

Planet Spf

Spf für
besondere
Bedürfnisse!

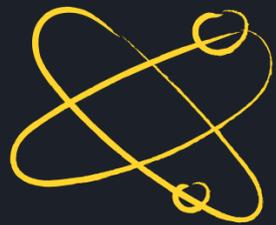




Planet Spf enthält mehr als 280 interaktive Aktivitäten, die für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf. Eine Reihe vielfältiger, umfassend entwickelter Aktivitäten unterstützt die Jüngsten bei der Gestaltung geistiger Aktivitäten, der Entwicklung emotionaler, sozialer und kommunikativer Kompetenzen und regt die Sprachentwicklung an. Es enthält Elemente der Logopädie sowie Korrektur-, Ausgleichs- und Rehabilitationsübungen. Es hilft, kognitive Fähigkeiten zu entwickeln und die Wahrnehmungs- und Motorfunktionen zu verbessern. Es trainiert Gedächtnis, Konzentration, Wahrnehmungsvermögen und logisches Denken.



Planet Spf im Bildungsuniversum



Knowla.edu 10:11

Planet Spf

Planet Spf enthält mehr als 280 interaktive Aktivitäten, die für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf. Eine Reihe vielfältiger, umfassend entwickelter Aktivitäten unterstützt die Jüngsten bei der Gestaltung geistiger Aktivitäten, der Entwicklung emotionaler, sozialer und kommunikativer Kompetenzen und regt die Sprachentwicklung an. Es enthält Elemente

- Planet Smart Erhältlich
- Planet Spf Erhältlich **ENTDECKEN**
- Planet Contrast Erhältlich
- Planet Sigma Erhältlich
- Planet Hopsa Erhältlich
- Planet Hello! Erhältlich



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,
Diensteeinstellungen



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

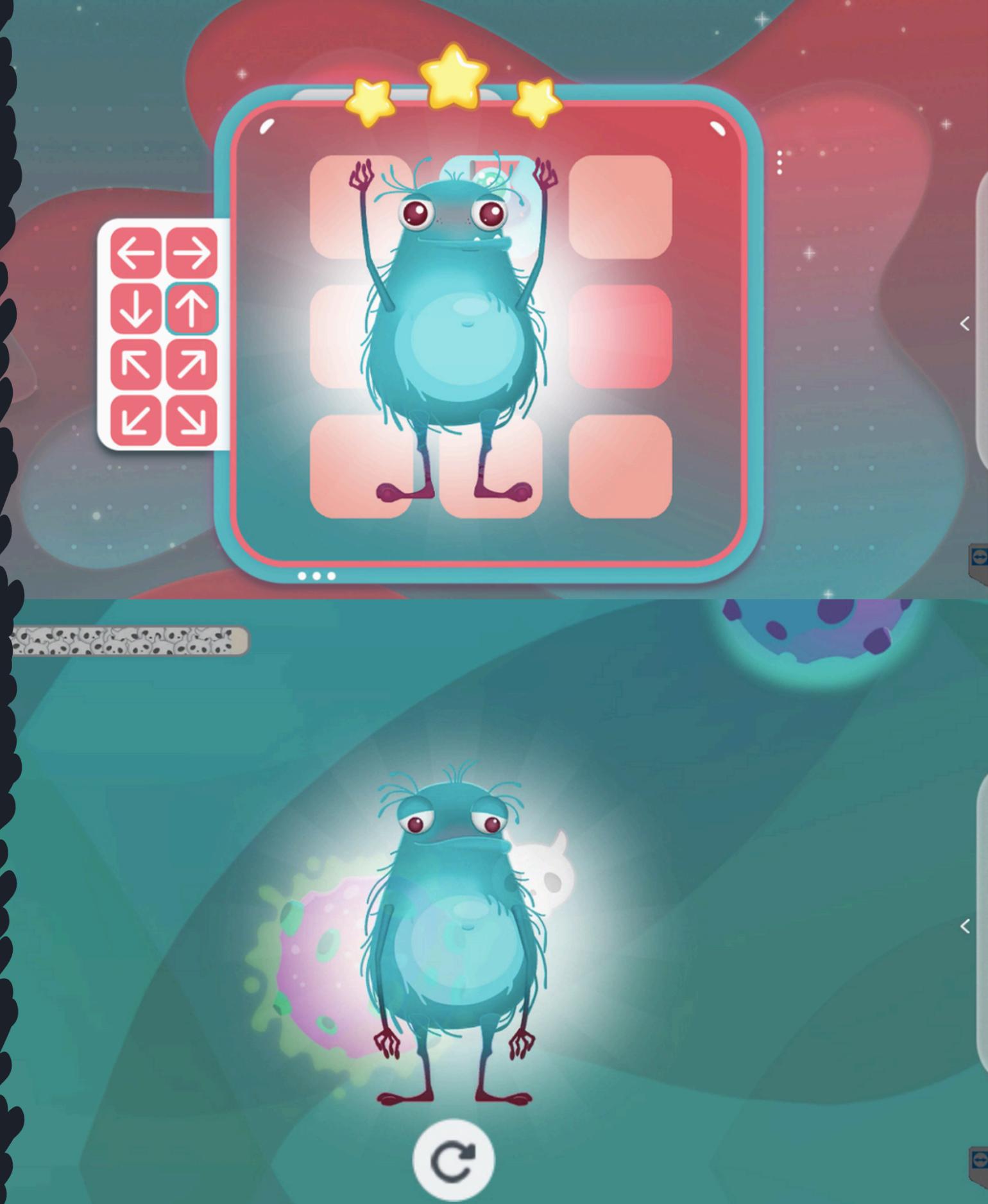


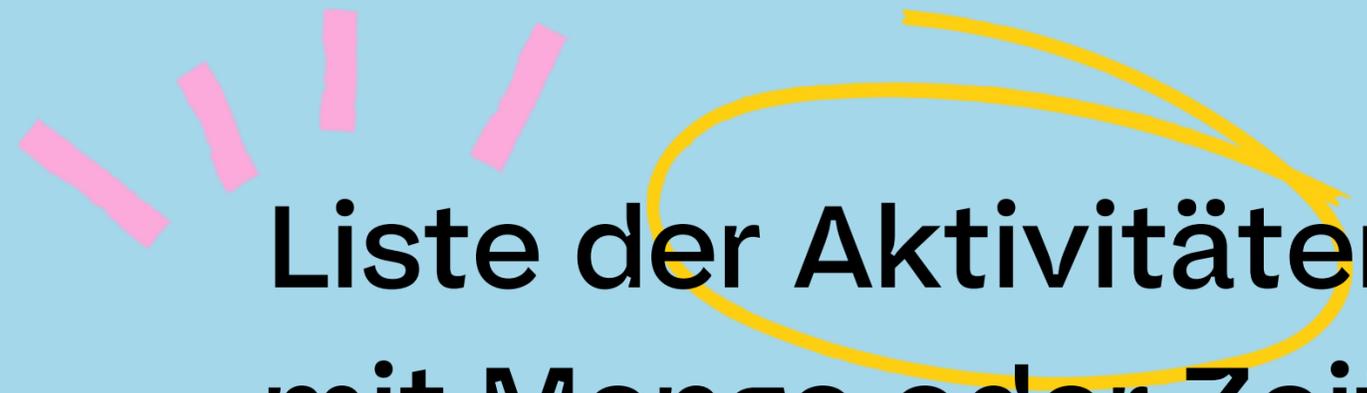
interaktives Aktivitätshandbuch



Die Aktivität wurde
erfolgreich
abgeschlossen

Die Aktivität ist
fehlgeschlagen



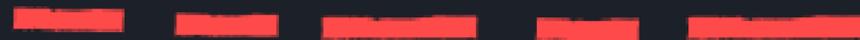


Liste der Aktivitäten
mit Menge oder Zeit





1. Schreiben Sie eine Spur - 30 Aktivitäten
2. Mit Farbe füllen - 24 Aktivitäten
3. Monsterlabyrinth - 3 Stufen, 30 Aktivitäten
4. Monsterrakete - 1 Aktivität
5. Ordnen Sie die Rätsel - 2 Stufen, 50 Aktivitäten
6. Puzzle mit Emotionen - 20 Aktivitäten
7. Verbinde die Punkte - 60 Aktivitäten,
8. Straßenkodierung - 3 Stufen, 3 Aktivitäten
9. Programmieren Sie die Route - 3 Stufen, 30 Aktivitäten
10. Schlagzeug spielen - 1 Aktivität
11. Klavier spielen - 1 Aktivität
12. Folgen Sie dem Weg - 2 Aktivitäten
13. Tagesplan - 1 Aktivität
14. Wo ist das Monster? - 3 Aktivitäten



Schreiben Sie auf eine Spur

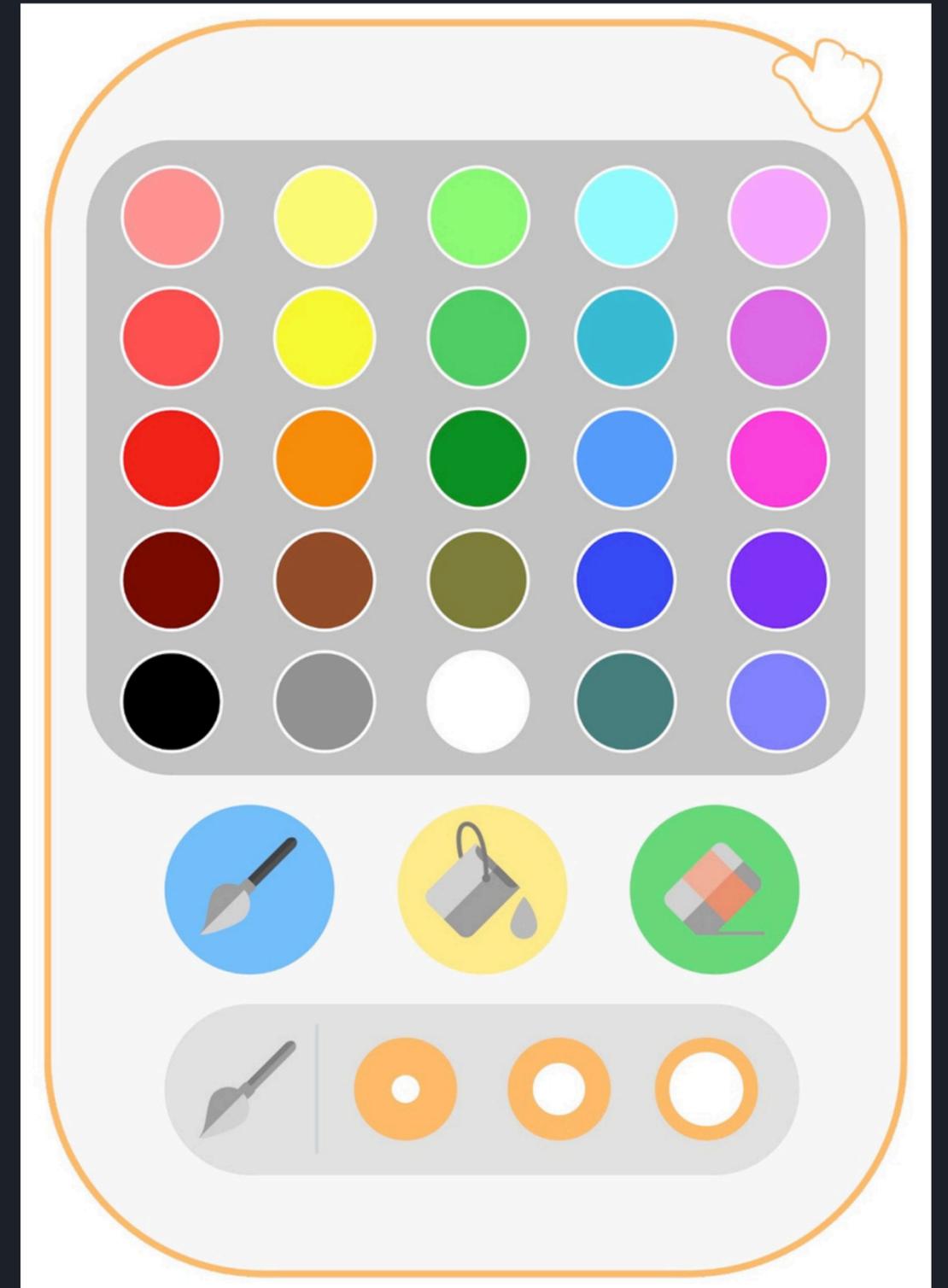
Auf der Tafel befindet sich eine Reihe von Mustern. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Spur in der richtigen Zeichenrichtung nachzubilden. Nur so wird das Muster vervollständigt. Von Zeit zu Zeit wird eine Animation ausgelöst, die die richtige Vorgehensweise zeigt. Achten Sie darauf, jede Zeile zu vervollständigen. Sobald das Muster fertig ist, wird es mit „Kristallen“ gefüllt, die über das Brett verteilt werden können. Dieser Effekt kann im Seitenbereich auch ausgeschaltet werden, damit er Sie bei der Aufgabe nicht ablenkt.



Mit Farbe füllen

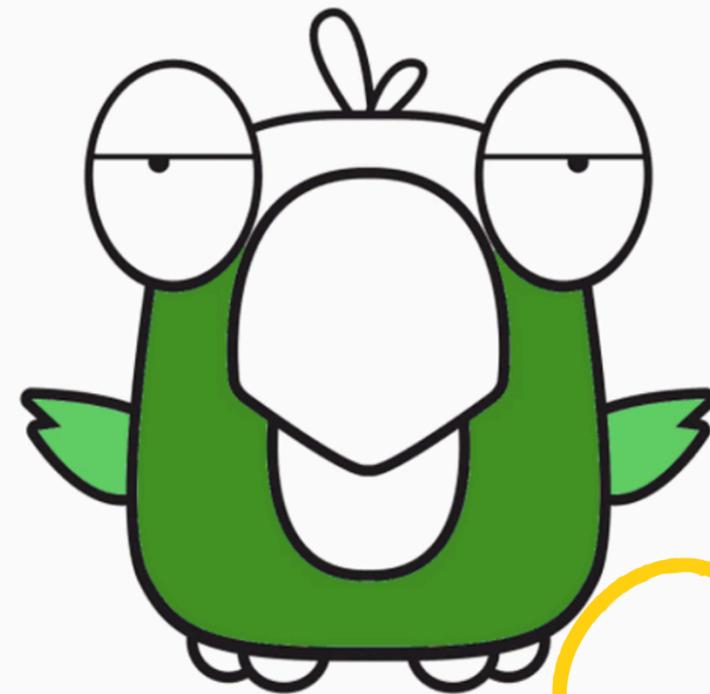
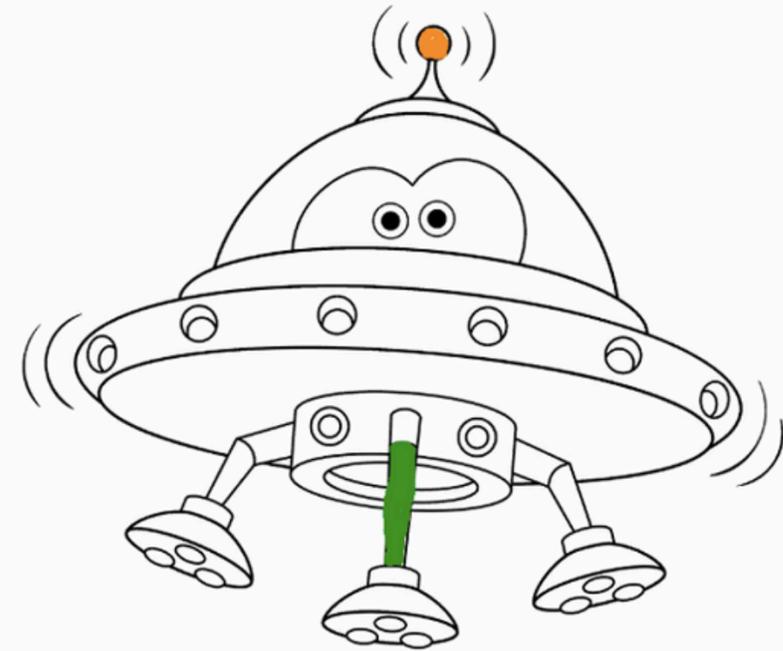
Legende:

- 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



Mit Farbe füllen

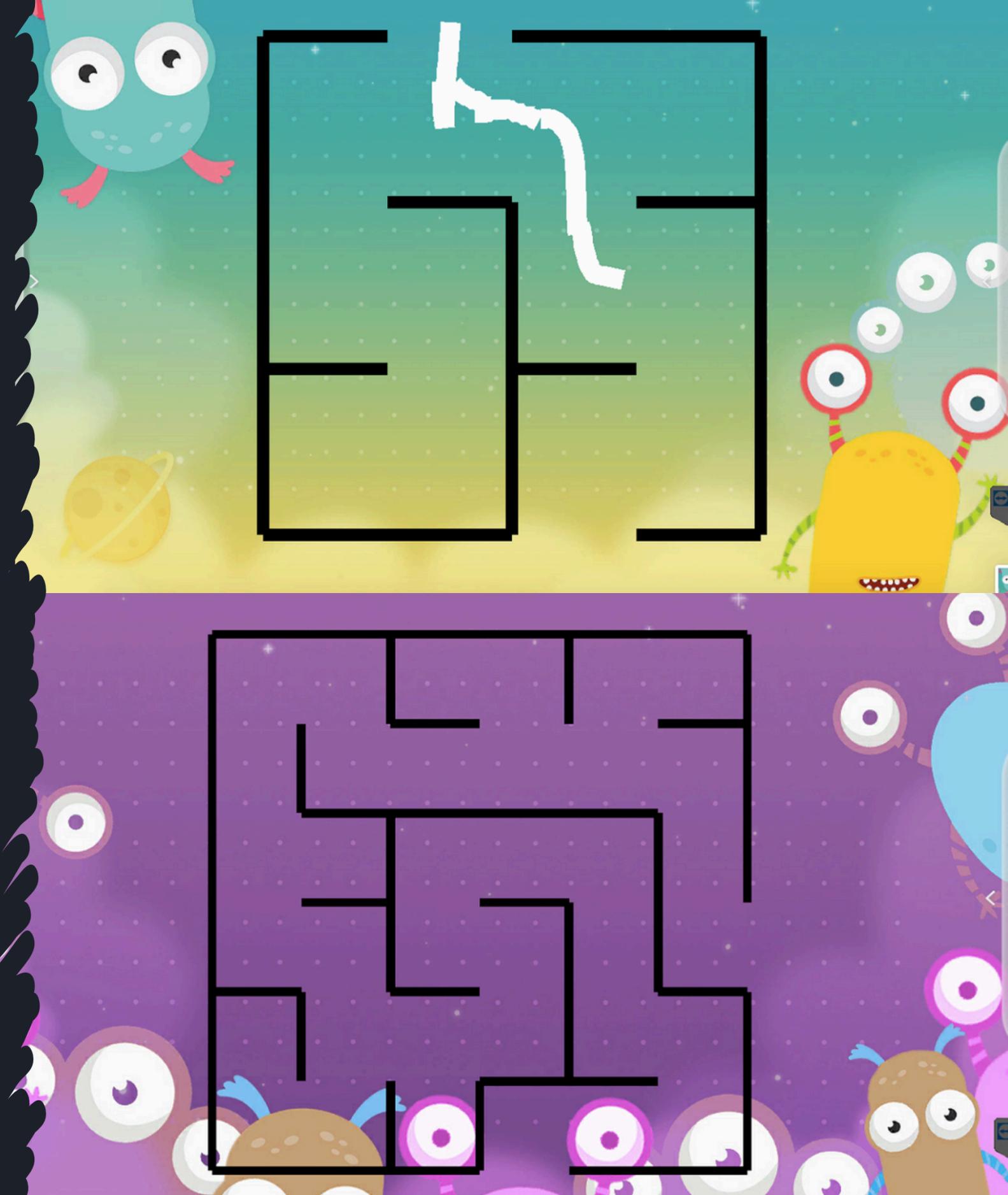
Mit den in der Farbpalette angegebenen Farben können Sie nach der Malvorlage mit dem Malen beginnen. Die obige Farbe deckt sowohl die Linien als auch die zuvor an dieser Stelle aufgetragene Farbe ab. Hier finden Sie Malvorlagen mit einem sehr geringen Komplexitätsgrad.



Monsterlabyrinth

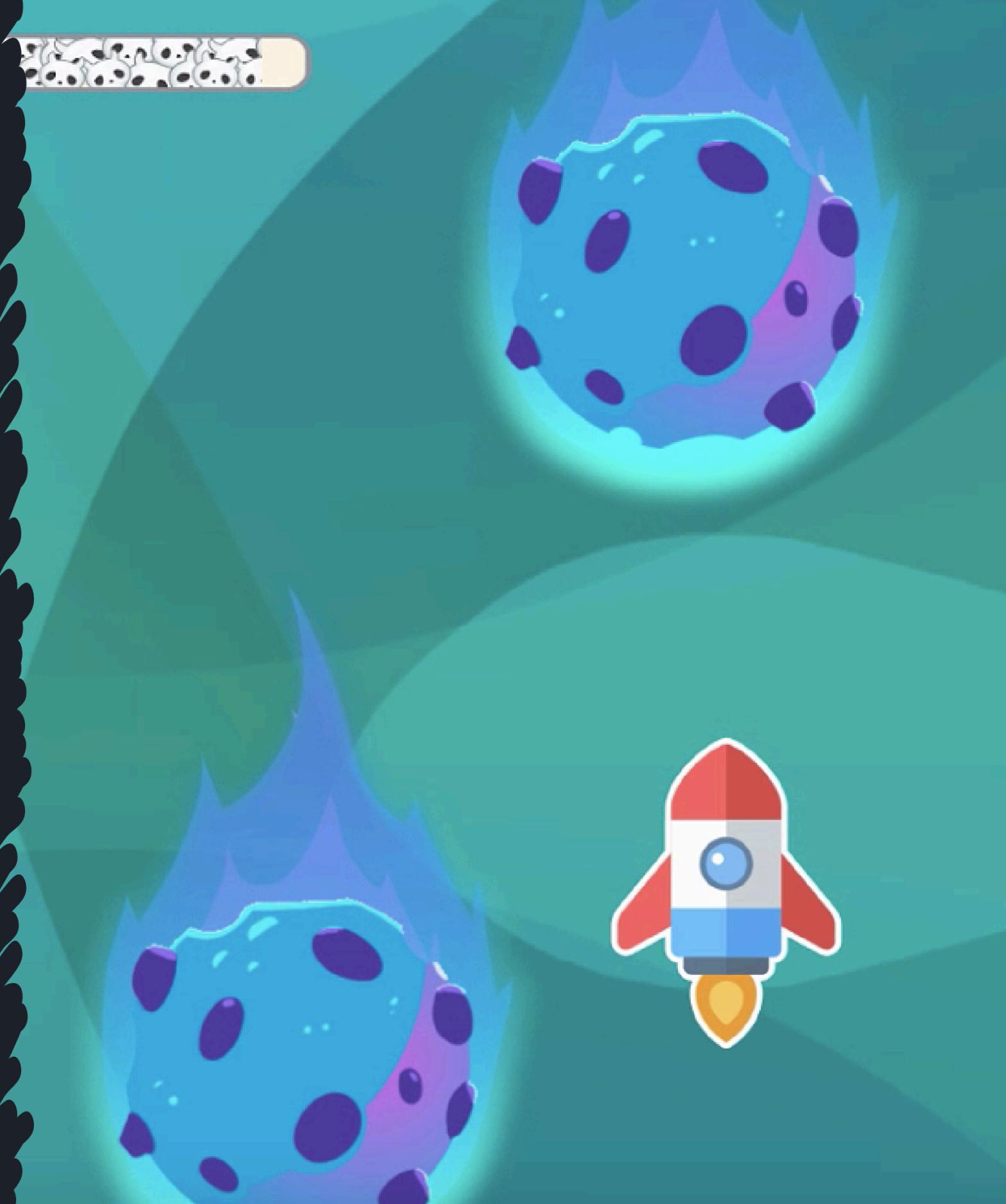
Markieren Sie mit einer Markierung eine Linie vom Eingang des Labyrinths bis zu seinem Ende. Die Leitung darf an keiner Stelle unterbrochen werden. Wenn eine Zeile unterbrochen ist, stellen Sie sicher, dass die Fortsetzung mit der vorherigen Zeile verbunden ist. Die Linie sollte außerdem nicht bis zu 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.



Monsterrakete

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.



Setze das Puzzle zusammen



Nach dem Start der Aktivität erscheint ein Fenster zur Auswahl einer bestimmten Aktivität mit Rätseln. Die Fenster sind nummeriert. Nach Auswahl einer bestimmten Nummer wird ein Bild angezeigt. Das Kind kann sich zeitlich unbegrenzt mit den Bildelementen vertraut machen. Unterhalb des Bildes befindet sich ein Play-Button. Nach dem Klicken auf die Wiedergabetaste zerfällt das Bild in ein Puzzle. Auf dem Feld erscheinen Punkte, die vorschlagen, wohin das Puzzle gezogen werden soll. Wenn beim Lösen des Rätsels ein Problem auftritt, gibt es keine Aktion auf der Tafel, von Zeit zu Zeit gibt es im Rätsellösungsbereich einen Hinweis darauf, wie das Bild aussieht, das zusammengesetzt werden muss. Ein korrekt platziertes Puzzle auf einem Punkt ändert seine Position nicht mehr. Ein schlecht platziertes Puzzle bleibt trotzdem mobil. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn das Bild richtig angeordnet ist.



Puzzle mit Emotionen

Nach dem Start der Aktivität erscheint ein Fenster zur Auswahl einer bestimmten Aktivität mit Rätseln. Die Fenster sind nummeriert. Nach Auswahl einer bestimmten Nummer wird ein Bild angezeigt. Das Kind kann sich zeitlich unbegrenzt mit den Bildelementen vertraut machen. Unterhalb des Bildes befindet sich ein Play-Button. Nach dem Klicken auf die Wiedergabetaste zerfällt das Bild in ein Puzzle. Auf dem Feld erscheinen Punkte, die vorschlagen, wohin das Puzzle gezogen werden soll. Wenn beim Lösen des Rätsels ein Problem auftritt, gibt es keine Aktion auf der Tafel, von Zeit zu Zeit gibt es im Rätsellösungsbereich einen Hinweis darauf, wie das Bild aussieht, das zusammengesetzt werden muss. Ein korrekt platziertes Puzzle auf einem Punkt ändert seine Position nicht mehr. Ein schlecht platziertes Puzzle bleibt trotzdem mobil. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn das Bild richtig angeordnet ist.



Verbinde die Punkte

Legende:

Griff – die Palette mit Zubehör kann an einer beliebigen Stelle im Feld platziert werden. Durch Drücken in der Seitenleiste wird das Menü angezeigt oder ausgeblendet

Auswahl der Größe der „Punkte“

Auswahl der Linienbreite



Auswahl der Form von „Punkten“
Auswahl der Farbe der „Punkte“
Auswahl der „Punkte“-Schaltung
Auswahl der Farbe des ersten „Pun

Auswahl eines vorgefertigten Satzes aller farbigen „Punkte“

Farbauswahl der Linie

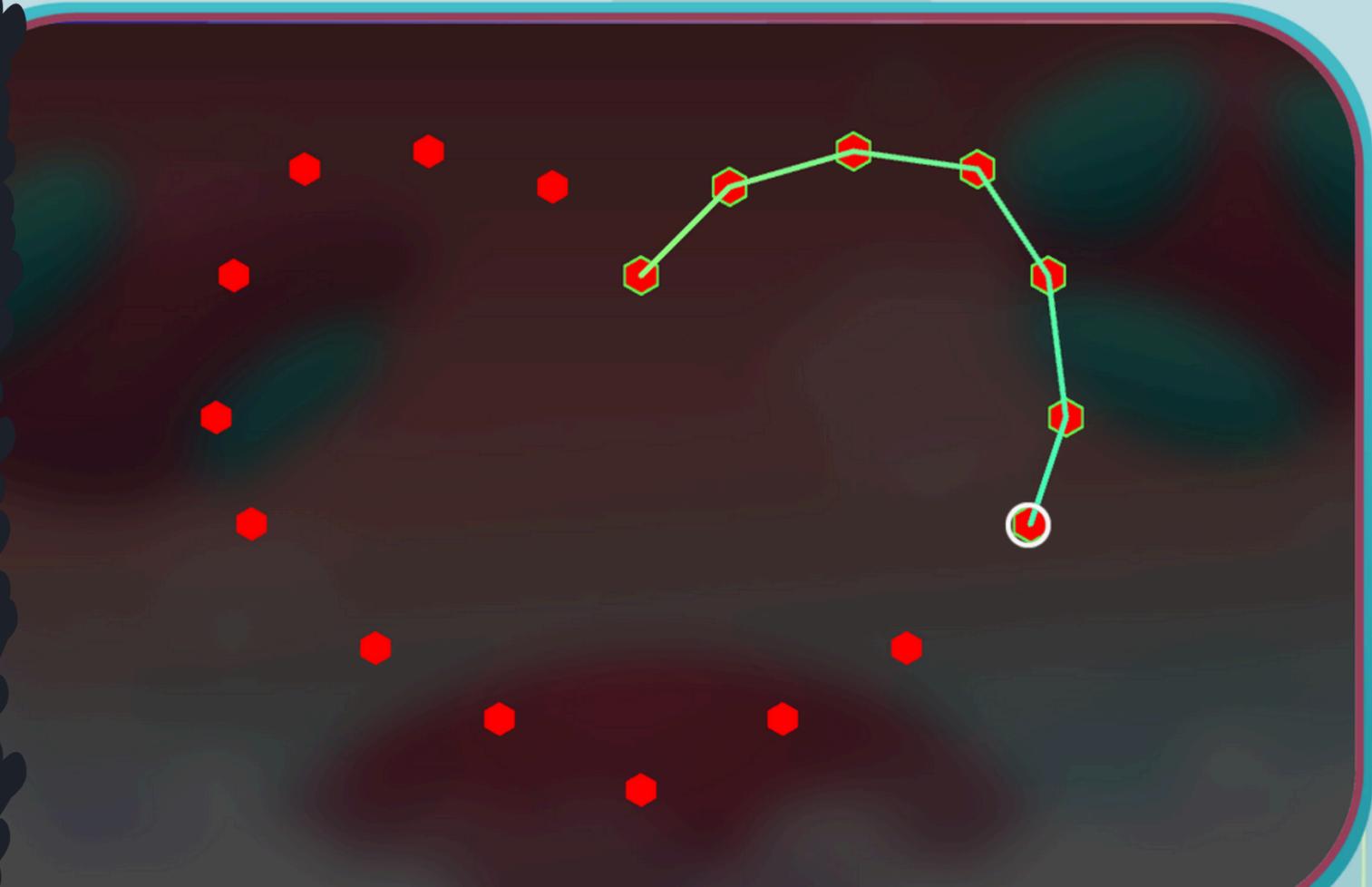
Fünfeckige Schaltflächen – nach Abschluss der Verbindung wird das gesamte Muster bzw. der Verbindungspfad angezeigt

Verbinde die Punkte

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, alle Punkte miteinander zu verbinden. Wählen Sie den ersten ausgewählten Punkt aus. Dann wird eine Linie davon ausgehen. Sie drücken auf den nächsten Punkt und die Zeile wird ausgewählt. Die Aktion wird solange wiederholt, bis sie erfolgreich ist. Eine Linie kann jeden Punkt nur einmal durchlaufen. Aktivitätsvarianten unterscheiden sich in der Freiheit bzw. Reihenfolge, in der die Schritte kombiniert werden müssen. Es gibt ein kostenloses Level, in dem Sie die Punkte nach Belieben verbinden können, aber jeder Punkt kann nur einmal verbunden werden.

In der Ebene „Beliebige Seite“ müssen Sie alle Punkte in eine Richtung verbinden, um die Aktivität erfolgreich abzuschließen. Bei einer strengen Linie ist die Verbindungsreihenfolge nummeriert.

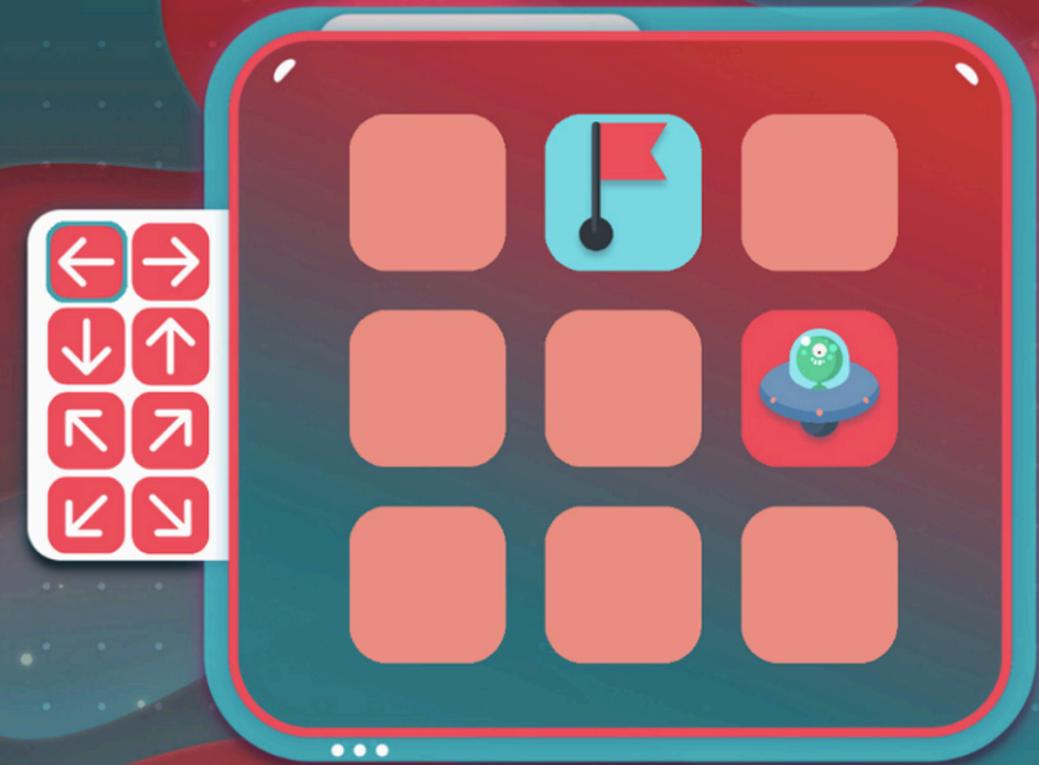
Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Straßenkodierung (3 Stufen)

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.

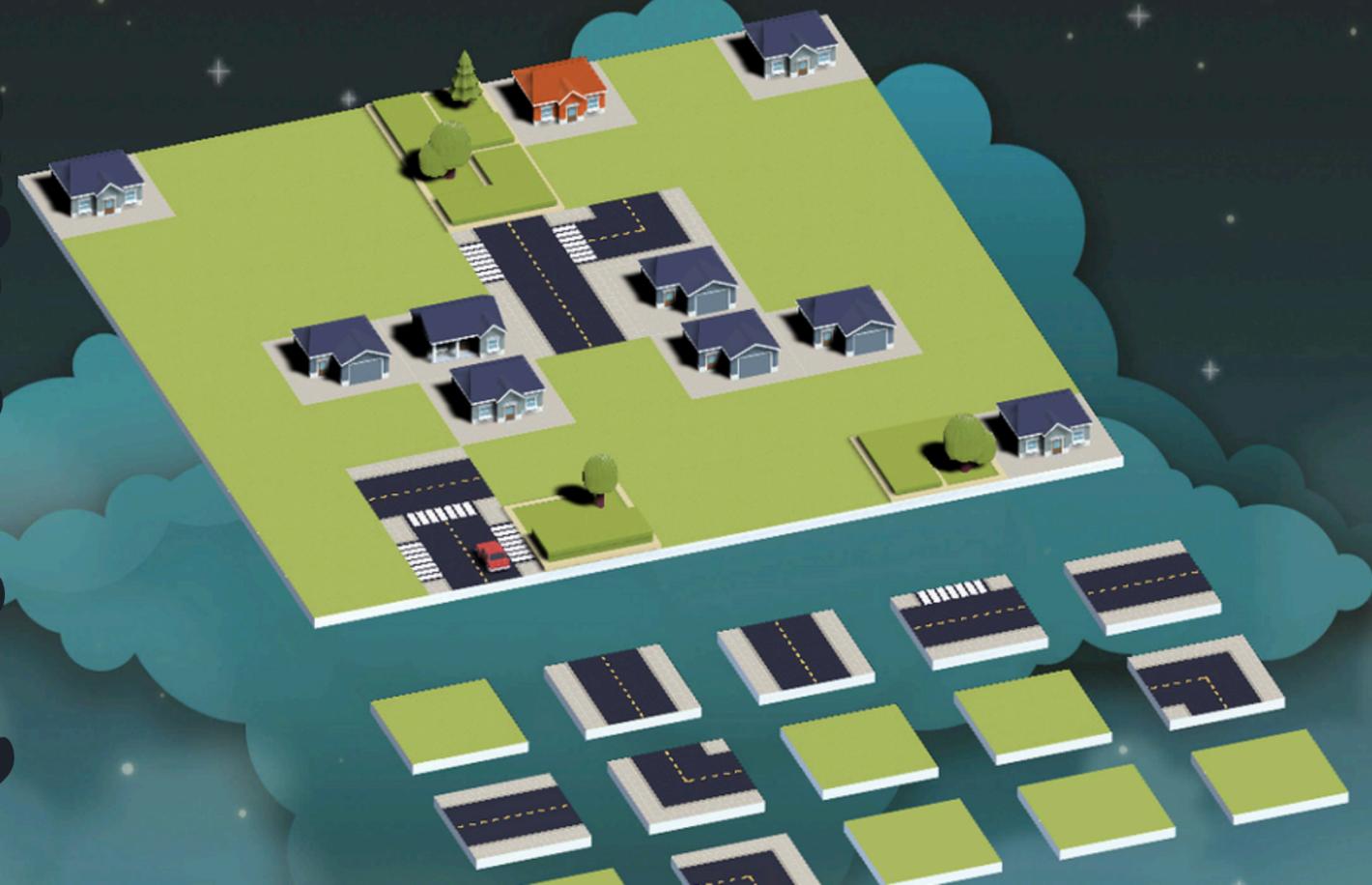
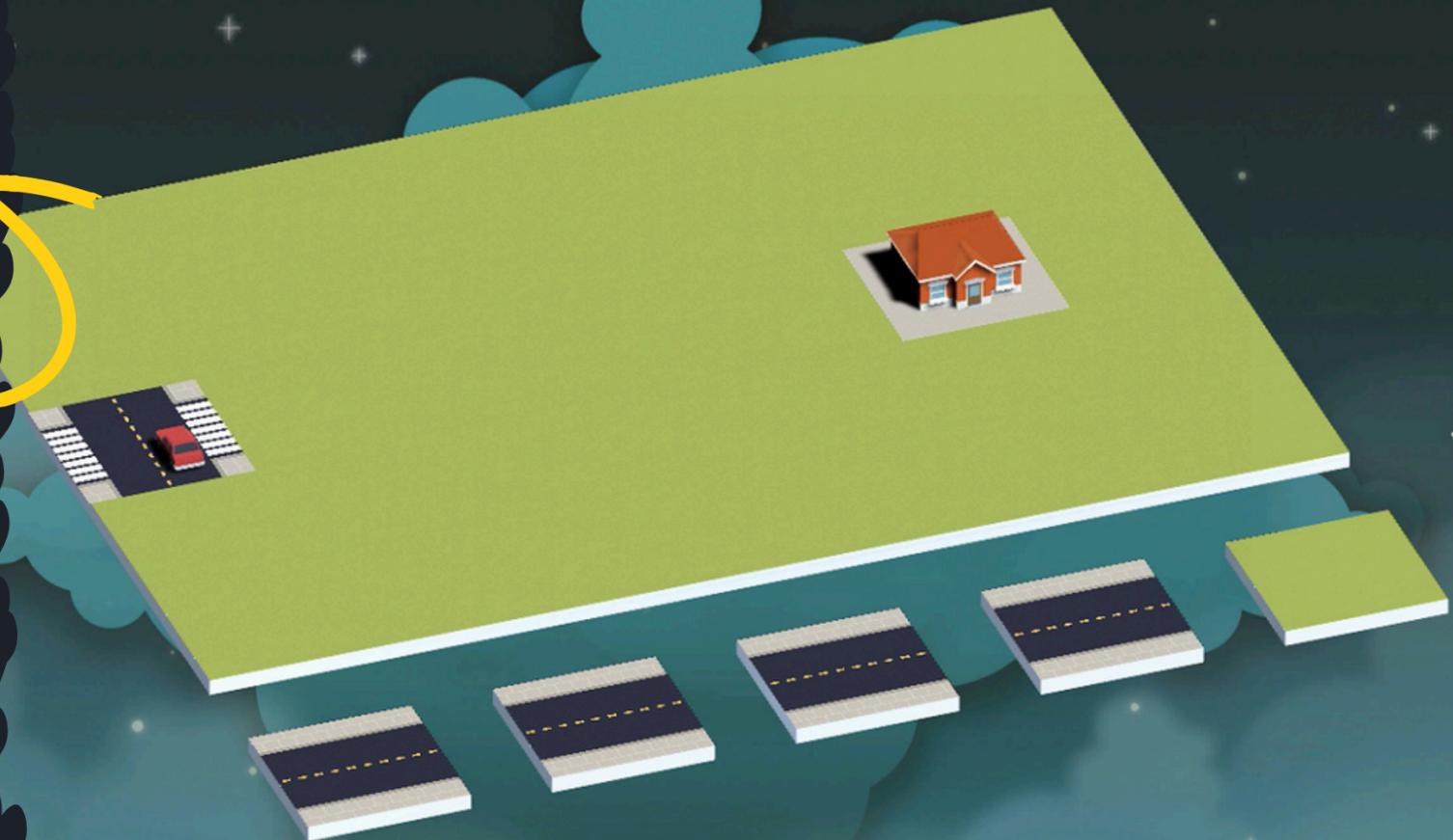
Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Programmieren Sie die Route (3 Stufen)

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, das Auto zum Roten 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.

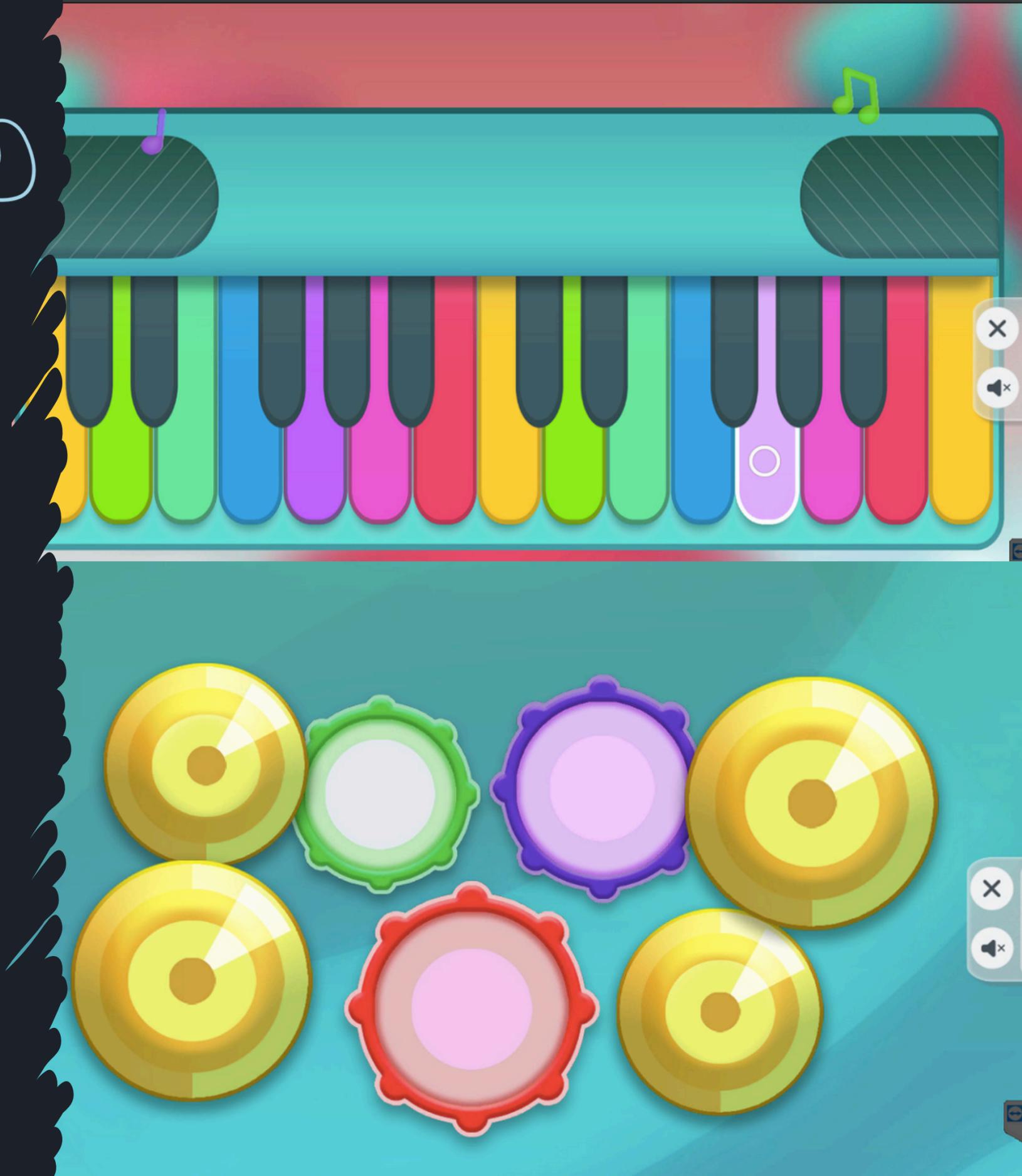
Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Spielen Sie auf den Instrumenten

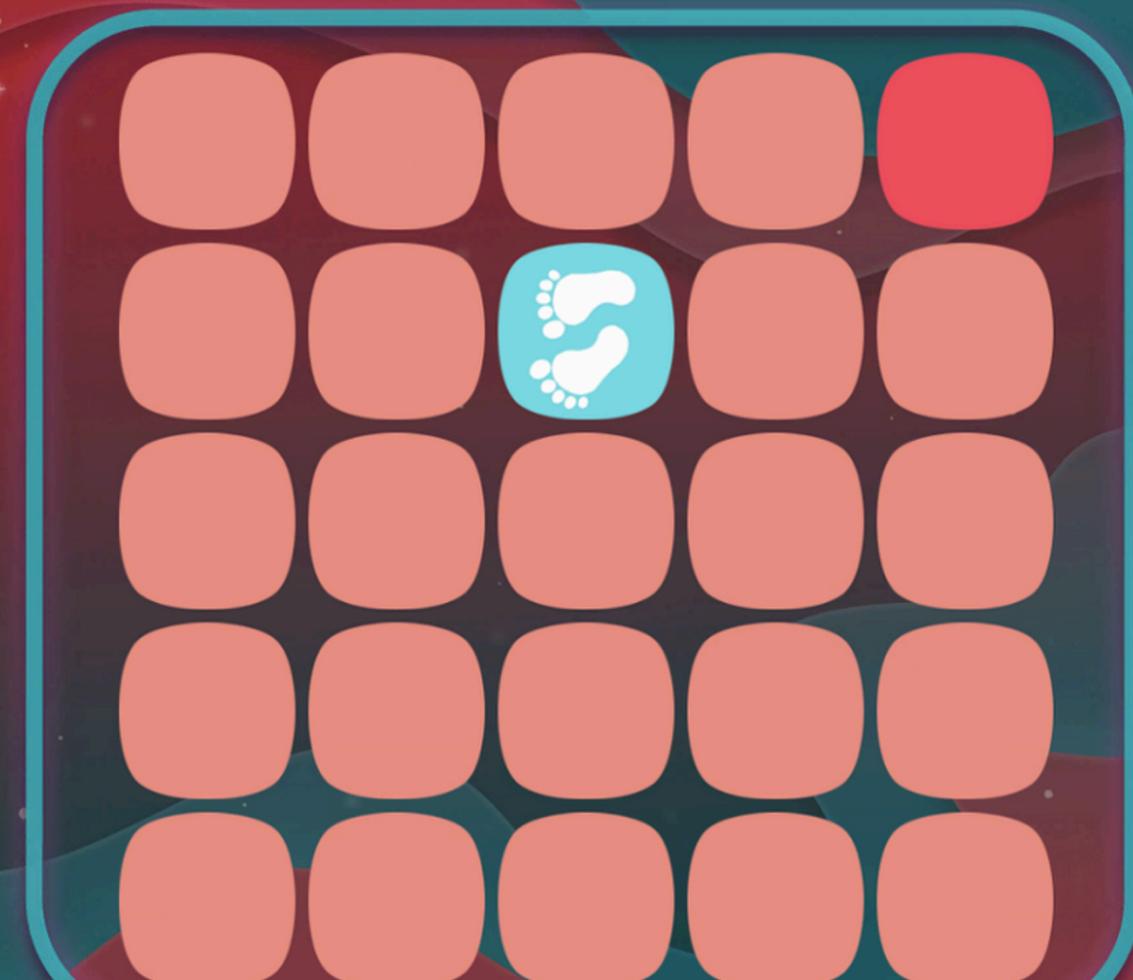
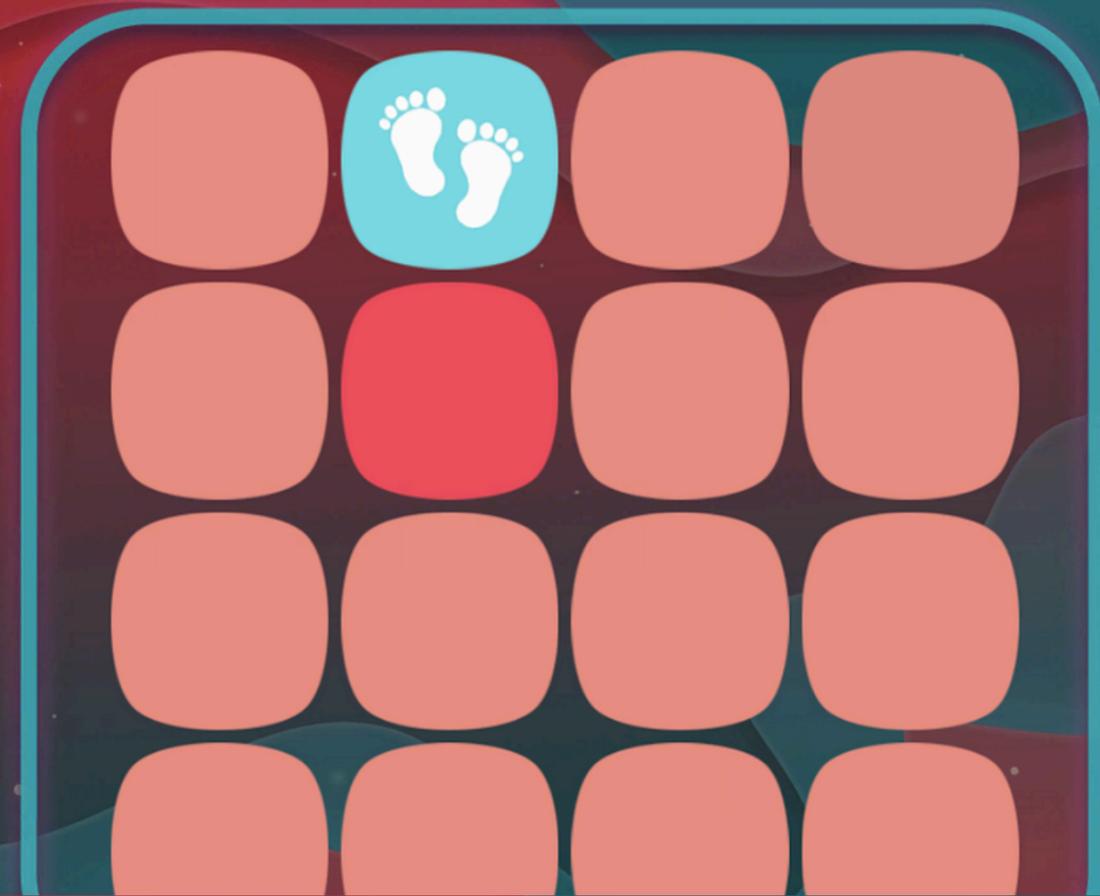
Der Aktivitätston sollte eingeschaltet sein.

Es gibt ein Klavier im Bereich: C - H' und ein Schlagzeug- und Percussion-Beckenset. Jede Taste kann mit Markierstiften oder Kugeln gedrückt werden, um den passenden Klang zu erzeugen.



Folgen Sie der Führung

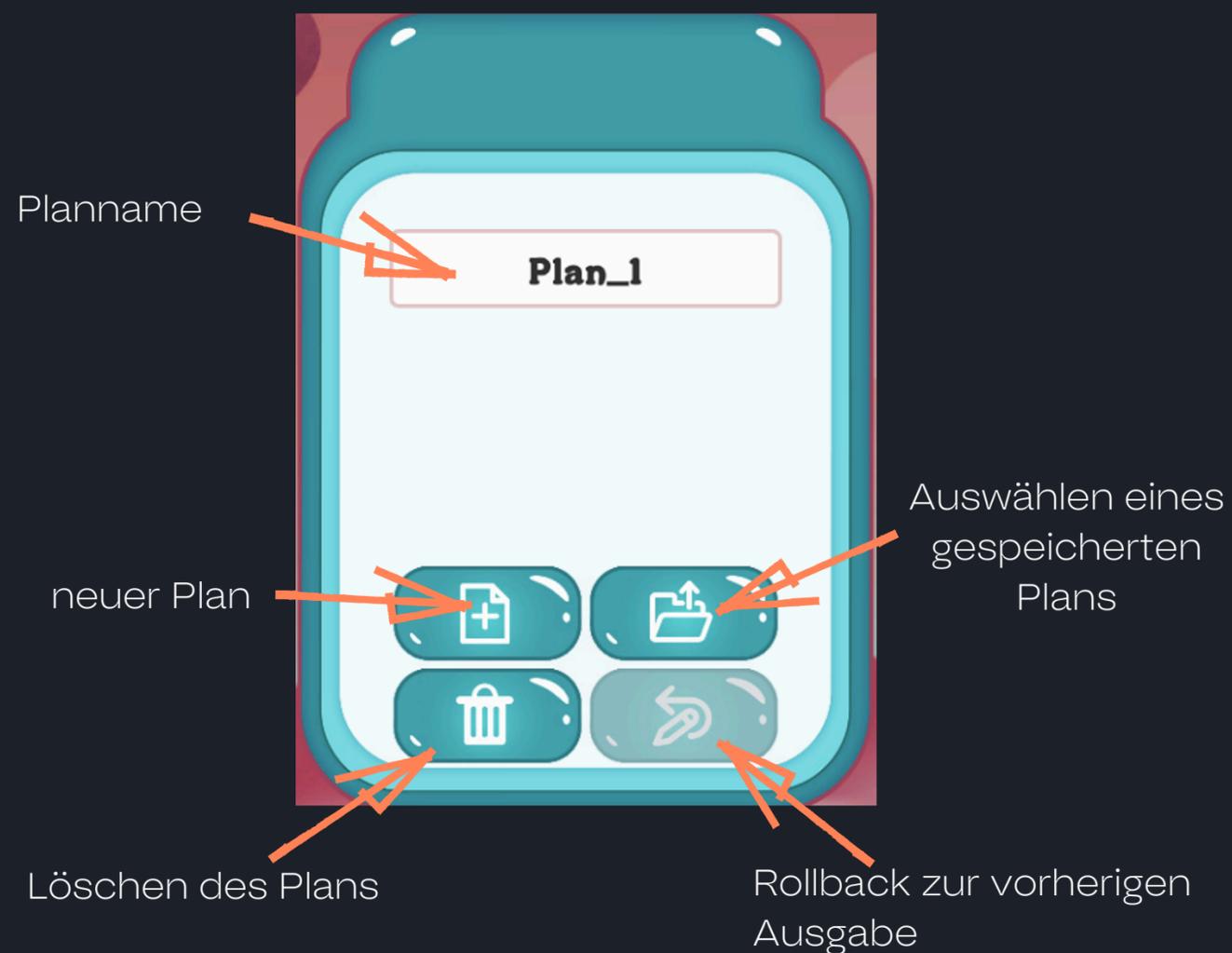
Am besten auf dem Boden zur Schau gestellt. Auf dem Spielbrett erscheinen Quadrate und auf einem davon sind Füße abgebildet. Nach einer Weile wechselt das Quadrat mit den Füßen seine Position zu einem der angrenzenden. Die Position ändert sich unendlich oft. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, dem Zeichnen der Füße zu folgen. Die Anwendungen unterscheiden sich in der Größe der Platine.



Tagesplan



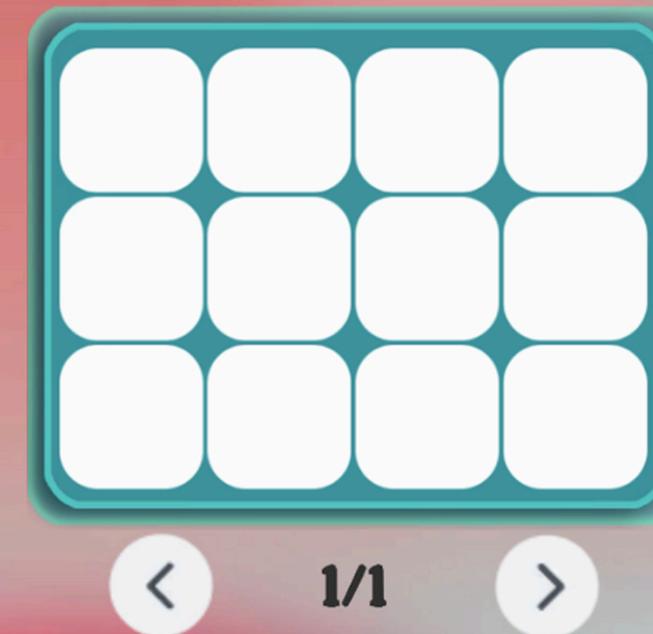
Legende



Tagesplan



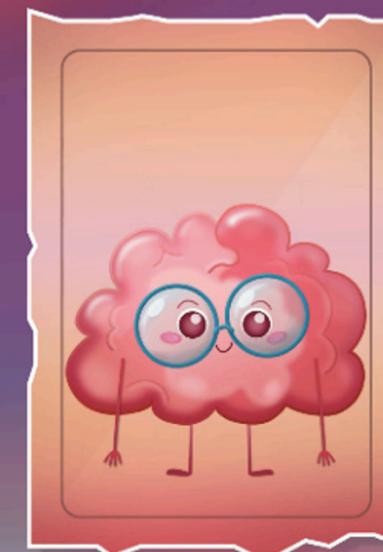
Sie können Ihren Tagesplan mithilfe der auf der linken Seite bereitgestellten Elemente festlegen. Klicken Sie einfach mit dem Stift auf die Elemente und dann auf die ausgewählten Felder, um sie in den Kästchen rechts auf der 4x3-Tafel anzuordnen. Bereits eingestellte Elemente können ersetzt werden. Mit den Pfeilen unterhalb der Elemente können Sie zwischen aufeinanderfolgenden Elementtafeln wechseln. Durch Drücken des Pfeils unterhalb der Planraster können Sie Folgetafeln erstellen, auf denen Sie Elemente platzieren (es gibt keine Tafelbegrenzung) oder zwischen ihnen wechseln können. Der fertige Plan kann im PDF-Format gespeichert oder ausgedruckt werden. Diese Optionen befinden sich in der Seitenleiste. Bevor Sie die Anwendung verlassen, empfiehlt es sich, Ihren Plan in der Anwendung auf Ihrem Gerät zu speichern. Die entsprechende Option finden Sie im Seitenbereich der Druckereinstellungen.



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.



Der Planet in der pädagogischen Praxis



Emotionen sprechen zu uns

Knowls Aktivität: Schließe das Rätsel ab

Das Kind sollte die Aktivität abschließen, indem es das Rätsel löst. Dann sollten Sie mit ihm die im Bild dargestellte Situation besprechen und gemeinsam darüber nachdenken, welche Emotionen, Absichten oder Gedanken die Figuren erleben und was dies bedeutet. Es lohnt sich, über die Beziehungen zwischen den Personen auf dem Bild nachzudenken, wenn sie sich treffen.

Am Ende spielen die Kinder Szenen, in denen sie darstellen können, in welchen Situationen die vorgegebenen Situationen auftreten können und wie sie sich dabei verhalten sollen.

Musik lehrt Zusammenarbeit



Knowls Aktivität: Schlagzeug spielen, Klavier spielen Was Sie brauchen: Sie können die im Klassenzimmer verfügbaren Instrumente verwenden

Die Aufgabe der Kinder besteht darin, gemeinsam ein Stück zu schaffen, das sie für andere spielen (bei einer Aufführung für ihre Eltern oder für den Rest der Klasse). Jeder von ihnen kann sein eigenes Instrument wählen (es müssen nicht gleich sein). Sie können ein bekanntes Lied nachspielen oder sich etwas Eigenes einfallen lassen. Es ist wichtig, dass sie dabei zusammenarbeiten. Wie in einem professionellen Orchester ist jedes einzelne Element ein wichtiges Element des Ganzen und gleichermaßen wichtig.



Wir planen unsere Aktivitäten

Knowls Aktivität: Tagesplan Was Sie brauchen: Sie können die im Klassenzimmer verfügbaren Instrumente nutzen

Gemeinsam mit den Studierenden sollten Sie einen Tagesplan erstellen. Sie können es im Rahmen dieser Übung gemeinsam machen oder bereits einen Plan fertig haben und den Studierenden präsentieren, der nun gefestigt wird. Sie können auch einen Plan für den Tag eines wichtigen Ereignisses erstellen, z. B. eines Ausflugs, damit die Kinder wissen, was als nächstes passieren wird.

Nachdem sie zum Unterricht gekommen sind, ordnen die Kinder nacheinander Elemente an, die die Aktivitäten symbolisieren, die sie an diesem Tag durchführen werden. Sie können dieses Projekt speichern und für jeden Schüler ausdrucken.

It's smart to play.

Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter www.knowla.eu