Planet Spe

Spe on specialus atitinka jūsų poreikius!

Knowla

Virš 80 interaktyvių užduočių paketas specialiųjų ugdymosi poreikių turintiems vaikams. Įvairių, visapusiškai išplėtotų veiklų rinkinys padeda mažiausiems

formuojant intelektinę veiklą, ugdant emocines, socialines ir bendravimo kompetencijas, skatina kalbos raidą. Jame yra ir logopedinės terapijos elementų, ir pratimų

korekcinių-kompensuojamųjų ir pratęsimo užsiėmimų srityje. Tai padeda lavinti pažintinius įgūdžius, gerina suvokimo ir motorines funkcijas. Lavina atmintį, koncentraciją ir suvokimą

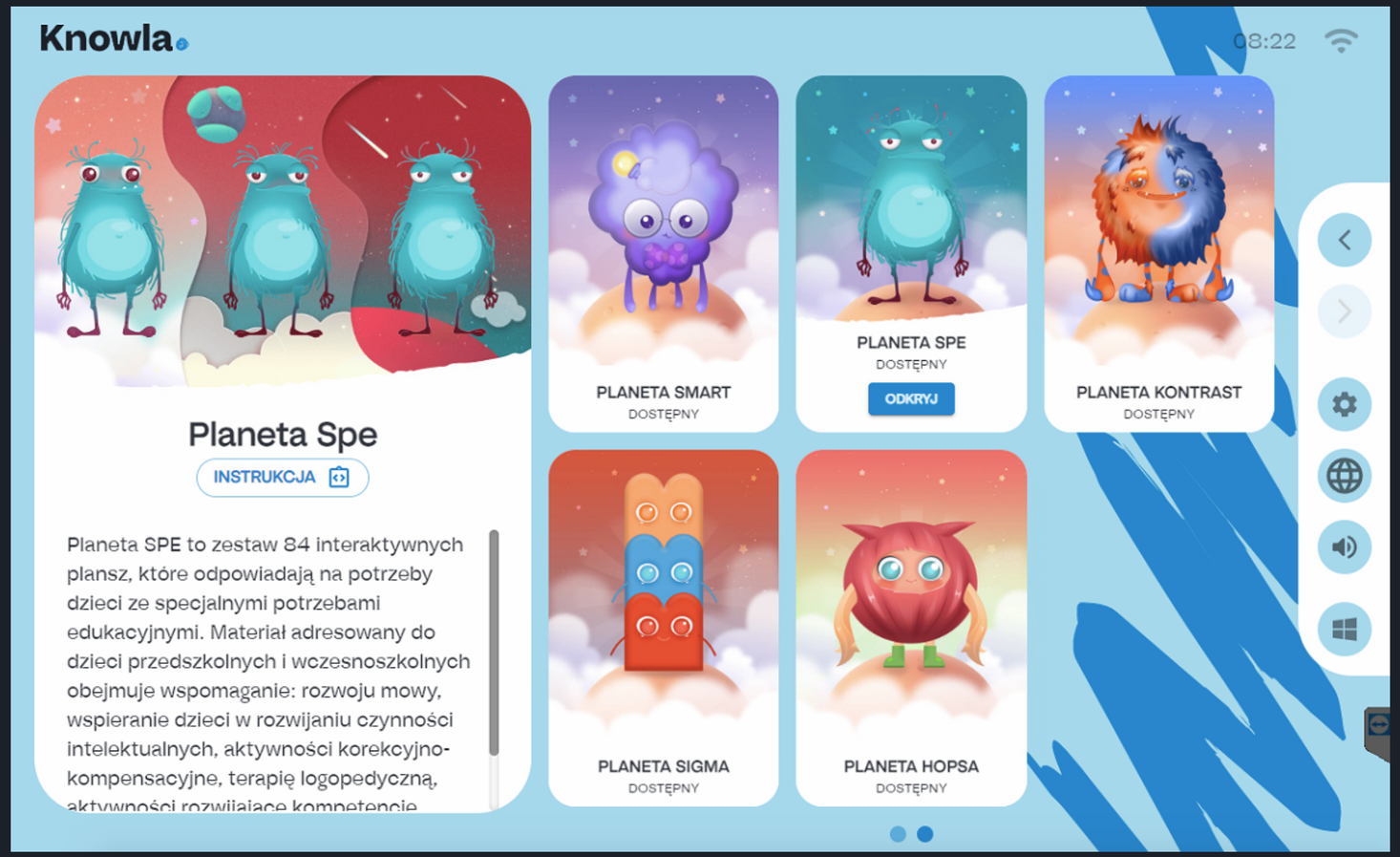
ir gebėjimas logiškai mąstyti.

Knowla

Sistemos mygtukai ir meniu vaizdas

Knowla

Planet Spe edukacinėje visatoje



Knowla

Pagrindinis meniu – legenda

grįžti į visų planetų vaizdą

ankstesnės planetos / programos / veikla

daugiau planetų / programų / veiklos

eikite į paleidimo priemonės nustatymus: kalbos pasirinkimas, licencijos kodo aktyvinimas, paslaugos nustatymai

garsas įjungtas/išjungtas
(išjungus garsą planetos / programos pasirinkime, garsas bus išjungtas atliekant bet kokią tolesnę aktyvią veiklą; išjungus garsą veikloje, jis bus aktyvus tik žaidžiant tam tikrą veiklą)

perjungti į „Windows“ darbalaukio vaizdą; programa visą laiką išliks aktyvi užduočių juostoje

Meniu piktogramos veikloje – legenda

išėjimas iš veiklos į paleidimo priemonės rodinį (programos pasirinkimas); visi atlikti pakeitimai bus prarasti

perkrovimo veikla; visi atlikti pakeitimai bus prarasti

garsas įjungtas/išjungtas

fono pasikeitimas

išeiti į veiklos pasirinkimo sąrašą, visi pakeitimai bus prarasti

ankstesnė lenta

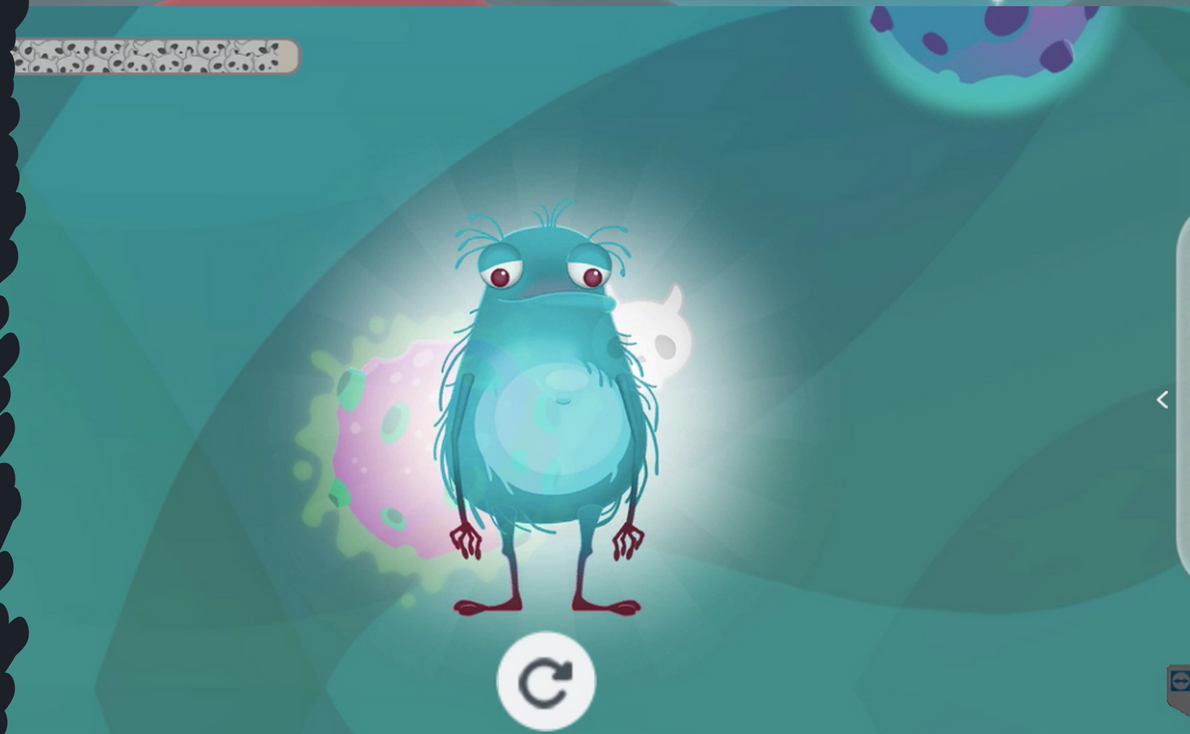
kita lenta

leidžia perkelti duotą objektą aplink lentą, suaktyvina arba atskleidžia programos meniu

dalelių efekto įjungimas/išjungimas;
pvz., „Brėžti raides“ išjungia / įjungia „putojantį“ rašymo metu

Sėkminga veikla

Veikla nepavyko



Veiklos sąrašas su kiekiu ar laiku

1. Trace – 30 veiklų
2. Užpildykite spalva – 24 užsiėmimai
3. Monstriški labirintai (3 lygiai) – 30 veiklų
4. Pabaisa raketa – 1 veikla
5. Išdėstykite dėlionę – 50 veiklų
6. Sujunkite taškus – 60 veiklų
7. Dėlionė su emocijomis - 20 veiklų,
8. Kelių kodavimas (3 lygiai)
9. Programuoti kelią (3 lygiai) - 30 veiklų
10. Būgnas – 1 užsiėmimas
11. Groti pianinu – 1 užsiėmimas
12. Sekite taką – 2 užsiėmimai
13. Dienos grafikas – 1 užsiėmimas
14. Kur yra monstras? - 3 užsiėmimai

Knowla

Rašykite ant pėdsakų

Lentoje yra eilučių rinkinys. Dalyvio užduotis – atkurti pėdsaką tinkama piešimo kryptimi. Tik tokiu būdu modelis bus užpildytas. Kartkartėmis įjungiama animacija, kuri parodo teisingą veiksmų kryptį. Būkite atsargūs ir traukite kiekvieną eilutę iki galo. Užpildžius raštą, jis prisipildo „kristalais“, kuriuos galima išbarstyti po visą lentą. Šį efektą taip pat galima išjungti šoniniame skydelyje, kad atliekant užduotį neblaškytumėte dėmesio.

Veikla, skirta darbui su raišikliais.

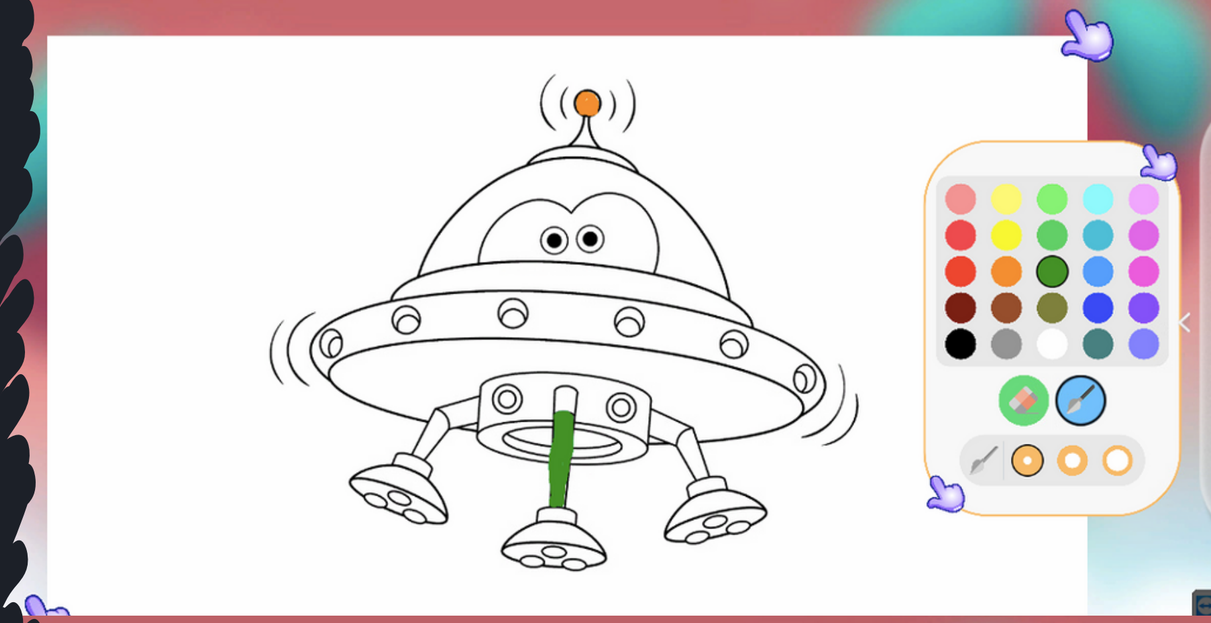
Užpildykite spalva

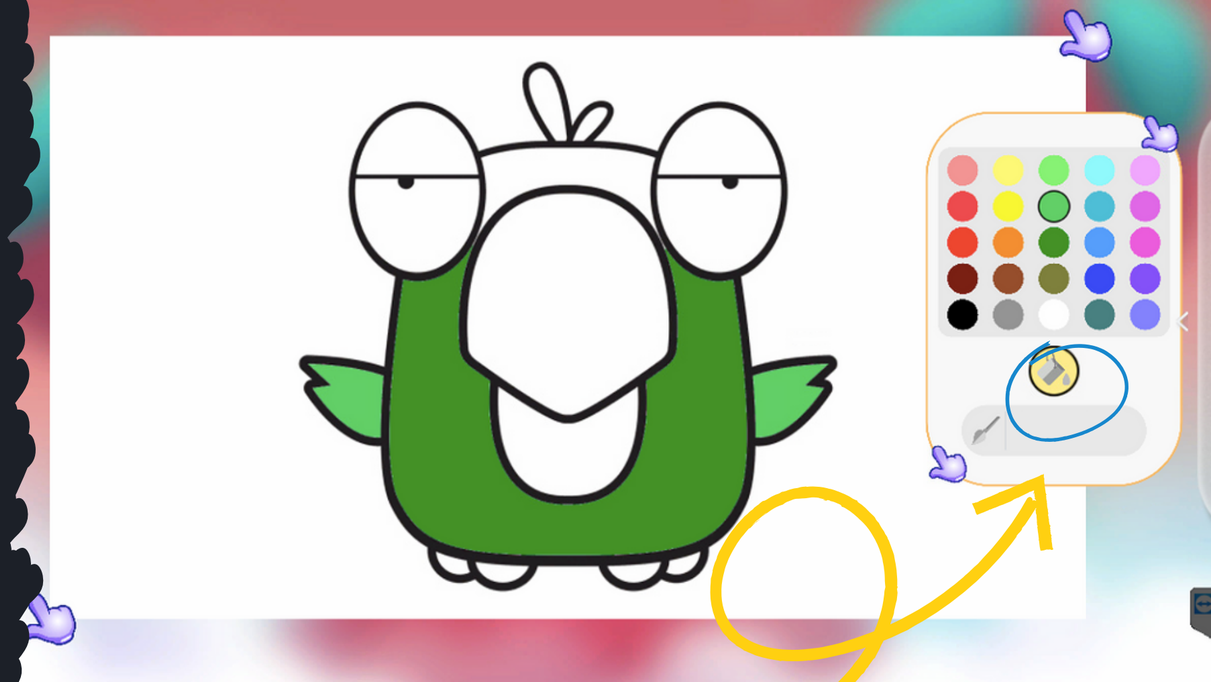
Legenda:

rankena - spalvų paletę su dažymo priedais
galima pastatyti bet kurioje lauko vietoje
teptukas - dažymas laisva ranka
trintukas - spalvos pašalinimas
kibiras - užpildykite spalva
dydis - šepetėlio ar trintuko storio pasirinkimas
spalvos - spalvų pasirinkimas

Užpildykite spalva

Su spalvų paletėje pateiktomis spalvomis galite pradėti tapyti po spalvinimo knygelės. Viršuje esanti spalva nudažo ir linijas, ir spalvą, kuri anksčiau buvo pritaikyta toje vietoje. Dažymo puslapius rasite čia labai mažo sudėtingumo.

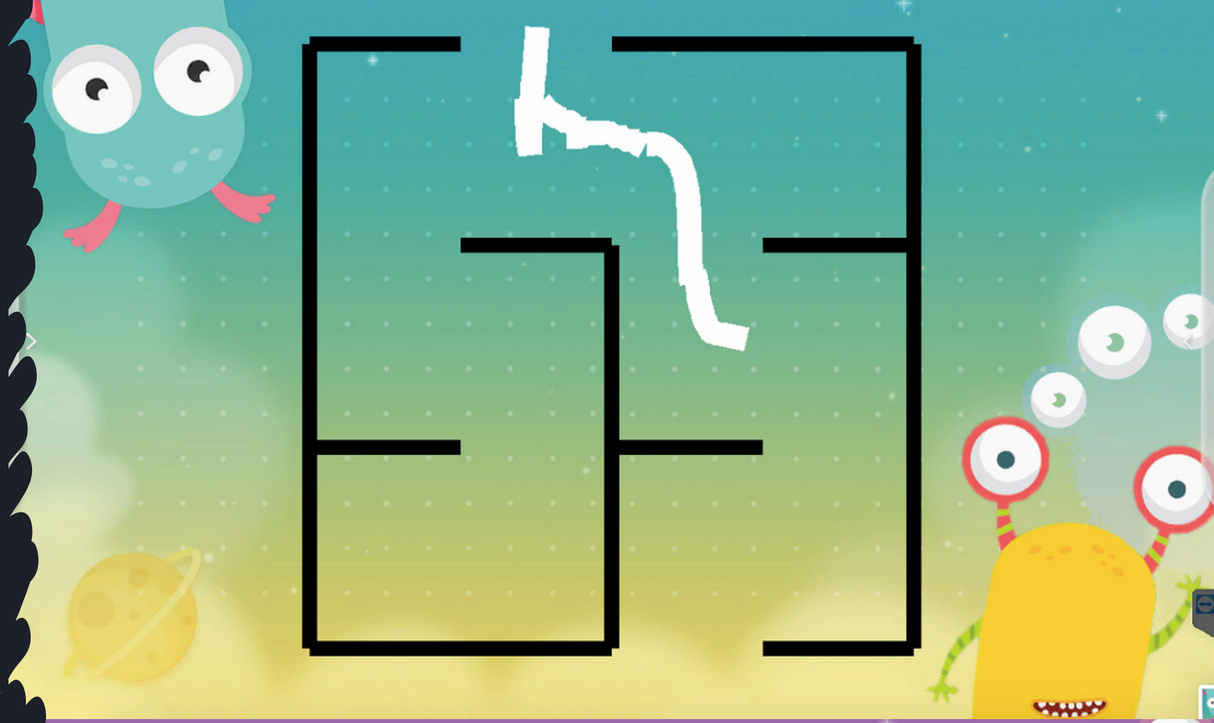


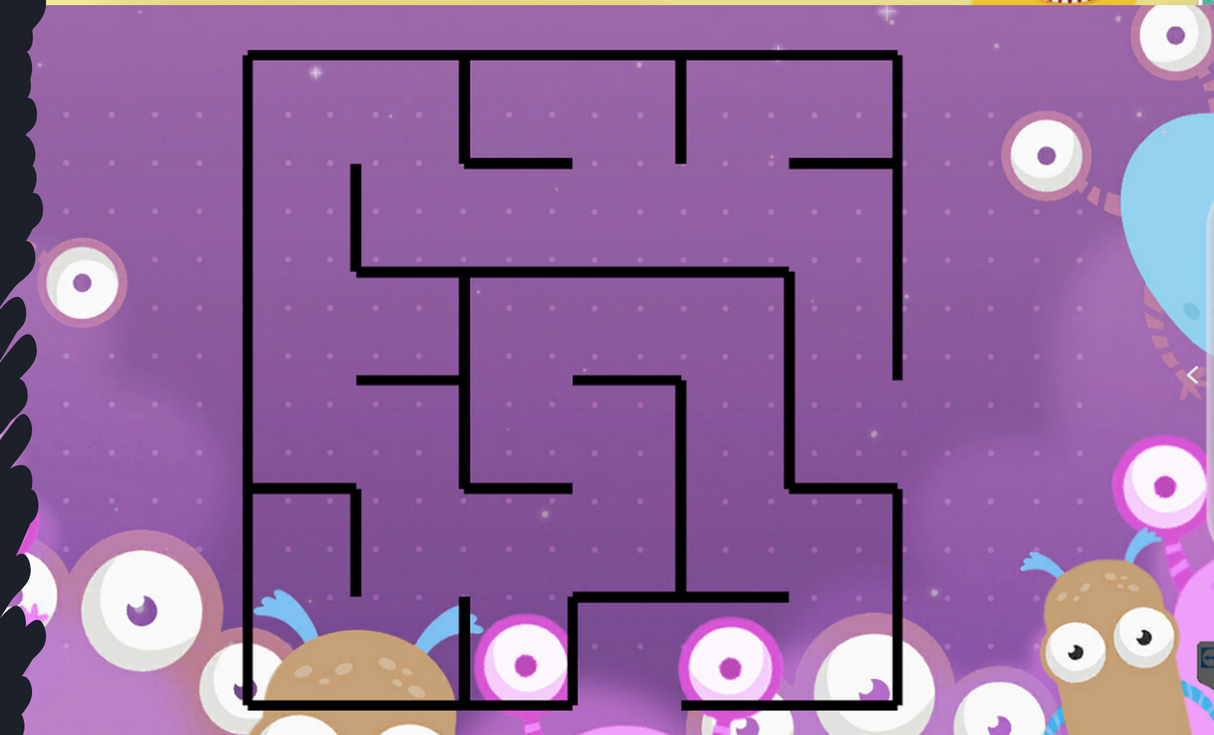


Veikla, skirta darbui su raišikliais.

Monstriški labirintai

Žymekliu pažymėkite liniją nuo įėjimo į labirintą iki jo galo. Linija neturi niekur nutrūkti. Jei eilutė nutrūksta, įsitikinkite, kad tęsinys yra prijungtas prie ankstesnės eilutės. Linija taip pat neturėtų eiti į labirinto kraštus – iki šiol nubrėžta linija bus paryškinta raudonai ir išnyks. Atkreipkite dėmesį, ar nubrėžta linija tęsiasi už įėjimo/išėjimo iš labirinto. Teisingai nubrėžta linija turi tapti žalia ir visa veikla bus sėkminga. Nesvarbu, iš kurios pusės dalyvis patenka į labirintą. Pravažiavus labirintą, veikla bus sėkminga.





Veikla, skirta darbui su rašikliais.

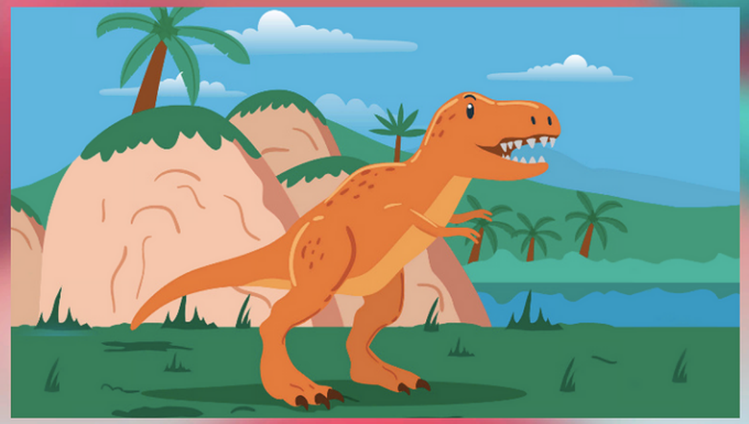
Pabaisa raketa

Dalyvio užduotis – surinkti jaustukus, kurie būtų kuras raketai ir išvengti meteoritų. Tiesiog paspauskite rašiklį arba meskite kamuolį tinkama kryptimi, kad raketa judėtų į nurodytą vietą. Žaidimas baigiasi, kai raketa atsitrenkia į meteoritą arba baigiasi emocijų kuras.

Veikla, skirta darbui su rašikliais ar kamuoliukais.

Išdėstykite galvosūkius

Pradėjus veiklą, pasirodo galvosūkio veiklos pasirinkimo langas. Langai sunumeruoti. Pasirinkus nurodytą skaičių, rodomas paveikslėlis. Su paveikslėlyje esančiais elementais vaikas gali susipažinti per neribotą laiką. Po nuotrauka yra paleidimo mygtukas. Paspaudus paleidimo mygtuką, paveikslėlis suskaidomas į dėlionės dalis. Lauke atsiranda taškai, nurodantys, kur vilkti galvosūkį. Jei kyla problemų dėl galvosūkio sutvarkymo, lentoje veiksmo nevyksta, karts nuo karto galvosūkio srityje pasirodo užuomina, kaip atrodo sprendžiamas paveikslėlis. Teisingai padėta dėlionė ant taško nebekeičia savo padėties. Blogai sutvarkytas galvosūkis lieka mobilus. Užsiėmimas sėkmingas, kai paveikslėlis įdėtas teisingai.



Veikla, skirta darbui su raišikliais.

Sujunkite taškus

Legenda:

rankena - paletę su įrankiais galima padėti bet kuriame lauko taške, paspaudus šoniniame skydelyje meniu bus atskleistas arba paslėptas

"taškelių" formos pasirinkimas
taško spalvos pasirinkimas
"taškų" perimetro pasirinkimas
pasirenkant pirmojo "taško" spalvą

paruošto visų spalvų „taškelių“ rinkinio pasirinkimas

taško dydžio pasirinkimas

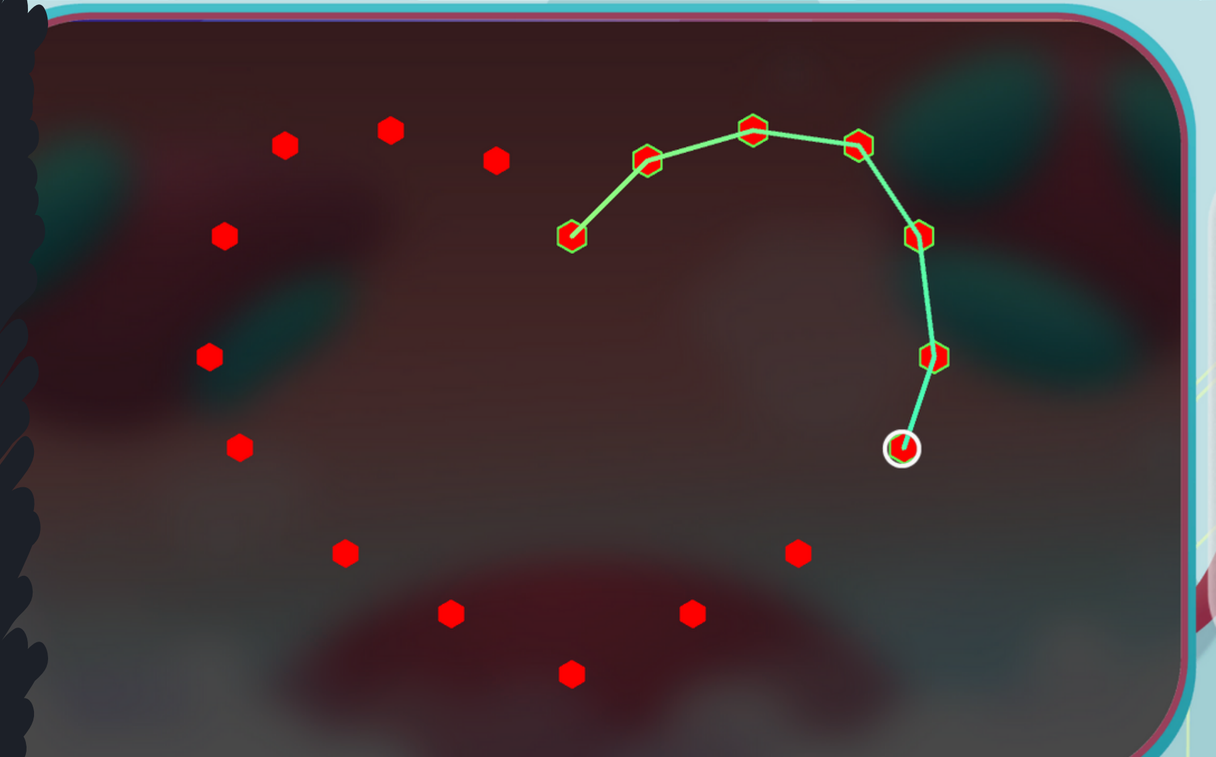
linijos spalvos pasirinkimas

linijos pločio pasirinkimas

penkiakampiai mygtukai – užbaigus ryšį, pateikiamas visas jungties raštas arba kelias

Sujunkite taškus

Dalyvio užduotis – sujungti visus taškus. Pasirinkite pirmą pasirinktą tašką. Tada iš jo bus nubrėžta linija. Paspausite kitą tašką ir linija bus pažymėta. Veiksmas kartojamas tol, kol pavyks. Linija gali praeiti per kiekvieną tašką tik vieną kartą. Veiklos variantai skiriasi laisve ar tvarka kuriuose žingsniai turi būti derinami. Yra nemokamas lygis, kuriame galite laisvai sujungti taškus, tačiau kiekvieną tašką galima sujungti tik vieną kartą.
„Bet kurio puslapio“ lygyje turite sujungti visus taškus po vieną, kad sėkmingai užbaigtumėte veiklą. Grieztos eilutės atveju prisijungimo tvarka yra sunumeruota.



Veikla, skirta darbui su rašikliais.

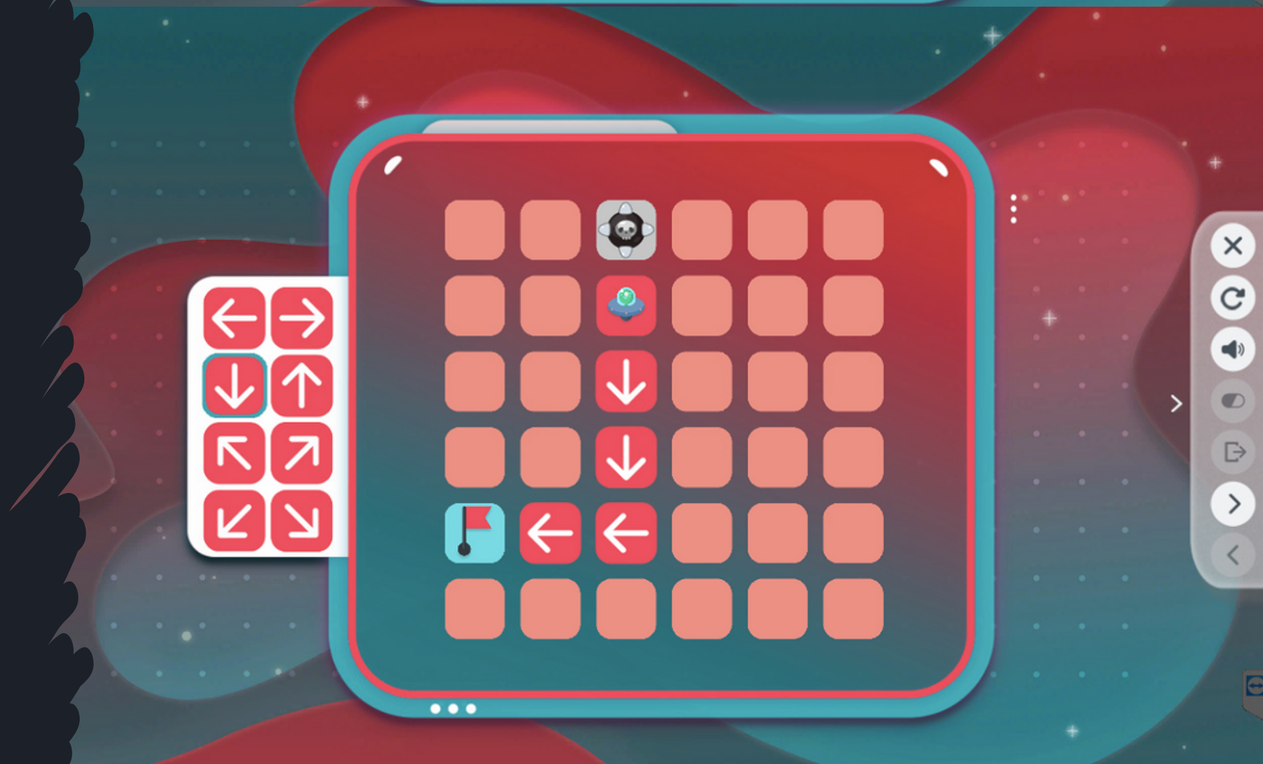
Galvosūkiai su emocijomis

Pradėjus veiklą, pasirodo galvosūkio veiklos pasirinkimo langas. Langai sunumeruoti. Pasirinkus nurodytą skaičių, rodomas paveikslėlis. Su paveikslėlyje esančiais elementais vaikas gali susipažinti per neribotą laiką. Po nuotrauka yra paleidimo mygtukas. Paspaudus paleidimo mygtuką, paveikslėlis suskaidomas į dėlionės dalis. Lauke atsiranda taškai, nurodantys, kur vilkti galvosūkį. Jei kyla problemų dėl galvosūkio sutvarkymo, lentoje veiksmo nevyksta, karts nuo karto galvosūkio srityje pasirodo užuomina, kaip atrodo sprendžiamas paveikslėlis. Teisingai padėta dėlionė ant taško nebekeičia savo padėties. Blogai sutvarkytas galvosūkis lieka mobilus. Užsiėmimas sėkmingas, kai paveikslėlis įdėtas teisingai.

Veikla, skirta darbui su raišikliais.

Kelių kodavimas (3 lygiai)

Dalyvio užduotis – nuvesti erdvėlaivį prie vėliavos. Yra rodyklės su skirtingais pojūčiais ir naudojimo kryptimis. Norėdami nustatyti rodyklę, spustelėkite ją ir padėkite ant bet kurio lentos lauko. Rodyklė rodo į kitą vietą, kurioje bus laivas. Pasirinkę vieną rodyklę, galite nustatyti keletą tokių pat ant lentos. Ant to paties kvadrato, kuriame anksčiau buvo kita rodyklė, uždėta rodyklė panaikina ankstesnę. Norėdami pašalinti rodyklę nuo lentos, spustelėkite ją. Nustatytų rodyklių skaičius neturi reikšmės. Spustelėkite laivą, kad jį paleistumėte. Tada jis eina iki galo, kaip nustatyta rodyklėmis. Laivas visada pasirenka trumpiausią
iš rodyklėmis nurodytų takų. Tvarkydami kelią venkite bombų, kurios baigia žaidimą nesėkmingai. Jei rodyklė nuveda laivą į tuščią vietą arba nuo lentos, veikla nepavyksta. Veikla sėkminga, kai laivas pasiekia vėliavą.



Veikla, skirta darbui su raišikliais.

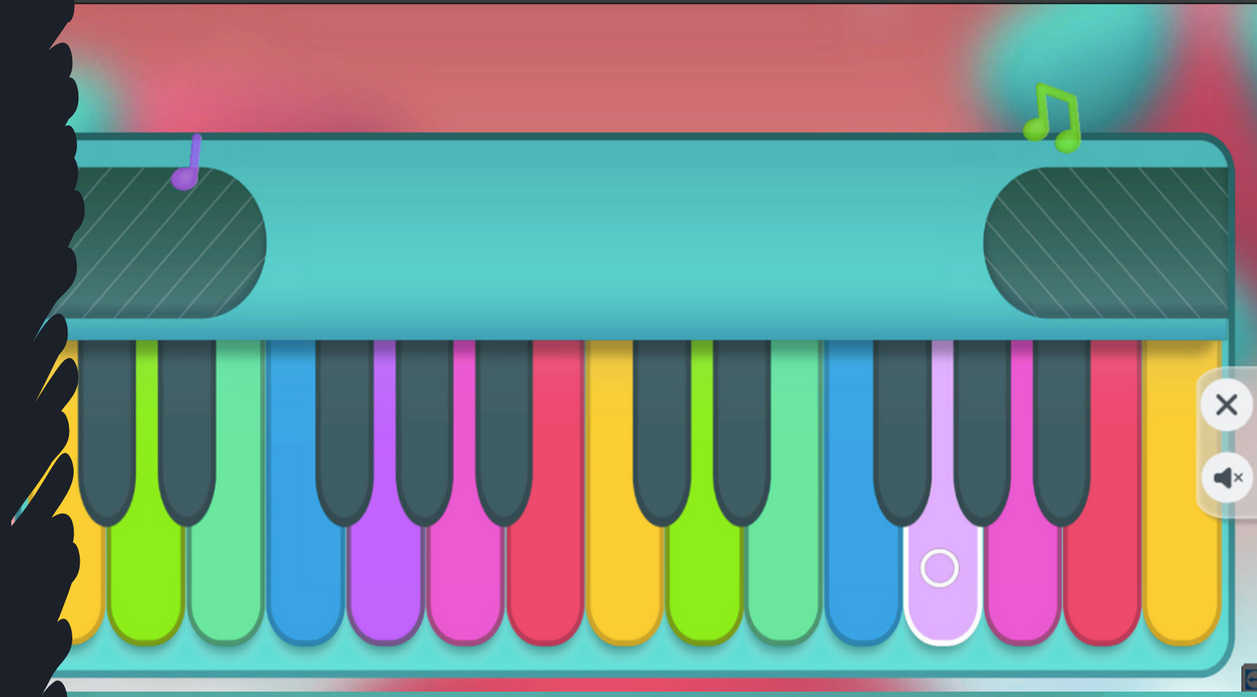
Programuoti kelią (3 lygiai)

Dalyvio užduotis – nuvaryti automobilį iki raudonojo namo. Tam tikslui apačioje yra tam tikras skaičius kelio atkarpų: vingių, tiesių, sankryžų. Kelias turi būti sujungtas vienas su kitu taip, kad asfaltas ar danga turėtų tęsinį arba sankryžų atveju jungtų kelią su juostomis. Šių elementų negalima pasukti. Norėdami juos sutvarkyti, spustelėkite juos,
ir tada į vietą, kur norite juos įdėti. Žalieji laukai yra tušti ir juose galite dėti daiktus. Galite pakeisti duotų figūrų vietas paspausdami jas paeiliui. Taip pat galite juos nuleisti
atgal po lenta. Gerai, kad kelias pritaikytas aplinkos sąlygoms, tačiau pagrindinis tikslas – kad automobilis galėtų pasiekti pasirinktą namą. Teisingai nutiesus kelią, veikla bus sėkminga.

Veikla, skirta darbui su rašikliais.

Groti instrumentais

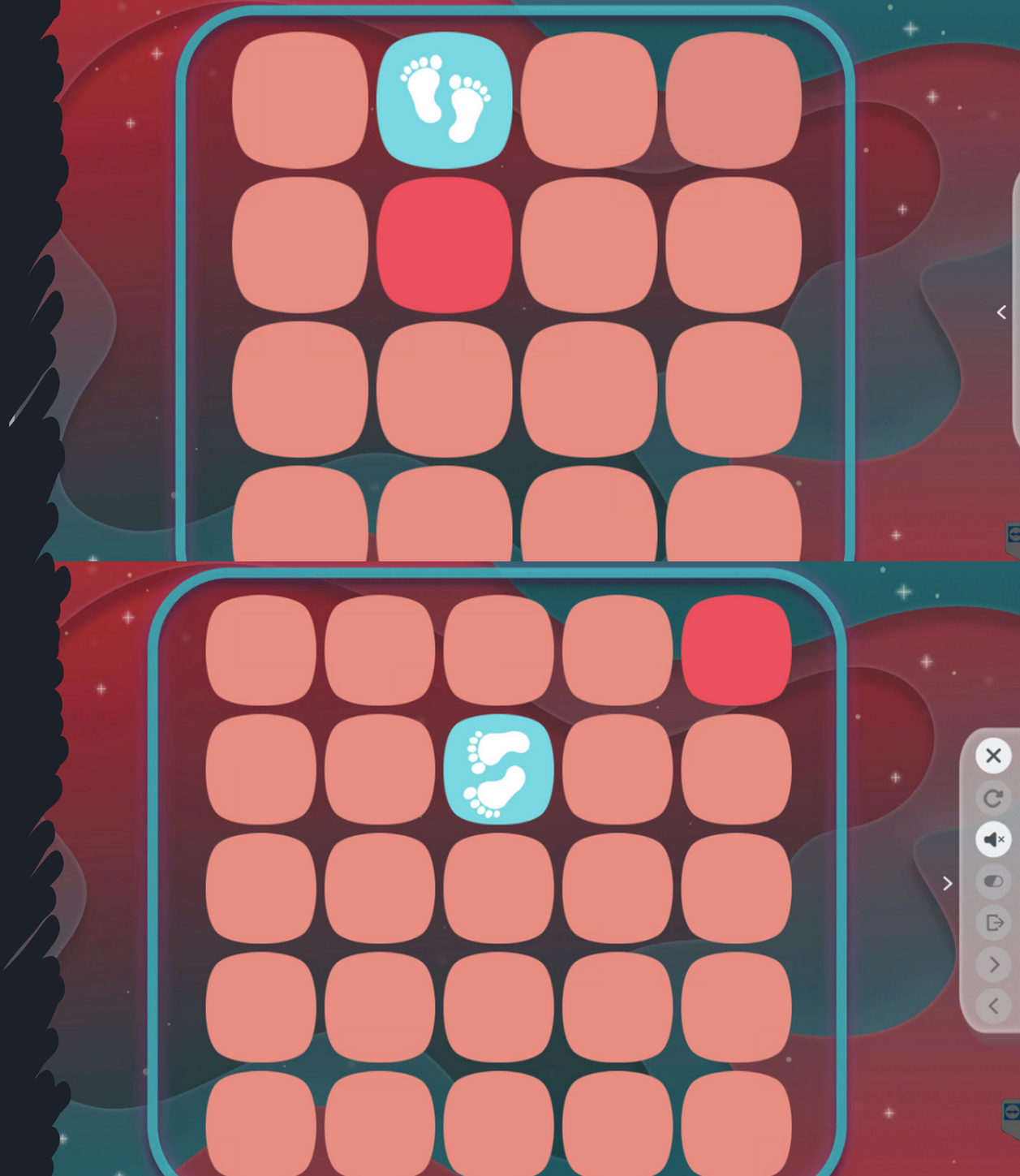
Asortimente yra fortepijonas: C - H' ir būgnų bei cimbolų rinkinys. Kiekvieną klavišą galima paspausti rašikliais ar rutuliais, kad būtų išgaunamas tinkamas garsas.



Veikla, skirta darbui su rašikliais.

Sekite taką

Geriausiai rodomas ant grindų. Lentoje atsiranda kvadratai, viename iš jų yra pėdų paveikslėlis. Po kurio laiko kvadratas su pėdomis pakeičia savo padėtį į vieną iš gretimų. Padėties pasikeitimas vyksta be galo daug kartų. Dalyvio užduotis – sekti pėdų piešinį. Programos skiriasi lentos dydžiu.



Dienos grafikas

Legenda

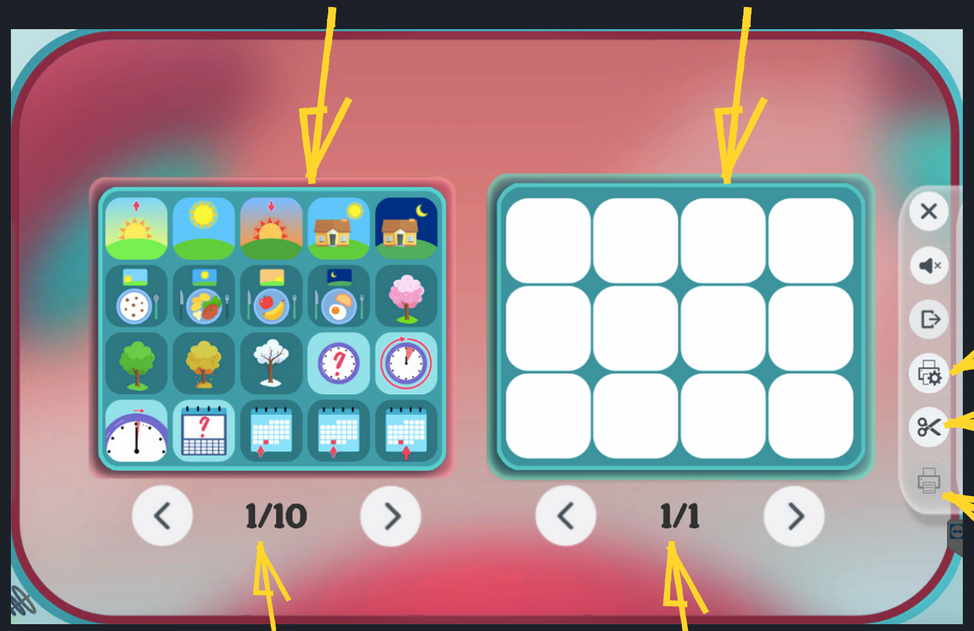
plano pavadinimas

naujas planas

pasirinkite
išsaugotą planą

plano ištrynimas

grįžti į ankstesnį leidimą



daiktus naudoti

paveikslų lenta

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

pjaustymas

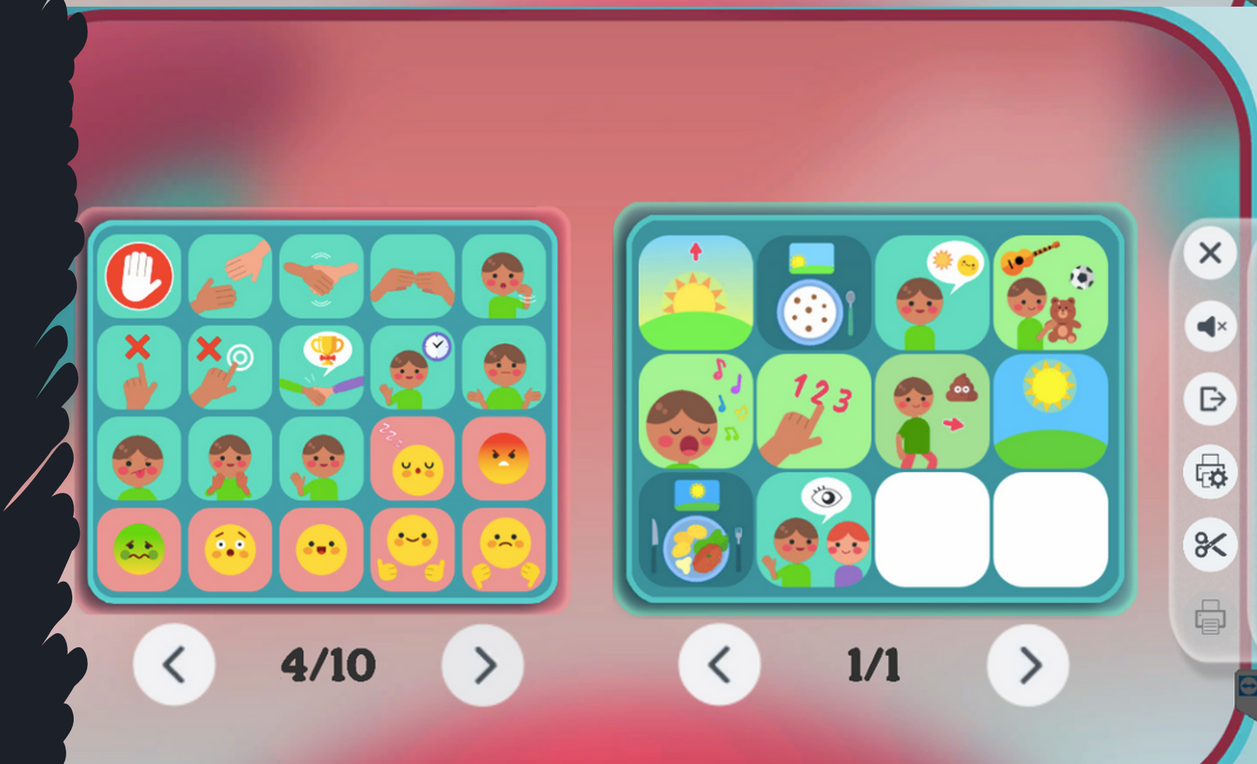
spausdinimas

kortelių su naudotinais
daiktais skaičius

lentų skaičius

Dienos grafikas

Galite nustatyti savo dienos tvarkaraštį naudodami nurodytus elementus kairėje. Tiesiog spustelėkite elementus rašikliu, tada ant pasirinktų laukų, kad juos nustatytumėte dešinėje esančiuose kvadratuose ant 4x3 lentos. Elementus, kurie jau buvo nustatyti, galima keisti. Galite naudoti po elementais esančias rodykles, kad perjungtumėte nuoseklias elementų plokštes. Paspaudę po plano tinkleliu esančią rodyklę, galite sukurti vėlesnes lentas, ant kurių galėsite dėti elementus (lentų limito nėra) arba perjungti tarp jų. Paruoštą planą galima išsaugoti pdf formatu arba atsispausdinti. Šios parinktys yra šoninėje juostoje. Prieš išeinant iš programos, planą patartina išsaugoti įrenginio programoje. Tai galite padaryti šoniniame skydelyje spausdintuvo nustatymuose.



Veikla, skirta darbui su rašikliais.

Kur yra monstras?

Galima rinktis iš trijų skirtingų sudėtingumo lygių užsiėmimų. Pirmasis neturi laiko apribojimo. Antroji veikla turi 1:30 minučių surasti monstrus, o trečioji veikla turi 45 sekundes.

Pradžioje bus trijų būtybių rinkinys, kurį dalyvis gali pažinti iš kitų planetų. Juos reikia atsiminti, nes juos reikia rasti. Tada spustelėkite bet kur, kad lenta būtų rodoma. Po kurio laiko pradės veikti ir laikrodis. Naudodami didinamąjį stiklą, vadovaudamiesi rašikliu, galite rentgenu nufotografuoti namus ir kitus lentos elementus. Suradę simbolį, paspauskite jį rašikliu, kad panaikintumėte jo pasirinkimą. Kai visi veikėjai randami, veikla baigiasi sėkmingai. Veikla nepavyksta, kai paspaudžiate veikėją, kuris nebuvo įsimintinas, arba baigiasi laikas.

Planeta švietimo praktikoje

Knowla

Emocijos kalba apie mus

Žinių veikla: dėliokite galvosūkius

Vaikas turėtų atlikti veiklą, dėliodamas dėlionę. Tada aptarkite su juo paveikslėlyje pateiktą situaciją ir kartu pagalvokite, kokias emocijas, ketinimus ar mintis patiria veikėjai ir kas tai rodo. Verta pagalvoti apie santykius tarp paveiksle esančių žmonių, jei jie susitinka.

Pabaigoje vaikai vaidina scenas, kuriose gali pristatyti, kokiose situacijose gali susiklostyti nurodytos situacijos ir kaip jose turėtų elgtis.

Muzika moko bendradarbiauti

Žinių veikla: būgnai, fortepijonas
Ko jums reikia: galite naudoti klasėje esančius instrumentus

Vaikų užduotis – kartu sukurti dainelę, kurią jie sugros kitiems (spektaklyje tėvams ar likusiai klasės daliai). Kiekvienas iš jų gali pasirinkti savo instrumentą (jie nebūtinai turi būti vienodi). Jie gali atkurti gerai žinomą dainą arba sugalvoti ką nors savo. Svarbu, kad jie dirbtų kartu. Kaip profesionaliame orkestre kiekvienas iš jų yra esminis visumos elementas ir yra vienodai svarbus.

Planuojame savo veiklą

Knowl veikla: dienotvarkė
Ko jums reikia: galite naudoti klasėje esančius instrumentus

Sukurkite dienos tvarkaraštį su savo mokiniais. Tai galima padaryti kartu, kaip šio pratimo dalį, arba galite turėti jau parengtą ir anksčiau mokiniams pristatytą planą, kuris šiuo metu bus konsoliduotas. Taip pat galite sudaryti tokį planą svarbaus įvykio, pvz., kelionės, dienai, kad vaikai žinotų, kas bus toliau.

Atėję į klasę vaikai išdėsto elementus, simbolizuojančius veiklą, kurią jie tą dieną atliks. Galite išsaugoti šį projektą ir atsispausdinti kiekvienam mokiniui.

Protinga žaisti.

Norėdami gauti daugiau įkvepiančio turinio, apsilankykite www.knowla.eu

Knowla