

Planet Emo

Emo – hier
übernehmen die
Emotionen!





Planet Emo enthält mehr als 270 interaktive Aktivitäten, die die richtige emotionale Entwicklung von Kindern im Vorschul- und frühen Schulalter unterstützen. Die enthaltenen Aufgaben entwickeln die Fähigkeit, Emotionen zu erkennen, sie zu benennen und auszudrücken. Sie fördern den Erwerb sozialer Kompetenzen, entwickeln die Fähigkeit, Beziehungen aufzubauen und lehren Empathie. Auf persönlicher Ebene stärken sie das Selbstwertgefühl und das Selbstvertrauen. Durch Fördermaßnahmen unterstützen sie die Entwicklung der sozio-emotionalen Fähigkeiten bei Kindern mit mit Störungen, Defiziten und Behinderungen.

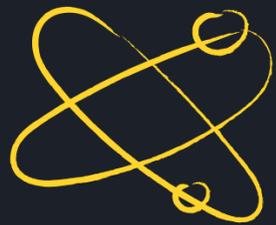


Aktivitäten unterstützen unter anderem die Entwicklung von:

- Gefühle ausdrücken
- Emotionen erkennen
- Erkennen nonverbaler Signale
- Verstehen Sie Ihre eigenen und die Emotionen anderer
- Emotionsregulation
- Emotionen neu erschaffen
- emotionale und soziale Fähigkeiten
- Emotionsregulation
- Erstellen von Strategien für auftretende Ereignisse
- Aufbau positiver Muster zum Ausdruck positiver und negativer Gefühle



Planet Emo im Bildungsuniversum



Knowla.edu 10:11

Planet Emo

Planet Emo enthält mehr als 270 interaktive Aktivitäten, die die richtige emotionale Entwicklung von Kindern im Vorschul- und frühen Schulalter unterstützen. Die enthaltenen Aufgaben entwickeln die Fähigkeit, Emotionen zu erkennen, sie zu benennen und auszudrücken. Sie fördern den Erwerb sozialer Kompetenzen, entwickeln die Fähigkeit, Beziehungen

Planet Fruu
Erhältlich

Planet Pi
Erhältlich

Planet M
Erhältlich

Planet Ziuuu
Erhältlich

Planet Emo
Erhältlich
ENTDECKEN

Planet J
Erhältlich

Navigation icons: back, forward, home, search, settings, volume, keyboard, windows.



Systemtasten und Menüansicht

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)



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



Menüsymbole in Aktivitäten – Legende

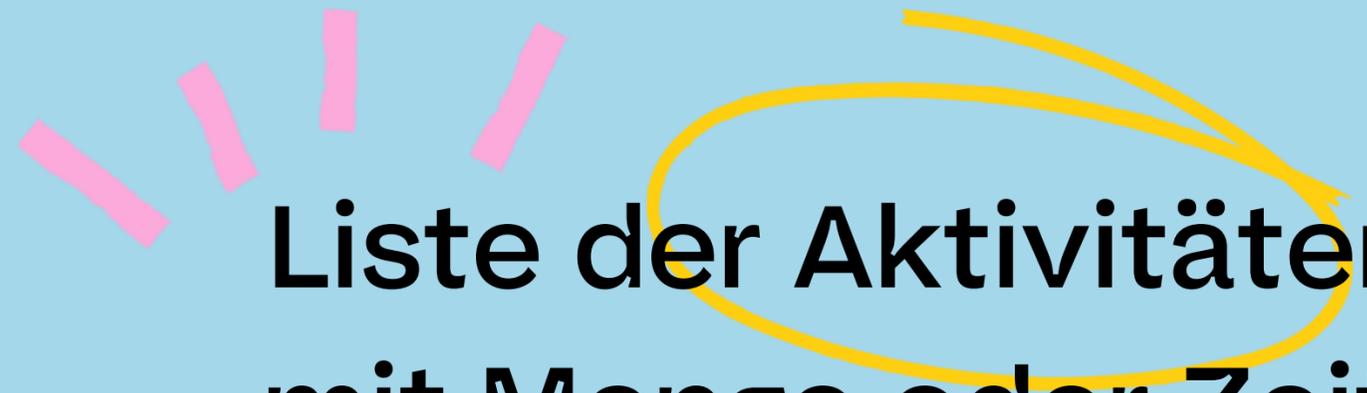
	Verlassen der Aktivität zur Startansicht (Anwendungsauswahl); Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren		vorheriges Board
	Neuladen der Aktivität; Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren		nächstes Brett
	Ton ein-/ausschalten		Aktiviert die numerische Skala
	Hintergrundveränderung		interaktives Aktivitätshandbuch
	Beim Verlassen der Aktivitätsauswahlliste gehen alle Änderungen verloren		ermöglicht es Ihnen, ein bestimmtes Objekt auf dem Spielfeld zu bewegen



Die Aktivität wurde
erfolgreich
abgeschlossen

Die Aktivität ist
fehlgeschlagen



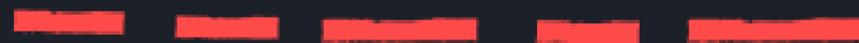


Liste der Aktivitäten
mit Menge oder Zeit





1. Emotionsrad – 1 Aktivität
2. Gefühlsthermometer – 1 Aktivität
3. Erinnerung mit Emotionen – 3 Stufen, 90 Aktivitäten
4. Dominosteine mit Emotionen – 3 Stufen, 3 Aktivitäten
5. Avatar der Gefühle – 1 Aktivität
6. Färben Sie Ihre Emotionen (Zeichnung, Ausfüllversion) – 78 Aktivitäten
7. Bringen Sie Emotionen paarweise zusammen – 3 Stufen, 60 Aktivitäten
8. Emotes fangen – 1 Aktivität
9. Labyrinth der Gefühle – 3 Stufen, 30 Aktivitäten
10. Sudoku mit Emotionen – 2 Stufen, 2 Aktivitäten
11. Spiegel der Gefühle – 1 Aktivität
12. Emotionen haben Entspannung – 1 Aktivität, Dauer: 6 Minuten
13. Wo ist das Monster? - 3 Aktivitäten



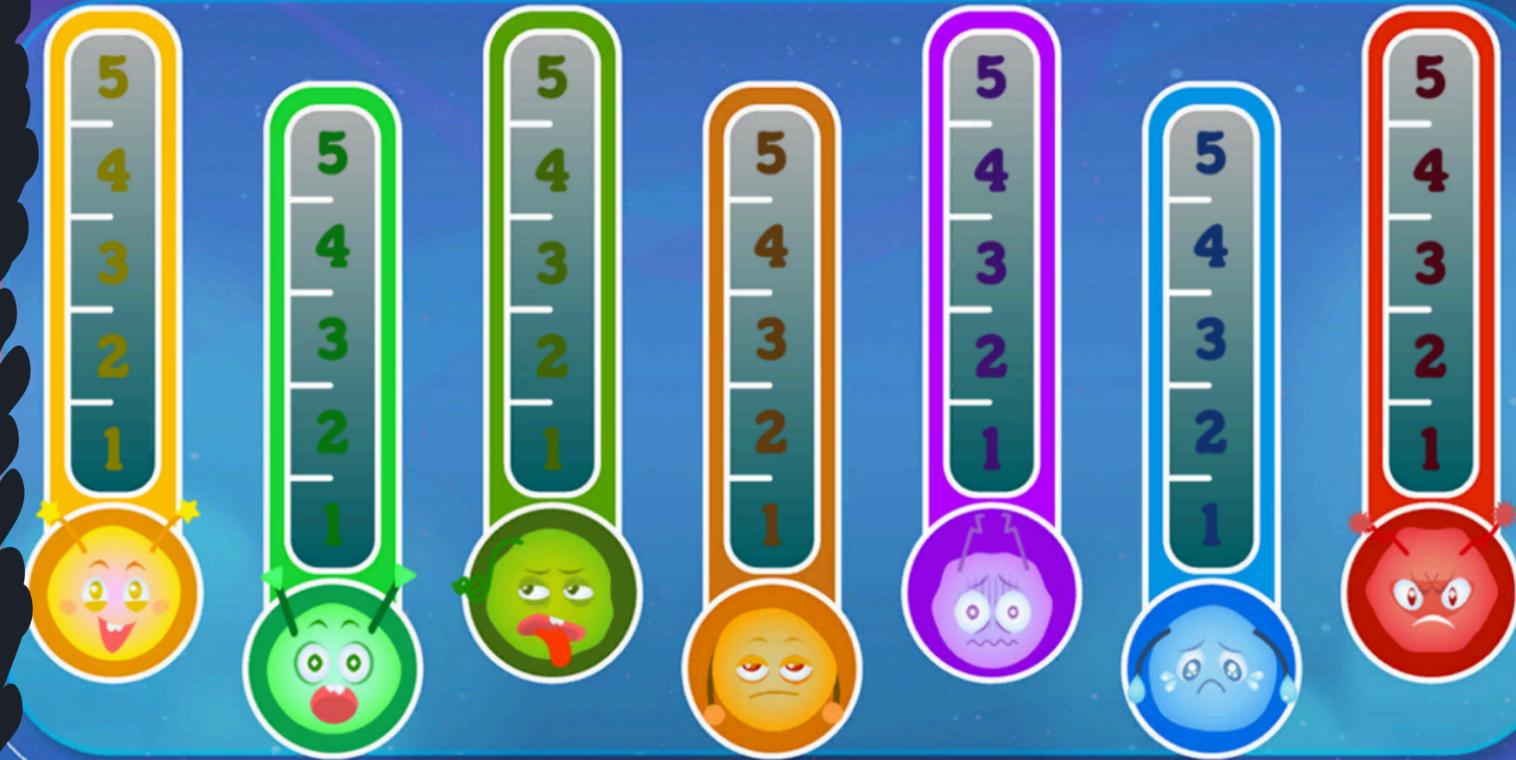
Das Rad der Gefühle

Die Aktivität beinhaltet ein Rad mit 7 Emotionen: Freude, Traurigkeit, Wut, Angst, Überraschung, Ekel, Langeweile basierend auf dem Emotionsrad von Kaitlin Robbs. Jeder von ihnen verfügt über drei Intensitätsstufen. Werfen Sie einfach einen Ball oder bewegen Sie einen Marker über ein bestimmtes Feld voller Emotionen und Intensität, damit sich der Pfeil zu diesem Feld bewegt.



Gefühlsthermometer

Die Aktivität umfasst 7 Emotionen: Freude, Traurigkeit, Wut, Angst, Überraschung, Ekel, Langeweile basierend auf dem Emotionsrad von Kaitlin Robbs. Jedem von ihnen ist ein Thermometer mit 5 emotionalen Intensitätsfeldern zugeordnet. Klicken Sie einfach auf das entsprechende Feld und ein bestimmter Wert in einer bestimmten Emotion wird markiert. Jedes Thermometer funktioniert unabhängig von den anderen. Im Seitenbereich können Sie die numerische Skala aktivieren, die auf dem Thermometer angezeigt wird.



Erinnerung mit Emotionen

Die Funktionsweise ist die gleiche wie beim herkömmlichen Speicher. Durch Drücken auf die Karten wird die Karte umgedreht. In jeder Runde können jeweils nur zwei Karten aufgedeckt werden. Die Aufgabe besteht darin, zwei identische Bilder mit Bezug zu Emotionen zu finden. Werden zwei gleiche Karten richtig aufgedeckt, bleiben sie offen. Wenn sie unterschiedlich sind, kehren sie zu ihrer Ausgangsposition zurück und sind im nächsten Spielzug auffindbar.

Die Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich in der Anzahl der Karten auf dem Spielbrett.

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



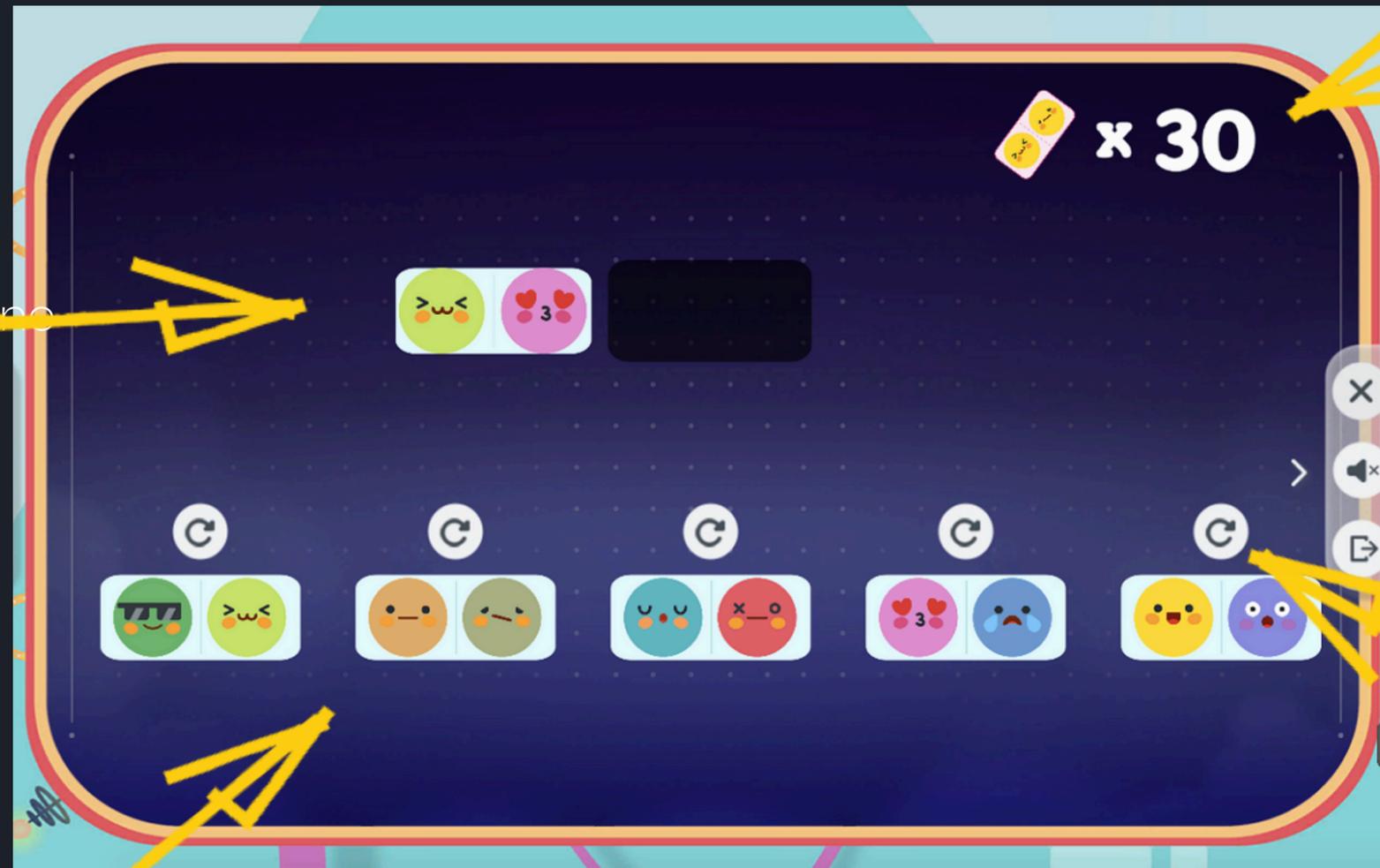
Dominosteine mit Emotionen



Legende:

Anzahl der zu lösenden Würfel

gestapelte Dominosteine



Umkehrung der Dominosteine

Möglichkeit, Dominosteine zu arrangieren

Dominosteine mit Emotionen



Die Aktivität bezieht sich auf die klassischen Dominosteine. Die Unterscheidungsmerkmale sind die Farbe der Würfel und die Anzahl der Dominosteine auf den Würfeln. Oben auf dem Spielbrett wird ein Dominostein angezeigt, zu dem ein weiterer hinzugefügt werden muss. Nachfolgend finden Sie Dominosteine zur Auswahl. Jeder der auswählbaren Würfel kann durch Drücken der Pfeiltaste über dem Würfel gedreht werden. Die Würfel werden durch Anpassen der Augenzahl gesetzt (linke Würfelseite oben, rechte Würfelseite unten). Wichtig ist auch, dass die Würfel farblich aufeinander abgestimmt sind.

Wenn Sie auf das falsche Plättchen drücken oder das Plättchen nicht richtig gedreht wird, kehrt es an seinen Platz zurück und Sie können dann erneut versuchen, die Dominokette zu platzieren. Nachdem der Würfel korrekt gelöst wurde, werden alle Würfel unten neu gezeichnet und der zuvor gelöste Würfel wird zu dem Würfel, dem der nächste zugeordnet werden muss. Oben auf dem Spielbrett wird die Anzahl der Würfel angezeigt, die platziert werden müssen (diese Anzahl variiert je nach gewählter Ebene). Die Aktivität endet, wenn eine Kette einer bestimmten Länge richtig angeordnet ist.

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



Avatar der Gefühle

Auf der linken Seite gibt es eine Reihe verschiedener Elemente und Gesichtsausdrücke, die beim Drücken auf dem Avatar auf der rechten Seite erscheinen. Durch Bewegen des Schiebereglers erscheinen weitere Bekleidungsaccessoires. Einige Elemente verfügen über ein Symbol (braune und gelbe Kreise), das über die Verfügbarkeit anderer Farbversionen eines bestimmten Elements informiert. Um die Farbe zu ändern, klicken Sie erneut auf das Element. Um ein bestimmtes Element aus dem Avatar zu entfernen, müssen Sie erneut auf das Element klicken (wenn es mehrere Farbversionen hat, gibt es nach Durchlaufen aller Varianten auch eine Fotooption). Elemente aus derselben Kategorie, z. B. Frisurentyp, überschneiden sich nicht.

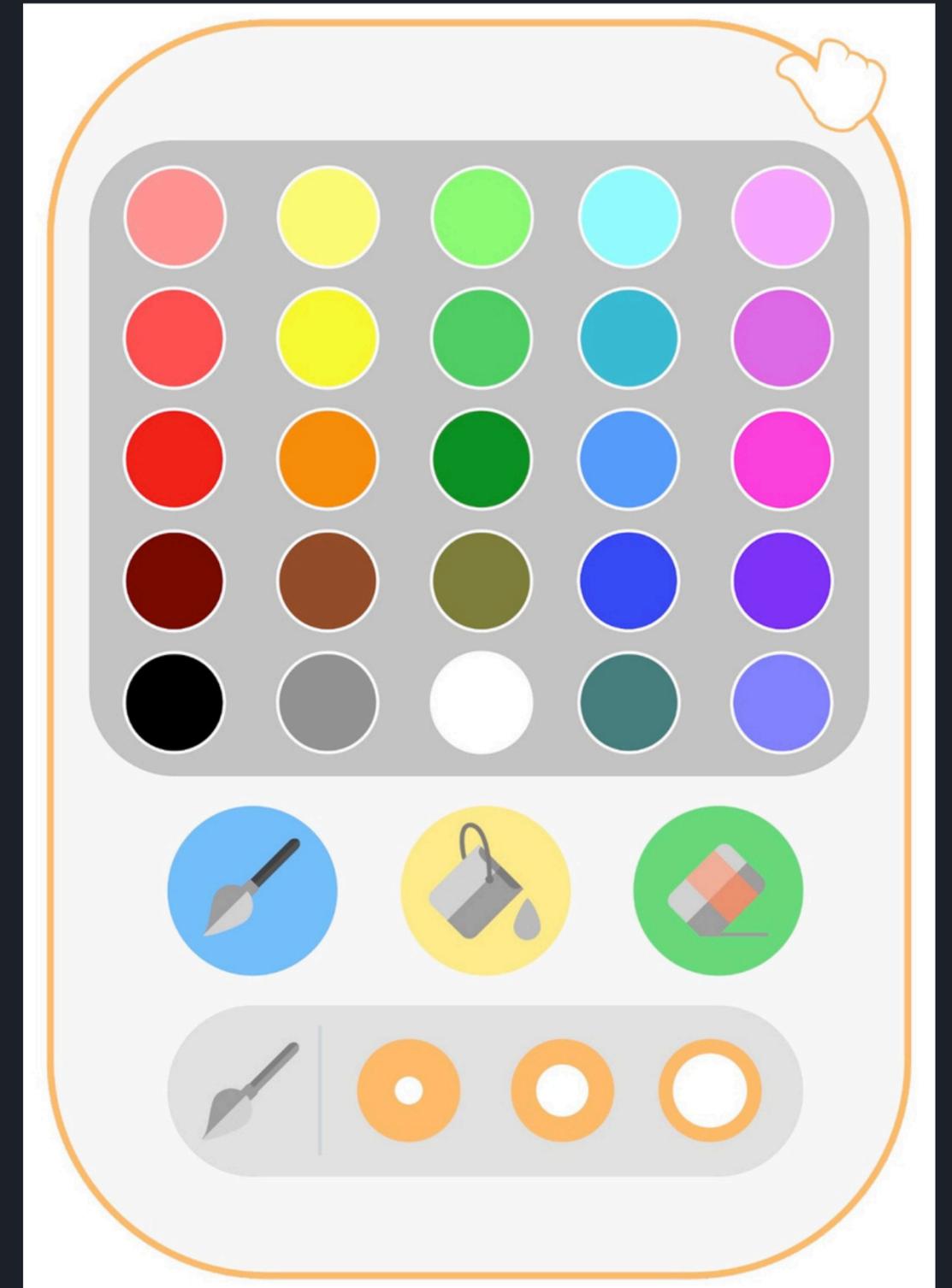
Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Färben Sie die Emotionen

Legende:

- Griff – die Farbpalette und das Malzubehör können überall auf dem Feld platziert werden
- Pinsel - Freihandfärbung
- Radiergummi - Farbentfernung
- Eimer - mit Farbe füllen
- Größe – Auswahl der Pinsel- oder Radiergummistärke
- Farben - Farbauswahl



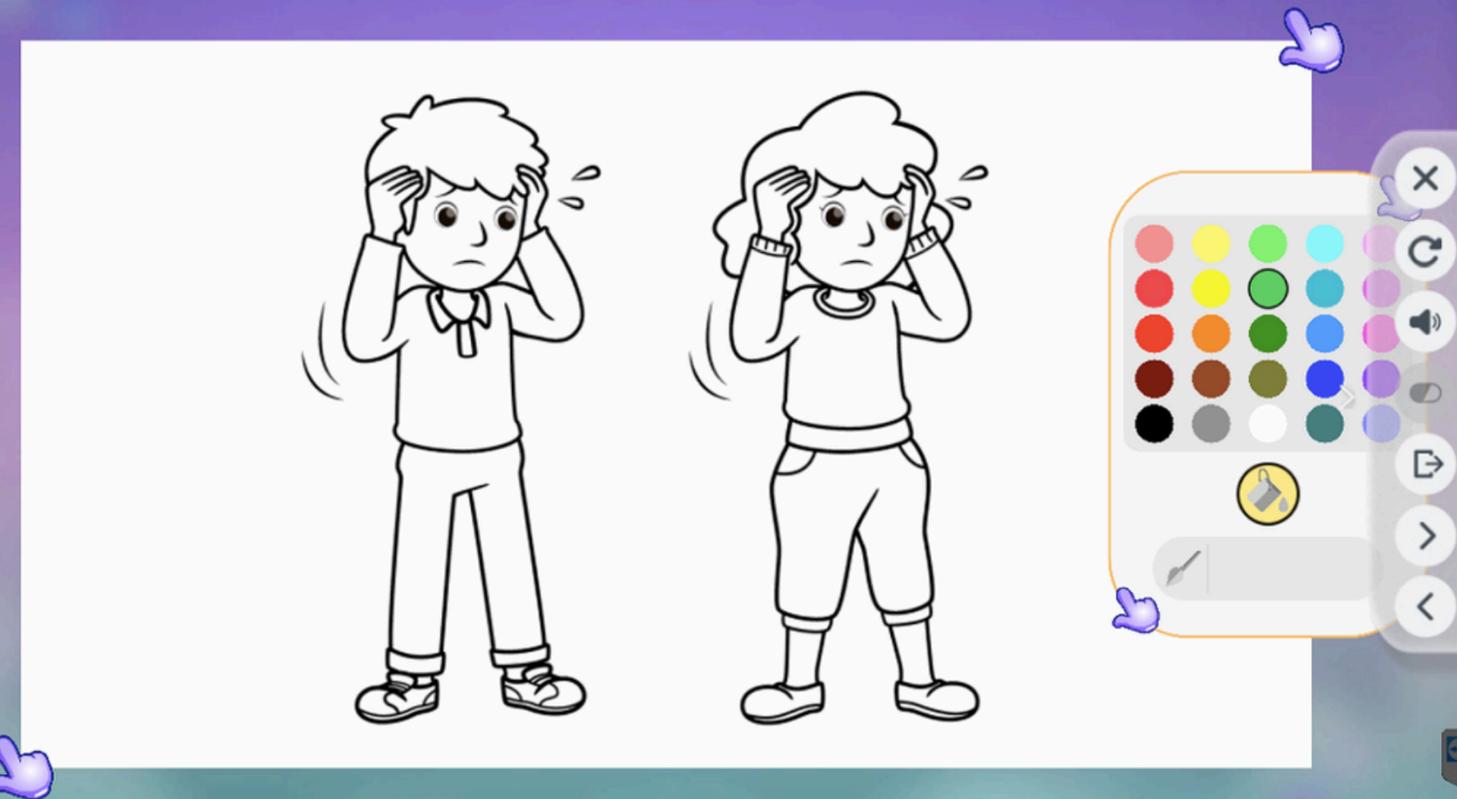
Farbemotionen - Zeichnen

Die Aktivität bezieht sich auf ein traditionelles Malbuch. Wählen Sie im Seitenmenü die Farbe, die Größe der Zeichenspur und das Radiergummisymbol (das wie ein klassischer Radiergummi funktioniert) aus. Nachdem das Kind die Größe der Zeichenmarke und die Farbe ausgewählt hat, füllt es die Malseite aus und zeichnet so, als würde es es auf Papier tun. Die Linien können mit Farbe übermalt werden. Beim Ausmalen lohnt es sich, die korrekte Stifthaltung des Kindes zu überprüfen und zu korrigieren.



Färben Sie die Emotionen – füllend

Die Aktivität bezieht sich auf das traditionelle Malbuch in digitalen Versionen. Anstatt zu zeichnen, füllen Sie die Form mit einer bestimmten Farbe. Anstelle des Pinselsymbols gibt es ein Farbtropfsymbol. Wählen Sie die ausgewählte Farbe aus und klicken Sie dann auf das entsprechende Feld. Nach einer Weile wird es mit einer bestimmten Farbe gefüllt. Eine Aktivität für jüngere Kinder, die lernen, wie man einen Marker richtig greift.



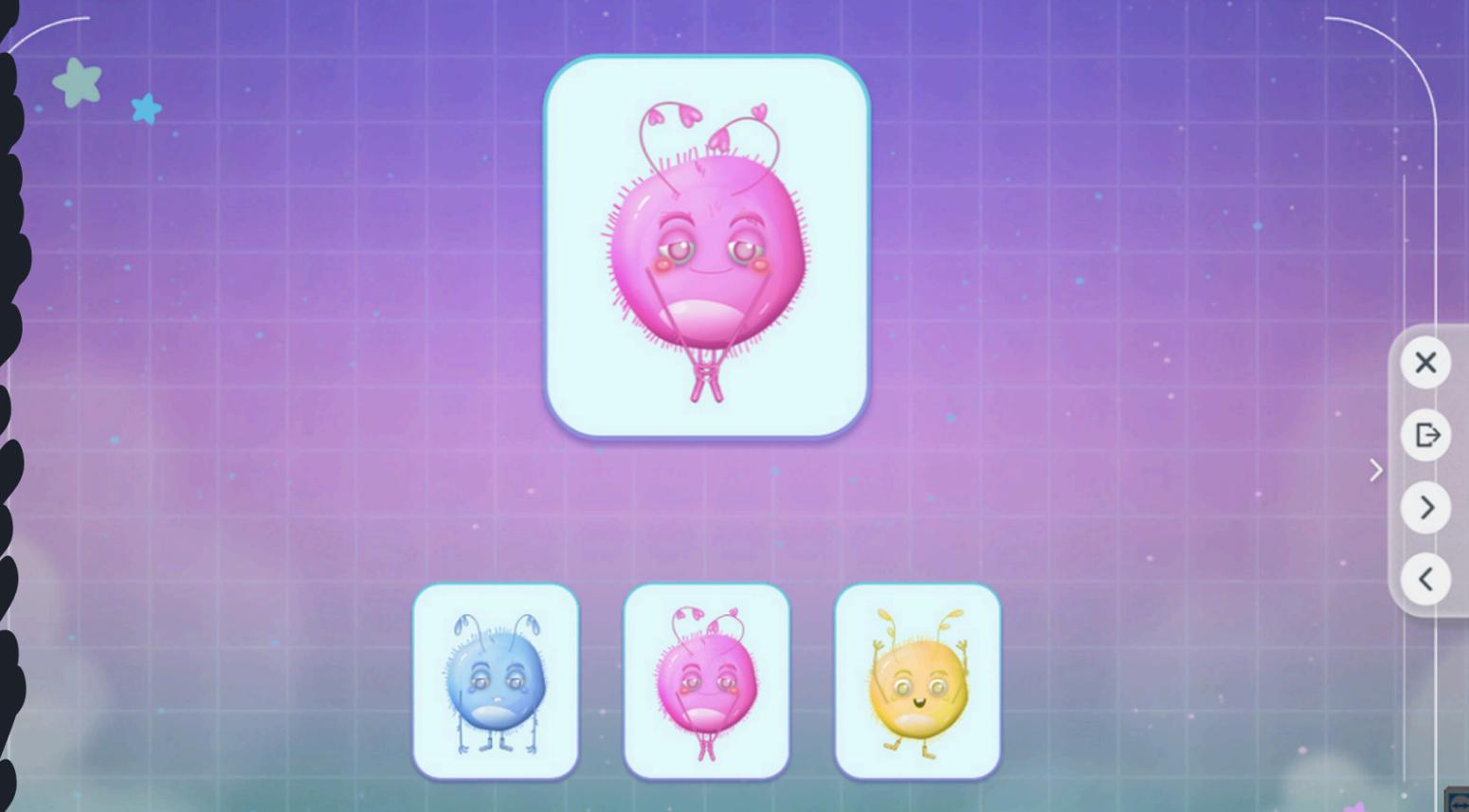
Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.

Ordnen Sie Ihre Emotionen paarweise zu

Die Aktivität besteht aus zwei oder drei Kartenreihen, die verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Emotionen zeigen. Die Aufgabe besteht darin, aus der unteren Reihe eine Karte auszuwählen, die das gleiche Bild wie die obere zeigt. Sobald die Aufgabe korrekt erledigt ist, ist die Aktivität ein Erfolg.

Der Schwierigkeitsgrad variiert je nach Anzahl der Karten, aus denen Sie unten auf dem Spielbrett auswählen können.

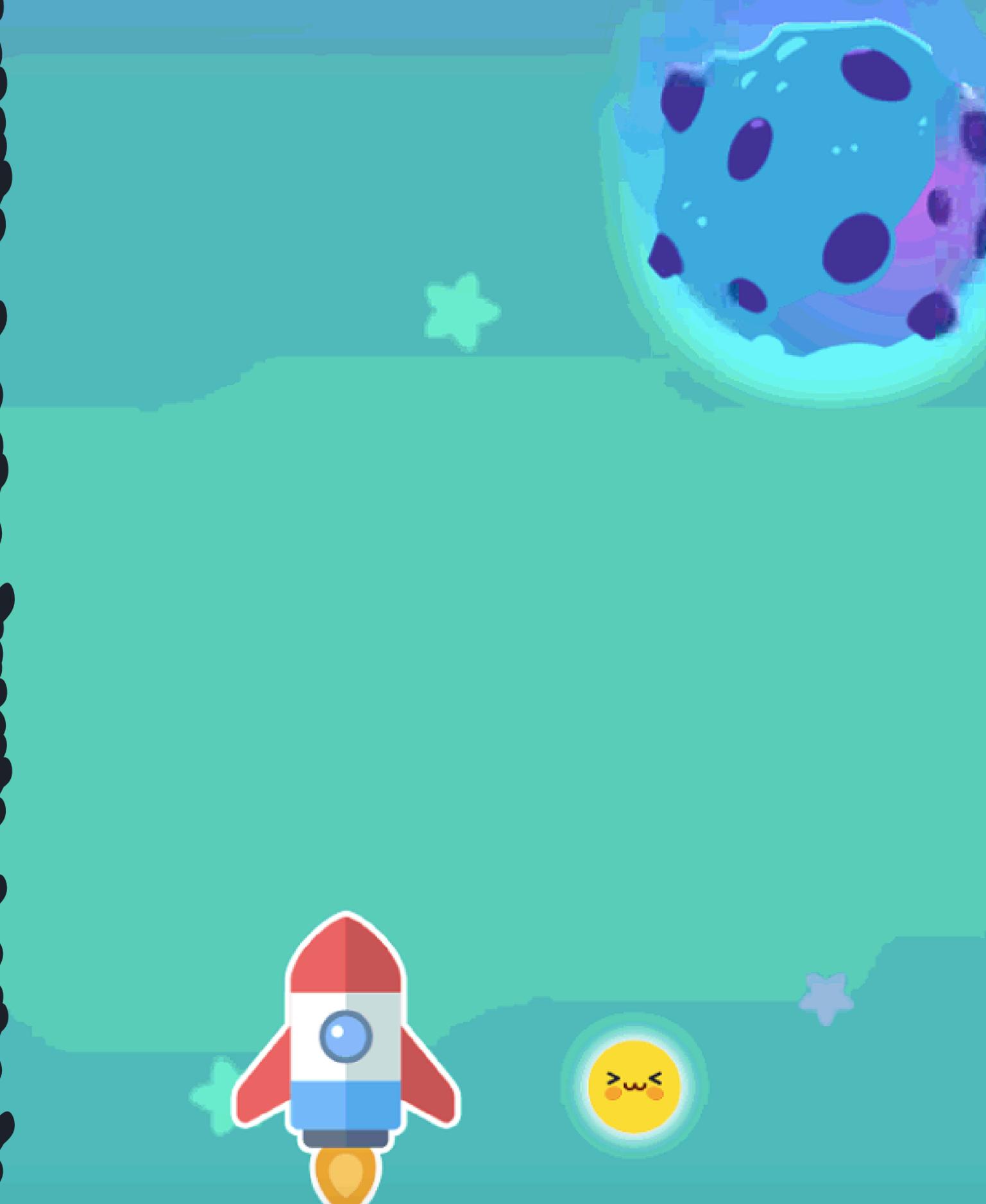
Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist. oder Bälle.



Fange die Emotes

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, Emotes zu sammeln, die als Treibstoff für die Rakete dienen, und Meteoriten auszuweichen. Drücken Sie einfach den Stift oder werfen Sie den Ball in die richtige Richtung, damit sich die Rakete an einen bestimmten Ort bewegt. Das Spiel endet, wenn die Rakete einen Meteoriten trifft oder der Emote-Treibstoff aufgebraucht ist.

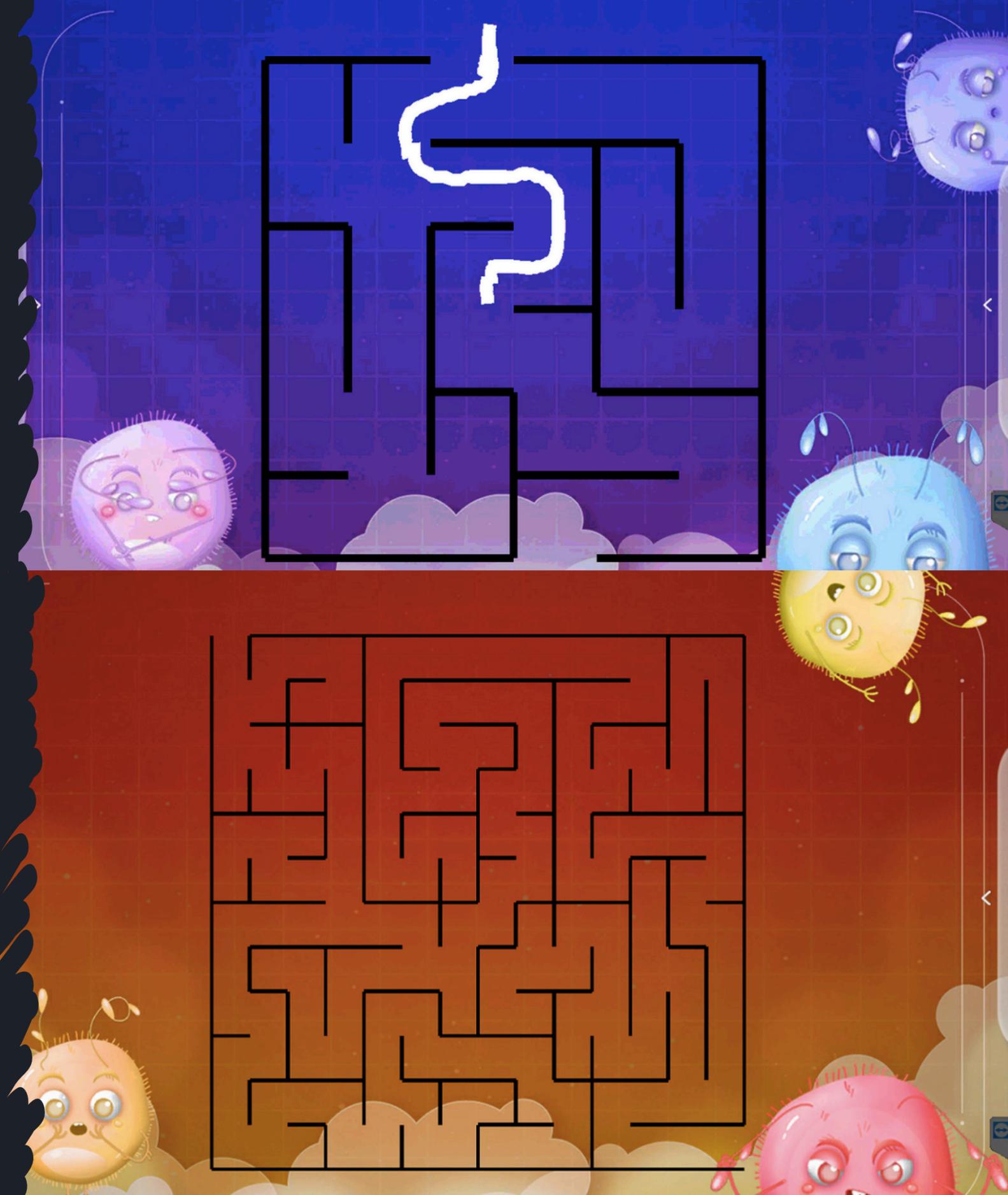
Eine Aktivität, bei der mit Markern oder Bällen gearbeitet wird.



Labyrinth der Gefühle

Markieren Sie mit einer Markierung eine Linie vom Eingang des Labyrinths bis zu seinem Ende. Die Leitung darf an keiner Stelle unterbrochen werden. Wenn eine Zeile unterbrochen ist, stellen Sie sicher, dass die Fortsetzung mit der vorherigen Zeile verbunden ist. Die Linie sollte außerdem nicht bis zu den Rändern des Labyrinths reichen – die bisher gezeichnete Linie wird rot hervorgehoben und verschwindet. Achten Sie darauf, ob die gezeichnete Linie über den Eingang/Ausgang des Labyrinths hinausragt. Bei korrekter Zeichnung sollte die Linie grün leuchten und die gesamte Aktivität ist ein Erfolg. Dabei spielt es keine Rolle, von welcher Seite der Teilnehmer das Labyrinth betritt. Nach Abschluss des Labyrinths ist die Aktivität erfolgreich.

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



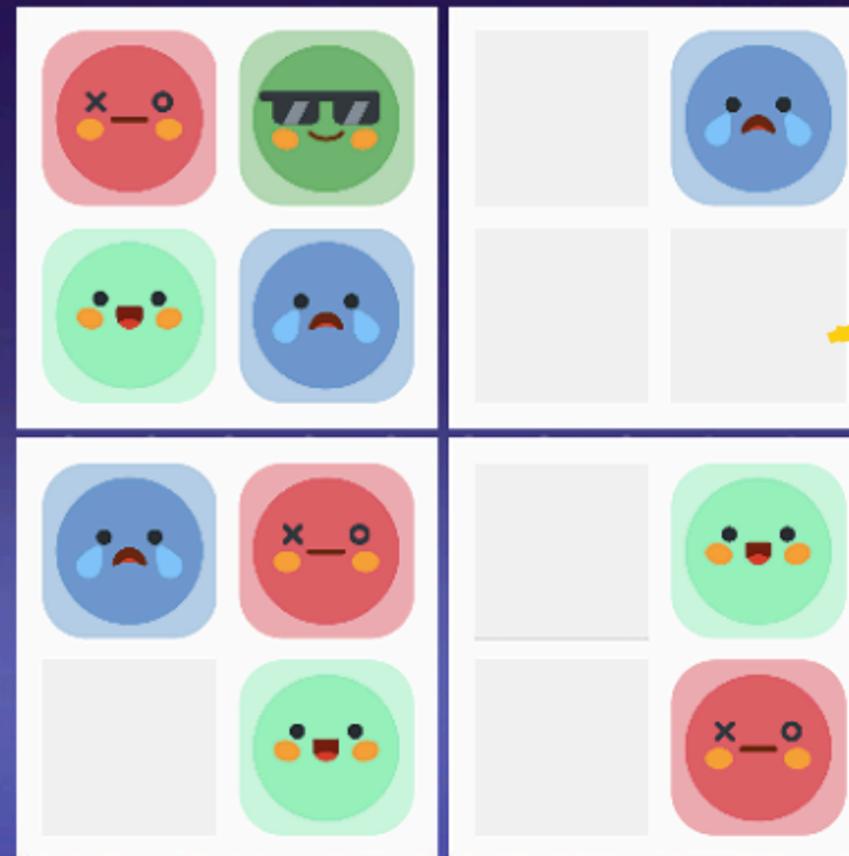
Sudoku mit Emotionen

Legende:

Emotionen, die an der Tafel verwendet werden können



prüfen - Überprüfung der Richtigkeit der Aufgabe



Planke

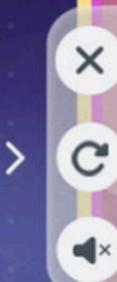
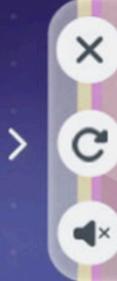
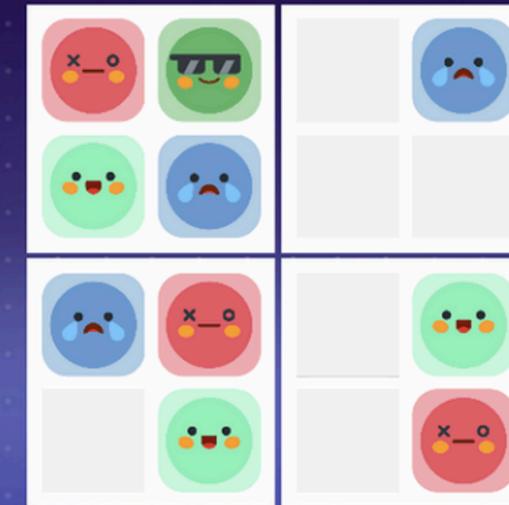
leeres Feld - Orte zum Anordnen von Zahlen

Sudoku mit Emotionen

Die Aktivität bezieht sich auf das klassische Sudoku. Emotes können nicht in 2x2- oder 3x3-Quadranten (je nach Level) oder in horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linien wiederholt werden. Um ein bestimmtes Emoticon einzufügen, wählen Sie das angegebene Feld aus, wählen Sie das Emote aus dem Menü aus und es wird im angegebenen Feld angezeigt. Die eingefügten Emoticons können geändert werden oder das Feld kann wieder leer gesetzt werden. Durch Drücken von „Check“ wird das Sudoku-Rätsel beendet. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn alle Emotes korrekt eingestellt sind und durch Drücken des Häkchen-Buttons bestätigt werden. Wenn nach dem Drücken von „Überprüfen“ die Tafel nicht gefüllt war oder ein Emote falsch eingestellt wurde, endet die Aktivität mit einem Fehler.

Die Level unterscheiden sich in der Anzahl der Quadrate des Sudokus: 4x4 Sudoku oder 9x9 Sudoku.

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



Spiegel der Gefühle

Die Aktivität umfasst einen Kreis mit 10 Emotionen: Wut, Liebe, Scham, Freude, Überraschung, Ekel, Neid, Eifersucht, Angst, Traurigkeit. Jeder von ihnen verfügt über drei Intensitätsstufen. Werfen Sie einfach einen Ball oder bewegen Sie einen Marker über ein bestimmtes Feld voller Emotionen und Intensität, damit sich der Pfeil zu diesem Feld bewegt.

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



Emotionen haben Entspannung

Emot erscheint in zwei Formen auf dem Bildschirm und präsentiert mehrere einfache Körperübungen, darunter Yoga-Asanas. Die Aktivität umfasst acht Übungen in drei Sätzen zu je fünfzehn Sekunden. Das Ganze dauert 6 Minuten. Die Aktivität endet, wenn alle Übungssätze abgeschlossen sind.

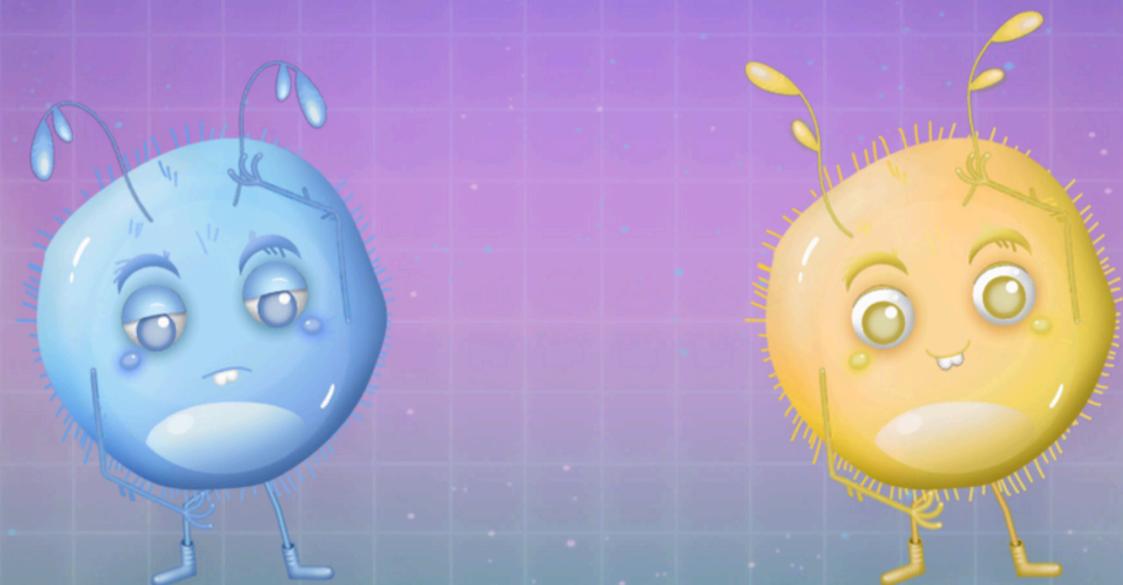
0:10

1



0:08

1



Wo ist das Monster?

Zur Auswahl stehen drei Aktivitäten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Im ersten Fall gibt es keine zeitliche Begrenzung. Bei der zweiten Aktivität hat der Teilnehmer 1:30 Minuten Zeit, um Monster zu finden, bei der dritten Aktivität sind es 45 Sekunden.

Zu Beginn wird es eine Reihe von drei Kreaturen geben, die der Teilnehmer möglicherweise von anderen Planeten kennt. Sie müssen sie sich merken, denn das sind die Zeichen, die Sie auf der Tafel finden müssen. Dann müssen Sie irgendwo klicken, damit das Board erscheint. 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. Wenn ein Schüler eine Kreatur findet, sollte er oder sie mit einem Marker darauf drücken, um die Auswahl aufzuheben. Wenn alle Charaktere gefunden wurden, ist die Aktivität ein Erfolg. Die Aktivität endet mit einem Fehlschlag, nachdem eine Kreatur ausgewählt wurde, die nicht einprägsam war, oder die Zeit abgelaufen ist.

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



Der Planet in der pädagogischen Praxis



Szenen bauen Spannung auf

Knowls Aktivität: Spiegel der Gefühle Benötigte Materialien: vorbereitete ausgeschnittene Karten mit Sätzen/Fragen und ein Behälter, aus dem Sie zeichnen können

Sie sollten mehrere Sätze, Fragen oder Situationsereignisse vorbereiten, denen der Teilnehmer in verschiedenen Situationen begegnen kann. Z.B.:

- Warum warst du gestern nicht da?
- Gib mir das Spielzeug!
- Danke schön.
- Entschuldigung, könnten Sie mir den Stift geben?
- *Eine alte Dame mit Gehstock betritt den Bus und du setzt dich auf einen der Sitze*
- In den Ferien ging ich ans Meer.

Der Teilnehmer zieht eine der Karten und liest deren Inhalt vor. Dann zeichnet er eine der Emotionen. Gemeinsam mit der gesamten Gruppe benennt er es. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, verbal oder nonverbal auf die gezeichnete Situation zu reagieren, wobei zu berücksichtigen ist, dass er oder sie die gezeichnete Emotion auch in dieser Reaktion verwenden muss.

Der Teilnehmer kann eine gegebene Situation nach seinen eigenen Vorstellungen erweitern und im Klassenzimmer gefundene Gegenstände nutzen oder eine andere Person zur Mitarbeit einladen. Die Gruppe kann dem Moderator Vorschläge unterbreiten. Am Ende der Rede sollten Sie gemeinsam analysieren, ob die Emotion reflektiert wurde, welche Worte entscheidend sind, welche nonverbalen Signale verwendet wurden, welche Konsequenzen ein bestimmtes Verhalten hätte haben können, wie unterschiedlich Sie mit einer bestimmten Emotion hätten reagieren können, wie unterschiedlich du mit anderen Emotionen hätte reagieren können.

Vor Beginn des Spiels sollte die gesamte Gruppe die Regeln festlegen, die sie während des Spiels befolgen soll, z. B. sie darf keine Gegenstände zerstören, sie darf sich gegenüber anderen nicht aggressiv verhalten, sie darf nicht über die schauspielerischen Fähigkeiten anderer lachen (es sei denn, dies war ihre Absicht).

Lesungen weinen aufs **Stichwort**

Knowls Aktivität: Thermometer der Emotionen oder Rad der Emotionen – nach Ihrem Ermessen, je nachdem, ob es sich um die Arbeit mit einer Emotion oder einer Mischung davon handelt. **Benötigte Materialien:** ausgewählter Text oder Lektüre, vorzugsweise einer, der einige interne/emotionale Erfahrungen des Helden enthält

Sie sollten eine Lektüre oder einen anderen Text zur Analyse auswählen. Bei einem längeren Text sollten Studierende diesen bereits lesen, bei einem kurzen Text können sie die Aufgabe spontan erledigen. Als Teil des gelesenen Textes müssen Sie den Rahmenplan des Textgeschehens in einer Tabelle aufschreiben. Jede Zeile entspricht einem Ereignis. Jede Spalte entspricht einem der besprochenen Helden. Es ist wichtig, in jeder Phase zu besprechen, welche Emotionen einen bestimmten Charakter in welcher Intensität begleiteten, diese auf dem Gefühlsthermometer oder dem Gefühlsrad zu markieren und die Schüler in die Tabelle einzutragen. Es ist sinnvoll, im Text die Prämissen anzugeben, die dies beweisen könnten. Es kann zu unterschiedlichen Interpretationen kommen. Dies ist natürlich und es sollte betont werden, dass es sich nicht um einen Fehler handelt und es einer weiteren Analyse wert ist, um einen anderen Standpunkt zu verstehen. Schließlich müssen Sie die entstehenden Emotionen als Ganzes betrachten.



Wut springt auf die Bänke

Knowls Aktivität: Rad der Gefühle, Avatar der Emotionen Benötigte Materialien: ausgewählter Text oder Lektüre, vorzugsweise sollte er einige innere/emotionale Erfahrungen des Helden enthalten

Zeichnen Sie an die Tafel eine Tabelle mit zwei Spalten: positive Emotionen und negative Emotionen. Anschließend können Sie gemeinsam mit den Schülern den Kreis umrunden und die Emotionen in die Tabelle auf der entsprechenden Seite eintragen. Dann ist es eine gute Idee, die Gruppe zu fragen: Welche Emotionen sind schlecht/unnötig/...? Die Antwort wird wahrscheinlich sein, dass sie auf der negativen Seite stehen. An dieser Stelle sollte kommuniziert werden, dass alle Emotionen für etwas notwendig sind und über etwas informieren, z.B.:

- Freude – zeigt, dass alle Bedürfnisse erfüllt werden,
- Überraschung – zeigt an, dass in der Umgebung etwas Unerwartetes passiert ist und Sie vorsichtig sein sollten,
- Wut – zeigt, dass etwas nicht geklappt hat, zwingt Sie zum Handeln
- Liebe – zeigt, dass zu einer anderen Person ein gewisser Zustand der Nähe und Sicherheit besteht,

- Eifersucht – zeigt, dass es ein Bedürfnis gibt, das von jemand anderem befriedigt wird,
- Angst – informiert über eine potenzielle Gefahr für Leben oder Gesundheit,
- Ekel – Informationen über die möglichen schädlichen Auswirkungen einer bestimmten Sache
- Traurigkeit – zeigt, dass ein Bedürfnis nicht erfüllt wurde,
- Scham – ist die Verkörperung bestimmter Ängste oder Ausdruck innerer Grenzen.

Es ist nichts Falsches daran, jeden von ihnen zu erleben.

Was kann man tun, wenn man eine Emotion verspürt oder einer emotionalen Reaktion folgt?

- Denken Sie darüber nach, was diese Emotion ist?



Wut springt auf die Bänke

- Wogegen richtet es sich? (Jede Emotion hat ihr eigenes Objekt, auf das sie gerichtet ist: extern oder intern)
- Was war die Ursache der Emotion?
- Was möchte Ihnen das Gehirn sagen?
- Wie sollte man auf eine bestimmte Situation reagieren?
- Welche Konsequenzen hat das Verhalten? Wie kann man in einen neutralen Staat zurückkehren?
- Wenn sie gegen eine Person sind, lohnt es sich, Antworten auf alle oben genannten Fragen zu sammeln und eine vollständige Stellungnahme zu formulieren, mit der Sie zu der Person gehen können, um über das Problem zu sprechen und eine Lösung für die Situation zu erarbeiten.
- Welche Strategie kann angewendet werden, um einen bestimmten emotionalen Zustand zu neutralisieren, wenn er schwerwiegend oder langanhaltend ist?

Diese Anschlussfragen können auch Ihrem Gesprächspartner über Ihre Gefühle oder nach einem Streit gestellt werden.

Um bestimmte Fragen in der Praxis zu testen, können Sie den „Emotions-Avatar“ ausführen und dann auf eine ausgewählte Person zeigen, ihn schnell aufsetzen und dabei auch deren Gesichtsausdruck markieren. Dann erzählt er eine Geschichte (real/fiktional, seine/ihre/die eines anderen). Beantworten Sie gemeinsam mit ihr und der gesamten Gruppe alle Fragen. Dies kann mit anderen Personen wiederholt werden. Es ist eine gute Idee, einige Geschichten vorzubereiten.

Eine solche Lektion kann nützlich sein, um einen Konflikt zwischen zwei Menschen zu erklären in einer Gruppe.

It's smart to play.

Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter www.knowla.eu