

Planet Contrast

Kontrast macht einen
Unterschied in der
Wahrnehmung!



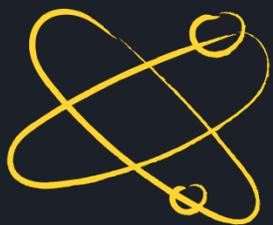


Planet Contrast enthält mehr als 260 interaktiven Aufgaben, die auf die sonderpädagogischen Bedürfnisse von Kindern mit Sehbehinderungen und Behinderungen zugeschnitten sind. An die Wahrnehmung sehbehinderter Kinder angepasste Tafeln verfügen über ausdrucksstarke Farben, einen einheitlichen Hintergrund, klare grafische Elemente, vereinfachte, kontrastierende Menüs und eine begrenzte Anzahl beweglicher Elemente. Die im Paket enthaltenen Aufgaben stimulieren die Entwicklung der visuellen Wahrnehmung, verbessern die Auge-Hand-Koordination, entwickeln die räumliche Orientierung, verbessern die Fein- und Grobmotorik und trainieren kognitive Fähigkeiten.



Systemtasten und Menüansicht

Planet Contrast im Bildungsuniversum



The screenshot shows the Knowla.edu app interface. At the top left is the logo "Knowla.edu" and at the top right is the time "10:21" and a Wi-Fi icon. The main content area features a large card for "Planet Contrast" on the left and a grid of seven smaller cards on the right. The "Planet Contrast" card has a header image of three blue and orange furry creatures, a title "Planet Contrast", and a paragraph of text: "Planet Contrast enthält mehr als 260 interaktiven Aufgaben, die auf die sonderpädagogischen Bedürfnisse von Kindern mit Sehbehinderungen und Behinderungen zugeschnitten sind. An die Wahrnehmung sehbehinderter Kinder angepasste Tafeln verfügen über ausdrucksstarke Farben, einen einheitlichen Hintergrund, klare grafische Elemente,". The grid of smaller cards includes: "Planet Smart" (purple creature), "Planet Spf" (green creature), "Planet Contrast" (orange and blue creature) with an "ENTDECKEN" button, "Planet Sigma" (orange and blue creature), "Planet Hopsa" (red creature), and "Planet Hello!" (orange and blue creature). A vertical navigation bar on the right side contains icons for back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, and a Windows logo.

Hauptmenü - Legende



zurück zur Ansicht aller Planeten



frühere Planeten/Apps/Aktivitäten



Nächste Planeten/Anwendungen/Aktivitäten



Zugang zur Anwendungssuchmaschine



Gehen Sie zu den Launcher-Einstellungen:
Sprachauswahl, Aktivierung des Lizenzcodes,
Diensteinstellungen



Ein-/Ausschalten des Tons (durch Ausschalten des Tons auf der Planeten-/Anwendungsauswahlebene wird der Ton in jeder nachfolgenden Aktivität ausgeschaltet; das Ausschalten des Tons in einer Aktivität ist nur aktiv, während eine bestimmte Aktivität gespielt wird)



um den Modus Knowla.fun oder Knowla.edu auszuwählen



zur Windows-Desktopansicht wechseln; Die Anwendung bleibt die ganze Zeit über in der Taskleiste aktiv



Menüsymbole in Aktivitäten - Legende



Verlassen der Aktivität zur Startansicht (Anwendungsauswahl); Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren



Neuladen der Aktivität; Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren



Ton ein-/ausschalten



Hintergrundveränderung



Beim Verlassen der Aktivitätsauswahlliste gehen alle Änderungen verloren



vorheriges Board



nächstes Brett



ermöglicht es Ihnen, ein bestimmtes Objekt auf der Tafel zu verschieben und das Anwendungsmenü auszublenden oder anzuzeigen



Aktivieren/Deaktivieren des Partikeleffekts; Beispielsweise wird bei „Buchstaben zeichnen“ das „Funkeln“ beim Schreiben ein-/ausgeschaltet

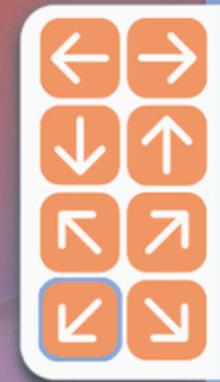
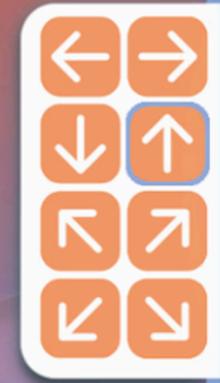


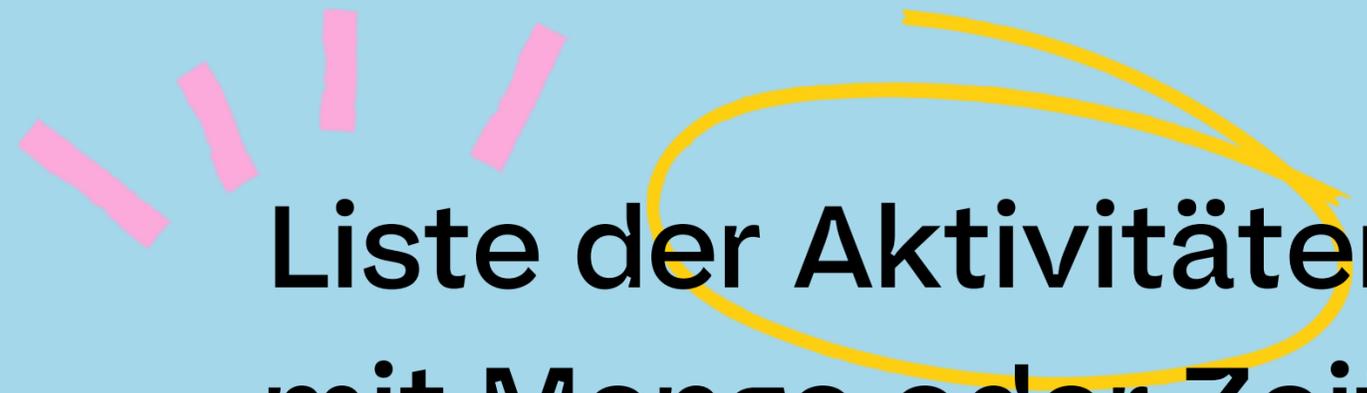
interaktives Aktivitätshandbuch



Die Aktivität wurde
erfolgreich
abgeschlossen

Die Aktivität ist
fehlgeschlagen



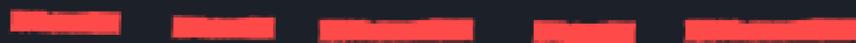


Liste der Aktivitäten
mit Menge oder Zeit





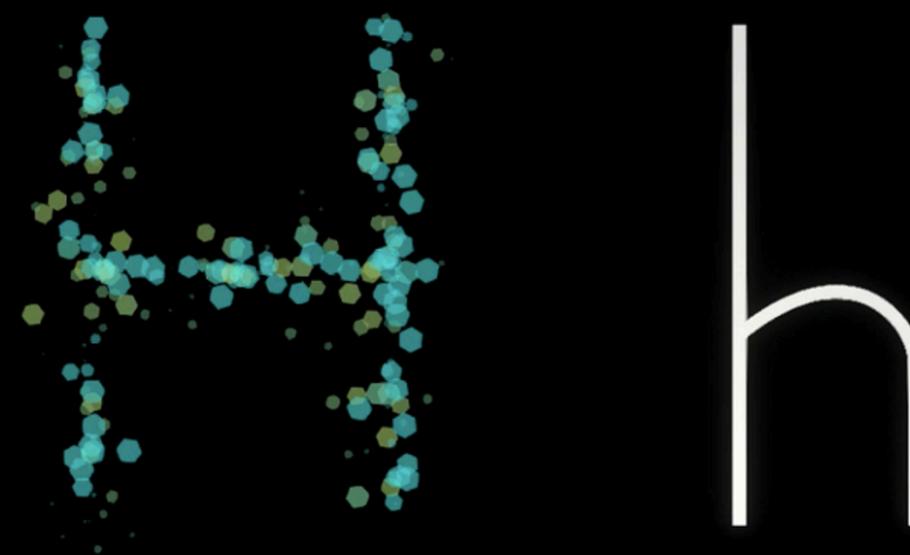
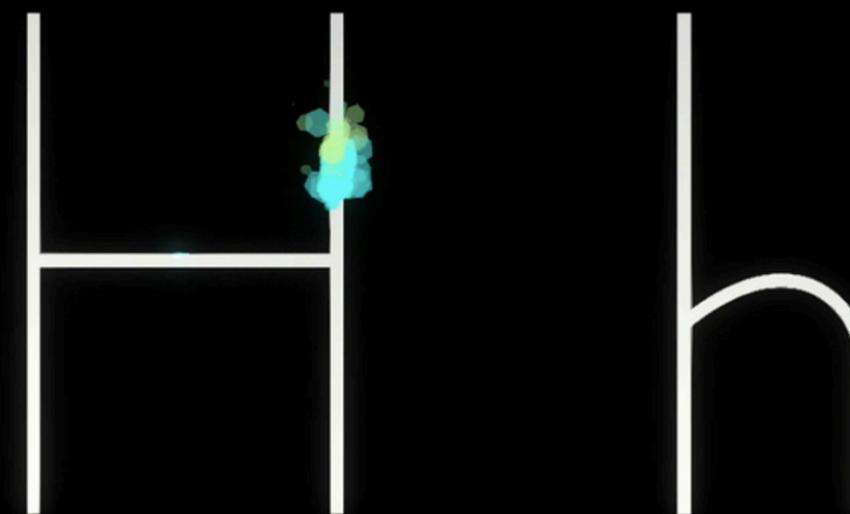
1. Schreiben Sie eine Spur - 24 Aktivitäten
2. Ordnen Sie die Formen nach ihren Merkmalen an - 1 Aktivität
3. Symmetrisches Zeichnen - 20 Aktivitäten
4. Zeichnen mit Licht - 20 Aktivitäten
5. Zeichnen mit Licht für zwei Hände (3 Versionen mit unterschiedlichen Toleranzen) - 135 Aktivitäten
6. Mit Licht Formen zeichnen - 21 Aktivitäten
7. Sudoku - 1 Aktivität
8. Folgen Sie dem Weg (4x4 und 5x5 Versionen) - 2 Aktivitäten
9. Verbinde die Zahlen - 1 Aktivität
10. Straßenkodierung - 3 Stufen, 3 Aktivitäten
11. Programmieren Sie die Route - 3 Stufen, 30 Aktivitäten
12. Ordnen Sie die Türme zu - 2 Aktivitäten
13. Wo ist das Monster? - 3 Aktivitäten
14. Magische Qualle - 2 Stufen, 2 Aktivitäten



Schreiben Sie auf eine Spur

An der Tafel hängt ein vorgegebener Buchstabe. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Spur in der richtigen Zeichenrichtung nachzubilden. Nur so wird das Muster vervollständigt. Von Zeit zu Zeit wird eine Animation ausgelöst, die die richtige Vorgehensweise zeigt. Achten Sie darauf, jede Zeile zu vervollständigen. Sobald das Muster fertig ist, wird es mit „Kristallen“ gefüllt, die über das Brett verteilt werden können.

Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Ordnen Sie die Formen nach ihren Eigenschaften an

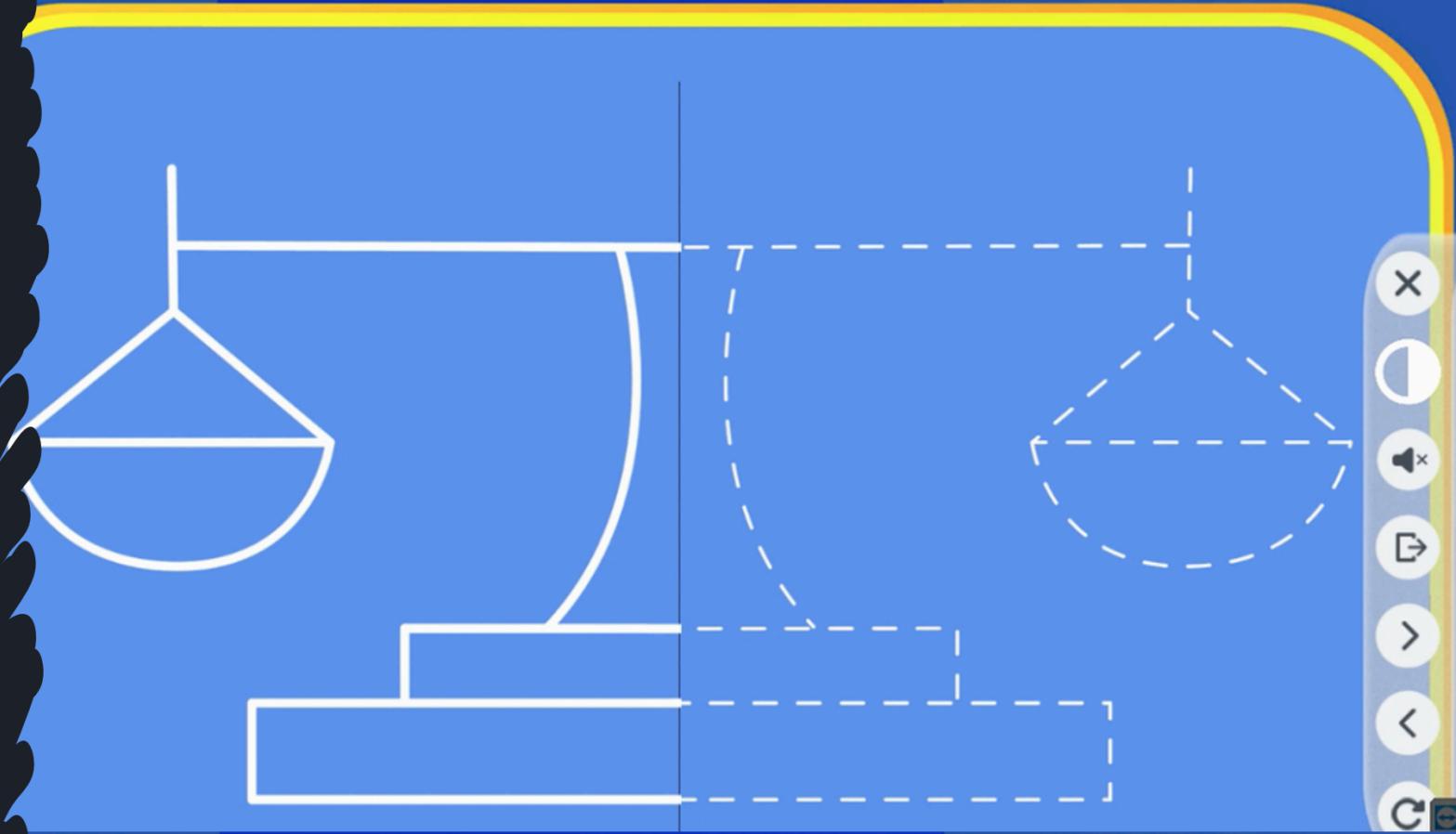
In der Aktivität stehen zwei Bretter zur Verfügung: ein Puzzlebrett auf der linken Seite und ein Elementbrett auf der rechten Seite. Indem Sie die Bretter gedrückt halten, können Sie sie auf dem Bildschirm bewegen. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Elemente von der Tafel auf dem Puzzlebrett so anzuordnen, dass sie der Form des Elements in den Spalten und der Farbe in den Reihen entsprechen.

Klicken Sie dazu auf ein bestimmtes Element und ziehen Sie es dann an seine Stelle auf dem Puzzlebrett. Wenn dies falsch gemacht wird, wird das Feld rot hervorgehoben. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn alle Elemente an den entsprechenden Stellen auf dem Puzzlebrett platziert sind.



Symmetrische Zeichnung

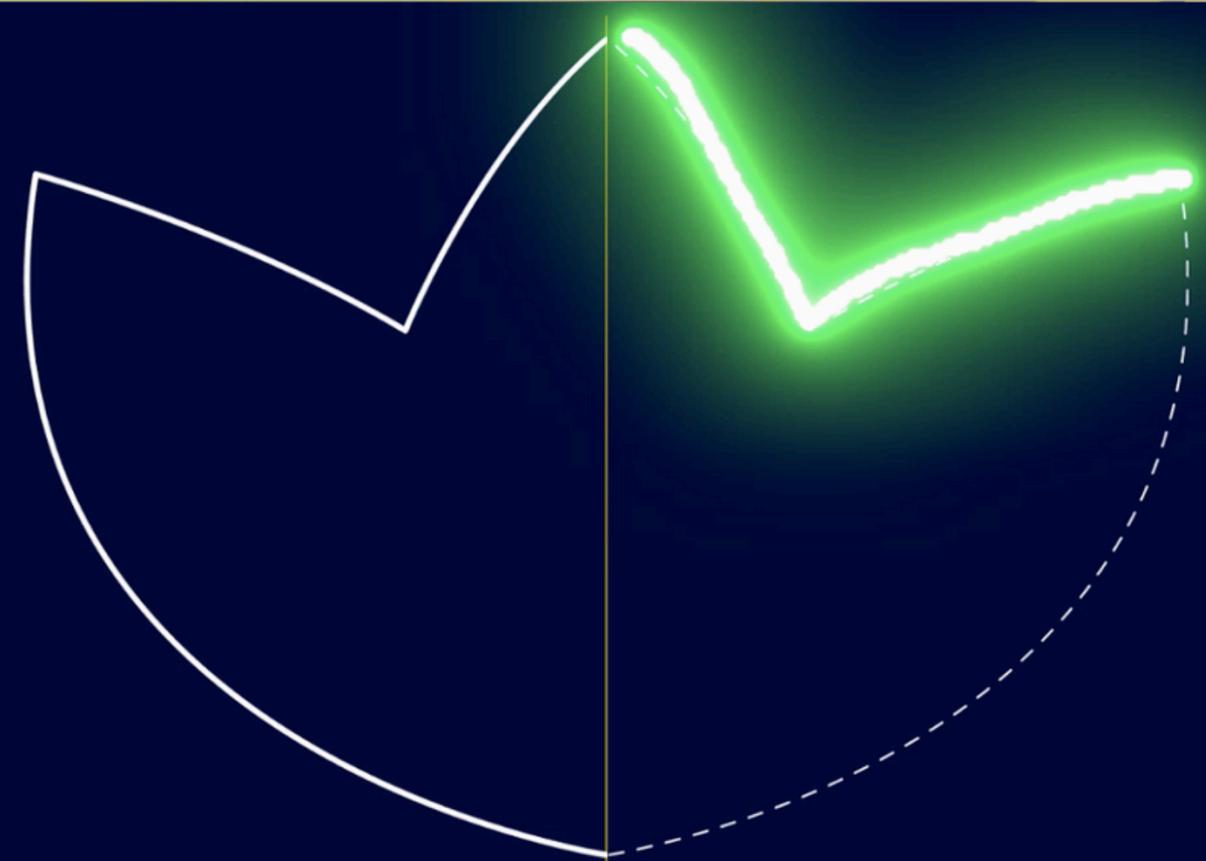
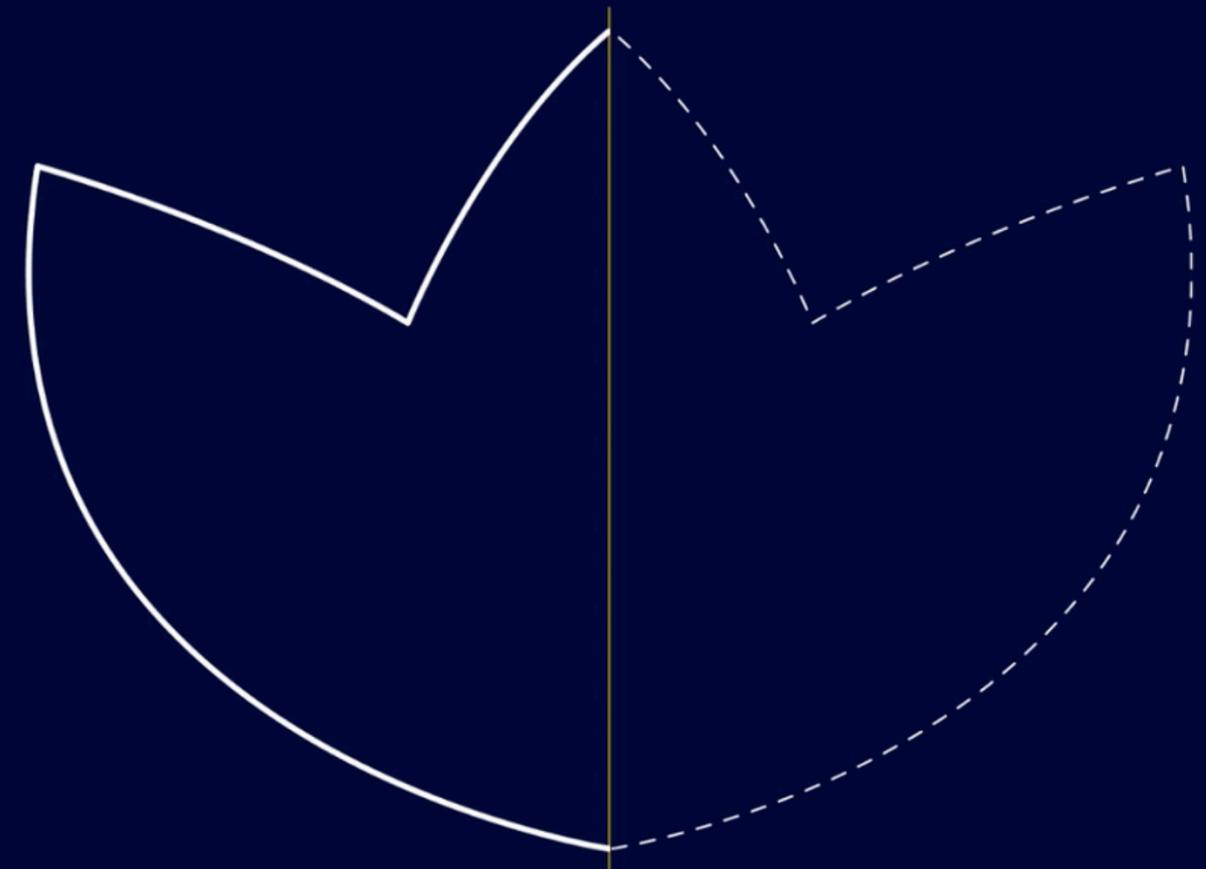
Auf der Tafel erscheint ein Bild, das zur Hälfte mit einer durchgezogenen Linie und zur anderen Hälfte mit einer gestrichelten Linie gezeichnet ist. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, so genau wie möglich entlang der gepunkteten Linie zu zeichnen, um das Muster zu vervollständigen. Nach dem Ziehen erscheint eine grüne Linie. Die Aufgabe ist erfolgreich, wenn die Linie genau gezogen wird. Wenn es jedoch zu weit außerhalb der Form geht, endet die Aktivität mit einem Misserfolg.



Zeichnen mit Licht

Auf der Tafel erscheint ein Bild, das zur Hälfte mit einer durchgezogenen Linie und zur anderen Hälfte mit einer gestrichelten Linie gezeichnet ist. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, so genau wie möglich entlang der gepunkteten Linie zu zeichnen, um das Muster zu vervollständigen. Nach dem Ziehen erscheint eine leuchtende Linie. Die Aufgabe ist erfolgreich, wenn die Linie genau gezogen wird. Wenn es jedoch zu weit außerhalb der Form geht, endet die Aktivität mit einem Misserfolg.

Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.

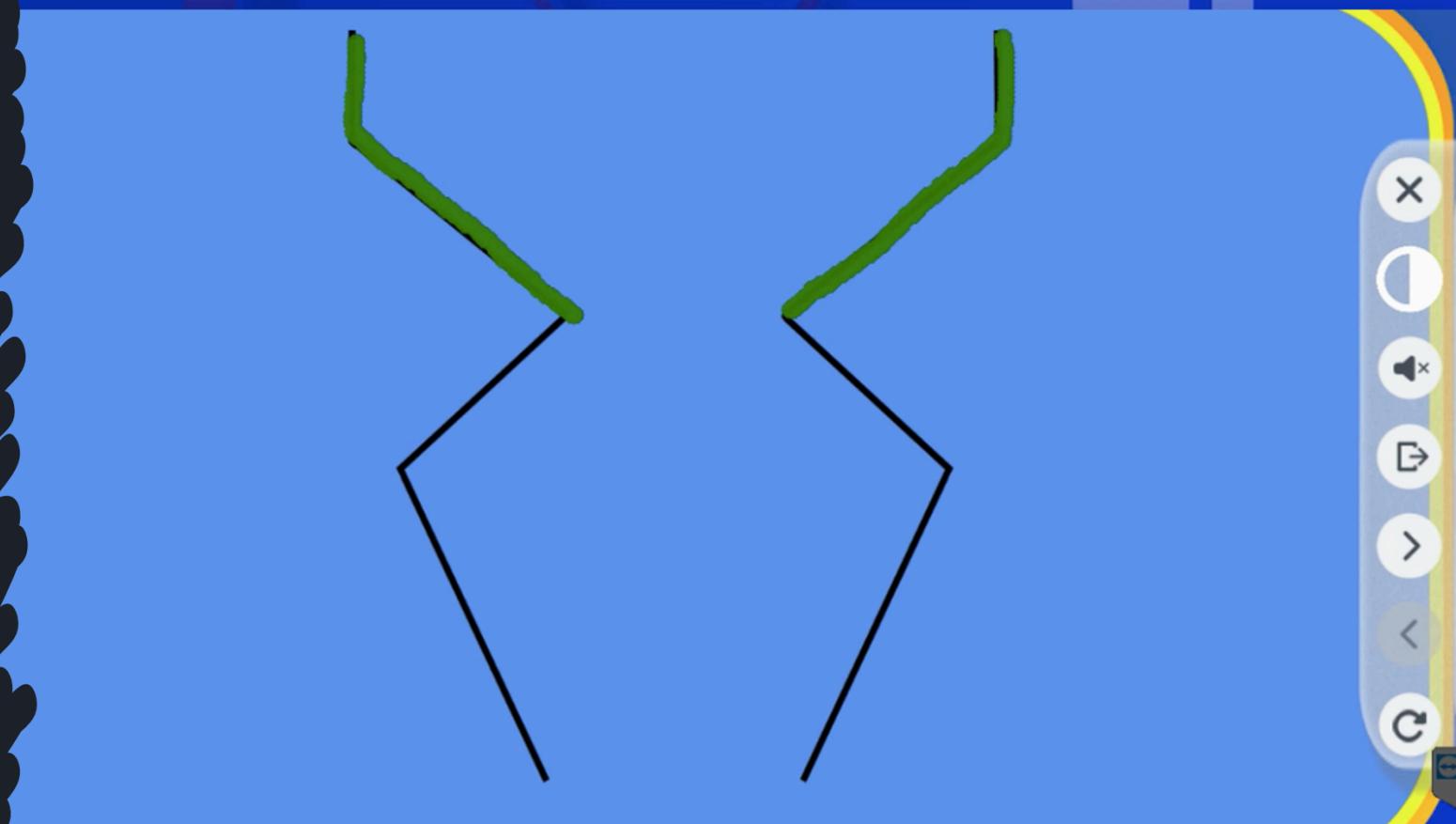
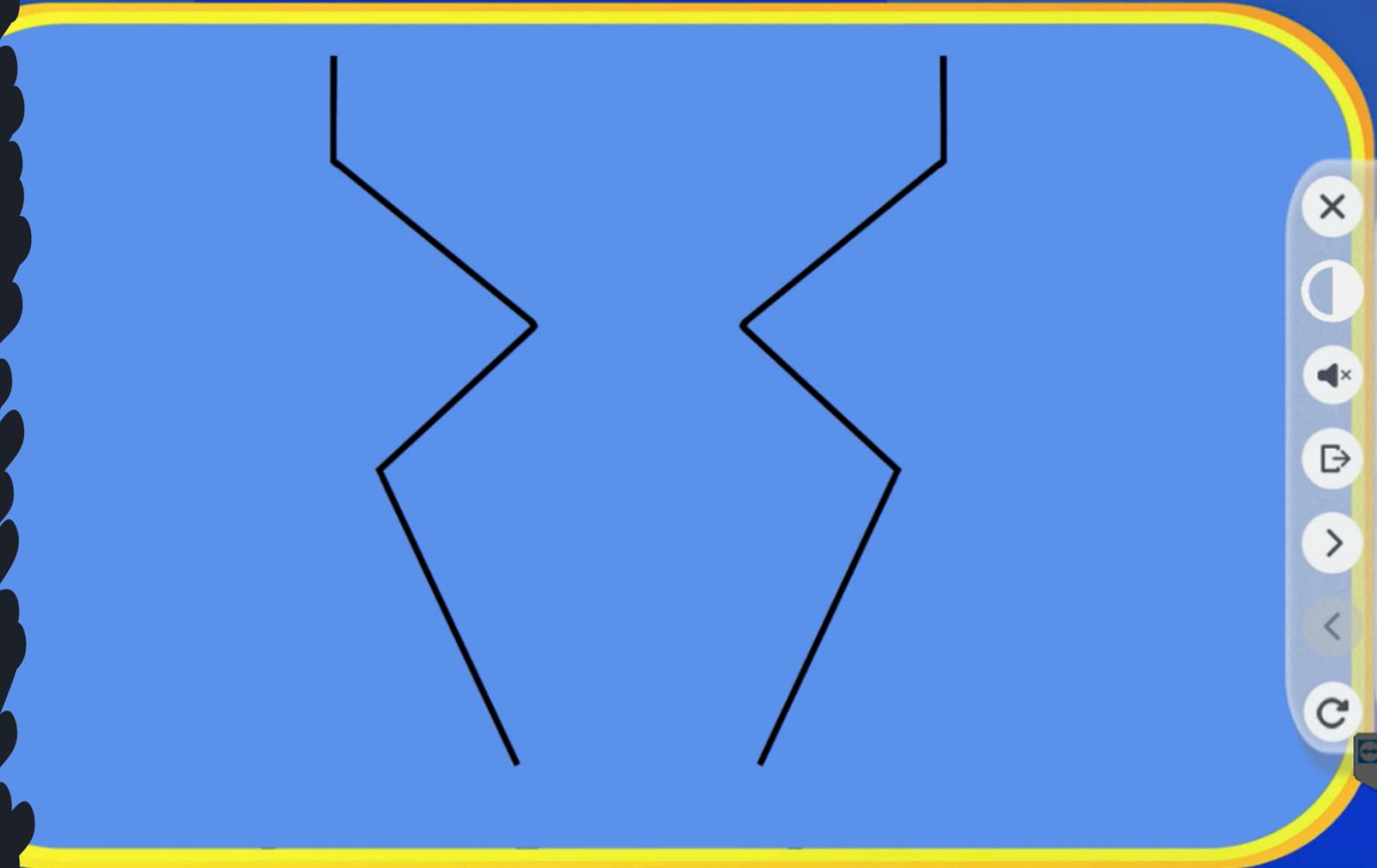


Zeichnen mit Licht für zwei Hände

Es wird empfohlen, dass der Teilnehmer zwei Stifte gleichzeitig verwendet.

Auf der Tafel erscheinen ein Muster und sein Spiegelbild. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Linie so genau wie möglich zu zeichnen. Nach dem Ziehen erscheint eine grüne Linie. Es empfiehlt sich, mit beiden Händen gleichzeitig zu zeichnen und dabei mit jeder Hand eines der symmetrischen Muster nachzuzeichnen. Die Aufgabe ist erfolgreich, wenn die Linie genau gezogen wird. Wenn es jedoch zu weit außerhalb der Form geht, endet die Aktivität mit einem Misserfolg

Die drei Versionen der Aktivität unterscheiden sich in der Toleranz gegenüber Sand, der über die festgelegte Grenze hinausgeht, und darin, welche Aktivität als korrekte Erledigung der Aufgabe akzeptiert wird. Je größer die Toleranz, desto weiter/mehr können Sie mit dem Stift über die Linie hinausgehen und die Aktivität endet nicht mit einem Misserfolg. Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.

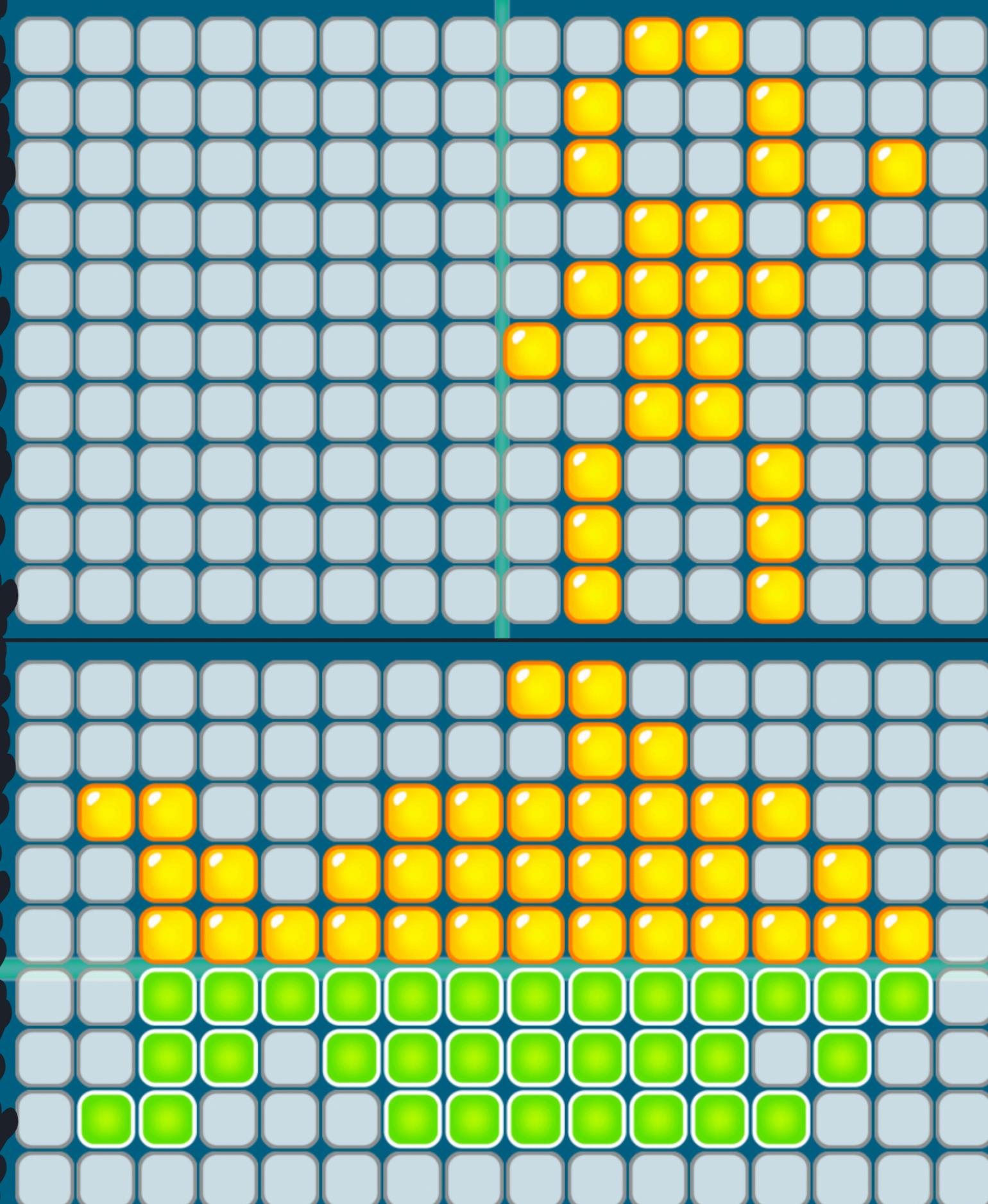


Mit Licht Formen zeichnen

Die Aufgabe besteht darin, symmetrisch nach den Linien des vorgegebenen Musters auf der anderen Seite der Symmetrieachse zu spiegeln. Durch Drücken auf die entsprechenden Kästchen können diese aktiviert werden. Wenn sie richtig ausgewählt sind, leuchten sie grün, wenn sie falsch ausgewählt sind, leuchten sie rot. Jedes Kästchen kann durch erneutes Drücken abgewählt werden.

Wird eine Aktivität nicht ausgeführt, blinkt das korrekte Muster auf dem zu aktivierenden Teil.

Die Aktivität ist erfolgreich, wenn das Muster korrekt wiedergegeben wird, d. h. alle richtigen Kästchen leuchten grün und kein Kästchen leuchtet rot.



Sudoku

Legende:

Zahlen, die auf der Tafel verwendet werden sollen

prüfen - Überprüfung der Richtigkeit der Aufgabe

The image shows a Sudoku puzzle interface. On the left is a legend with a 9x2 grid of numbers 1-9 and a green checkmark icon. In the center is a 9x9 grid with some numbers filled in. On the right is a numeric keypad with numbers 1-9 and a green checkmark icon. A horizontal line connects the legend to the grid. Annotations with arrows point to various parts of the interface.

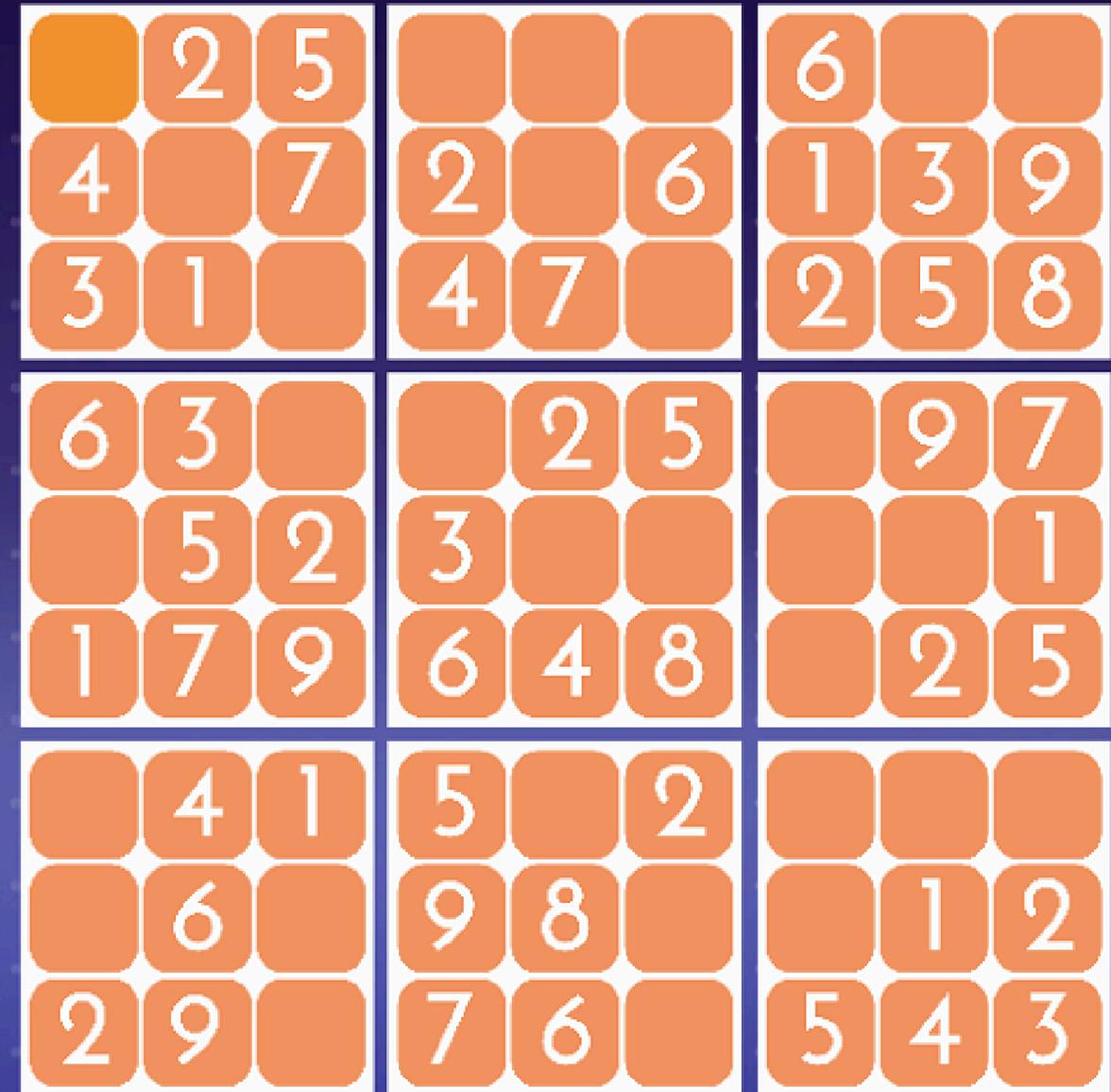
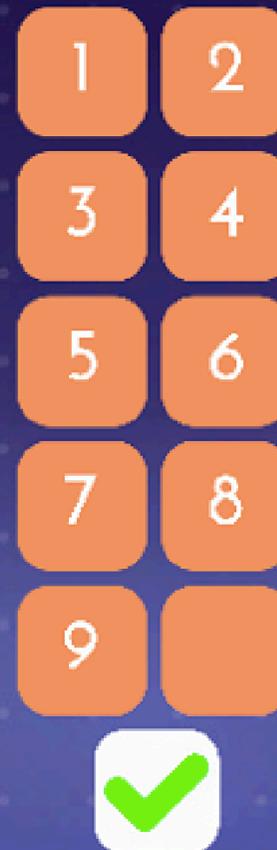
1	2		2	5				6			
3	4		4		7	2		6	1	3	9
5	6		3	1		4	7		2	5	8
7	8		6	3			2	5		9	7
9				5	2	3					1
			1	7	9	6	4	8		2	5
				4	1	5		2			
				6		9	8			1	2
			2	9		7	6		5	4	3

Planke

leeres Feld - Orte zum Anordnen von Zahlen

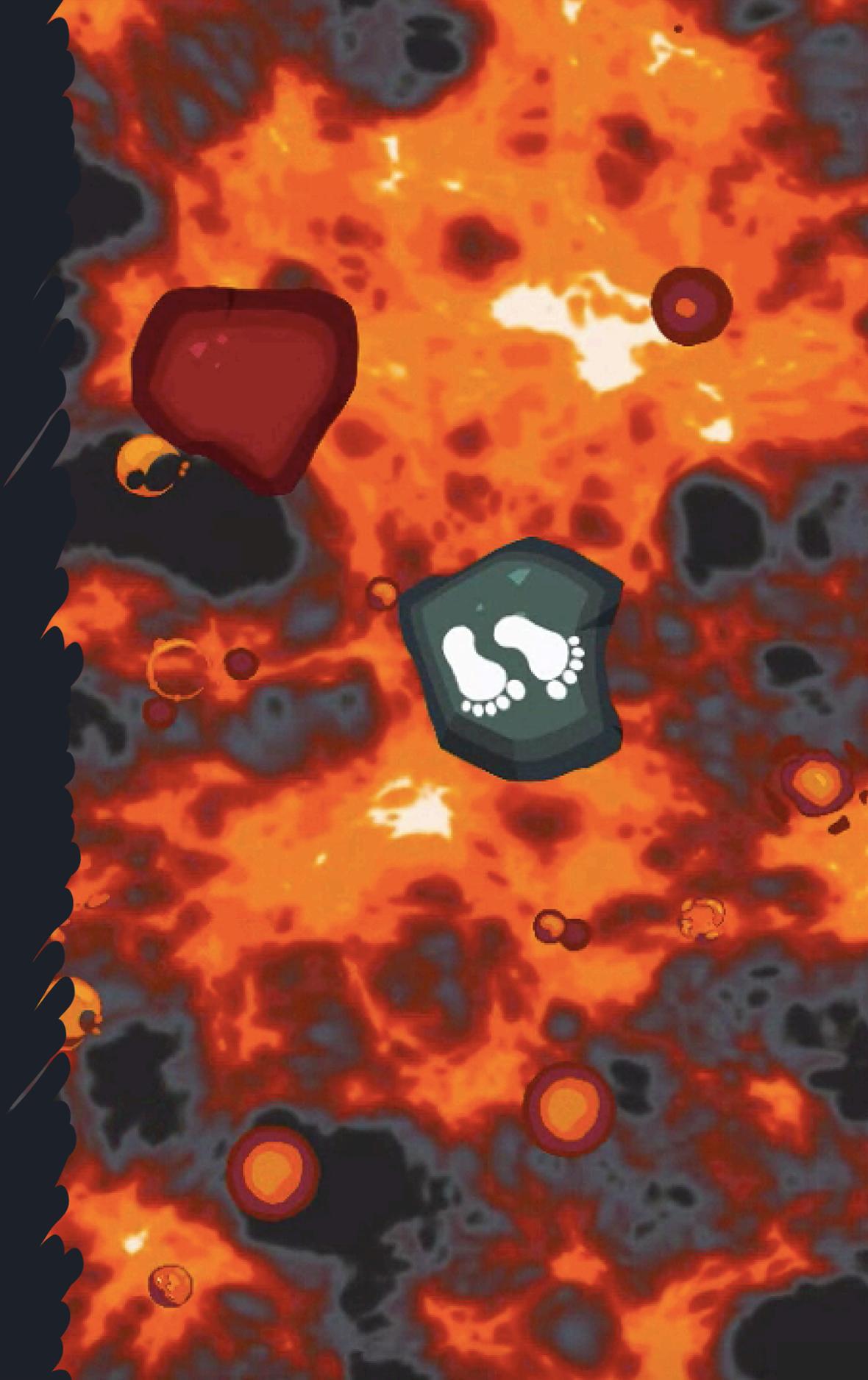
Sudoku

Die Anwendung bezieht sich auf das klassische Sudoku. Zahlen können nicht in 3x3-Quadraten oder in horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linien wiederholt werden. Um eine Ziffer einzufügen, wählen Sie ein bestimmtes Feld aus, wählen Sie die Ziffer aus dem Menü aus und sie wird im angegebenen Feld angezeigt. Die eingegebenen Ziffern können geändert oder das Feld wieder leer gesetzt werden. Durch Drücken von „Check“ ist das Sudoku-Rätsel abgeschlossen. Die Aktivität ist erfolgreich, wenn nach dem Drücken von „Prüfen“ alle Ziffern korrekt eingestellt sind. Wenn die Tafel nach dem Drücken von „Prüfen“ nicht gefüllt ist oder eine Zahl falsch eingestellt wurde, endet die Aktivität mit einem Fehler.



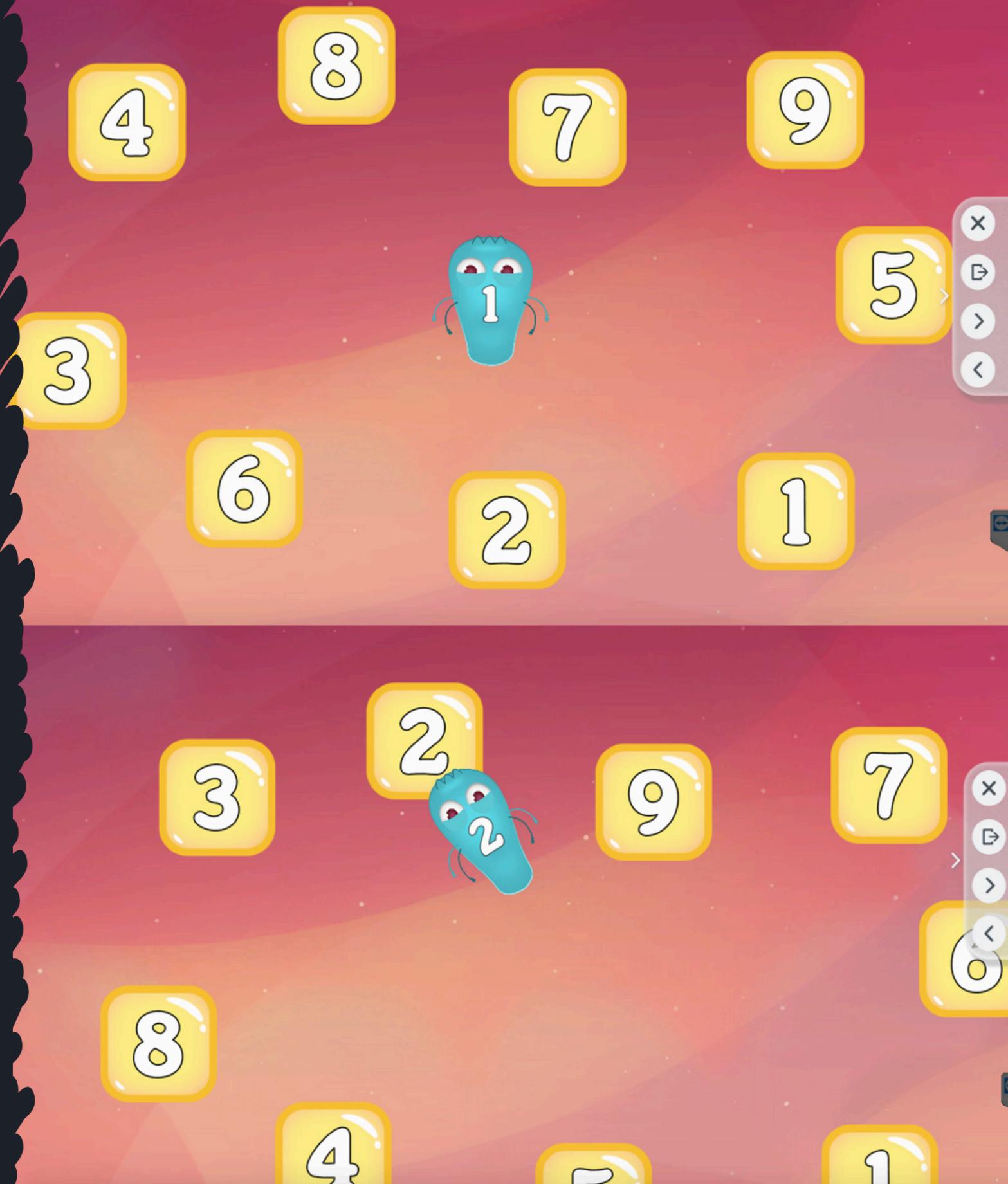
Folgen Sie dem Weg

Am besten auf dem Boden zur Schau gestellt. Auf dem Spielbrett erscheinen Quadrate, von denen eines mit einer Fußzeichnung versehen ist. Nach einer Weile wechselt das Quadrat mit den Füßen seine Position zu einem der angrenzenden Quadrate. Der Positionswechsel kommt unendlich oft vor. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, dem Zeichnen der Füße zu folgen. Die Anwendungen unterscheiden sich in der Größe der Platine.



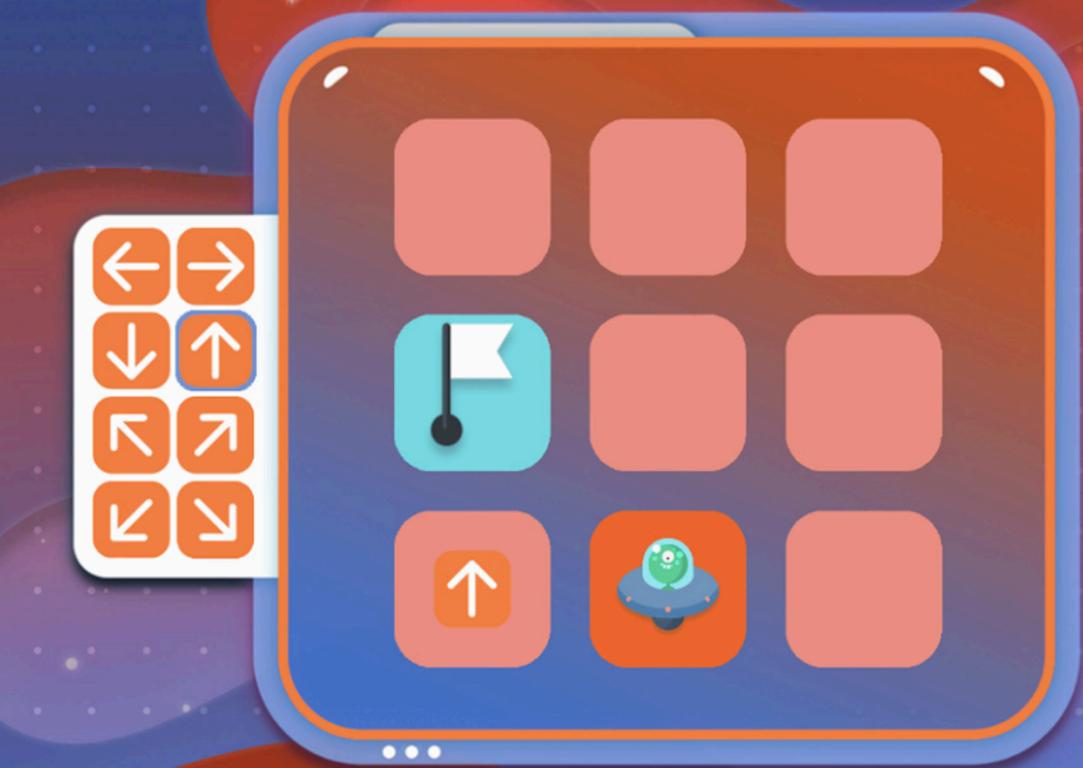
Verbinde die Zahlen

In der Mitte des Spielbretts erscheint ein Wurm mit einer Zahl darauf. Klicken Sie auf die Zahl in der Kachel, die mit der auf dem Wurm übereinstimmt. Danach bewegt sich der Wurm an die angegebene Stelle. Wenn die angezeigte Ziffer mit der auf dem Wurm übereinstimmt, erhöht sich die Ziffer des Wurms um eins, dann sollte die nächste angezeigt werden. Wenn die Ziffer falsch war, bewegt sich der Wurm an die angegebene Stelle, aber die Ziffer darauf ändert sich nicht. Nach jeder Anzeige ändert sich die Reihenfolge der Ziffern in den Kacheln. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn alle Zahlen korrekt eingegeben wurden.



Codieren Sie den Weg

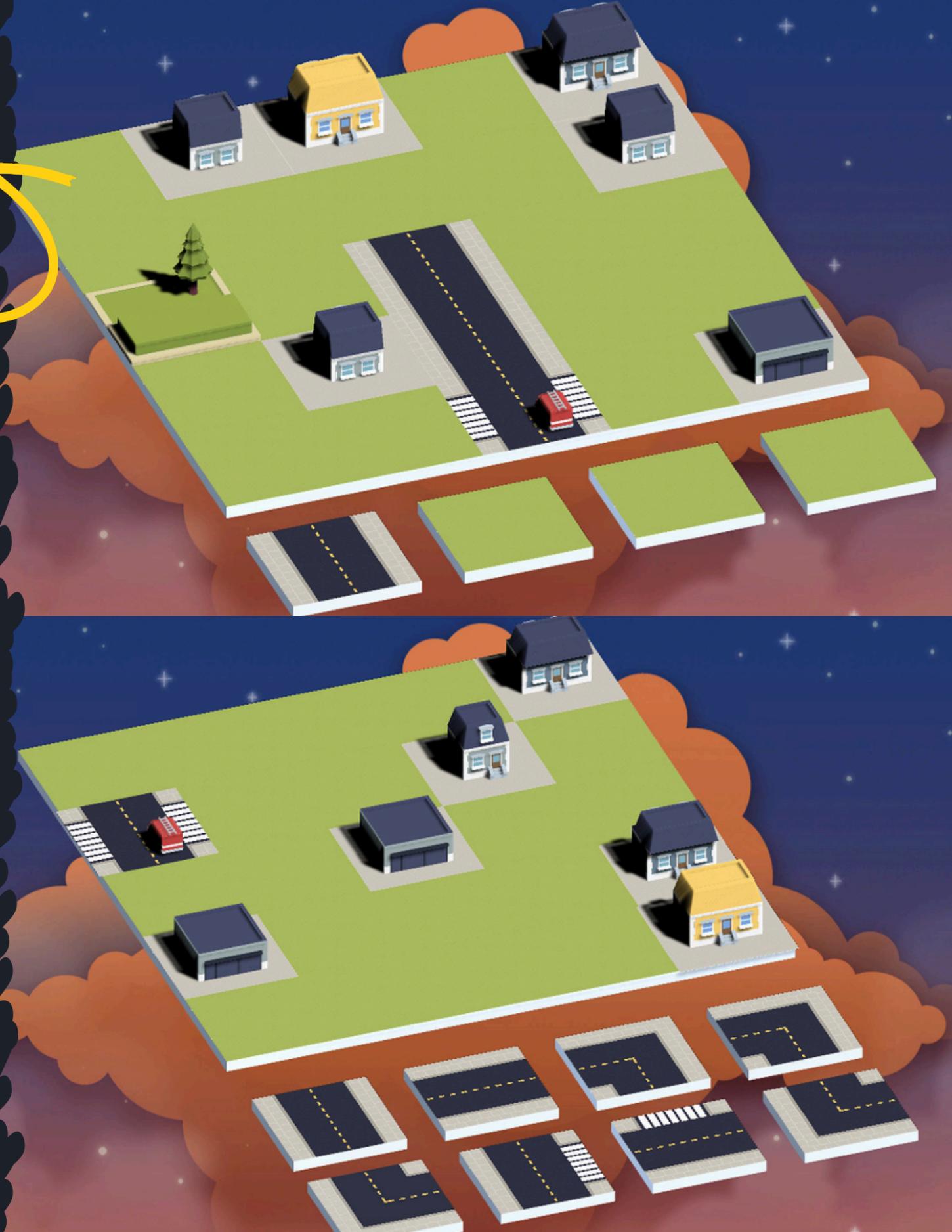
Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, das Raumschiff zur Flagge zu bringen. Es gibt Pfeile mit unterschiedlicher Ausrichtung und Verwendungsrichtung. Um einen Pfeil zu positionieren, klicken Sie darauf und platzieren Sie ihn dann auf einem beliebigen Feld auf dem Spielbrett. Der Pfeil zeigt das nächste Feld an, auf dem sich das Schiff befinden wird. Durch Auswahl eines Pfeils können Sie mehrere gleiche Pfeile auf der Tafel platzieren. Ein Pfeil, der auf demselben Quadrat liegt, auf dem sich zuvor ein anderer Pfeil befand, löscht den vorherigen. Um einen Pfeil von der Tafel zu entfernen, klicken Sie darauf. Die Anzahl der eingestellten Pfeile spielt keine Rolle. Um das Schiff abheben zu lassen, klicken Sie darauf. Anschließend folgt er dem gesamten durch die Pfeile markierten Weg. Das Schiff wählt immer die kürzeste Route, die durch die Pfeile angezeigt wird. Beim Legen des Weges müssen Sie Bomben vermeiden, die das Spiel mit einer Niederlage beenden. Wenn der Pfeil das Schiff auf ein leeres Feld oder vom Spielbrett führt, schlägt die Aktivität fehl. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn das Schiff die Flagge erreicht.



Programmieren Sie die Route

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, das Auto zum gelben Haus zu fahren. Zu diesem Zweck gibt es unten eine bestimmte Anzahl von Straßenstücken: Kurven, Geraden, Kreuzungen. Die Anbindung der Straße sollte so erfolgen, dass der Asphalt bzw. Gehweg weitergeführt wird bzw. bei Kreuzungen die Straße mit den Fahrbahnen verbindet. Diese Elemente können nicht gedreht werden. Um sie zu platzieren, klicken Sie darauf und dann auf die Stelle, an der Sie sie platzieren möchten. Die grünen Felder sind leer und Sie können darauf Gegenstände platzieren. Sie können die Teile austauschen, indem Sie sie einzeln anklicken. Sie können sie auch wieder unter das Brett legen. Es ist gut, die Straße an die Umgebungsbedingungen anzupassen, aber das Hauptziel besteht darin, dem Auto das Erreichen des markierten Hauses zu ermöglichen. Wenn die Straße richtig verlegt ist, wird die Aktivität erfolgreich sein.

Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Ordnen Sie die Türme zu

Die Aufgabe besteht darin, den Turm am unteren Bildschirmrand mit der entsprechenden Projektion oben zu verbinden. Klicken Sie dazu in einer Zeile auf ein Element und dann in der anderen auf das richtige. Die ausgewählte Elementauswahl wird grün hervorgehoben und nach der Verknüpfung wird ein Pfeil zwischen ihnen angezeigt. Die Richtung des Pfeils spielt keine Rolle. Elemente aus derselben Zeile können nicht kombiniert werden. Wenn die Verbindung nicht korrekt war, werden die Elemente mit einem Pfeil verbunden, Sie können ihre Verbindung jedoch trotzdem ändern. Die nächste Verbindung bricht die vorherige ab. Wenn die Elemente korrekt verbunden wurden, verschwinden sie vom Bildschirm. Die Aktivität ist erfolgreich, wenn alle Elemente korrekt verbunden sind.

Die Aktivitäten unterscheiden sich in den Farben, die zwischen den Türmen auf einem Spielbrett verwendet werden.

Während sie beispielsweise in der ersten Aktivität nicht wiederholt werden, können im zweiten Level dieselben Farben in mehreren Türmen auf einem Spielbrett erscheinen.

Eine Aktivität, bei der mit Markern oder Bällen gearbeitet wird.



Wo ist das Monster?

Zur Auswahl stehen drei Aktivitäten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Im ersten Fall gibt es keine zeitliche Begrenzung.

In der zweiten Aktivität hast du 1:30 Minuten Zeit, um Monster zu finden, und in der dritten Aktivität hast du 45 Sekunden Zeit.

Zu Beginn wird es eine Reihe von drei Kreaturen geben, die der Teilnehmer möglicherweise von anderen Planeten kennt. Diese müssen im Gedächtnis behalten werden, denn sie müssen gefunden werden. Klicken Sie dann auf eine beliebige Stelle, um das Board anzuzeigen. Nach einer Weile startet auch die Uhr. Mit der Lupe, die von einem Marker geführt wird, können Häuser und andere Elemente auf der Tafel untersucht werden. Nachdem Sie ein Zeichen gefunden haben, drücken Sie mit dem Stift darauf, um die Auswahl aufzuheben. Wenn alle Charaktere gefunden wurden, ist die Aktivität ein Erfolg. Die Aktivität endet mit einem Fehlschlag, wenn Sie auf einen Charakter drücken, der nicht im Gedächtnis geblieben ist, oder die Zeit abläuft.

Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.

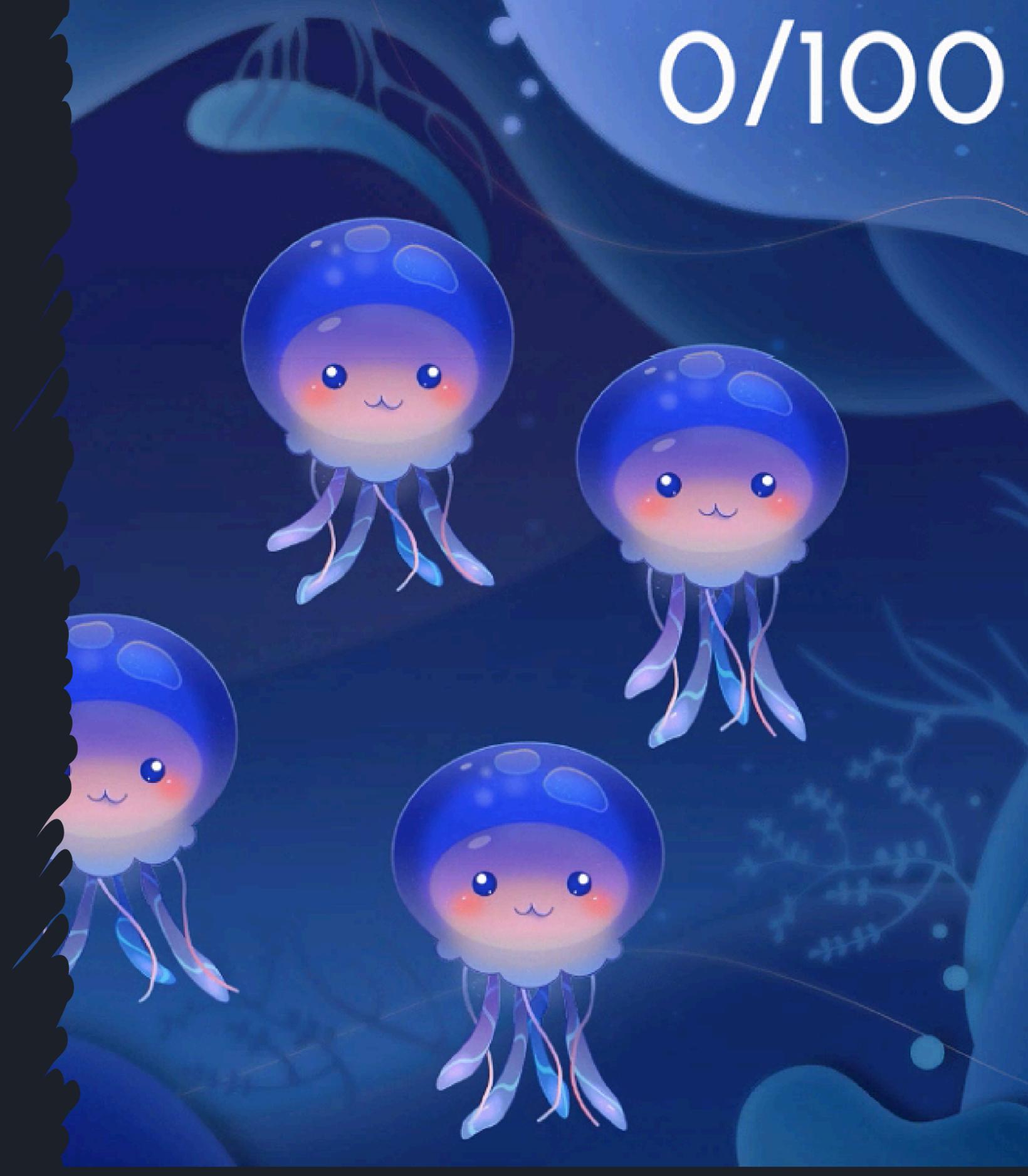


0/100

Magische Qualle

Auf dem Bildschirm erscheinen Quallen, die sich langsam nach oben bewegen. Die Aufgabe besteht darin, 100 Quallen zu treffen, damit die Aktivität erfolgreich ist.

Die Level unterscheiden sich in der Größe der Quallen.



Der Planet in der pädagogischen Praxis



Bunte Papiertürme

Knowls Aktivität: Passen Sie die Türme an. Was Sie brauchen: Papier, Bleistift, Buntstifte/Farben/Marker in verschiedenen Farben, Kleber, Schere, Schablone zum Bauen von Quadern mit unterschiedlichen Seitenlängen (im Unterricht können die Schüler nach der Besprechung räumlicher Figuren gebeten werden, sich vorzubereiten ihre eigenen Prototypen, sie können eine quadratische Basis haben, müssen aber nicht)

Erklären Sie den Schülern nach Beginn der Aktivität die Regeln: Die obere Reihe ist die Draufsicht, die untere Reihe ist die Seitenansicht. Die Studierenden sollen sich spielerisch eine Zeit lang mit der Anwendung vertraut machen.

Teilen Sie die Schüler dann in Gruppen ein. Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, drei Sätze Quader mit unterschiedlicher Länge einer Seite vorzubereiten. Sie sollten unterschiedliche Farben verwenden, obwohl sie sich zwischen den Schichten wiederholen können. Nach der Herstellung der Quader können sie die entsprechenden Schichten übereinander legen. Sie können in einem Muster vom größten zum kleinsten angeordnet sein, müssen es aber nicht. Die Aufgabe der Schüler besteht darin, die Draufsicht und Seitenansicht der resultierenden Figuren mit geeigneten Farben auf Papier zu zeichnen.

Wenn alle Gruppen fertig sind, tauschen sie ihre Figuren und Würfe aus. Die nächste Gruppe soll anhand von Projektionen zuvor arrangierte Figuren nachbilden.

Bei korrekter Ausführung kann das Spiel mit denselben Blocksätzen oder nach dem Mischen der Spikes der gesamten Klasse wiederholt werden.

Welche Hand schneidet besser ab?

Knowls Aktivität: Zeichnen mit Licht auf einer Form, Zeichnen mit Licht mit zwei Händen

Die Schüler testen, wie präzise beide Hände sind. Eine Person hat zwei Ansätze für die Aktivität „Zeichnen mit Lichtformen“. Die erste wird mit der rechten Hand ausgeführt, die zweite mit der linken Hand. Das Kind kann einschätzen, mit welcher Hand es besser und natürlicher arbeitet und ob es die Aufgabe in beiden Fällen geschafft hat (hier ist ein genaues Muster erforderlich). Du kannst Sprechen Sie hier mit Schülern über Rechtshändigkeit, Linkshändigkeit und Beidhändigkeit. Abschließend können Sie Ihre gleichzeitige Handkoordination in der Aktivität „Zeichnen mit Licht mit zwei Händen“ überprüfen.

Der Boden ist Lava

Wissensaktivität: Folgen Sie der Führung

Wer kann am längsten auf Lava überleben? Um das herauszufinden, können Sie einen Wettbewerb für Studierende veranstalten. Eine Person bewegt sich auf dem Spielbrett und kann nur auf den erscheinenden Felsstützen stehen. Auf Lava zu treten bedeutet Scheitern. Die anderen Schüler zählen, auf wie vielen Steinen der Teilnehmer stehen konnte, ohne die Lava zu berühren. Gleichzeitig prüfen sie, ob er die Lava auch nur mit dem Finger berührt hat, denn das führt zum Scheitern. Die Leute mit den meisten Felsüberquerungen gewinnen.

Wenn es den Schülern zu einfach ist, können Sie ein Kachellimit festlegen, bevor sie in den Gewinnerkreis aufgenommen werden.

It's smart to play.

Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter www.knowla.eu