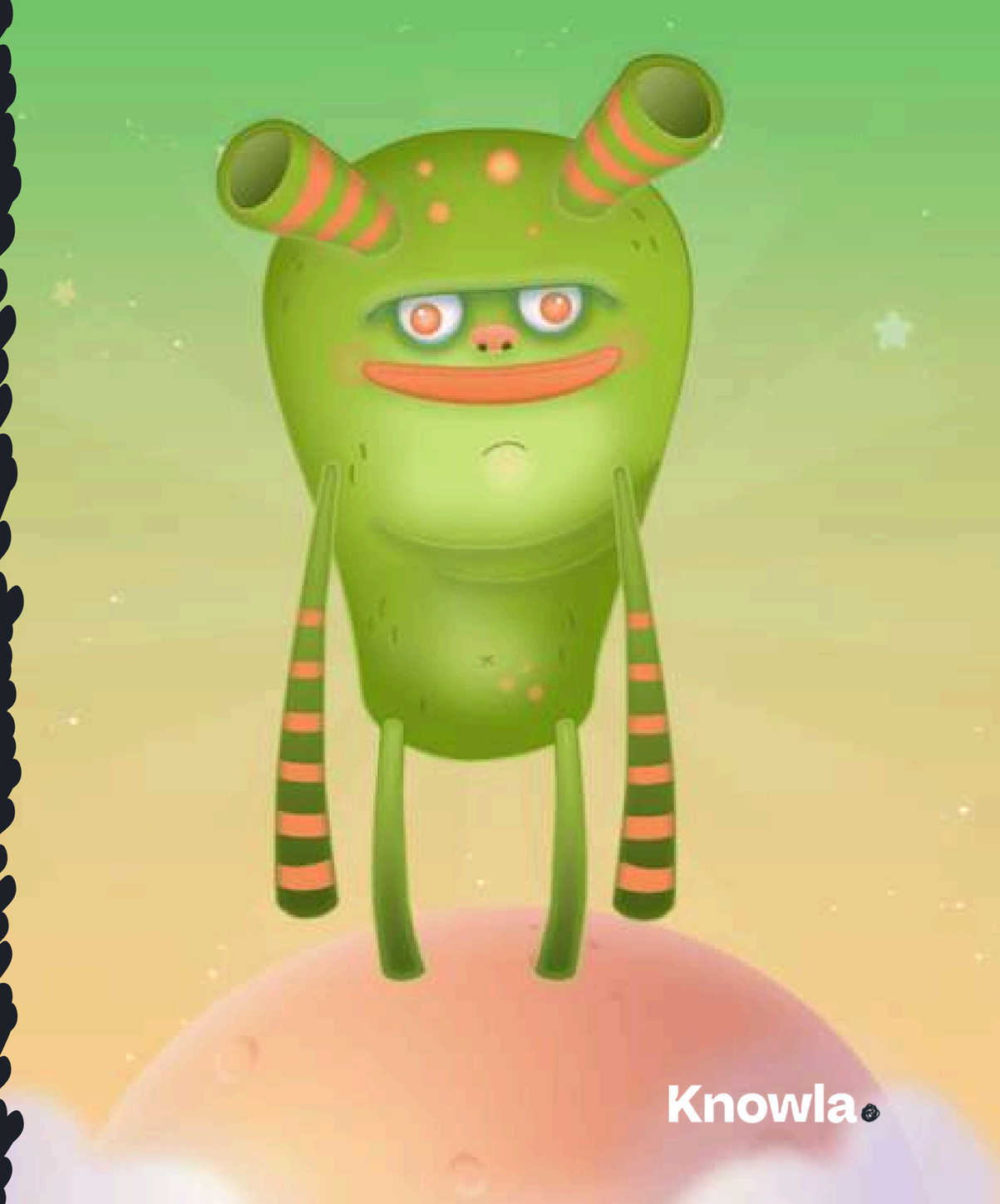
Planeta Dż

Na dźwięk "dż"
logopedia się odzywa.



Knowla.

Planeta Dż zawiera 244 interaktywne aktywności nakierowane na rozwijanie mowy i usprawnianie kompetencji komunikacyjnych dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, w tym dzieci w spektrum autyzmu oraz terapię logopedyczną dzieci z zaburzeniami wymowy (dyslalii). Zawiera zarówno ćwiczenia ortofoniczne (wspomagające rozwój mowy), artykulacyjne, oddechowe i fonacyjne, jak i ćwiczenia słuchowe, analizy i syntezy głoskowej i sylabowej, elementarne ćwiczenia dykcji oraz ćwiczenia grafomotoryczne. Opracowane aktywności usprawniają motorykę aparatu mowy, korygują błędną artykulację, rozwijają wrażliwość słuchową, a także kształcą umiejętność czytania i pisania.

Knowla

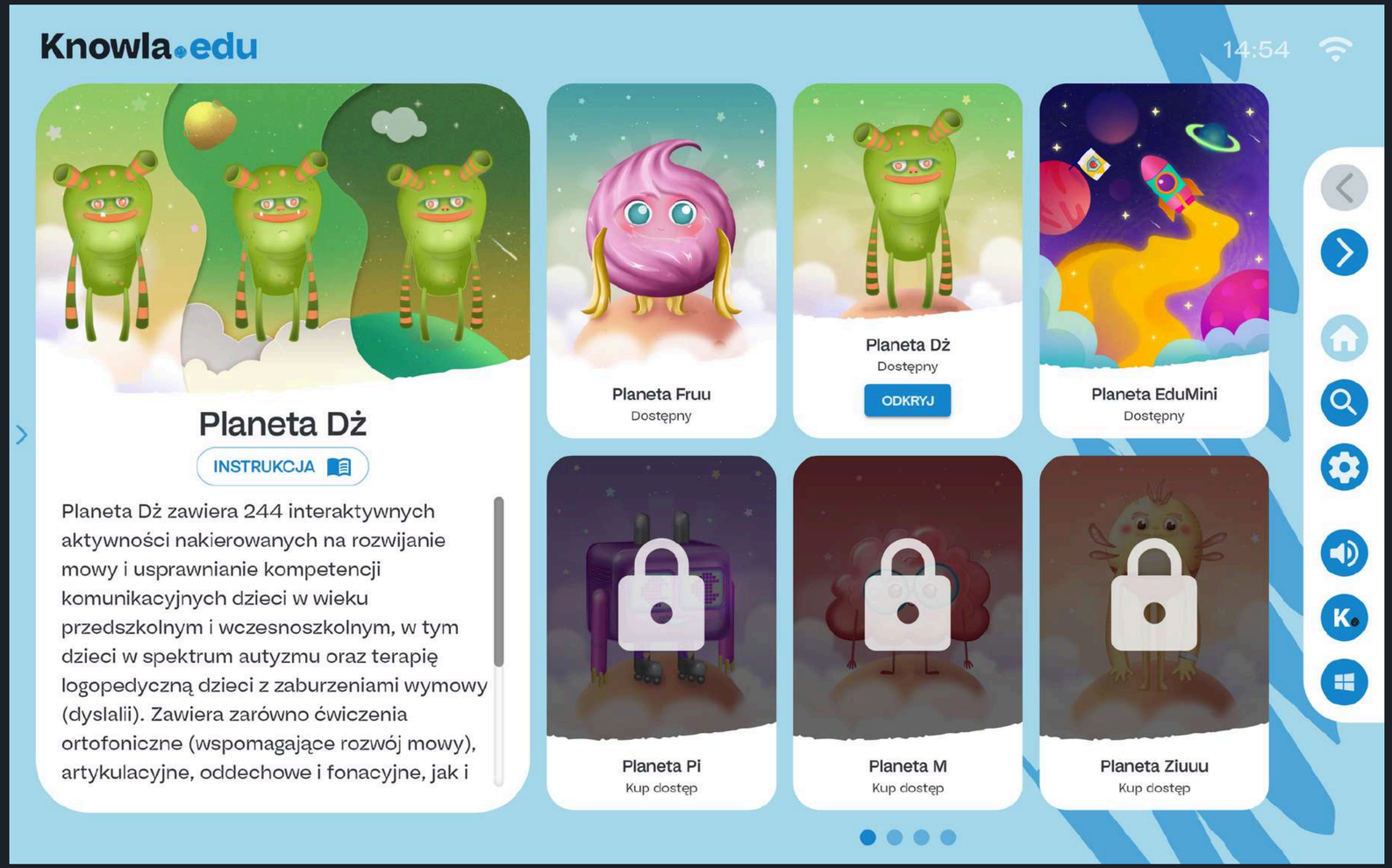
Aplikacje Knowla dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia.

Aplikacje Planety Dż zawierają poziomy trudności:

- **poziom 1: 3 - 4 lata,**
- **poziom 2: 5 - 6 lat,**
- **poziom 3: 7 - 10+ lat**

Przedstawiony wiek użytkowania aplikacji jest jedynie sugerowany. Każdą aktywność i jej poziom należy dobrać pod umiejętności ucznia oraz jego specjalne potrzeby edukacyjne (zarówno te wyrównujące poziom, jak i rozwijające talenty).

Planeta Dż w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla.

Przyciski systemowe i widok menu

Knowla.

Menu główne - legenda

powrót do widoku wszystkich planet

poprzednie planety/aplikacje/aktywności

kolejne planety/aplikacje/aktywności

przejście do wyszukiwarki aplikacji

przejście do ustawień: wybór języka, aktywacji klucza licencyjnego, ustawień serwisowych

włączanie/wyłączanie dźwięku
(wyłączenie dźwięku na poziomie wyboru planet/aplikacji wyłączy dźwięk w każdej kolejnej włączonej aktywności; wyłączenie dźwięku w aktywności będzie aktywne tylko w czasie zabawy w danej aktywności)

przejście do wyboru trybu Knowla.fun lub Knowla.edu

przejście do widoku pulpitu Windows; aplikacja cały czas pozostanie aktywna na pasku zadań

Ikony menu w aktywnościach - legenda

wyjście z aktywności do widoku planety (wyboru aplikacji); wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone

załadowanie ponowne aktywności; wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone

włączanie/wyłączanie dźwięku

wyjście do listy wyboru aktywności , wszelkie zmiany zostaną utracone

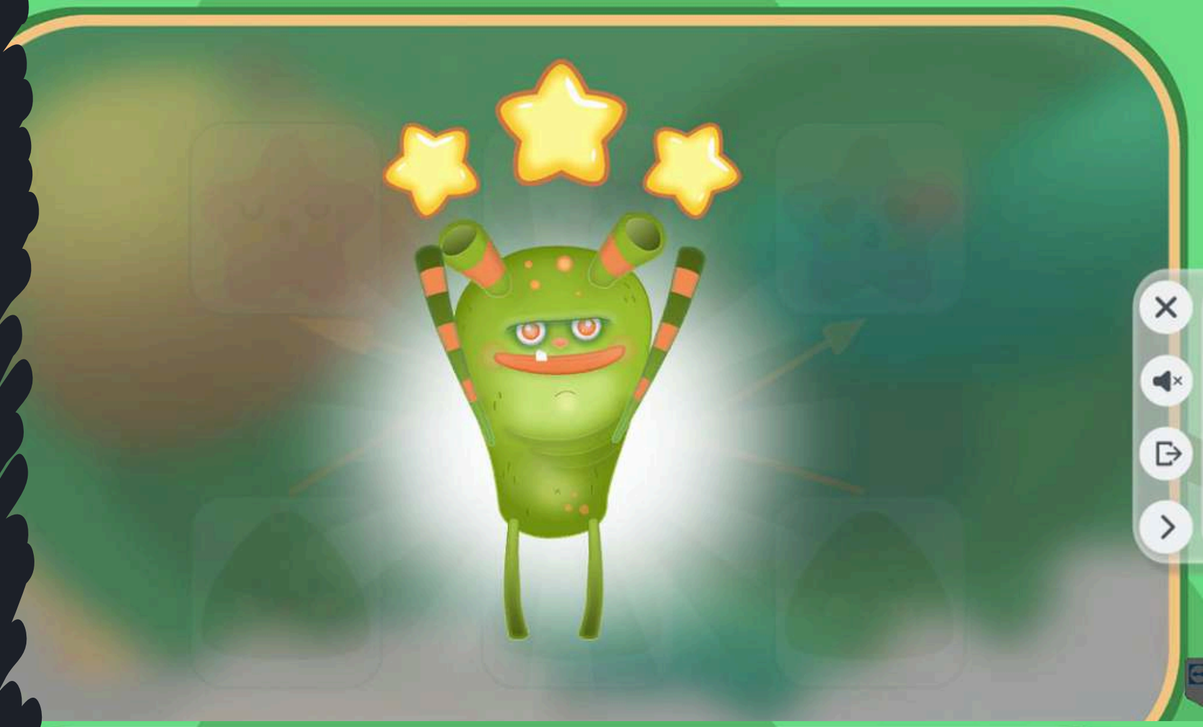
poprzednia plansza

astępna plansza

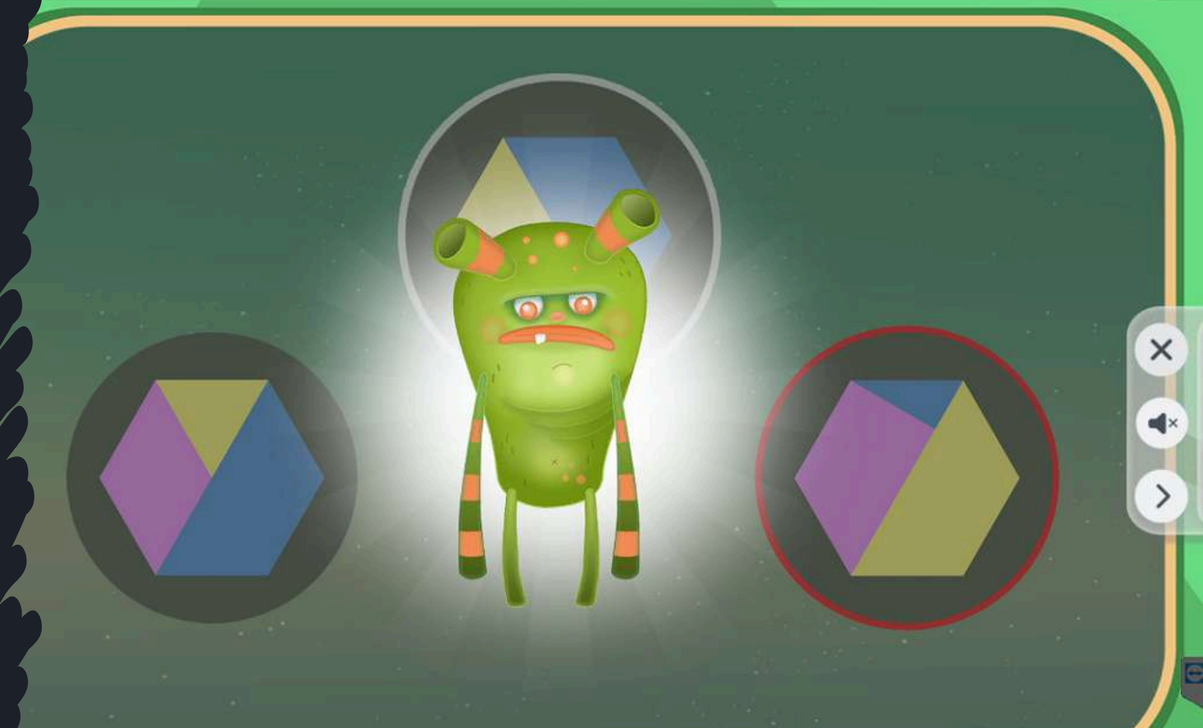
pozwala na przesuwanie danego obiektu po planszy, ukrywa lub ujawnia menu aplikacji

interaktywna instrukcja aktywności

Aktywność zakończona sukcesem



Aktywność zakończona niepowodzeniem



Spis aktywności z ilością lub czasem

Planeta Dż to 19 aplikacji zawierających 244 aktywności:

1. Gimnastyka buzi i języka - 1 aktywność, czas trwania: 3,5 minuty
2. Ćwicz oddech - 1 aktywność, czas trwania: 5 minut
3. Dopasuj dźwięk - 2 aktywności
4. Połącz buźki w pary - 3 aktywności
5. Odtwórz kształt - 20 aktywności
6. Koloruj według cyfr - rysowanie - 17 aktywności
7. Koloruj według cyfr -wypełnianie - 17 aktywności
8. Koloruj według cyfr - legenda - 17 aktywności
9. Koloruj według liter - rysowanie - 15 aktywności
10. Koloruj według liter - wypełnianie - 15 aktywności
11. Koloruj według liter - legenda - 15 aktywności
12. Wybierz taki sam - 1 aktywność
13. Znajdź różnicę - 2 aktywności
14. Połącz dwie sylaby - 22 aktywności
15. Połącz trzy sylaby - 14 aktywności
16. Puzzle dwusylabowe - 11 aktywności
17. Puzzle trzysylabowe - 8 aktywności
18. Złam szyfr - 3 poziomy, 60 aktywności
19. Gdzie jest potwór? - 3 aktywności

Knowla

Gimnastyka buzi i języka

Należy włączyć aktywność, by już chwilę później ćwiczyć swoją buzię i język. Na ekranie pojawi się Dżamal - postać przewodnia planety, który będzie wykonywał siedem różnych ćwiczeń buzi i języka. Każde ćwiczenie powtarzane jest przez trzydzieści sekund.

Aktywność kończy się sukcesem po przejściu przez każde ćwiczenie.

Forma: ćwiczenia rozgrzewkowe

Cele:

- usprawnienie aparatu artykulacyjnego: języka, warg, podniebienia miękkiego
- przygotowanie do słownych wypowiedzi
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Ćwicz oddech

Wystarczy włączyć aktywność i zacząć świadomie ćwiczyć swój oddech. Na ekranie pojawi się Dżamal, który będzie wykonywał pięć różnych ćwiczeń oddechowych. Każde ćwiczenie powtarzane jest przez trzydzieści sekund w dwóch turach.

Aktywność kończy się sukcesem po przejściu przez nie wszystkie.

Forma: ćwiczenia oddechowe

Cele:

- wzmacnianie mięśnia okrężnego warg
- usprawnienia podniebienia miękkiego i zwieracza gardłowego
- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Dopasuj dźwięk

Dźwięk aktywności powinien być włączony.

Na planszy pojawi się duży przycisk z uchem po prawej stronie oraz kilka obrazków po lewej (trzy lub sześć w zależności od wybranej aktywności). W pierwszej kolejności należy nacisnąć przycisk z uchem. Odtworzy się pewien dźwięk. Dźwięk urządzenia musi być włączony podczas tej aktywności. Przed usłyszeniem dźwięku oraz w czasie jego odtwarzania obrazki po lewej są zablokowane. Zadaniem uczestnika jest naciśnięcie obrazka, który prawidłowo ilustruje przedmiot, zwierzę, czynność lub stan przedstawiony za pomocą dźwięku.

Dźwięk można odtwarzać dowolną ilość razy. Aktywność kończy się sukcesem po prawidłowym zaznaczeniu obrazka, który odpowiada usłyszanemu dźwiękowi.

Aplikacja dzieli się na dwie aktywności różniące się między sobą ilością elementów do wyboru po lewej stronie planszy. W pierwszej aktywności są trzy elementy,
a w drugiej sześć.

Forma: aplikacja językowa

Cele:

- ćwiczenia uwagi wzrokowej
- ćwiczenie pamięci słuchowej
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Połącz buźki w pary

Na planszy znajdują się dwa rzędy emotek. Zadaniem uczestnika jest połączenie emotek o tym samym wyrazie twarzy ze sobą. Postać je przedstawiające może być różna.

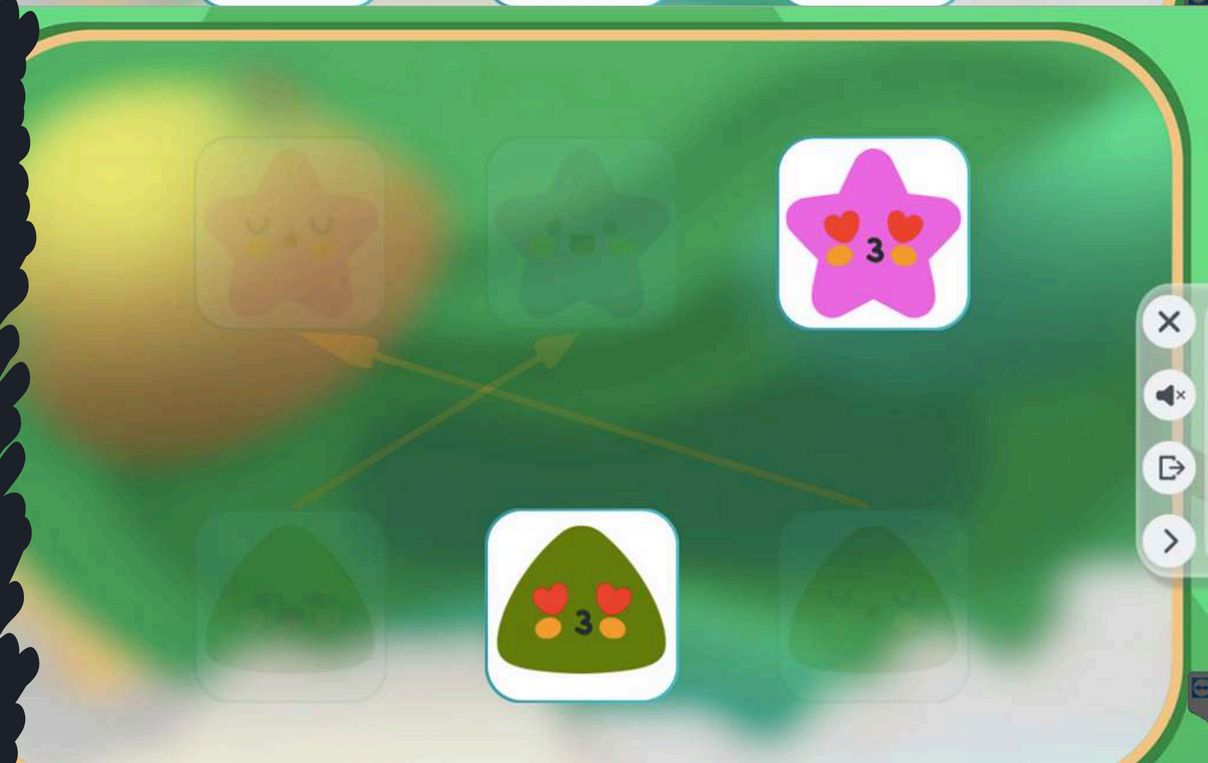
Można połączyć ze sobą tylko emotkę z góry z emotką z dołu. Nie ma możliwości połączenia ich w ramach jednego piętra. W jednej turze można podłączyć tylko jedną parę. Należy nacisnąć na jedną emotkę, a następnie kolejną emotkę do niej pasującą (nie ma znaczenia, czy zaczyna się od górnego, czy od dolnego), a wtedy połączą się one strzałką. Jeśli zostaną prawidłowo połączone, znikną z pól wyboru. Jeśli zostały nieprawidłowo wybrane, zostaną połączone strzałkami, ale nadal będzie można połączyć dane emotki z innymi. Należy wtedy ponownie zaznaczyć jedną z połączonych emotek strzałką, a następnie zaznaczyć inną emotką z innego piętra. Strzałka zmieni połączenie i jeśli jest to prawidłowe połączenie, to karty znikną z wyboru. Nowe połączenia danej emotki sprawiają, że znika poprzednie. Zwrot strzałki nie ma znaczenia.

Aktywność kończy się sukcesem, gdy prawidłowo połączą się wszystkie emotki. Aktywności różnią się ilością kart. W pierwszej aktywności tworzy się dwie pary, w drugiej - trzy, w trzeciej - cztery.

Forma: aplikacja językowa

Cele:

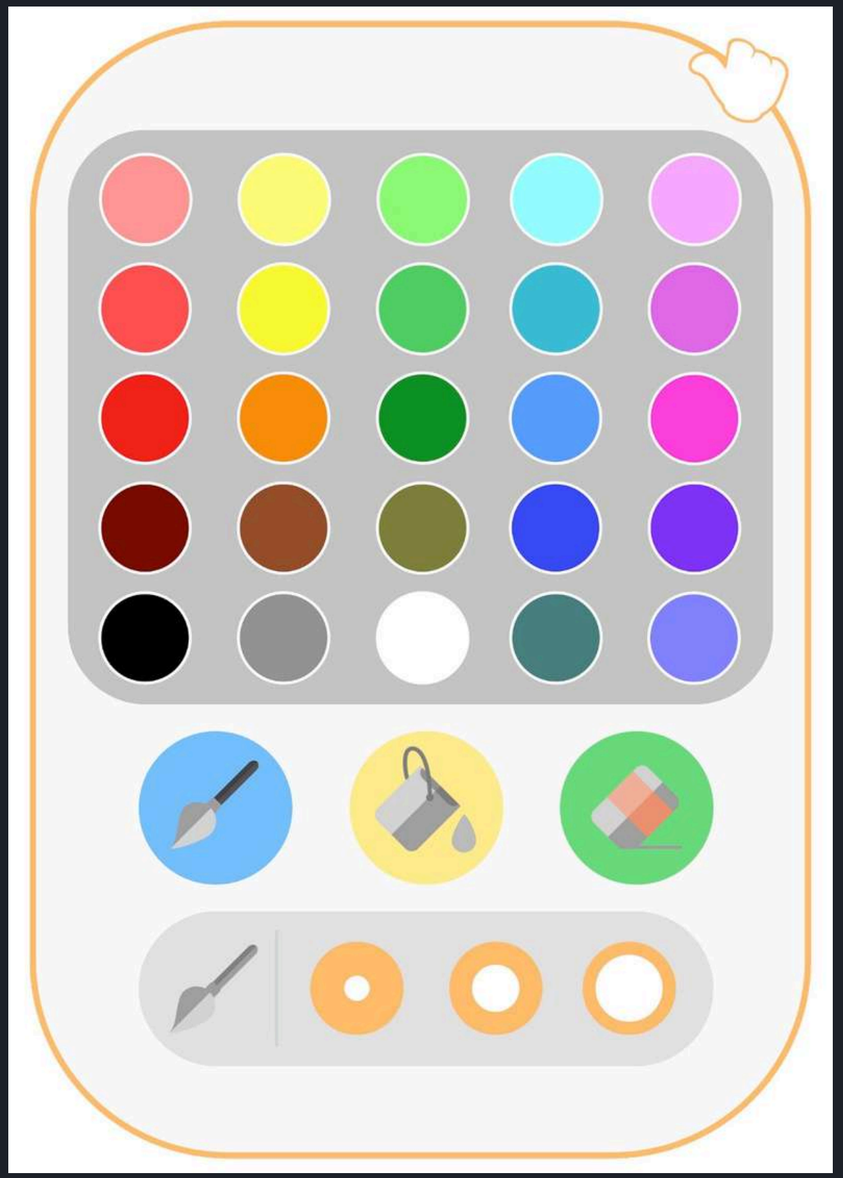
- ćwiczenia koncentracji uwagi
- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia grafomotoryczne



Odtwórz kształt,
Koloruj według cyfr i liter

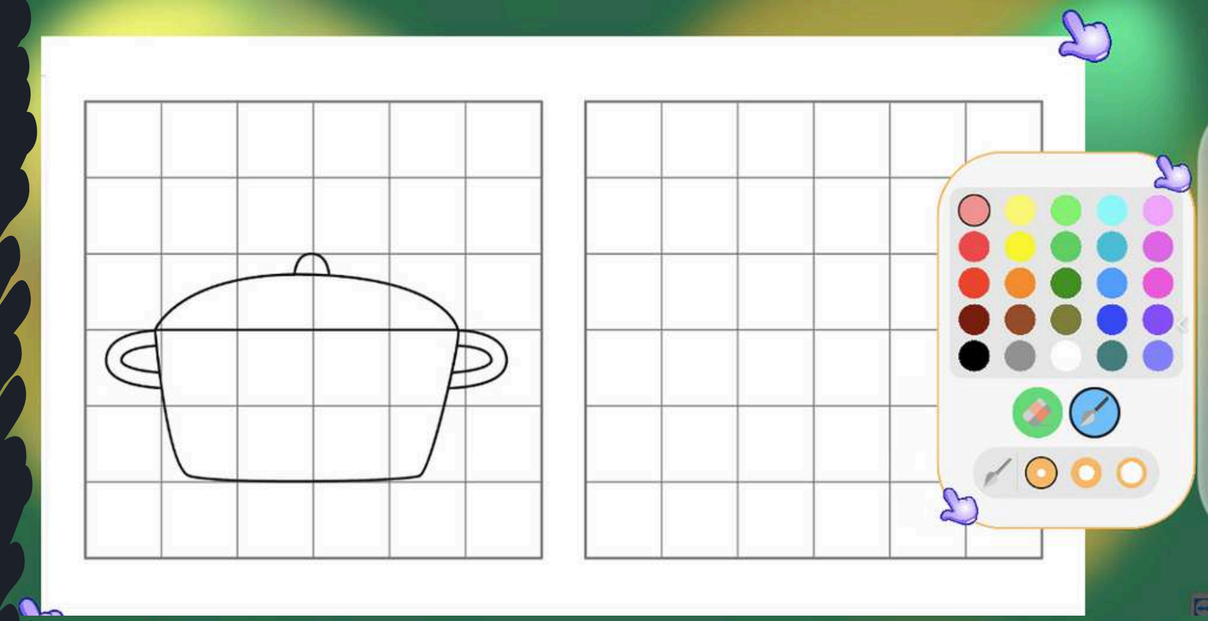
Legenda:

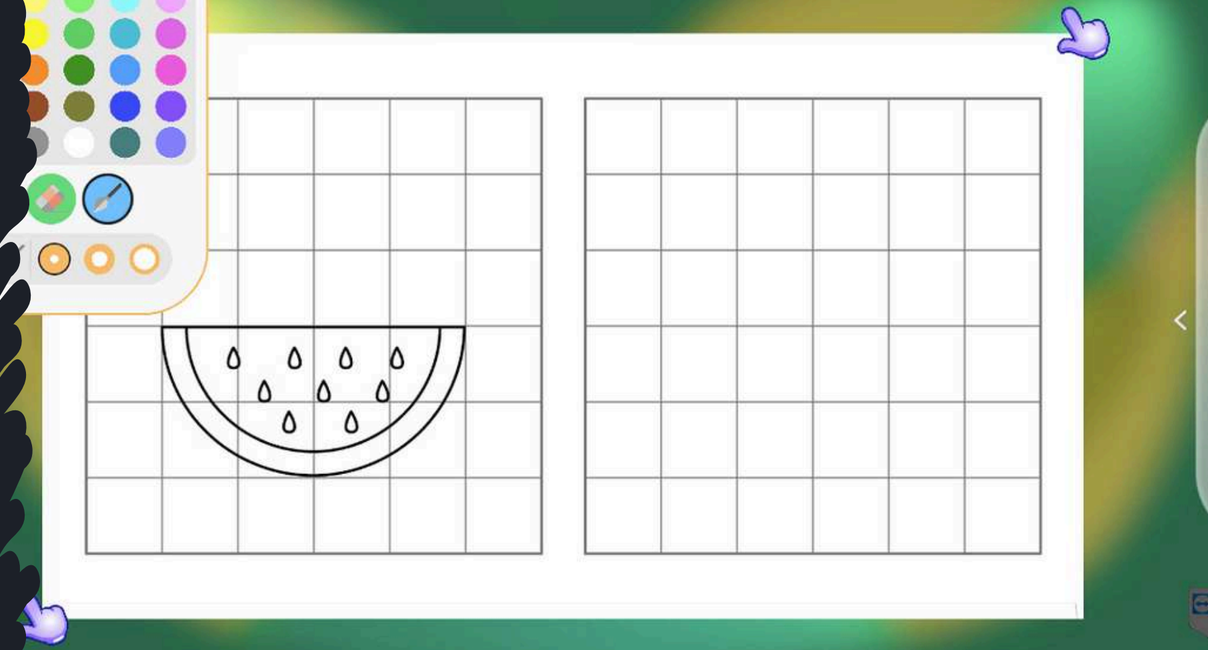
- rączka -paletę kolorów wraz z przyborami malarskimi można umieścić w dowolnym punkcie pola
- pędzel - kolorowanie odręczne
- gumka - usuwanie koloru
- wiadro - wypełnianie kolorem
- rozmiar - wybór grubości pędzla lub gumki
- kolory - wybór koloru



Odtwórz kształt

Po lewej stronie w polu wzoru znajduje się obrazek, który należy jak najdokładniej odwzorować w pustym polu. Korzystać można z różnych kolorów i grubości pędzla z palety. Kolor nałożony zakrywa linię oraz kolor nałożony w to samo miejsce wcześniej. Aktywność nie sprawdza prawidłowości wykonania. Pędzla można używać zarówno na polu wzoru, jak i na polu odwzorowania.





Forma: aplikacja językowa

Cele:

- ćwiczenia koncentracji uwagi
- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia grafomotoryczne

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Koloruj według cyfr lub liter - wersja rysowanie

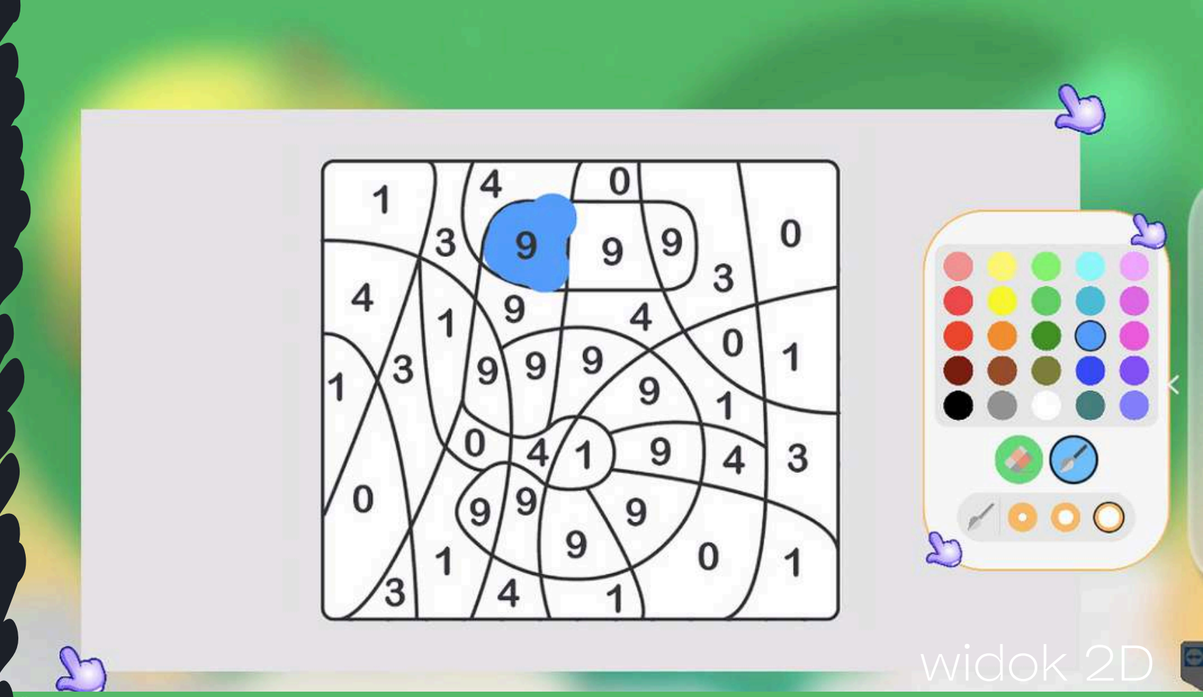
Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki po cyferkach lub literkach. Nie ma klucza kolorów, który należy wykorzystać. Zadaniem uczestnika jest pokolorowanie pól o takich samych literkach lub cyferkach tym samym kolorem. Kolor zamazuje linie, znaki-klucze oraz wcześniej nałożony w to miejsce kolor. Nic nie sprawdza poprawności wykonania zadania. Litery i cyfry w ramach jednej kolorowanki zostały wybrane m.in. na podstawie ich podobieństw np. O, C, G. Dostępne są również zwykłe kolorowanki dla każdego znaku alfabetu czy cyfry.

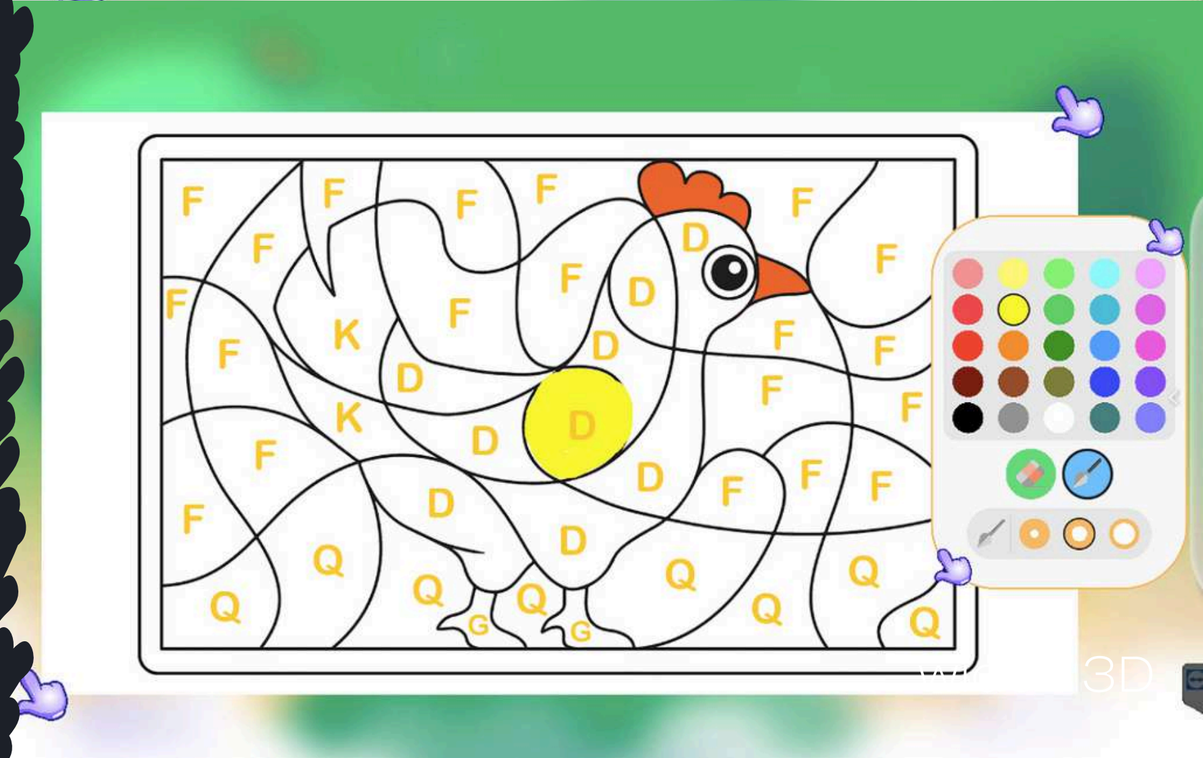
Forma: aplikacja językowa

Cele:

- ćwiczenia koncentracji uwagi
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia grafomotoryczne

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.





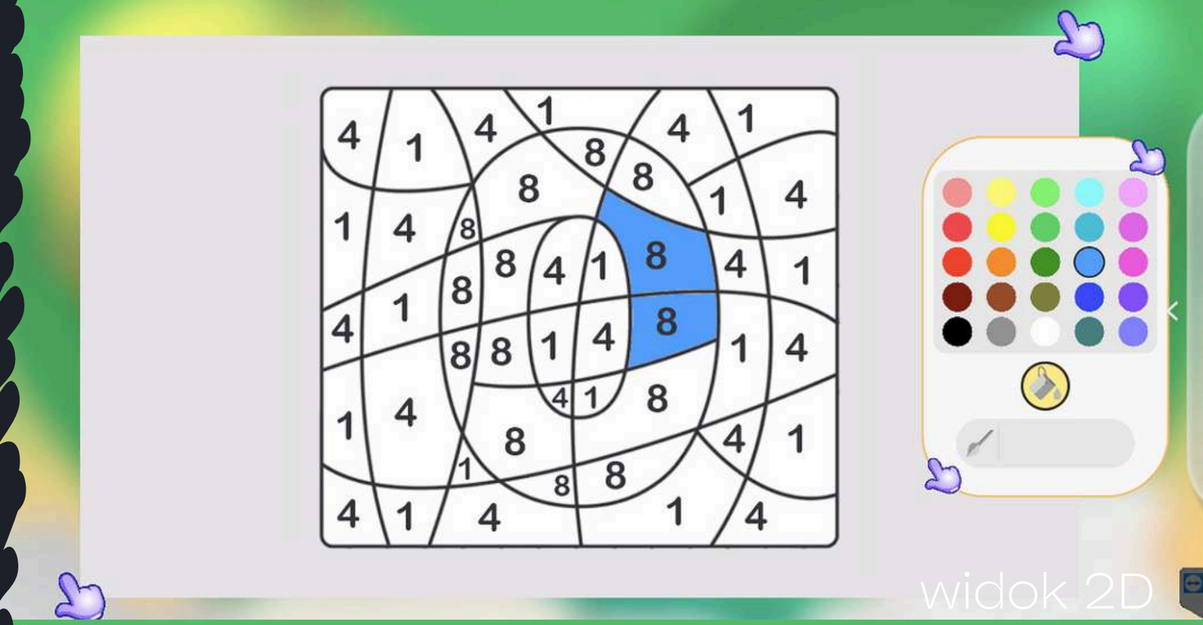
Koloruj według cyfr lub liter - wersja wypełnianie

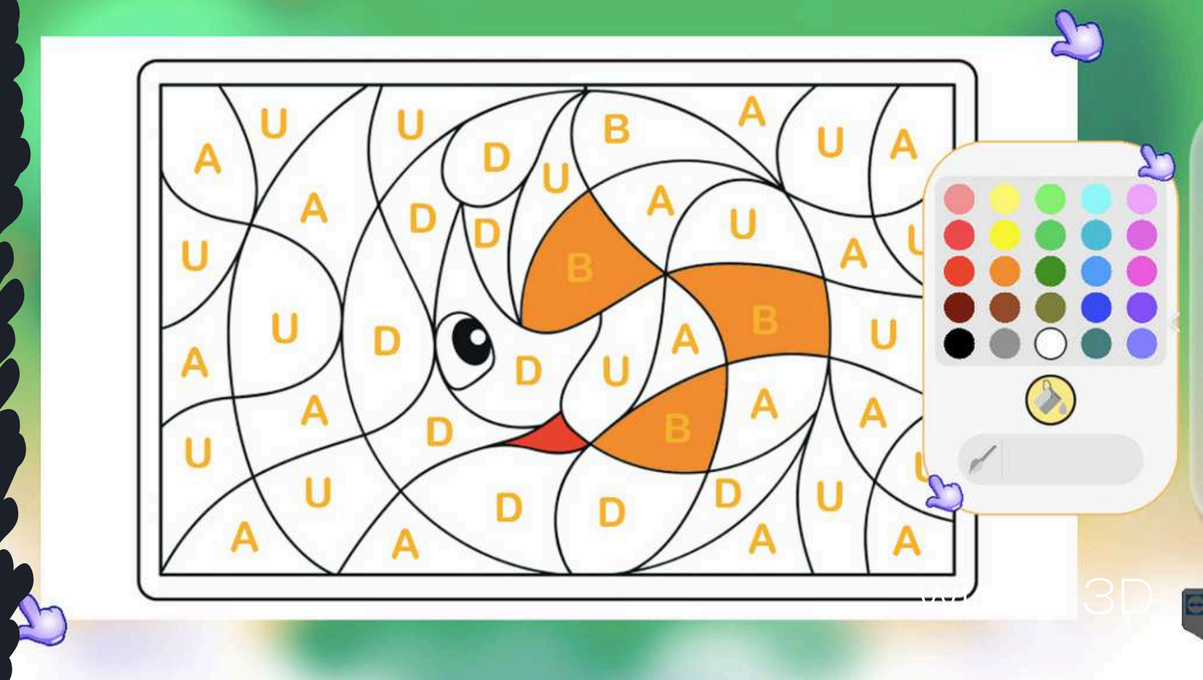
Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki w wersjach cyfrowych. Zamiast rysowania należy wypełnić kształt danym kolorem. Zamiast symbolu pędzla jest symbol pojemnika z farbą. Zaznacza się wybrany kolor, a następnie naciska na dane pole.
Po chwili wypełni się ono danym kolorem. Zadaniem uczestnika jest pokolorowanie pól o takich samych literkach lub cyferkach tym samym kolorem. Nic nie sprawdza poprawności wykonania zadania. Litery i cyfry w ramach jednej kolorowanki zostały wybrane m.in. na podstawie ich podobieństw np. O, C, G. Dostępne są również zwykłe kolorowanki dla każdego znaku alfabetu czy cyfry.

Forma: aplikacja językowa

Cele:

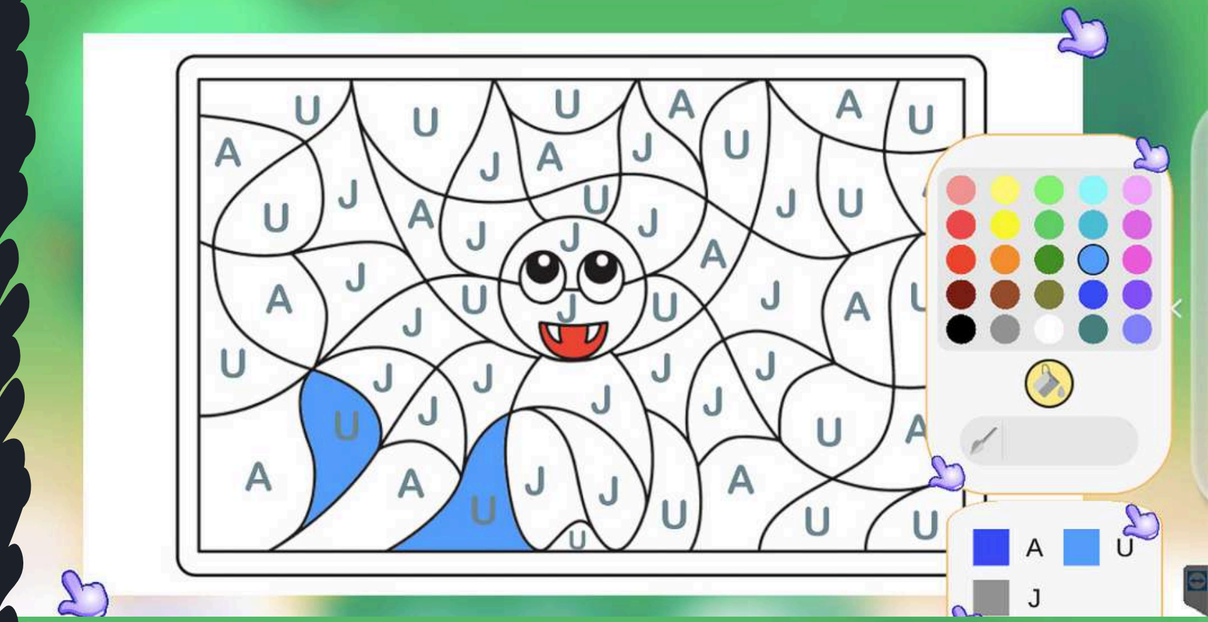
- ćwiczenia koncentracji uwagi
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia grafomotoryczne

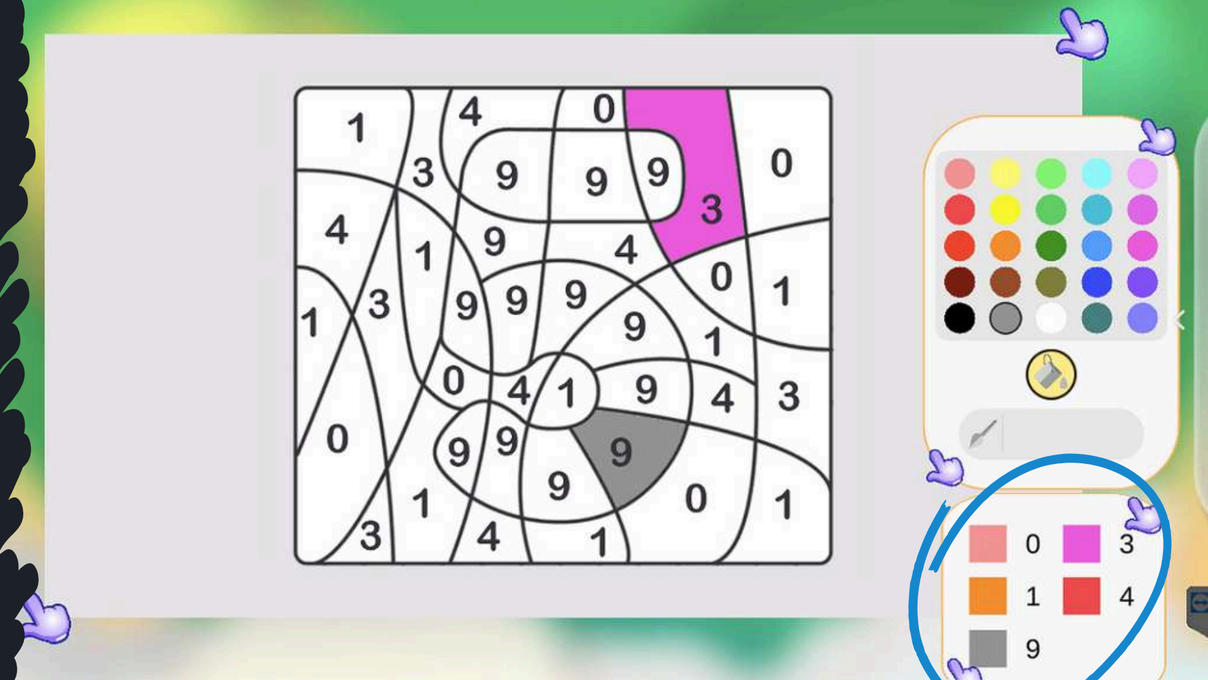




Koloruj według cyfr lub liter - wersja z legendą

Aktywność nawiązuje do tradycyjnej kolorowanki w wersjach cyfrowych. Zamiast rysowania należy wypełnić kształt danym kolorem. Symbol pędzla zastąpiony jest symbolem pojemnika z farbą. Zaznacza się wybrany kolor, a następnie naciska na dane pole. Po chwili wypełni się ono danym kolorem. Zadaniem uczestnika jest pokolorowanie pól o takich samych literkach lub cyferkach tym samym kolorem. Pod paletą kolorów znajduje się legenda, według której należy kolorować. Pola oznaczone odpowiednim znakiem można pokolorować jedynie podanymi w legendzie kolorami. Naciśnięcie pisakiem w dane pole z innym kolorem niż podany, pozostawia pole na biało. Należy zwrócić uwagę na różne odcienie kolorów. Litery i cyfry w ramach jednej kolorowanki zostały wybrane m.in. na podstawie ich podobieństw np. O, C, G. Dostępne są również zwykłe kolorowanki dla każdego znaku alfabetu czy cyfry.





Forma: aplikacja językowa

Cele:

- ćwiczenia koncentracji uwagi
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia grafomotoryczne

Wybierz taki sam

Na planszy pojawi się jeden heks (sześciokąt wypełniony różnym wzorem graficznym) u góry otoczony białą ramką oraz dwa heksy niżej bez obramowania. Zadaniem uczestnika jest naciśnięcie na jeden z dolnych heksów bez obramowania, który jest identyczny, jak ten u góry.

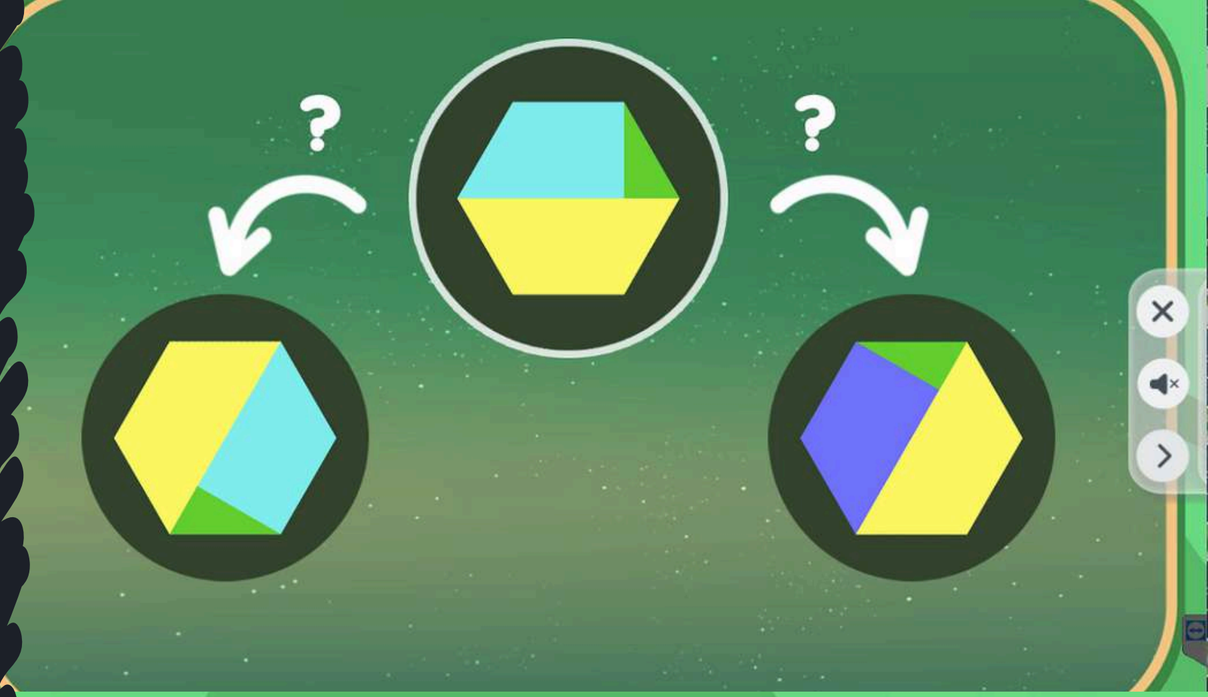
Aktywność kończy się sukcesem, kiedy naciśnięty zostanie właściwy obiekt oraz porażką, kiedy zadanie zostanie błędnie wykonane.

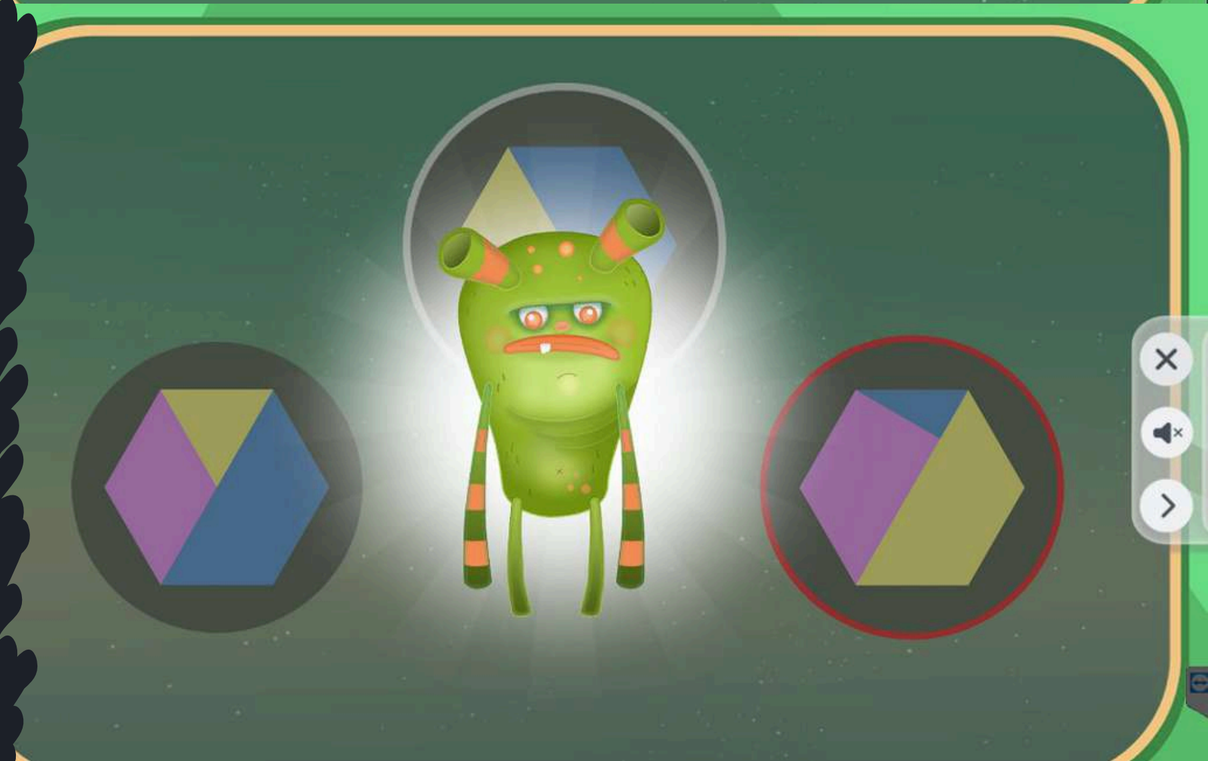
Forma: aplikacja językowa

Cele:

- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia grafomotoryczne
- ćwiczenia koncentracji uwagi

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami lub piłeczkami.





Znajdź różnicę

Zadaniem uczestnika jest prawidłowe zaznaczenie różnicy pomiędzy polem wzorcowym a polem zaznaczania. Ilość różnic jest zależna od poziomu i reprezentowana przez zielone ptaszki. Różnice zaznacza się dla każdego sektora oddzielnie. W ramach sektora może być kilka różnic, ale są sumarycznie traktowane jako jedna różnica. Niezależnie od wyboru miejsca w sektorze (miejscu faktycznej różnicy czy na takim samym elemencie), to zaznacza wykrycie różnicy na dla całego sektora. Aktywność kończy się sukcesem, gdy prawidłowo zostanie zaznaczony jeden lub dwa sektory, które się różnią. Pomyłka kończy aktywność porażką.

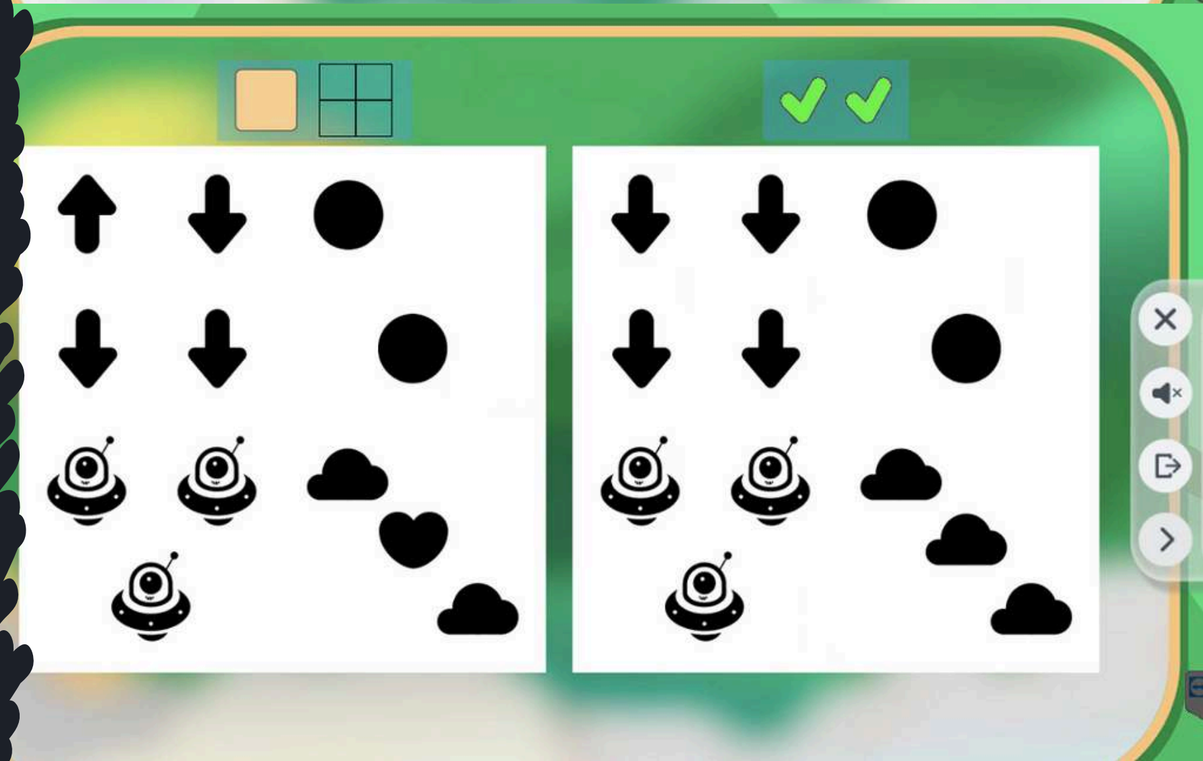
Aktywności różnią się ilością i rodzajem elementów na nich występujących.

Forma: aplikacja językowa

Cele:

- ćwiczenia uwagi wzrokowej
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Połącz dwie sylaby,
Połącz trzy sylaby

Na planszy znajdują się trzy rzędy pól (w kolejności od góry): słowo, pola dla sylab, rozsypanka sylab. Należy ułożyć prawidłowo słowo podane wyżej z rozsypanki sylabowej na dole. Aby to wykonać, trzeba w odpowiedniej kolejności kliknąć sylaby w rozsypance sylabowej. Kolejno pojawią się wtedy w polach dla sylab. Aktywność kończy się sukcesem po wykonaniu jej w prawidłowy sposób.

Aplikacja posiada wersję 2-sylabową i 3-sylabową.

Forma: aplikacja językowa

Cele:

- ćwiczenie rozumienia tekstu
- wzbogacanie słownictwa
- ćwiczenia uwagi wzrokowej
- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Puzzle dwusylabowe, Puzzle trzysylabowe

Na początku widoczne są ułożone puzzle, którym można się dobrze przyjrzeć. Do ułożenia są dwa słowa dwu- lub trzysylabowe z odpowiadającym im obrazkiem. Każdy puzzel jest odpowiednikiem jednej sylaby.

Kiedy uczestnik jest gotowy, należy kliknąć przycisk play pod obrazkiem. Na kolejnym widoku znajdują się już puzzle oraz przestrzeń do ich ułożenia. Po prawidłowym ustawieniu puzzle przyciągają się do danego prawidłowego punktu i przyczepiają do miejsca. Nie można ich już ruszyć. Kolejność wyrazów ma znaczenie. W czasie bezruchu na planszy obraz prawidłowo ułożonych puzzli będzie migał w tle.

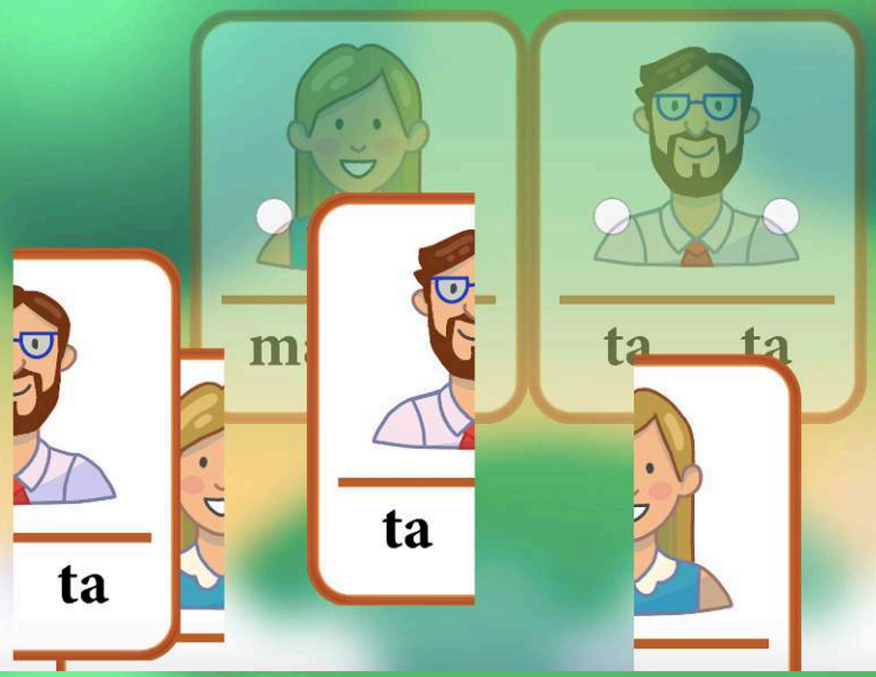
Aktywność kończy się sukcesem, gdy wszystkie puzzle znajdą się na swoim miejscu.

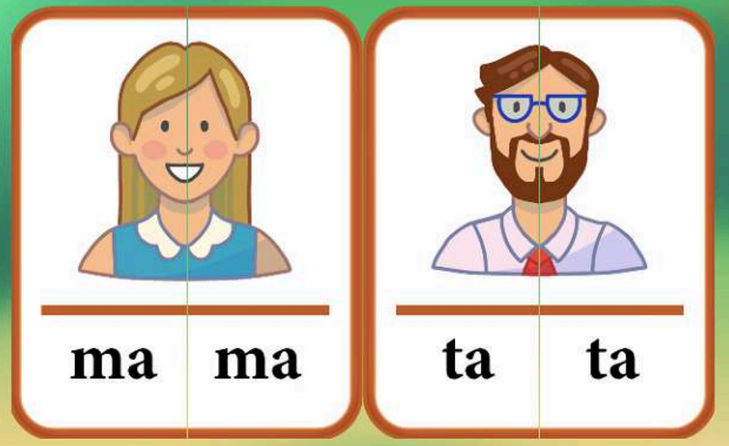
Forma: aplikacja językowa

Cele:

- ćwiczenia koncentracji uwagi
- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia grafomotoryczne

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.





Złam szyfr

Zadaniem uczestnika jest prawidłowe odszyfrowanie słowa. Po lewej stronie ekranu za pomocą obrazków lub kolorów jest zapisany klucz, który pomoże odszyfrować hasło. Po prawej w polu szyfru znajdują się ułożone w kolejności przedmioty oraz poniżej pola na litery, które reprezentują hasło do rozszyfrowania. Należy nacisnąć na literę w polu klucza, a następnie na odpowiednie pole pod przedmiotem w polu szyfru, żeby zapisać daną literę. Litery można zmieniać, ponownie klikając na inną literę, a następnie na dane pole w polu szyfru. Ta sama litera może pojawić się w szyfrze kilkukrotnie. Po całkowitym zapełnieniu wszystkich pól szyfru trzeba nacisnąć przycisk lupki z kopertą. Jeśli zaszyfrowane słowo zostało zapisane poprawnie, aktywność kończy się sukcesem. Poziomy różnią się między sobą m.in. długością szyfrowanego słowa, liczbą liter w polu klucza, obecnością liter niewykorzystanych w odszyfrowaniu w polu klucza.

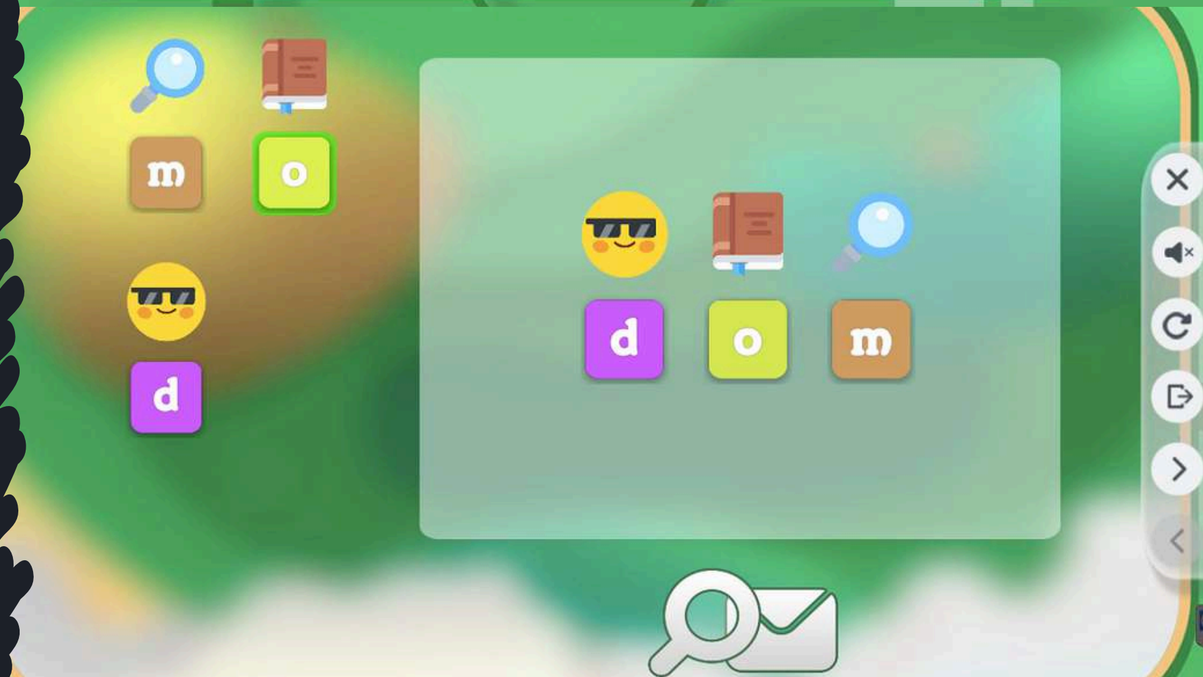
Aplikacja posiada kilka poziomów, które różnią się długością oraz skomplikowaniem szyfru.

Forma: układanka językowa

Cele:

- wzbogacenie słownictwa
- ćwiczenia uwagi wzrokowej
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci
- ćwiczenia koncentracji uwagi
- ćwiczenie rozumienia tekstu

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.



Gdzie jest potwór?

Do wyboru są trzy aktywności o różnym poziomie trudności.
W pierwszej nie ma ograniczenia czasowego. W drugiej aktywności uczestnik ma 1:30 minut na znalezienie potworów, a w trzeciej 45 sekund.

Na początku pojawi się zestaw trzech stworków, które uczestnik może znać z innych planet. Należy je zapamiętać, ponieważ to właśnie te postaci trzeba znaleźć na planszy. Następnie trzeba kliknąć w dowolnym miejscu, żeby pojawiła się plansza. Po chwili wystartuje również zegar. Lupą, którą kieruje się pisakiem, można prześwietlać domki i inne elementy znajdujące się na planszy. Kiedy uczeń znajdzie stworka, powinien na niego nacisnąć pisakiem, żeby został odznaczony. Kiedy wszystkie postaci zostaną odnalezione, aktywność kończy się sukcesem. Aktywność kończy się porażką po wyborze stworka, który nie był do zapamiętania lub skończy się czas.

Forma: aplikacja językowa

Cele:

- doskonalenie umiejętności przeliczenia elementów w zakresie 1-3
- zachęcanie do podejmowania zdrowej rywalizacji
- usprawnianie koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz pamięci

Aktywność przewidziana do pracy z pisakami.

Planeta w praktyce edukacyjnej

Knowla

Dostań się do skarbca

Aktywność Knowla: Złam szyfr

Zadaniem uczestników jest złamanie kolejnych zabezpieczeń systemu. Na ich wykonanie mają na przykład 30 sekund na aktywność (czas można dostosować do grupy, tak samo jak wybrany poziom trudności). Rozwiązania zapisują w swoich zeszytach, w aplikacji pozostają puste pola. Po zakończeniu wszystkich aktywności w ramach danego poziomu należy włączyć aktywność od początku. Kolejni uczniowie zapisują swoje proponowane rozwiązanie, jednocześnie reszta klasy sprawdza swoje rozwiązania.

Warto pomyśleć nad nagrodą dla osób, które dostaną się do skarbca.

Knowla.

Ćwicz buzię

Aktywność Knowla: Połącz buźki w pary

Uczniowie mają za zadanie połączyć ze sobą dwie pasujące do siebie buźki. Kiedy uda im się połączyć dane emotki, wszyscy muszą wykonać to samo ułożenie ust, co dopasowany stworek.

Knowla

Ułóż słowo

Aktywność Knowla: Puzzle z sylabami

Materaiały: kartka (mogą być już z przygotowanymi prostokątami do wykonania puzzli tzn. z miejscem na górze na rysunek, miejscem na zapisanie sylaby, podziałką na kolejne puzzle), przybory do pisania i rysowania, nożyczki

Przebieg:

Zadaniem uczestników jest wykonanie puzzli podobnych do tych w aplikacji dla samodzielnie wybranych wyrazów. Można pozwolić uczniom na chwilę zabawy w aplikacji, po której zainspirowani będą mogli tworzyć własne puzzle. Każdy powinien wykonać puzzle dla kilku różnych wyrazów. Po wykonaniu puzzli przez ucznia należy sprawdzić poprawność ich zapisu. Następnie zbiera się wszystkie przygotowane puzzle przez całą klasę i miesza między sobą. Rozkładane są na podłodze i uczniowie muszą ułożyć wyrazy z tej ogromnej rozsypanki wyrazowej. Jeśli się komuś uda, musi wypowiedzieć na głos wyraz, a następnie podzielić go na sylaby i głoski. Wygrywa osoba, która ułoży najwięcej wyrazów.

Warto ustalić, czy muszą być to wyrazy powstałe w zamyśle danej osoby lub czy mogą być słowa powstałe ze zlepków różnych puzzli.

Knowla.

Mądrze jest się bawić.

Po więcej inspirujących treści zapraszamy na stronę www.knowla.eu

Knowla