujungtų kelią su eismo juostomis. Šių elementų neįmanoma pasukti. Jei norite juos sustatyti, spustelėkite juos, o tada - vietą, ant kurios norite juos pastatyti. Žali laukeliai yra tušti, todėl juose galima padėti elementus.

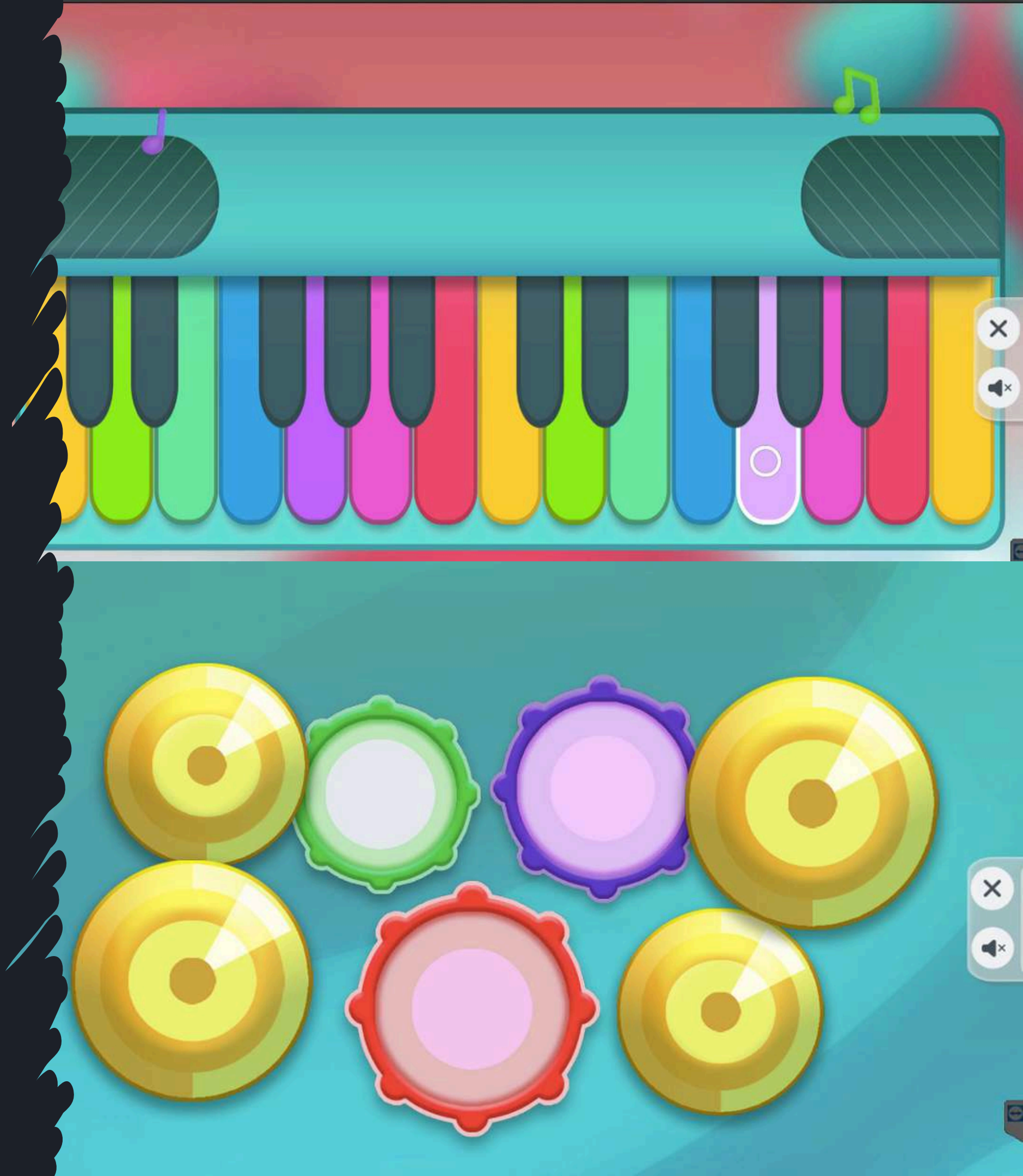
Paspausdami tam tikras figūreles vieną po kitos, galite sukeisti jų vietas. Taip pat galite jas padėti atgal po žaidimo lentą. Puiku, jei kelias pritaikomas prie aplinkos sąlygų, tačiau pagrindinis tikslas - pasirūpinti, kad automobilis pasiektų nurodytą namą. Jei kelias nutiesiamas teisingai, žaidimas įveikimas sėkmingai.



Instrumentai

Turėtų būti įjungtas žaidimo garsas (norėdami sumažinti arba padidinti garsą, naudokite su „Knowla“ rinkiniu pateikiamą klaviatūrą).

Yra C-H diapazono pianinas ir būgnų bei lėkščių rinkinys. Galite spustelėti kiekvieną klavišą ir būgną, mesti į juos kamuolį arba paspausti juos rašikliu/pirštu.

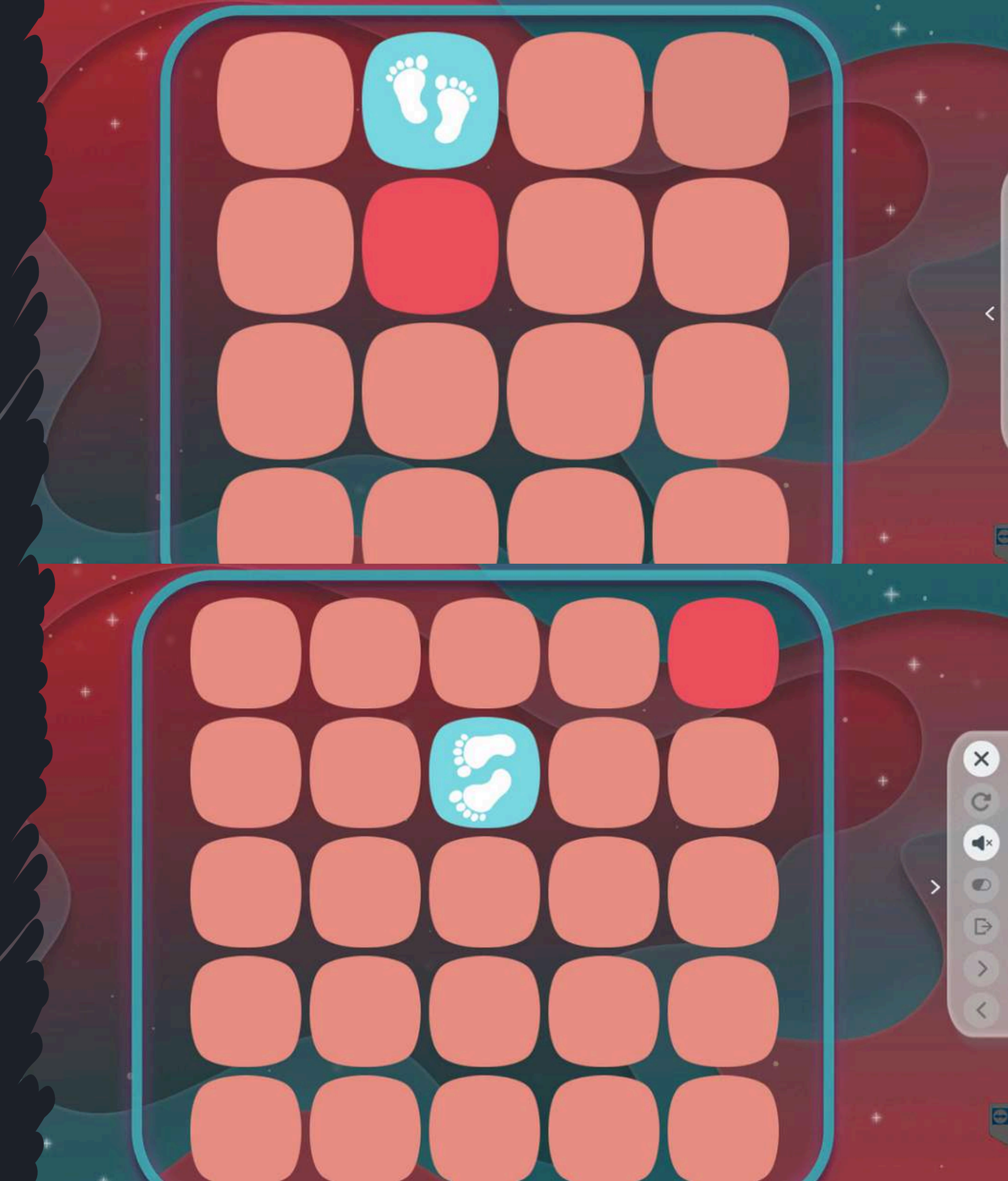


Pėdsakų sekimas

Geriausia rodyti ant grindų.

Žaidimo lentoje matomi kvadratai, o viename iš jų - pėdų paveikslėlis. Po kurio laiko kvadratas su pėdomis pakeičia savo padėtį į vieną iš gretimų kvadratelių. Padėtis pasikeičia neapibrėžtą skaičių kartų. Žaidėjo uždutis - sekti pavaizduotais pėdsakais.

Žaidimai skiriasi žaidimo lentos dydžiu.



Dienos planas



Legenda



plano pavadinimas

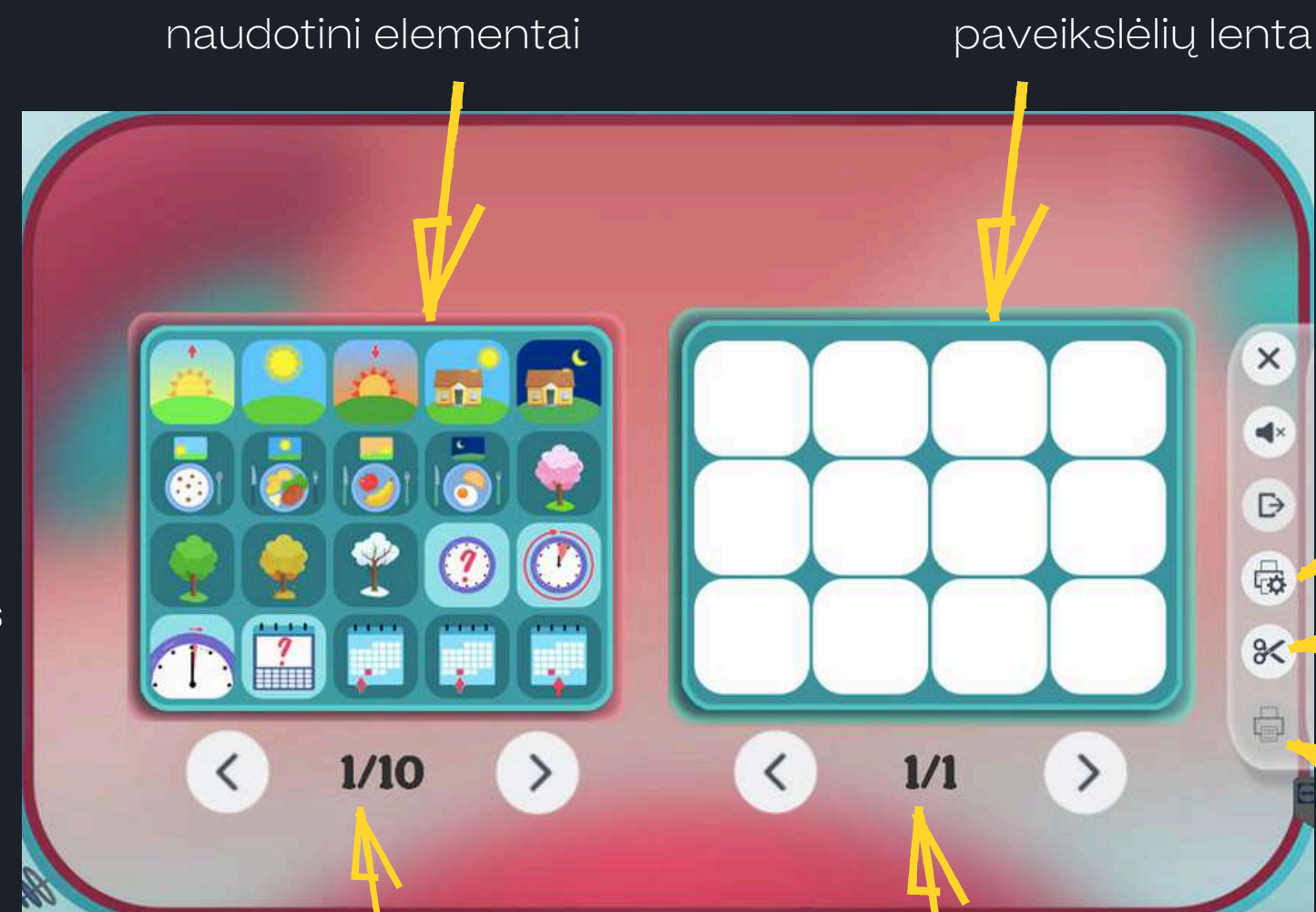
Plan_1

naujas planas

įrašyto plano pasirinkimas

plano ištrynimas

grįžti į ankstesnę versiją



naudotini elementai

paveikslėlių lenta

kortelių su naudotinais elementais skaičius

lentų skaičius

spausdinimo nustatymai - čia galite įrašyti planą, pasirinkti spausdintuvą, taip pat konvertuoti į .pdf

iškirpti

spausdinti

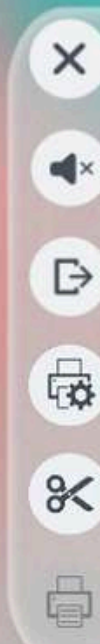
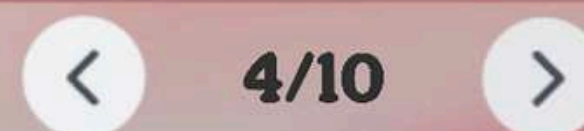
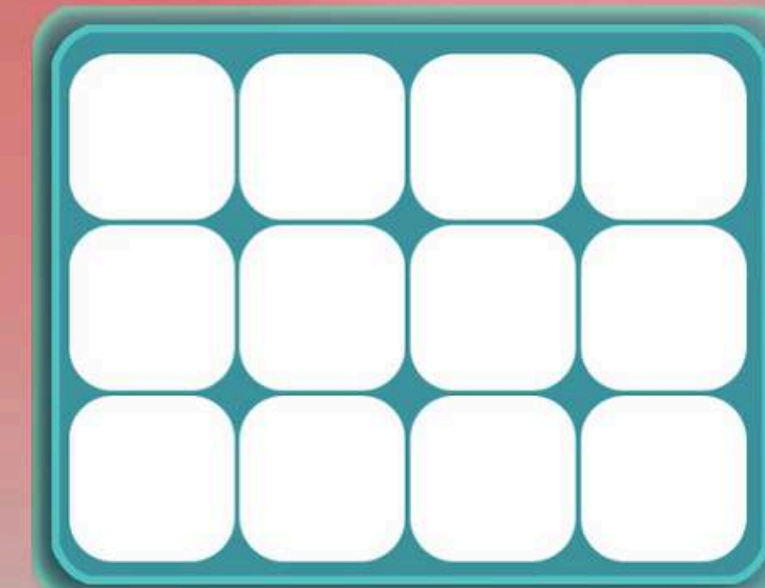
Dienos planas



Naudodamiesi kairėje esančiais elementais galite sudaryti dienosplaną. Tiesiog spustelėkite elementus rašikliu, o tada norimus laukelius ir išdėliokite juos dešinėje esančiuose 4x3 žaidimo lentos kvadratėliuose. Jau išdėliotus elementus galima keisti. Po elementais esančiomis rodyklėmis galite sukeisti elementus.

Paspaudę rodyklę po plano tinkleliu, galite sukurti kitas lentas, ant kurių galite išdėstyti elementus (lentų skaičius neribojamas) arba jas perjungti.

Parengtą planą galima išsaugoti .pdf formatu arba atspausdinti. Šios parinktys yra šoniniame skydelyje. Naudinga išsaugoti planą savo prietaise prieš išeinant iš programėlės. Tai galite padaryti šoniniame skydelyje spausdintuvo nustatymuose.



Kur monstriukas?

Galima rinktis iš trijų skirtingo sudėtingumo lygių žaidimų:

- pirmajame nėra nustatytas laiko limitas;
- antrajame lygije nustatytas 1 min. 30 sek. laiko limitas monstriukams surasti;
- trečiajame - 45 sek.

Pirmiausia žaidime rasite tris monstriukus, kurias žaidėjas gali pažinti iš kitų planetų. Juos reikia įsiminti, kadangi juos reikės surasti. Spustelėkite bet kurią vietą, kad ekrane pasirodytų žaidimo lenta. Po kurio laiko taip pat įsijungs laikmatis. Naudodami šašikliu valdomą didinamąjį stiklą, galite rentgenu peršviesti namus ir kitus žaidimo lentoje esančius elementus. Radę personažą, spustelėkite jį rašikliu, kad išbrauktumėte jį iš sąrašo. Kai rasite visus personažus, žaidimas bus sėkmingai įveiktas. Žaidimo įveikti nepavyksta, kai paspaudžiate ant personažo, kurio nereikėjo įsiminti, arba kai baigiasi laikas.



Planeta ugdymo kontekste



Emocijos su mumis kalba

„Knowla“ žaidimas: dėlionė

Vaikas atikdamas užduotį surenka dėlionę. Tada kartu su juo aptarkite paveikslėlyje pateiktą situaciją ir kartu pagalvokite, kokias emocijas, ketinimus ar mintis patiria veikėjai ir kas tai rodo. Verta aptarti, kokie santykiai sieja paveikslėlyje pavaizduotus žmones, jei jie susitinka.

Žaidimo pabaigoje su vaikais suvaidinkite scenas, kuriose jie gali pristatyti, kokiose situacijose gali pasitaikyti duoti atvejai ir kaip jie turėtų elgtis tokiose situacijose.

Muzika moko bendradarbiauti



„Knowla“ žaidimas: būgnai, pianinas

Ko reikia: galite naudotis klasėje esančiais instrumentais / priemonėmis

Vaikų užduotis - kartu sukurti kūrinį, kurį jie atliks kitiems (tėvams arba likusiai klasei). Kiekvienas iš jų gali pasirinkti savo instrumentą (jie nebūtinai turi būti vienodi). Jie gali atkurti gerai žinomą dainą arba sugalvoti ką nors naujo. Svarbu, kad jie dirbtų kartu. Kaip ir profesionaliame orkestre, kiekvienas vaikas yra būtinas visumos elementas ir yra vienodai reikšmingas.

Planuojame savo veiklą

„Knowla“ užsiėmimas: dienos planas

Kartu su mokiniiais sudarykite dienos planą. Tai galima daryti kartu šio užsiėmimo metu arba galite supažindinti mokinius su jau anksčiau parengtu ir mokiniams pateiktu planu, kurį aptarsite drauge. Tokį planą galite sudaryti ir svarbaus įvykio, pavyzdžiui, kelionės, dienai, kad vaikai galėtų žinoti, kokiomis veiklomis jie užsiims.

Atėję į klasę vaikai išdėlioja elementus, simbolizuojančius veiklas, kuriomis jie užsiims tą dieną. Šį projektą galite įrašyti ir atspausdinti kiekvienam mokiniui.

It's **smart** to play.

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