

# Planet EduMini

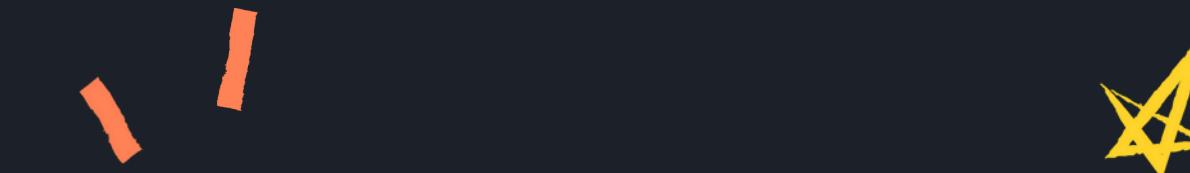


Knowla

Planet EduMini je najčarobnije mjesto u Knowla obrazovnom svemiru, namijenjeno djeci od 3 do 10+ godina. Planet nudi pregled bogatog skupa interaktivnih aktivnosti koje podržavaju tjelesni, emocionalni, kognitivni i socijalni razvoj djece, kao i razvoj raznih vještina i kompetencija na zabavan i zanimljiv način. Planet prikazuje presjek mogućnosti cijelog Obrazovnog svemira. Sadrži 95 aktivnosti (u 9 aplikacija). Početni planet. Dostupan na svakom Knowla uređaju.



# Planet EduMini u Obrazovnom svemiru



12:03

Knowla.edu

The screenshot shows the Knowla app's educational universe. At the top, the title "Knowla.edu" is displayed. In the top right corner, there are icons for navigation (back, forward), home, search, settings, globe, sound, and other functions. The main content area features a large card for "Planet EduMini" with a colorful illustration of a yellow planet with a rocket ship and a red planet in the background. Below the illustration, the text "Planet EduMini" is shown, followed by a "MANUAL" button with a book icon. A detailed description of the planet follows: "The Planet EduMini is the most magical place in the Knowla Educational Universe, created for children aged 3 to 10+. The Planet offers an overview of a rich set of interactive activities that support children's physical, emotional, cognitive and social development, as well as help develop various skills and competencies in a fun and engaging way. The Planet shows the cross-section of the possibilities of the entire Educational". To the right of this card, there are five smaller cards for other planets, each with a lock icon indicating they require purchase: "Planet Fruu Available", "Planet EduMini Available" (with a "DISCOVER" button), "Planet Pi Buy access", "Planet M Buy access", "Planet Ziuuu Buy access", and "Planet Emo Buy access". A horizontal ellipsis at the bottom indicates more content.

Planet EduMini

MANUAL

The Planet EduMini is the most magical place in the Knowla Educational Universe, created for children aged 3 to 10+. The Planet offers an overview of a rich set of interactive activities that support children's physical, emotional, cognitive and social development, as well as help develop various skills and competencies in a fun and engaging way. The Planet shows the cross-section of the possibilities of the entire Educational

Planet Fruu Available

Planet EduMini Available

DISCOVER

Planet Pi Buy access

Planet M Buy access

Planet Ziuuu Buy access

Planet Emo Buy access

12:03

Knowla.edu

Knowla.



# Sistemske tipke i prikaz izbornika

Knowla.

# Glavni izbornik - legenda



Povratak na prikaz svih planeta



Prethodni planeti/aplikacije/aktivnosti



Prethodni planeti/aplikacije/aktivnosti



Ići na pretraživanje aplikacija



Ići na postavke: odabir jezika, aktivacija licencnog koda, servisne postavke



Zvuk uključen/isključen (isključivanje zvuka na razini odabira planeta/aplikacije isključit će zvuk u svim sljedećim aktivnostima; isključivanje zvuka unutar aktivnosti bit će aktivno samo tijekom igranja te određene aktivnosti).



Ići na izbor načina rada Knowla.fun ili Knowla.edu



Prebac i na prikaz Windows radne površine; aplikacija će i dalje ostati aktivna na alatnoj traci u svakom trenutku.



# Ikone izbornika u aktivnostima - legenda



Izlazak iz aktivnosti na prikaz planeta (odabir aplikacije); sve napravljene promjene neće biti sačuvane.



Ponovno učitavanje aktivnosti; sve napravljene promjene neće biti sačuvane.



Zvuk uključen/isključen



Izlazak na popis odabira aktivnosti, sve napravljene promjene bit će izgubljene.



Prethodna ploča



Sljedeća ploča



Uključivanje/isključivanje efekta čestica; npr. u aktivnosti „Crtaj slova“ efekt „iskričanja“ se isključuje/uključuje tijekom pisanja.



Interaktivni vodič za aktivnost



Omogućuje pomicanje određenog objekta po ploči.



Popis  
aktivnosti



Knowla.



Planet EduMini sadrži 9 aplikacija s ukupno 95 aktivnosti:

- 1.Pisanje brojeva po tragovima (Planet M) – 10 aktivnosti
- 2.Emocije i opuštanje (Planet Emo) – 1 aktivnost
- 3.Matematički Sudoku (Planet Sigma) – 30 aktivnosti
- 4.Okretanje kotača boja (Planet Hopsa) – 40 aktivnosti
- 5.Sklapanje glazbe (Planet Smart) – 1 aktivnost
- 6.Usklađivanje zvuka (Planet J) – 1 aktivnost
- 7.Rješavanje Sudokua (Planet M) – 1 aktivnost
- 8.Prolazak kroz labirint (Planet M) – 10 aktivnosti
- 9.Usklađivanje tornjeva (Planet Contrast) – 1 aktivnost



# Napiši brojeve po tragovima



Radni prostor aktivnosti sadrži određeni broj. Zadatak sudionika je ponovno nacrtati taj broj prateći ispravan smjer pisanja/crtanja. Ispravno izvođenje aktivnosti znači precizno reproducirati zadani oblik, trag, u skladu s naznačenim smjerom pisanja/crtanja. Povremeno se pokreće animacija koja prikazuje točan smjer izvođenja. Potrebno je paziti na preciznost i nacrtati svaku liniju do kraja.

Nakon što se uzorak ispuni, on se puni "čarobnim kristalima" koji su pomični. Povlačenjem olovke pored njih, kristali se pomiču po tom prostoru, što omogućuje njihovo dodatno rasipanje po radnom prostoru aktivnosti. Ova opcija može se isključiti u bočnom panelu.

Klikom na odgovarajući gumb u bočnom panelu moguće je promijeniti smjer pisanja uzorka (s lijeva na desno ili s desna na lijevo).



# Emocije i opuštanje

Na ekranu će se prikazati Emot u dva oblika koji će predstaviti nekoliko jednostavnih tjelesnih vježbi, uključujući i jogu asane.

Aktivnost sadrži osam vježbi raspoređenih u tri serije po petnaest sekundi. Ukupno trajanje aktivnosti je 6 minuta. Aktivnost završava nakon odraćenih svih serija vježbi. Broj ponavljanja serija nije ograničen.

0:10



0:08



# Matematički Sudoku

Legenda:

broj dovršen

brojevi za korištenje

Level

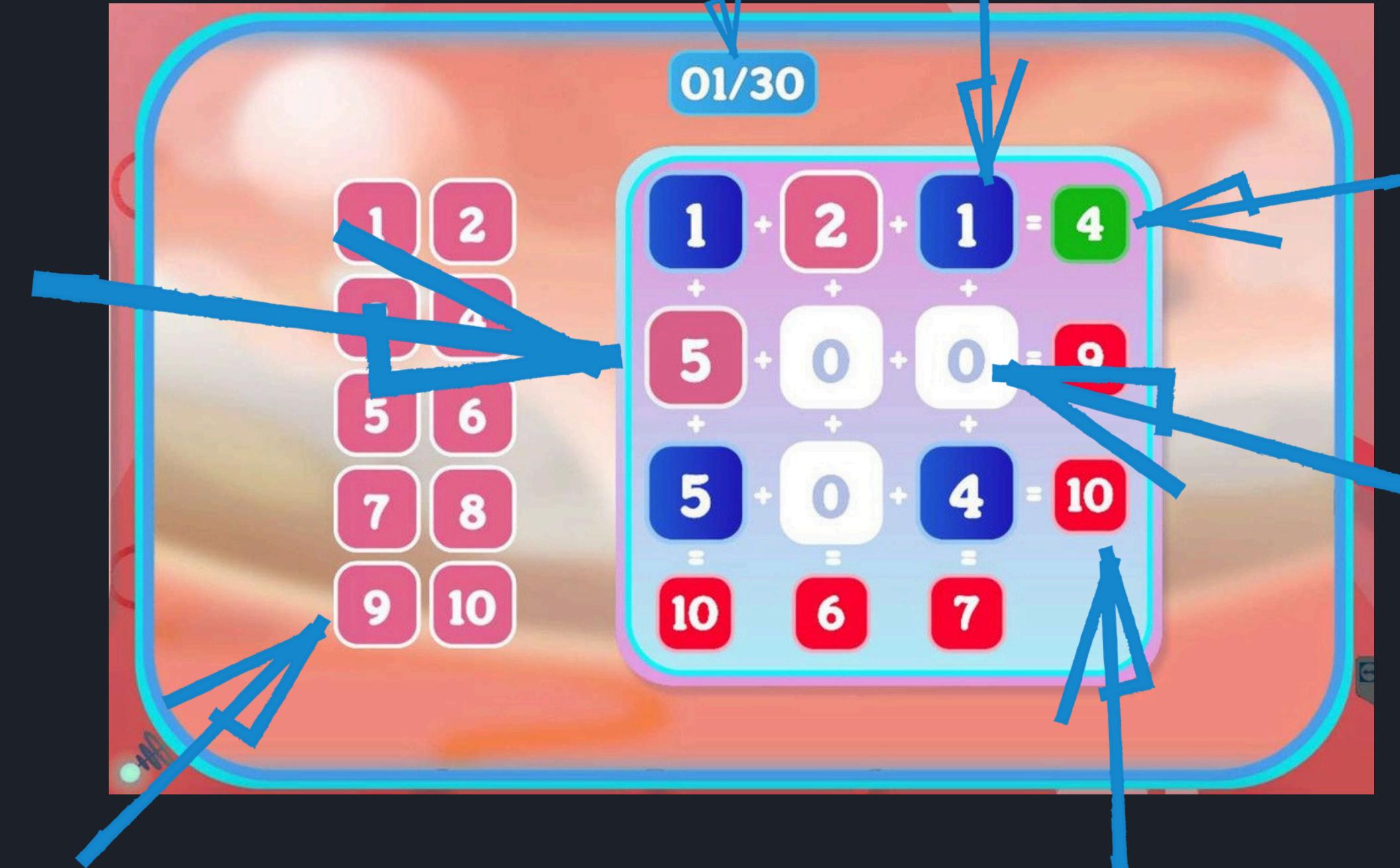
01/30

fiksni brojevi

pogrešan rezultat

mesta za  
zbrajanje

netočan rezultat



01/30

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10

1	2	1	=	4
+	+	+	+	
5	0	0	=	9
+	+	+	+	
5	0	4	=	10
=	=	=	=	
10	6	7		

08/30

12	16
20	15
17	13
14	8
9	11

11	0	0	=	3
+	+	+	+	
0	20	0	=	51
+	+	+	+	
8	0	0	=	33
=	=	=	=	
13	42	44		

# Matematički Sudoku

Ploča sadrži različite brojeve raspoređene u aritmetičke operacije. Zadatak sudionika je umetnuti brojeve s bočnog izbornika na ploču tako da nakon izvođenja zadanih računa svaki rezultat u retku i stupcu bude točan.

Za to pritisnite marker na broju koji želite odabratiti (ružičasti) i zatim na odabранo polje za unos (bijelo). Nakon unosa broja, polje će promijeniti boju u ružičastu. Pritisak na isto polje ponovno vraća vrijednost na nulu (boja ostaje ružičasta, no to nije presudno za rješavanje zadatka). Ponovnim klikom vraća se prethodno unesenih broj. Bijela i ružičasta polja na ploči mogu se mijenjati neograničeno puta, dok plava, crvena i zelena polja nisu promjenjiva.

Ako je rezultat u retku ili stupcu točan, polje rezultata mijenja boju s crvene u zelenu. Aktivnost je uspješno završena kada sva polja rezultata postanu zelena.

Obratite pažnju na znakove operacija između brojeva.

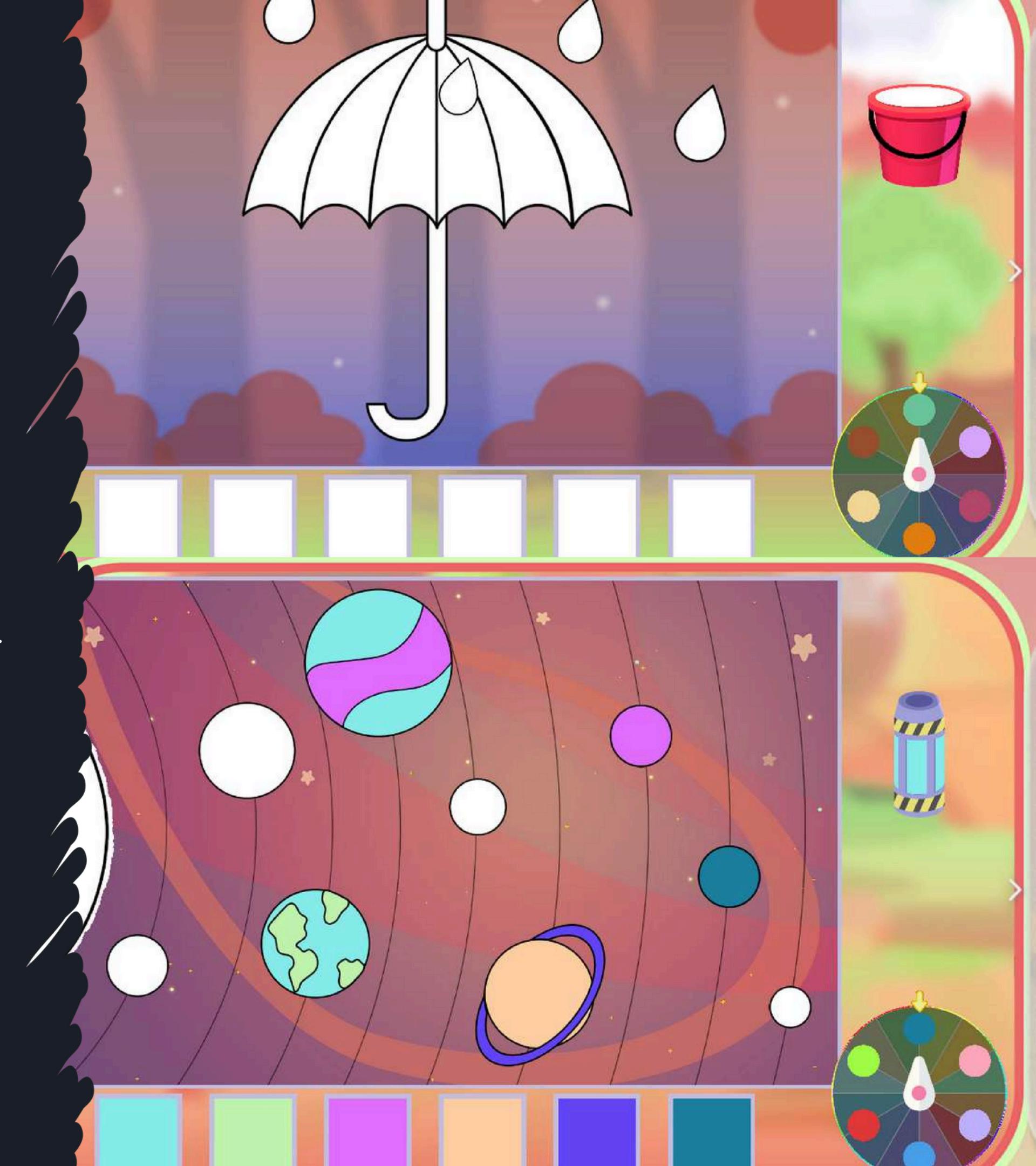
Razine se razlikuju po težini operacija. Prva razina uključuje samo zbrajanje i oduzimanje do 10. Ostale razine obuhvaćaju sve operacije, pri čemu druga razina ima operacije do 50, a treća do 100. Razine se također razlikuju po broju polja za popunjavanje, što utječe na ukupnu težinu zadatka.

# Okreni kotač boja

Na samom početku potrebno je nacrtati sve boje za bojanku. Za to trebate kliknuti na kotač za crtanje koji se nalazi u donjem desnom kutu. Jednom se izvlači jedna boja. Nakon što su sva polja ispunjena bojama, kotač se zaključava. Da biste dobili boju za bojanje, kliknite na odgovarajuće polje. Odabrana boja će se također prikazati na alatu za bojanje u gornjem desnom kutu. Za bojanje određenog objekta jednostavno kliknite na taj objekt odabranom bojom. Aktivnost će biti uspješno završena kada su sva polja obojana.

Elemente na ploči možete slobodno premještati klikom na ikonu šape u bočnom panelu. Kad završite s pomicanjem, ponovno kliknite na šapu u panelu.

Aktivnost namijenjena radu s olovkama ili lopticama.



# Stvori glazbu

Legenda:

pokreni/zaustavi –  
pokreni ili zaustavi  
melodiju

„stave“ – polje na  
kojem se postavljaju  
elementi

elementi za korištenje – slike, od kojih svaka ima različit  
zvuk; pomoću strelice možemo mijenjati cijelu bazu  
različitih elemenata



nota – reproduciraj  
brže ili sporije

košara – ukloni  
predmete

strelice – pomicanje  
sljedećih kartica s ploče

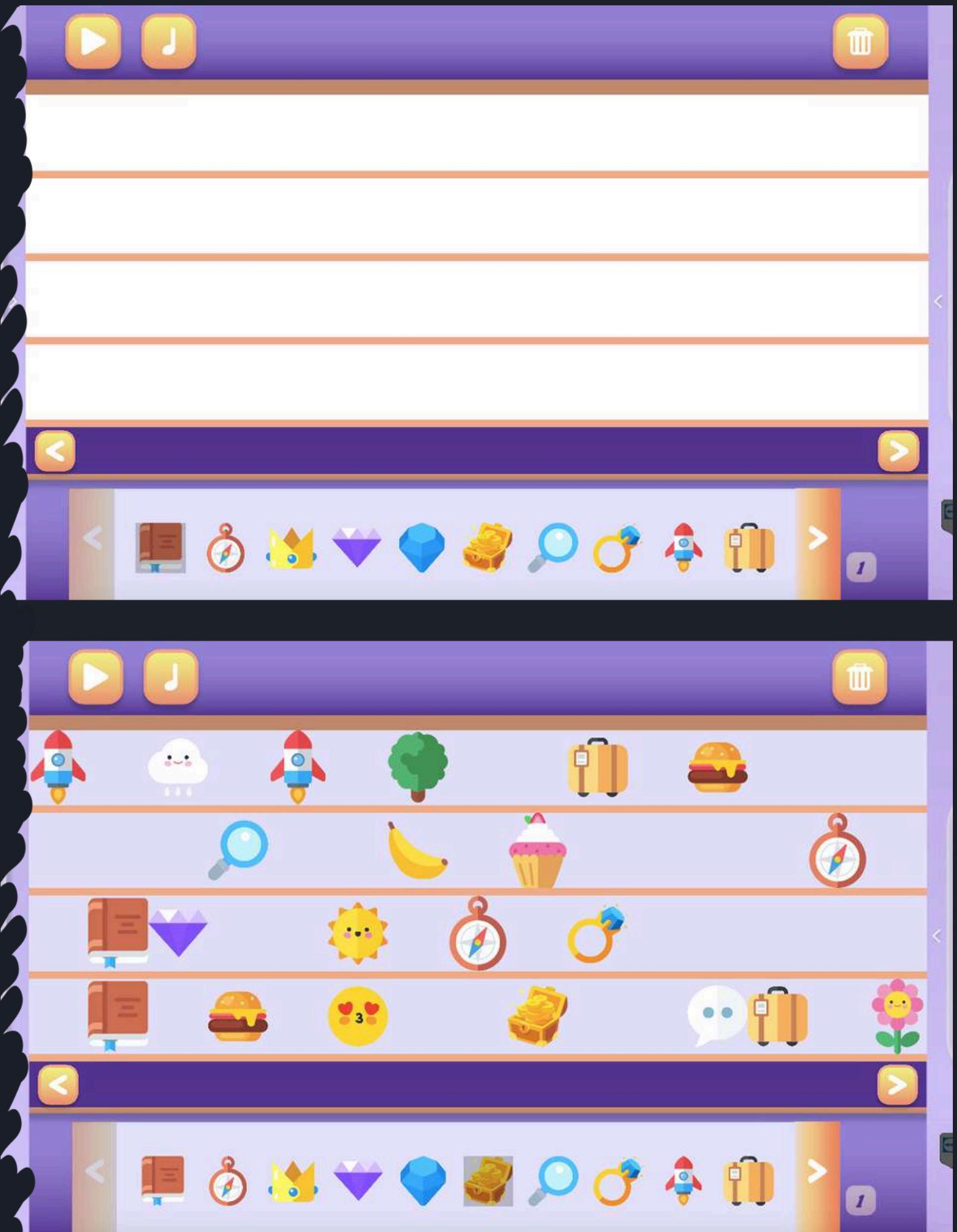
broj – broj kartica na  
ploči koje treba  
odigrati po redu

# Stvori glazbu

Zvuk aktivnosti treba biti uključen. (Za smanjenje ili povećanje glasnoće koristite tipkovnicu koja dolazi u Knowla kompletu.)

Aktivnost uključuje postavljanje odabralih elemenata: odaberite element s popisa i kliknite na njega olovkom, zatim ga postavite bilo gdje na ploču. Elementi s desne strane bit će odsvirani nakon onih s lijeve strane. Elementi na istoj okomitoj liniji svirat će istovremeno. Obratite pažnju na broj kartica na ploči (ukupno ih je 11). Kartice će se svirati redom od prve do zadnje, bez obzira na to na kojoj su poziciji postavljeni elementi. Nakon završetka postavljanja, možete poslušati svoj glazbeni uradak u bržoj ili sporijoj verziji klikom na notu.

Activity intended for work with markers.



# Upari zvuk

Zvuk aktivnosti treba biti uključen. (Za smanjenje ili povećanje glasnoće koristite tipkovnicu koja dolazi u Knowla kompletu.)

Na ploči će se s desne strane pojaviti veliki gumb s uhom, a s lijeve strane nekoliko slika (tri ili šest, ovisno o odabranoj aktivnosti). Prvo je potrebno kliknuti gumb s uhom. (Tijekom ove aktivnosti zvuk uređaja mora biti uključen.) Prije nego što se zvuk čuje i tijekom njegovog trajanja, slike na lijevoj strani ploče su zaključane. Zadatak sudionika je kliknuti sliku koja ispravno prikazuje predmet, životinju, radnju ili stanje koje zvuk predstavlja. Zvuk se može reproducirati neograničen broj puta. Aktivnost se uspješno završava nakon što se pravilno označi slika koja odgovara zvuku.

Aplikacija ima dvije razine težine koje se razlikuju po broju stavki za odabir s lijeve strane. Prva razina ima tri stavke, a druga šest.



# Riješi Sudoku

---

Legenda:

- brojevi/slike – polja za korištenje na ploči
- prazno polje – briše sliku s ploče
- provjera – provjera točnosti zadatka

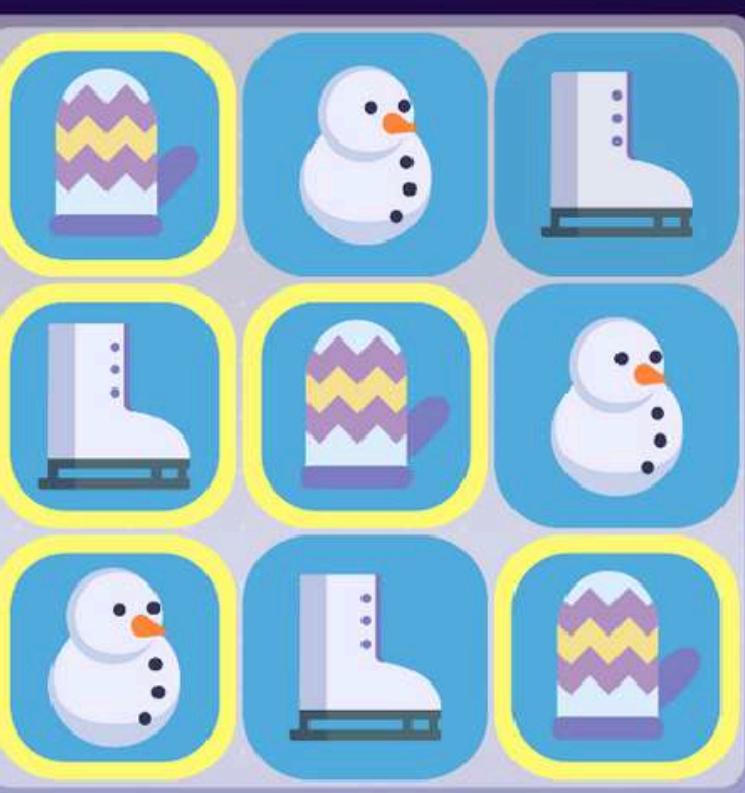
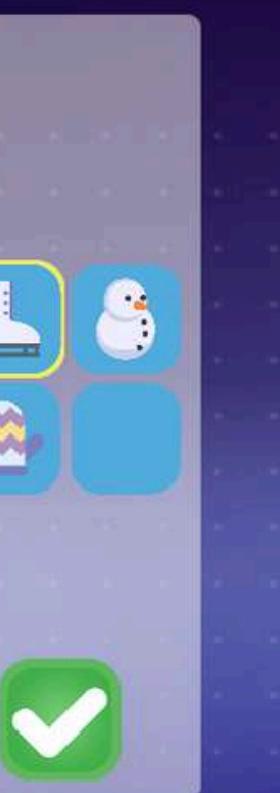


# Riješi Sudoku

Aktivnost je slična klasičnoj verziji Sudokua. Brojevi ili slike ne smiju se ponavljati u horizontalnim, vertikalnim ili dijagonalnim linijama. Za umetanje slike potrebno je: odabratи polje, odabratи slikу iz izbornika, nakon čega će se slika pojaviti u odabranom polju. Umetnute slike mogu se mijenjati ili polje može biti vraćeno u prazno stanje.

Pritiskom na gumb za provjeru završava se Sudoku.

Aktivnost se uspješno završava kada su sve slike ispravno postavljene i pritisne se gumb za provjeru. Ako nakon pritiska na provjeru ploča nije potpuno popunjena ili je postavljena netočno, aktivnost završava neuspjehom.



# Prođi kroz labirint



## Legenda:

ručica – panel se može postaviti na bilo koju točku na polju

1 – 3D slika

2 – 2D slika

strelice – rotacija karte

sunce – osvjetljenje cijele karte

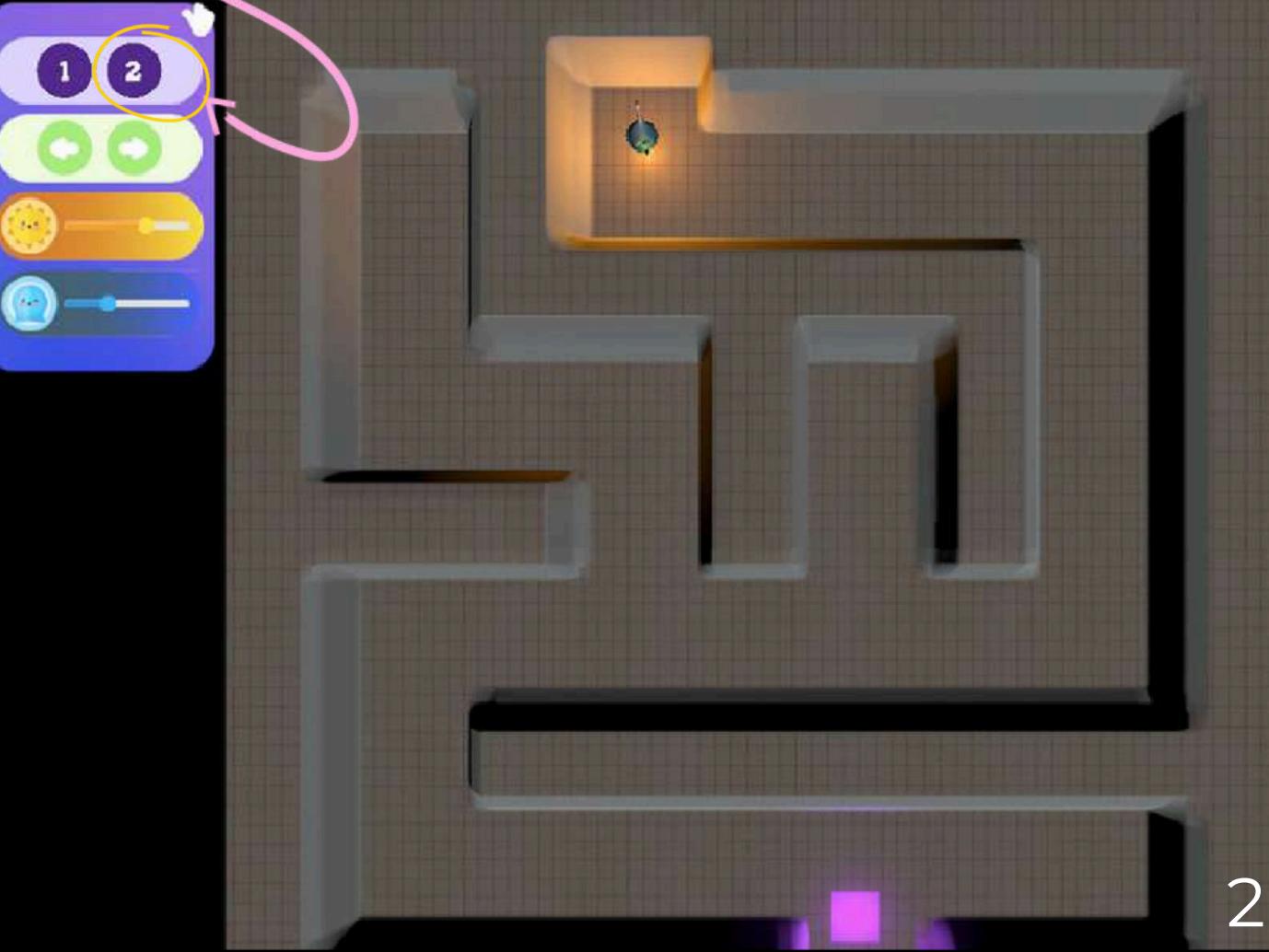
svijetleća krijesnica – intenzitet sjaja

krijesnice koja kruži oko lika

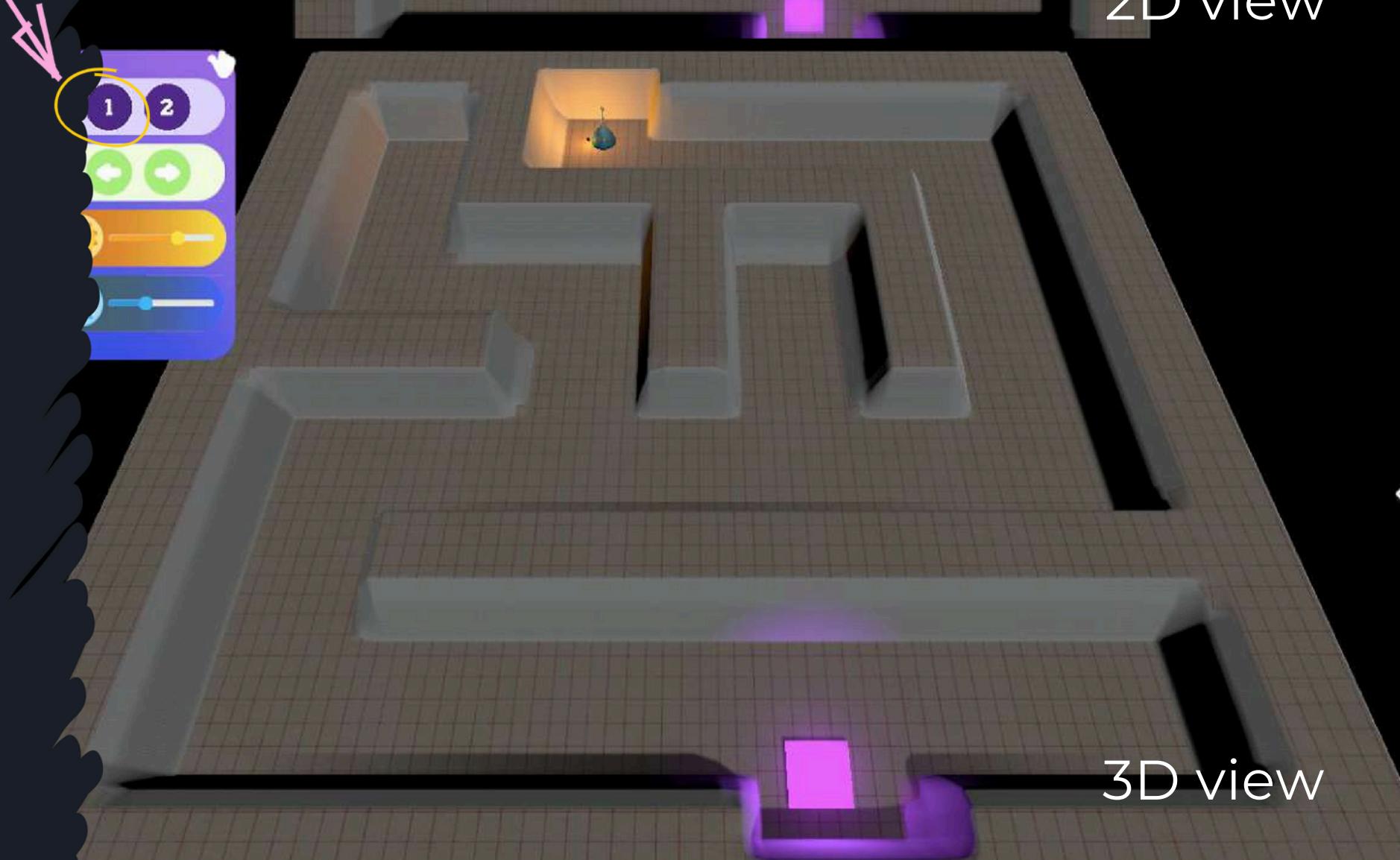


# Prođi kroz labirint

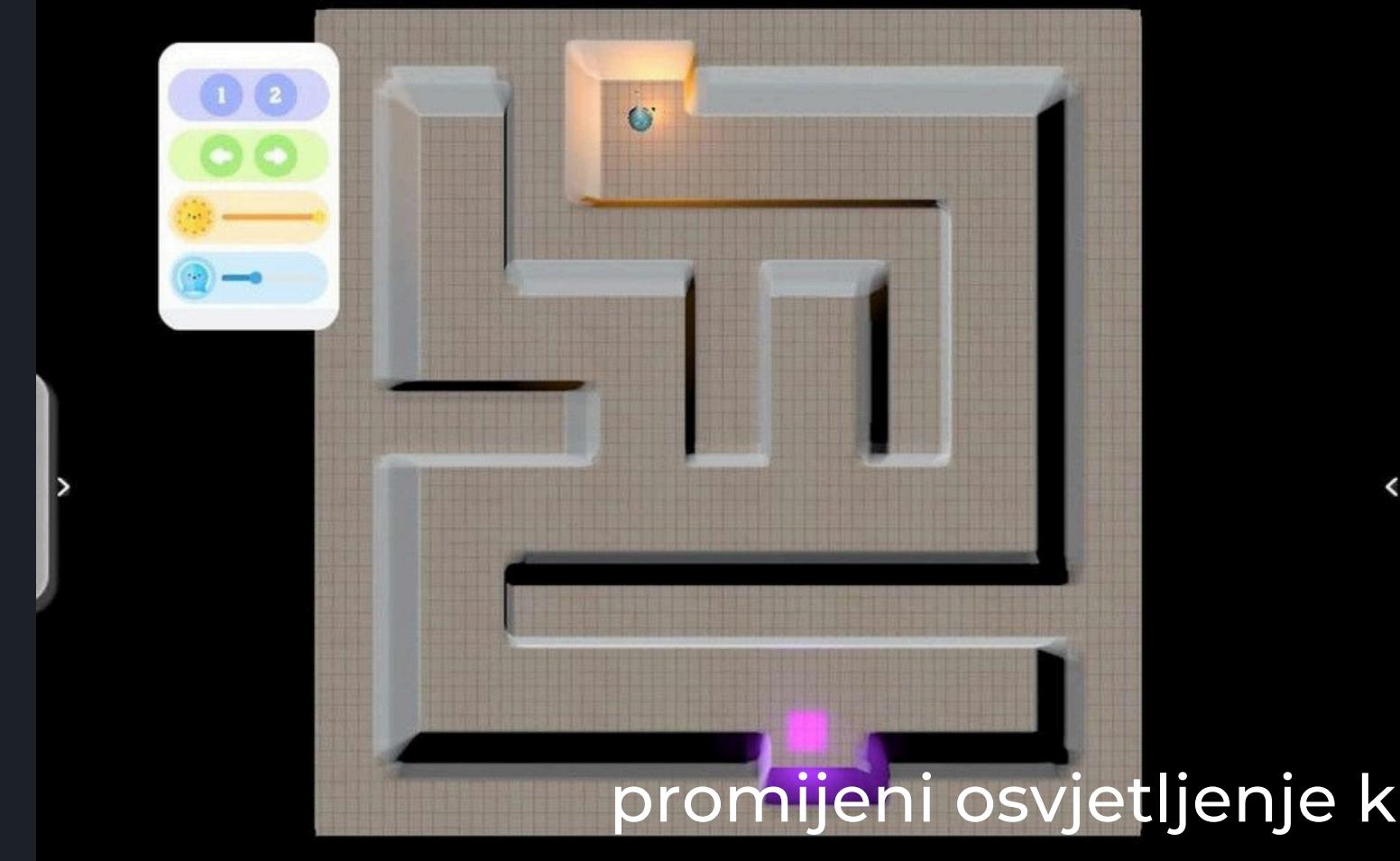
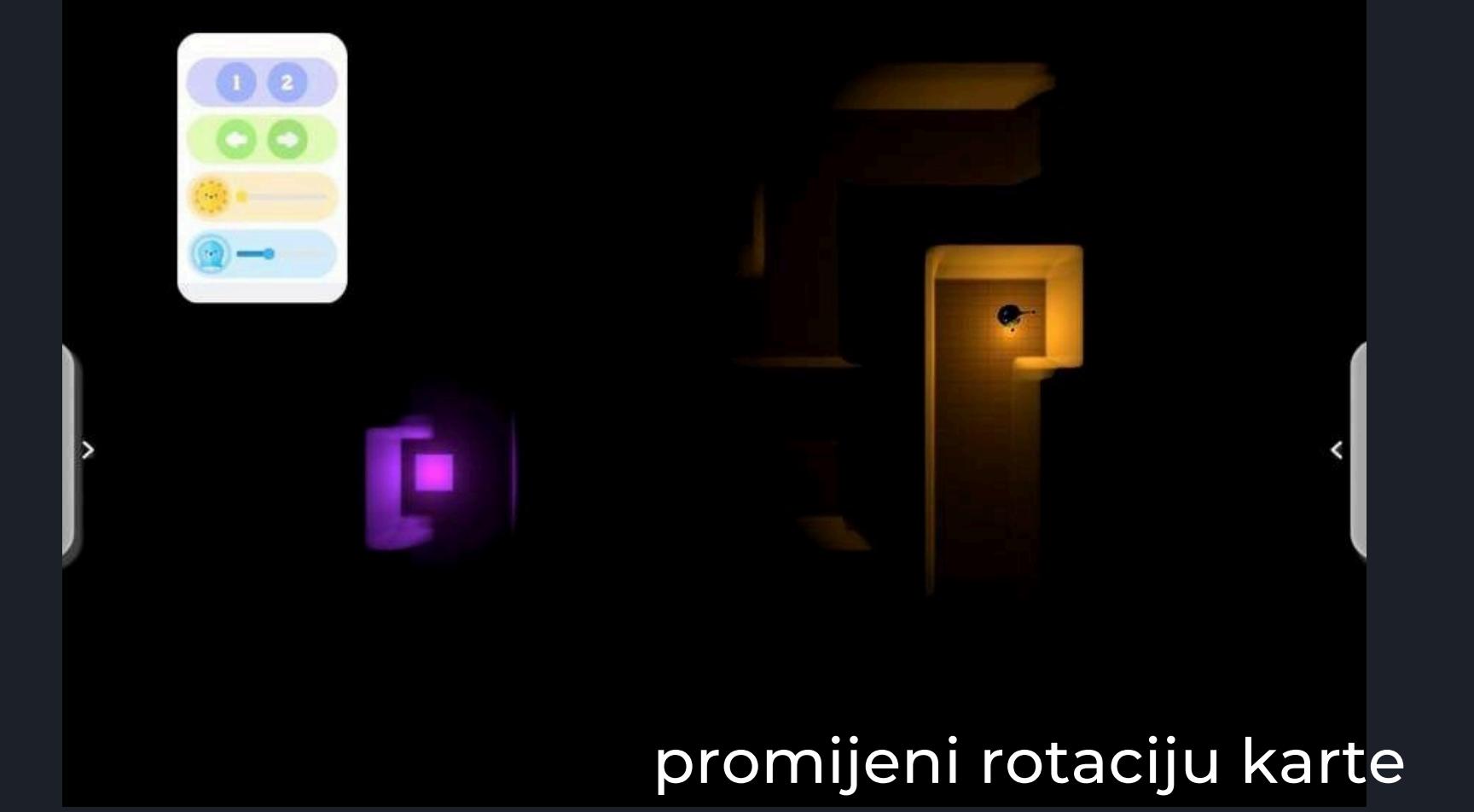
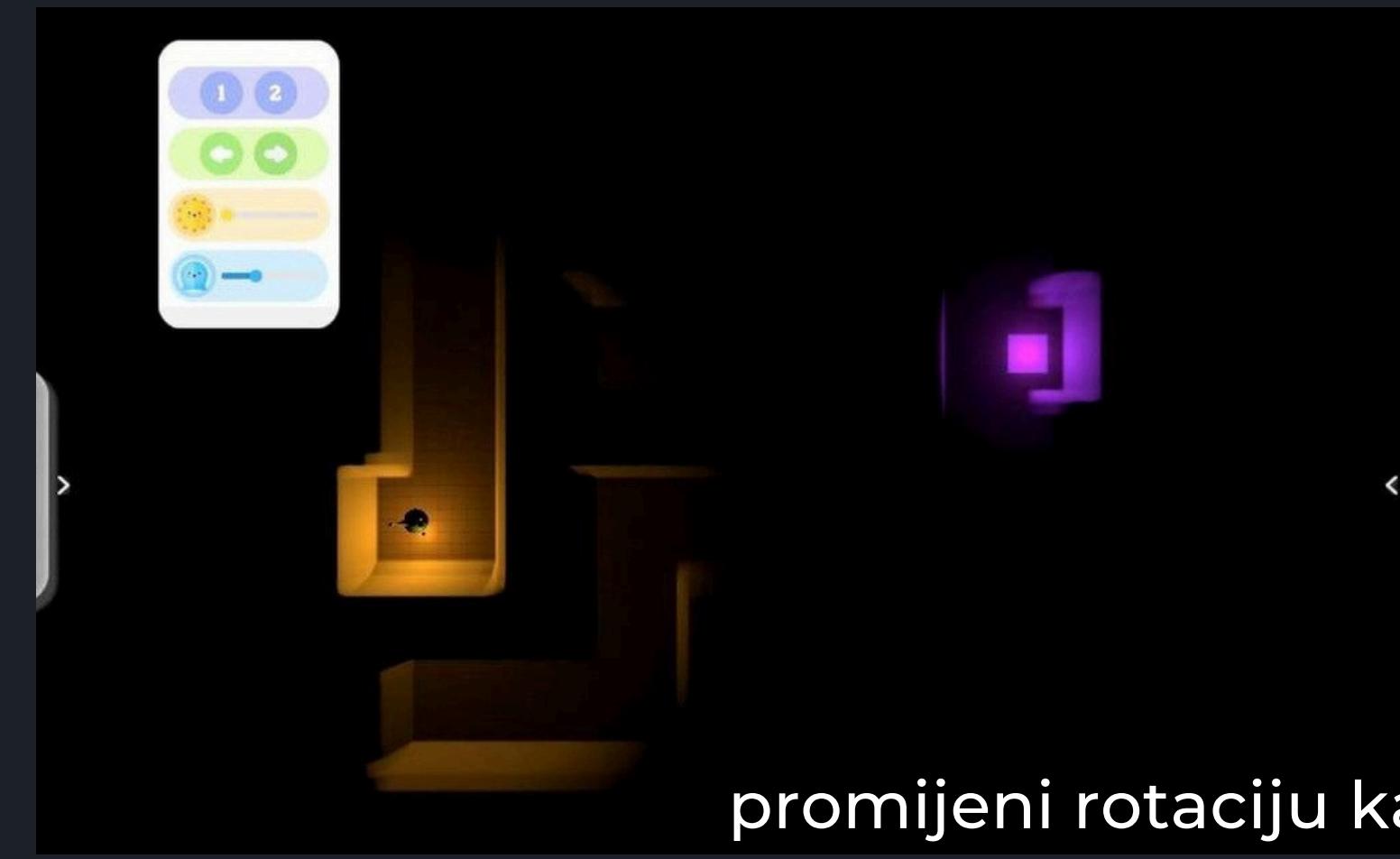
Zadatak sudionika je dovesti stvorenje do ljubičastog cilja, odnosno proći kroz labirint. Za to kliknite na bilo koje mjesto u prolazu labirinta, a krijesnica će se pomaknuti u označenom smjeru. Stvorenje će slijediti krijesnicu. Aktivnost završava kada se stvorenje uspješno provede kroz labirint. Tijekom aktivnosti možete slobodno podešavati intenzitet svjetla u labirintu, jačinu svjetla krijesnice, prikaz labirinta – opciju 2D ili 3D prikaza, kao i upravljati rotacijom labirinta (stranicom).



2D view



3D view



# Upari tornjeve

Zadatak je povezati toranj na dnu ekrana s njegovom odgovarajućom projekcijom na vrhu. Za to kliknite na jedan element iz jednog reda, a zatim na ispravan element iz drugog reda. Odabrani element bit će označen zelenom bojom, a nakon povezivanja između njih pojavit će se strelica. Smjer strelice nije važan. Nije moguće povezivati elemente iz istog reda. Ako je veza bila netočna, elementi će se povezati uz pomoć strelice kao naznake, no i dalje ćete moći promijeniti njihovu povezanost. Sljedeća veza poništava prethodnu. Ako su elementi pravilno povezani, nestat će s ekrana. Aktivnost je uspješno završena kada su svi elementi ispravno povezani.

Aktivnosti se razlikuju po bojama koje se koriste za povezivanje tornjeva na jednoj ploči. Na primjer, dok se u prvoj aktivnosti boje ne ponavljaju, u drugoj razini iste boje mogu se pojaviti na više tornjeva na istoj ploči.



Za još više inspirativnog sadržaja posjetite [www.knowla.eu](http://www.knowla.eu)