

Obrazovna zabava kao metoda učenja!



edukativna zabava

Uz Knowlu, učenje poprima oblik edukativne zabave – prema istraživanjima, najučinkovitijeg načina prenošenja informacija i oblikovanja društvenih stavova. Znanje se prenosi kroz zanimljiv i angažirajući sadržaj, što otvara umove učenika i stvara dojam kao da zapravo i ne uče.

Igra potiče inicijativu i samostalnost, razvija sposobnost rješavanja problema te uči kako uspješno komunicirati i surađivati s drugima. To je način kako djecu aktivno uključiti u proces učenja, izgraditi živu interakciju između učenika i nastavnika te omogućiti brže i trajnije usvajanje znanja i vještina.



STREAM

Ideje za nastavu uz Knowlu temelje se na STREAM metodologiji (znanost, tehnologija, robotika, inženjerstvo, umjetnost, matematika). Nastava se odvija u obliku radionica i projekata. Zahvaljujući tome, znanje se usvaja kroz aktivno sudjelovanje – brže i trajnije. Takav pristup ne samo da razvija logičko i kritičko razmišljanje, već potiče i kreativnost te maštu.



interaktivno učenje

Knowla stvara obrazovnu okolinu koja je usklađena s metodom interaktivnog učenja. Tijekom izvođenja planiranih aktivnosti i zadataka, učenici su uronjeni u digitalnu stvarnost koju stvaraju multimedijalni sadržaji. Uče kroz iskustvo i aktivno sudjelovanje, a virtualni svijet im omogućuje da prilikom pogrešaka ne snose nikakav rizik i iz tih pogrešaka izvuku korisne zaključke za budućnost.



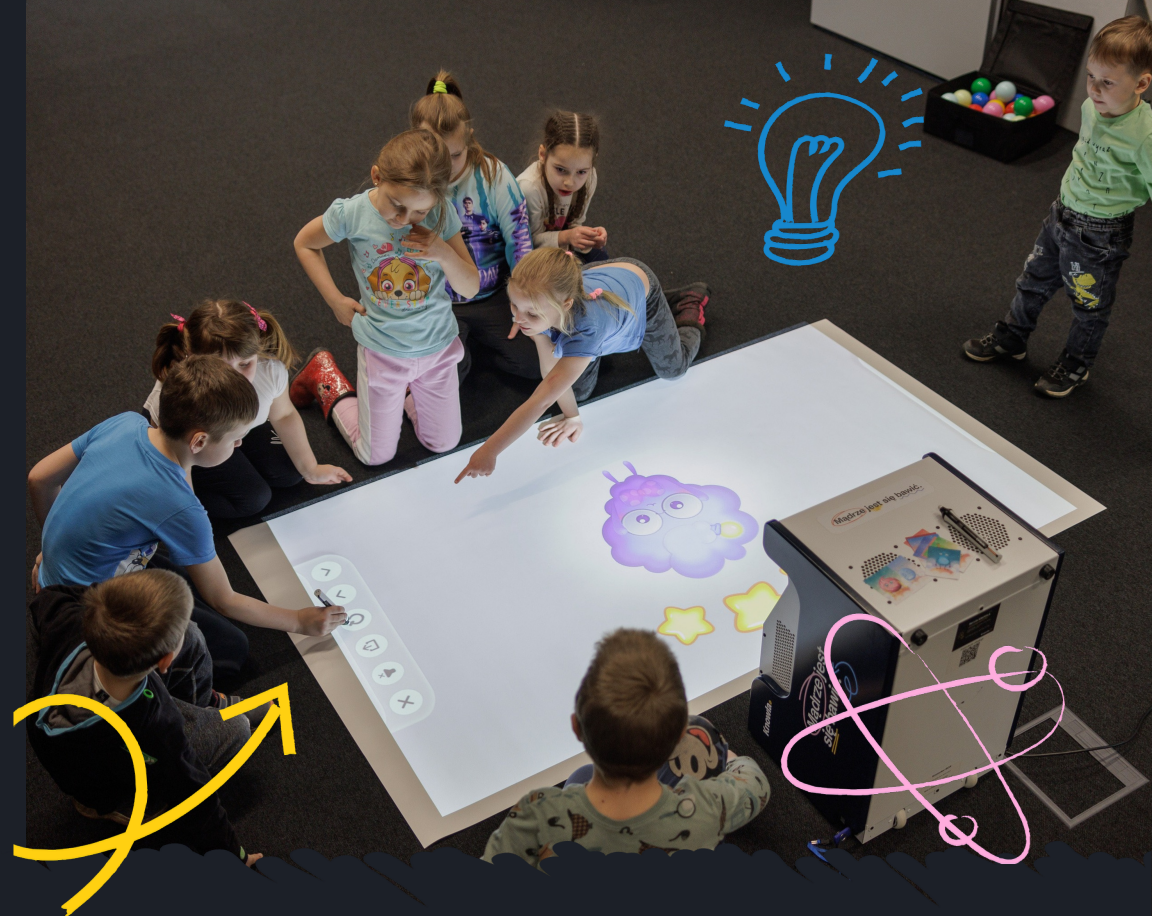
igra kao metoda učenja

Knowla primjenjuje mehaniku igara u obrazovnim situacijama, čineći tradicionalne aktivnosti učenja podjednako uzbudljivima za učenike kao i samo igranje igara. Zahvaljujući tome, učenici su skloniji biti aktivni i preuzimati izazove. To povećava njihovu angažiranost i motivaciju za rad, te poboljšava fokus.



multimedija

Zahvaljujući upotrebi multimedije, Knowla istovremeno aktivira više osjetila, a učenjem kroz interakciju i pokretima povećava se sposobnost povezivanja činjenica i događaja. Istovremena interakcija s riječju, slikom i zvukom potiče emocije, budi znatiželju i angažiranost, a time i motivaciju za rad.



Knowla



Ovo je Knowla. Multimedijski, interaktivni alat temeljen na IKT-u (informacijsko-komunikacijskoj tehnologiji) namijenjen poučavanju u vrtićima i školama. Edukativna zabava koja svaku aktivnost pretvara u uzbudljivu igru.

Knowla tjera dosadu!

Neviđena metoda učenja!

15 tematskih planeta

100+ aplikacija

1000+ aktivnosti

600+ sati edukativne zabave

Edukativni svemir Knowla sastoji se od petnaest tematskih planeta. Svaka planeta predstavlja zaseban set vlastitih aplikacija, usmjerenih na specifično područje razvoja. Zahvaljujući aplikacijama, djeca obavljaju konkretne zadatke, dok istovremeno razvijaju određene vještine i stječu nova znanja.

Svaka planeta je jedinstvena, no sve imaju jednu zajedničku karakteristiku – namijenjene su za zabavu!



Nova dimenzija učenja.

Knowla Box

- * Integrirana multimedijaska platforma s ugrađenim Epsonom s WiFi-jem, Epson projektorom, interaktivnim ekranom, senzorima i zvučnicima.
Potpuno sastavljen uređaj spreman za korištenje.
- * Početni paket Fruu sa 250 aplikacija i EduMini planet sa 95 aplikacija.
- * 40 loptica
- * 2 Epson interaktivne olovke s rezervnim vrhovima
- * Epson daljinski upravljač
- * bežična tipkovnica s mišem
- * košara za lopte
- * napajanje
- * torba za pribor



Nova dimenzija učenja.