

Planet M

M verfügt über
Feinmotorik im
kleinen Finger.

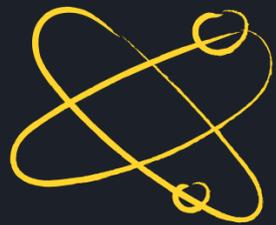




Planet M enthält über 490 interaktive Aktivitäten zur Förderung der Feinmotorik von Kindern im Vorschul- und frühen Schulalter. Die darin entwickelten graphomotorischen Aktivitäten verbessern die Präzision

Die darin entwickelten graphomotorischen Aktivitäten verbessern die Präzision und Kontrolle der Hand-, Finger- und Armbewegungen, üben den Schreibgriff und die allgemeine Geschicklichkeit beim Bewegen eines Objekts, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, sowie die Koordination der Bewegungen und der Arbeit beider Hände gleichzeitig. Sie verbessern die Auge-Hand Koordination und trainieren gleichzeitig die Konzentration und den Fokus auf die jeweilige Tätigkeit.

Planet M im Bildungsuniversum

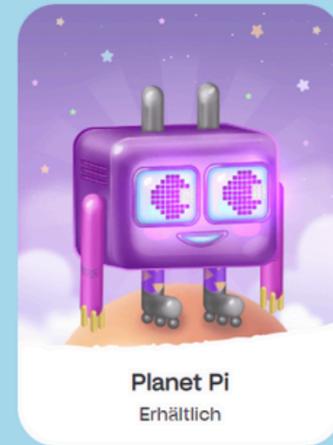


Planet M

Planet M enthält über 490 interaktive Aktivitäten zur Förderung der Feinmotorik von Kindern im Vorschul- und frühen Schulalter. Die darin entwickelten graphomotorischen Aktivitäten verbessern die Präzision Die darin entwickelten graphomotorischen Aktivitäten verbessern die Präzision und Kontrolle der Hand-, Finger- und Armbewegungen, üben den Schreibgriff und die allgemeine



Planet Fruu
Erhältlich



Planet Pi
Erhältlich



Planet M
Erhältlich
ENTDECKEN



Planet Ziuuu
Erhältlich



Planet Emo
Erhältlich



Planet J
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, 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



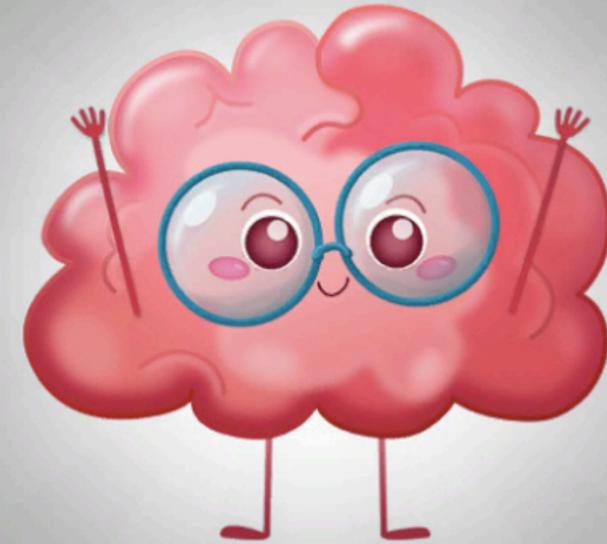
Menüsymbole in Aktivitäten – Legende

	Verlassen der Aktivität zur Startansicht (Anwendungsauswahl); Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren		vorheriges Board
	Neuladen der Aktivität; Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen gehen verloren		nächstes Brett
	Ton ein-/ausschalten		ermöglicht es Ihnen, die Richtung von Schreibmustern zu ändern
	Beim Verlassen der Aktivitätsauswahlliste gehen alle Änderungen verloren		Aktivieren/Deaktivieren des Partikeleffekts; Beispielsweise wird bei „Buchstaben zeichnen“ das „Funkeln“ beim Schreiben ein-/ausgeschaltet
			interaktives Aktivitätshandbuch
			ermöglicht es Ihnen, ein bestimmtes Objekt auf dem Spielfeld zu bewegen



Die Aktivität wurde
erfolgreich
abgeschlossen

Die Aktivität ist
fehlgeschlagen

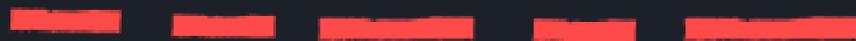




**Liste der Aktivitäten
mit Menge oder Zeit**



1. Zeichnen Sie Zahlen, die der Spur folgen (von 0 bis 9) – 10 Aktivitäten
2. Zeichnen Sie Buchstaben durch Nachzeichnen (von A bis Ż, Alphabet mit polnischen Schriftzeichen) – 35 Aktivitäten
3. Male das Bild aus (Zeichnungs- oder Füllversion) – 20 Aktivitäten
4. Zeichnen Sie Spuren entlang des Weges – 15 Aktivitäten
5. Ordne die Rätsel an – 3 Stufen, 60 Aktivitäten
6. Schließe das Labyrinth ab – 3 Stufen, 30 Aktivitäten
7. Domino spielen – 3 Stufen, 3 Aktivitäten
8. Färben Sie die Buchstaben (von A bis Ż, Alphabet mit polnischen Zeichen; Zeichen- oder Füllversion) – 70 Aktivitäten
9. Färben Sie die Zahlen (Zahlen 0 bis 9; Zeichnungs- oder Füllversion) – 20 Aktivitäten
10. Sudoku lösen – 3 Aktivitäten
11. Buchstabensuche - 6 Anwendungen (abc, ABC, AaBbCc in Reihen- oder Streuvarianten mit jeweils), 210 Aktivitäten
12. Suche nach Zahlen - 2 Anwendungen (in Reihenanzordnung oder gestreut), 20 Aktivitäten



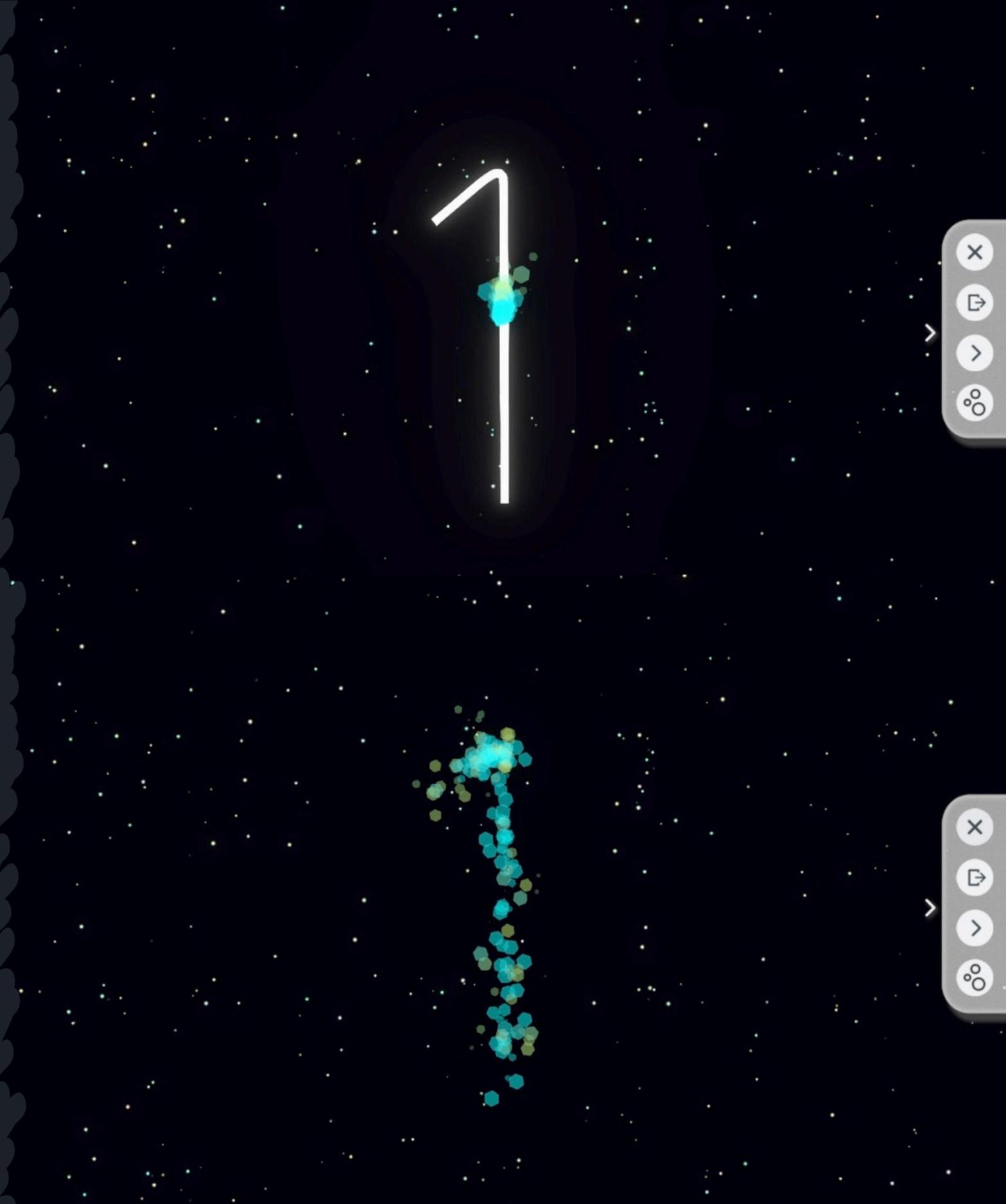
Zeichnen Sie Zahlen, das Alphabet und zeichnen Sie Muster nach

Der Aktivitätsarbeitsbereich enthält eine bestimmte Zahl, einen bestimmten Buchstaben oder eine Reihe von Mustern. Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Spur in der richtigen Schreib-/Zeichenrichtung nachzubilden. Bei der korrekten Ausführung der Aktivität geht es darum, eine vorgegebene Form oder Spur entsprechend der angegebenen Schreib-/Zeichenrichtung zu reproduzieren. Von Zeit zu Zeit wird eine Animation ausgelöst, die die richtige Vorgehensweise zeigt. Sie müssen präzise sein und darauf achten, jede Linie bis zum Ende zu zeichnen. Sobald das Muster fertig ist, wird es mit „Zauberkrystallen“ gefüllt. Sie sind beweglich. Wenn Sie den Stift neben ihnen ziehen, bewegen sie sich an dieser Stelle, sodass Sie sie weiterhin über die Aktivitätsfläche verteilen können. Diese Option kann im Seitenbereich deaktiviert werden. Nachdem Sie im Seitenbereich auf die entsprechende Schaltfläche geklickt haben, können Sie die Schreibrichtung der Muster ändern (von links nach rechts oder von rechts nach links).

Aktivität im Bildungsbereich

Die Aktivität trainiert und kontrolliert die Feinmotorik beim Zeichnen von Mustern und beim Schreiben von Buchstaben und Zahlen. Darüber hinaus überwacht es auch die Reihenfolge, in der Zeichen gezeichnet werden.

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

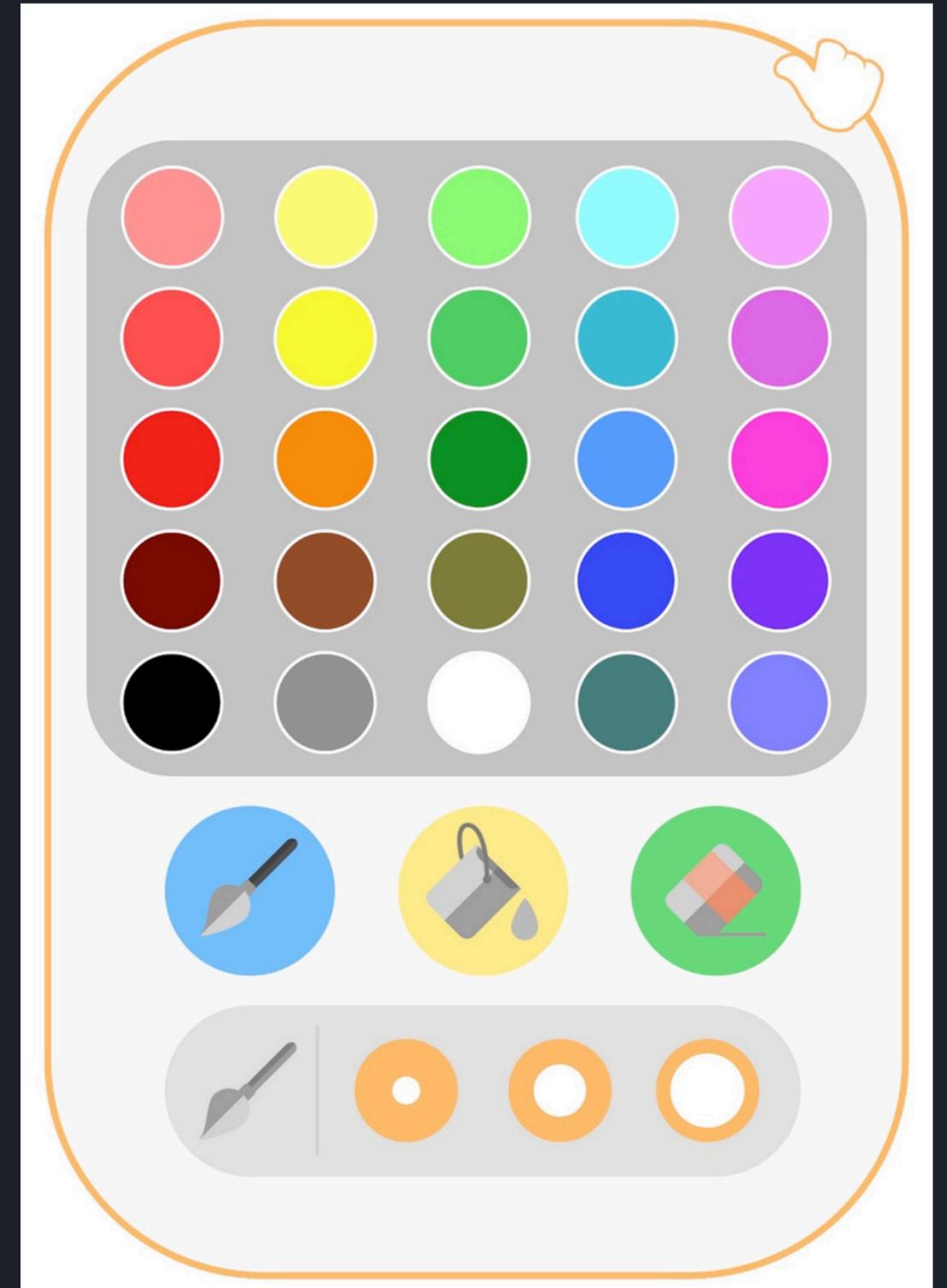




**Färben Sie das Bild, die
Buchstaben und die Zahlen – als
Zeichnungs- oder Füllversion**

Legende:

- Griff – die Farbpalette und Malutensilien können an jeder beliebigen Stelle des Feldes platziert werden
- Pinsel - Freihandfärbung
- Radiergummi - Farbentfernung
- Eimer - mit Farbe füllen
- Größe – Auswahl der Pinsel- oder Radiergummistärke
- Farben - Farbauswahl



Malen Sie das Bild, die Buchstaben und die Zahlen aus – Zeichnungsversion

Die Aktivität bezieht sich auf ein traditionelles Malbuch. Wählen Sie im Seitenmenü die Farbe, die Größe der Zeichenspur und das Radiergummisymbol aus, das wie ein klassischer Radiergummi funktioniert. 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 der Malvorlage können mit Farbe gefüllt werden. Die Aktivität umfasst Beispiele thematischer Zeichnungen sowie Zeichnungen mit Buchstaben und Zahlen. Beim Ausmalen lohnt es sich, die korrekte Stifthaltung des Kindes zu überprüfen und zu korrigieren. Sowohl das Menü als auch die Malseite können durch Greifen der Pfoten verschoben werden.

Aktivität im Bildungsbereich

Die Aktivität fördert die Feinmotorik und macht gleichzeitig Spaß beim Malen. Die Aktivitätsmechanik bezieht sich auf ein traditionelles Malbuch, daher wird das sogenannte „Verlassen der Zeilen“ nicht als Fehler behandelt. Spuren außerhalb einer vorgegebenen Form sind in der Zeichnung sichtbar, eventuelle Fehler kann das Kind mit dem Radiergummi korrigieren. Darüber hinaus kann die Aktivität bei Malvorlagen mit Buchstaben oder Zahlen zur Wiederholung und Festigung des Stoffes genutzt werden.

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



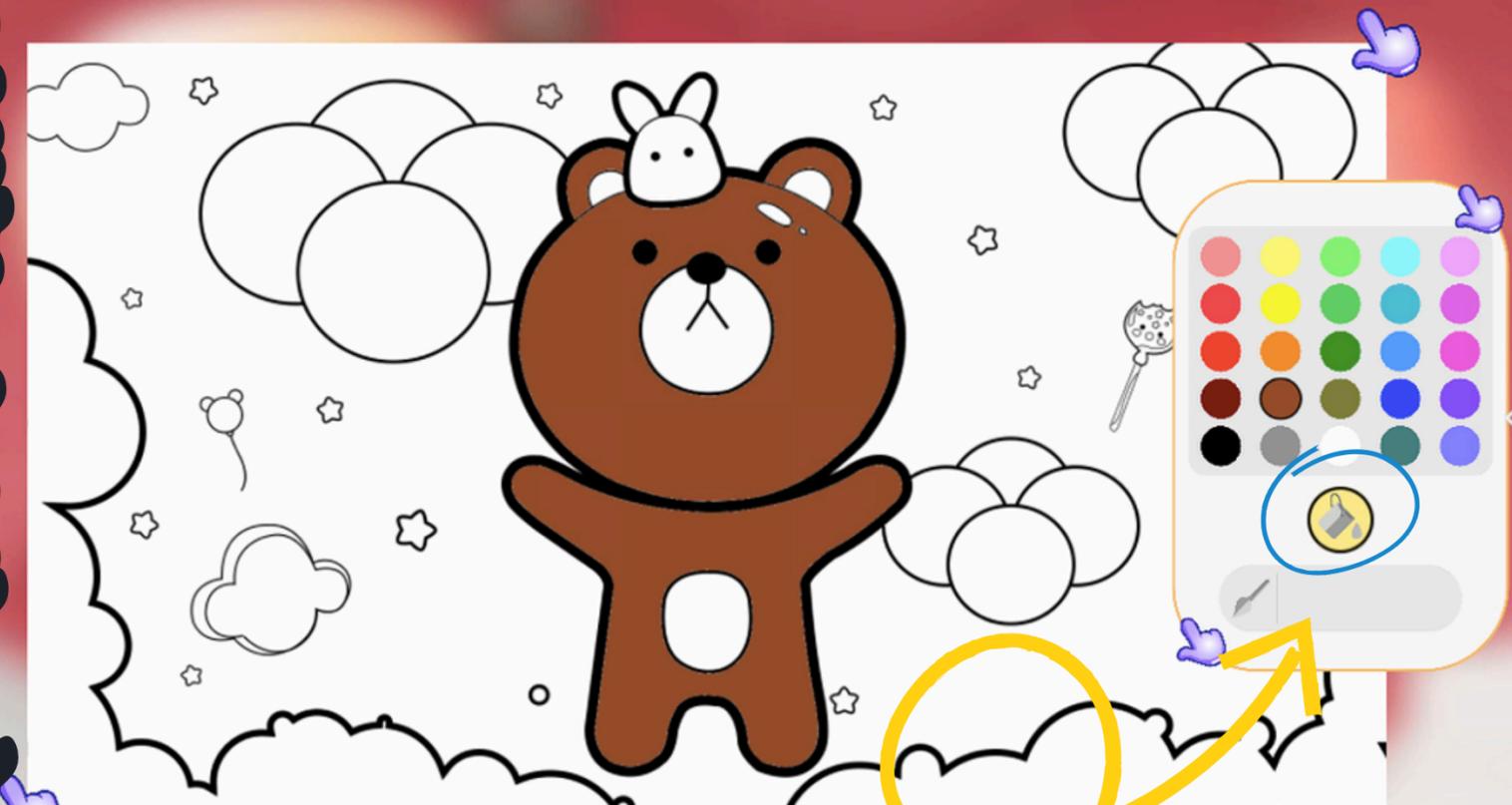
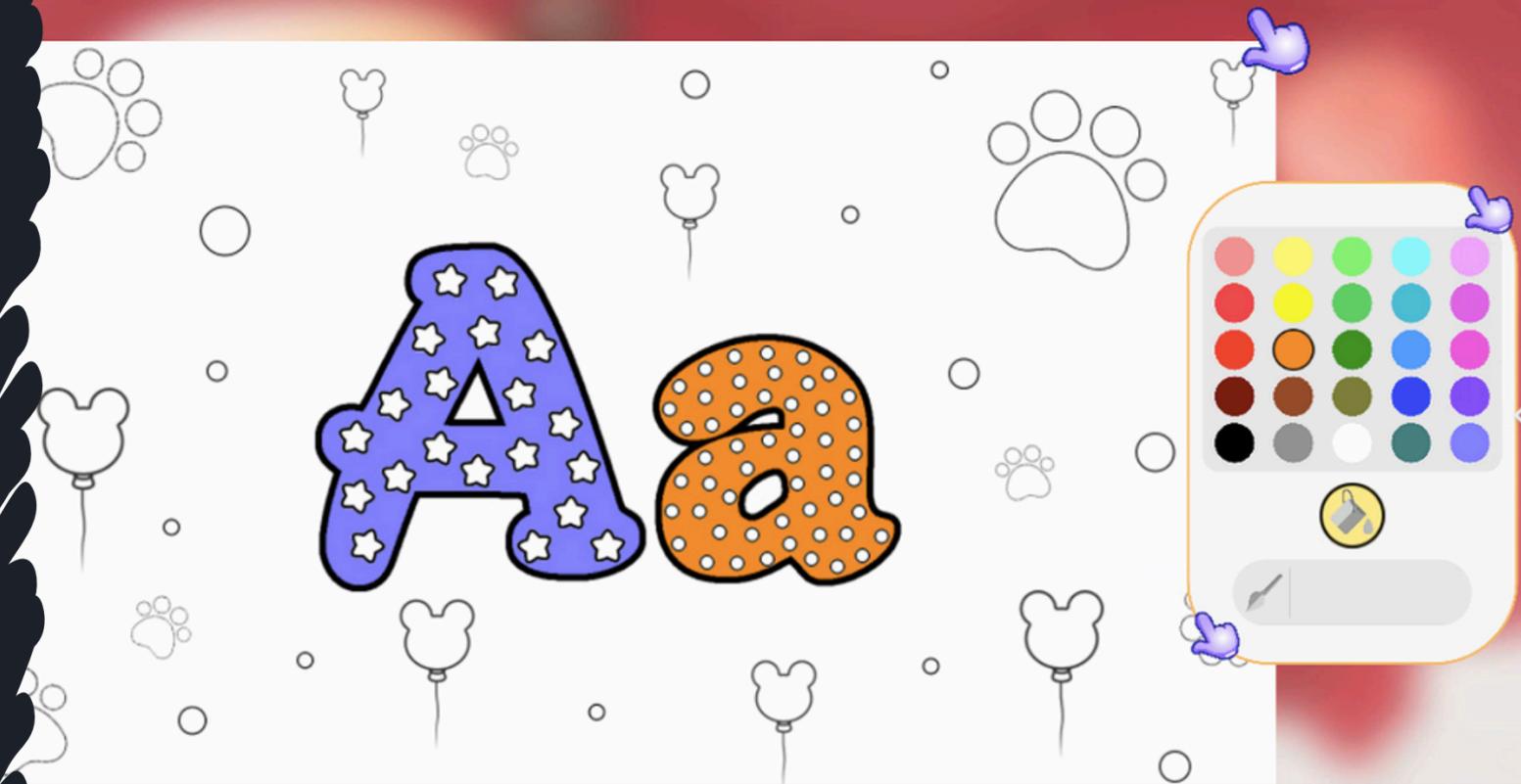
Färben Sie das Bild, die Buchstaben und die Zahlen

– Füllversion

Die Aktivität bezieht sich auf das traditionelle Malbuch in digitalen Versionen. Statt 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. Sowohl das Menü als auch die Malseite können durch Greifen der Pfoten verschoben werden.

Aktivität im Bildungsbereich

Malvorlagen fördern Fantasie, Kreativität und Selbstdarstellung. Darüber hinaus können Malbücher mit Buchstaben oder Zahlen dazu verwendet werden, Schüler mit der Form eines bestimmten Buchstabens oder einer bestimmten Zahl vertraut zu machen und die Festigung des Materials im Zusammenhang mit der Einführung von Buchstaben und Zahlen zu unterstützen.



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

Ordne das Puzzle an – 3 Stufen

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. Unter dem Bild 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. Stufe 1 ist für Vorschulkinder gedacht, Stufe 2 für Kinder im Alter von 6 bis 7 Jahren und Stufe 3 für Kinder im Alter von 8 bis 9 Jahren.

Aktivität im Bildungsbereich

Das Zusammensetzen von Puzzles trägt dazu bei, die Präzision der Körperbewegungen und damit auch die Feinmotorik zu entwickeln, die für genaue und präzise Bewegungen verantwortlich ist. Darüber hinaus trainieren Rätsel die Wahrnehmung und das Gedächtnis. Eine effektive Suche unter den verfügbaren Artikeln ist unerlässlich. Es ist auch wichtig, sich zu merken, wo sich ein bestimmtes Element befindet. Sie ermöglichen Ihnen, logisches Denken zu üben, beispielsweise wenn es um die Fortsetzung einer Linie oder Farbe auf benachbarten Puzzleteilen geht. Die Aktivität unterstützt auch die Farb- und Formerkennung. Erwähnenswert ist auch, dass die Kinder unter anderem in Konzentration, Ausdauer und Kreativität bei der Suche nach möglichen Lösungen geschult werden.

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



Domino spielen – 3 Stufen

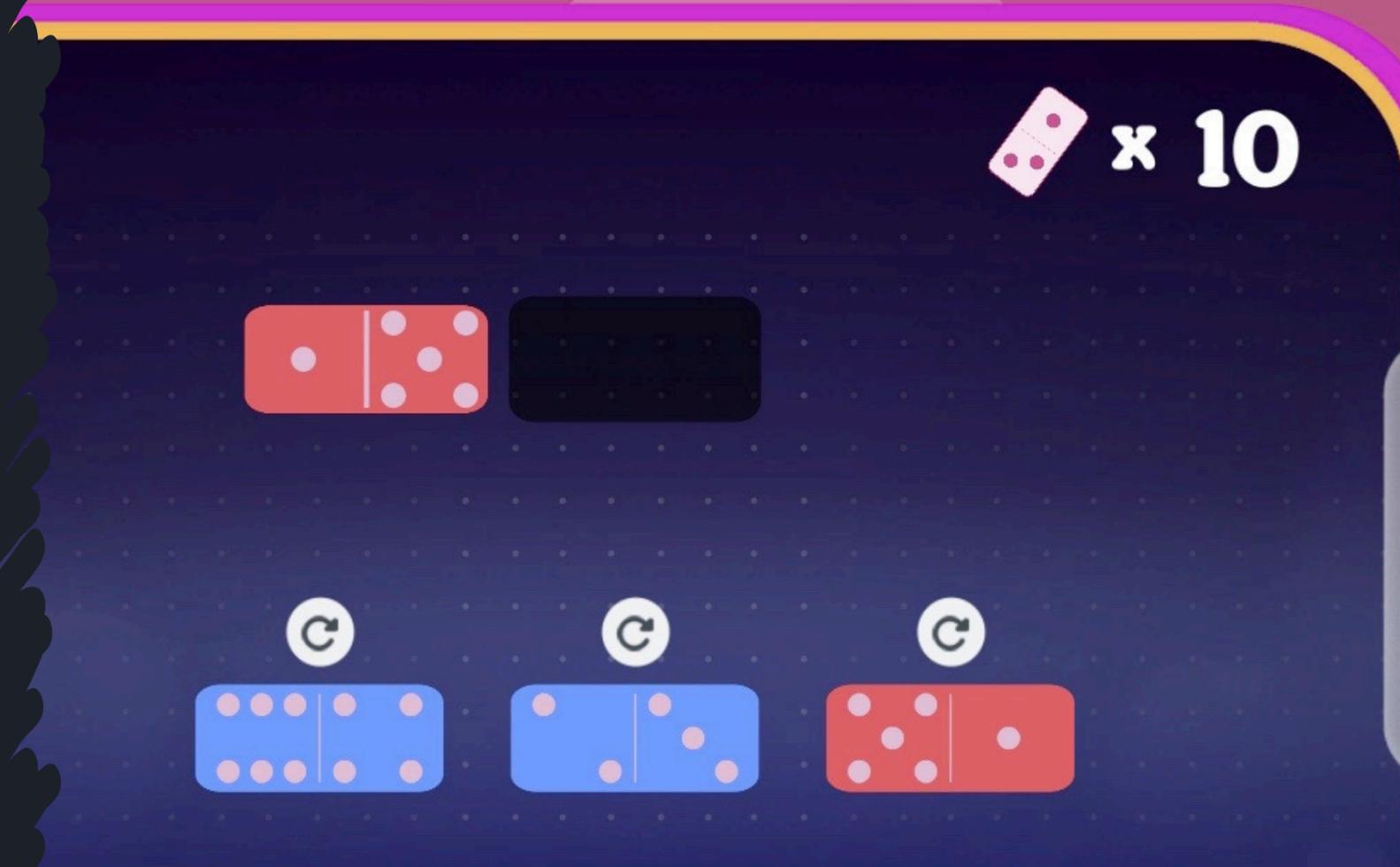
Die Aktivität bezieht sich auf die klassischen Dominosteine. Die Unterscheidungsmerkmale sind die Farbe der Würfel und die Anzahl der Dominosteine auf den Würfeln. Oben auf dem Spielbrett wird ein Dominostein angezeigt, zu dem ein weiterer hinzugefügt werden muss. Nachfolgend finden Sie Dominosteine 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 der angegebenen Länge korrekt abgeschlossen wird.

Aktivität im Bildungsbereich

Malvorlagen fördern Fantasie, Kreativität und Selbstdarstellung. Darüber hinaus können Malbücher mit Buchstaben oder Zahlen dazu verwendet werden, Schüler mit der Form eines bestimmten Buchstabens oder einer bestimmten Zahl vertraut zu machen und die Festigung des Materials im Zusammenhang mit der Einführung von Buchstaben und Zahlen zu unterstützen.

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



Schließe das Labyrinth ab – 3 Stufen

Legende:

- Griff – das Panel kann an jeder beliebigen Stelle im Feld platziert werden
- 1 - Bild in 3D
- 2 - 2D-Bild
- Pfeile - Kartendrehung
- Sonne - Helligkeit der gesamten Karte
- Glühwürmchen – die Kraft des Glühwürmchens, das sich um den Charakter dreht



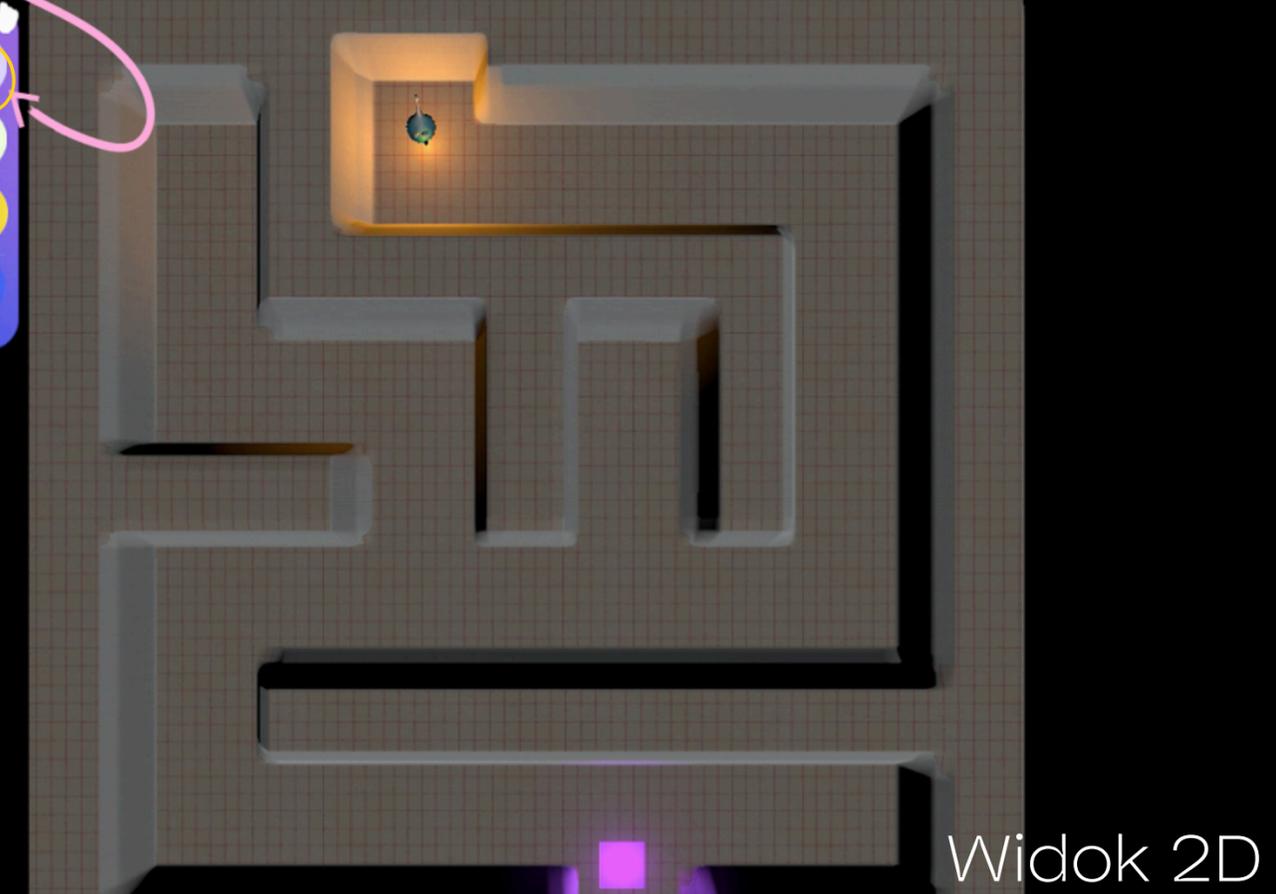
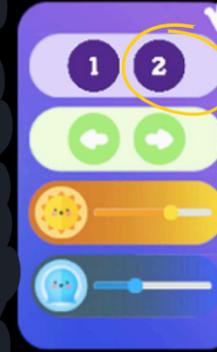
Schließe das Labyrinth ab – 3 Stufen

Die Aufgabe des Teilnehmers besteht darin, die Kreatur zum violetten Ziel zu führen, also das Labyrinth zu vervollständigen. Drücken Sie dazu irgendwo im Labyrinthkorridor und das Glühwürmchen bewegt sich in die angegebene Richtung. Eine Kreatur wird dem Glühwürmchen folgen. Die Aktivität endet damit, dass die Kreatur durch das Labyrinth geführt wird. Während der Aktivität können Sie die Lichtintensität im Labyrinth, die Beleuchtungsintensität des Oberlichts, die Ansicht des Labyrinths – 2D- und 3D-Ansichtsoptionen – frei anpassen und die Einstellung des Labyrinths manövrieren (Seite). Die Level variieren in der Komplexität des Labyrinths.

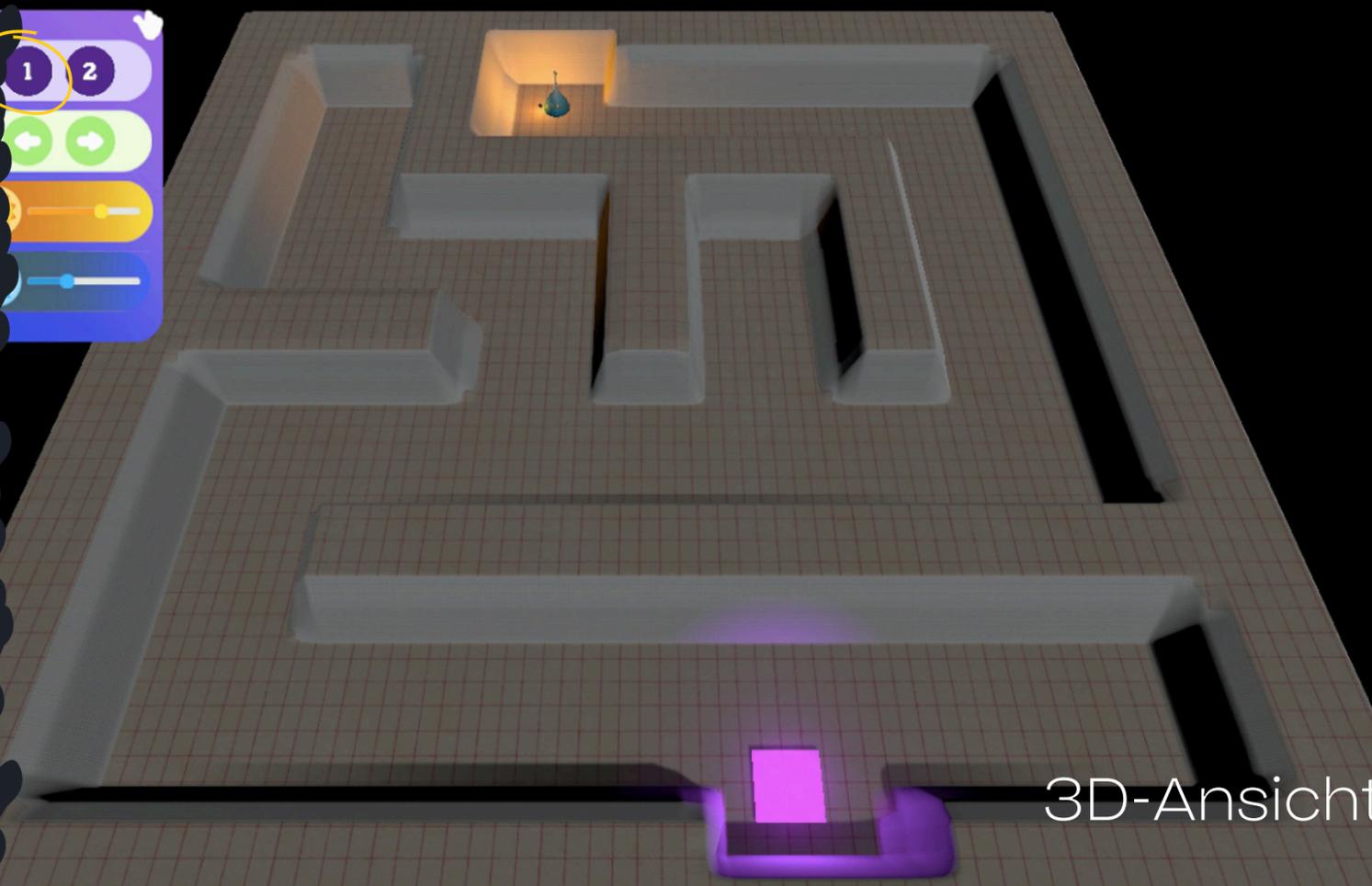
Aktivität im Bildungsbereich

Es fördert die Feinmotorik, das Ursache-Wirkungs-Denken und das strategische Denken. Unterstützt Problemlösung und kreatives Denken. Es ist notwendig, die Bewegungsrichtungen (Papprichtungen oder rechts-links, oben-unten) und die räumliche Ausrichtung zu kennen. Wenn die Helligkeit der Karte und die Helligkeit des Oberlichts begrenzt sind, ist auch ein räumliches Gedächtnis erforderlich, wenn wir etwas über nachfolgende Korridore auf der Karte erfahren.

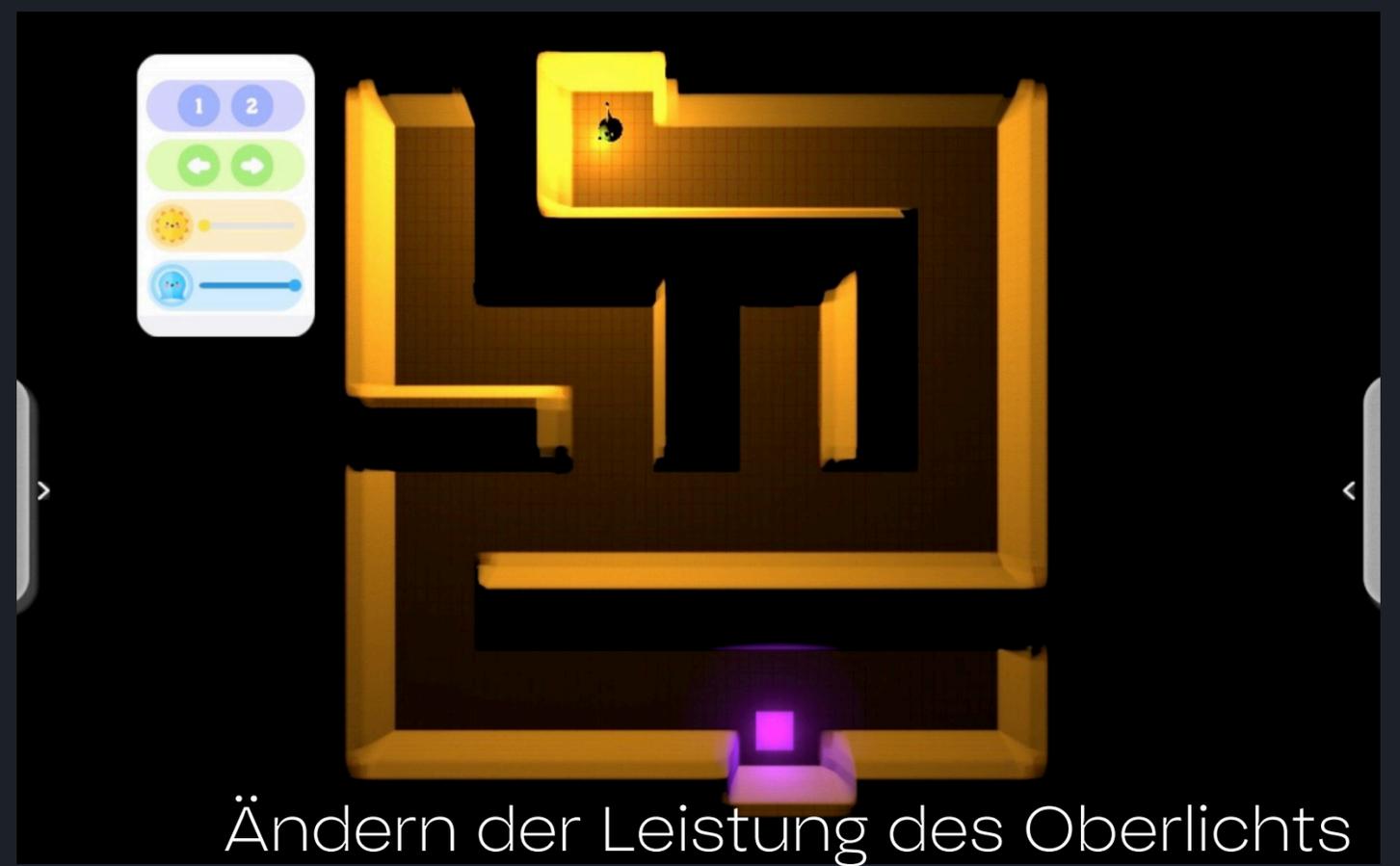
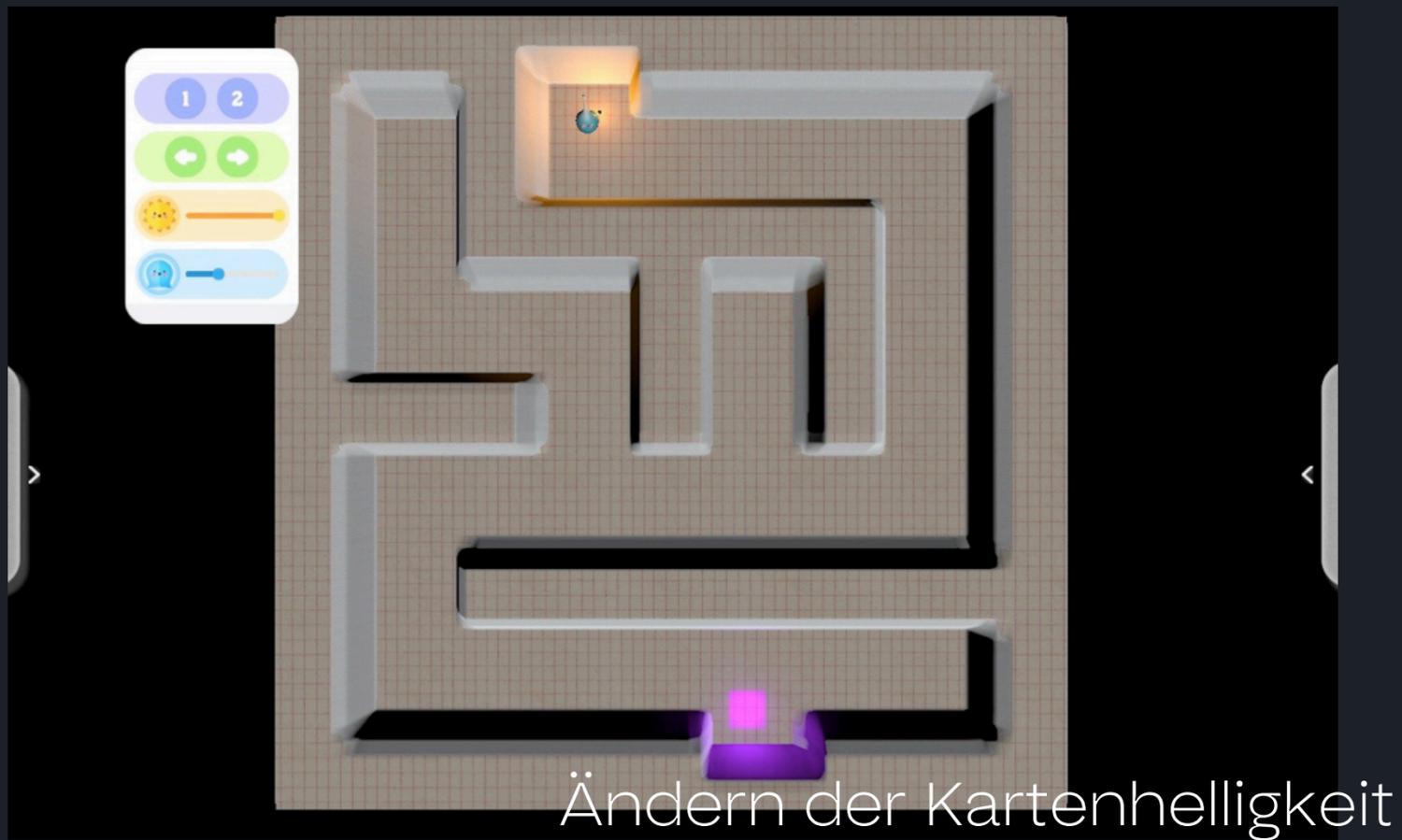
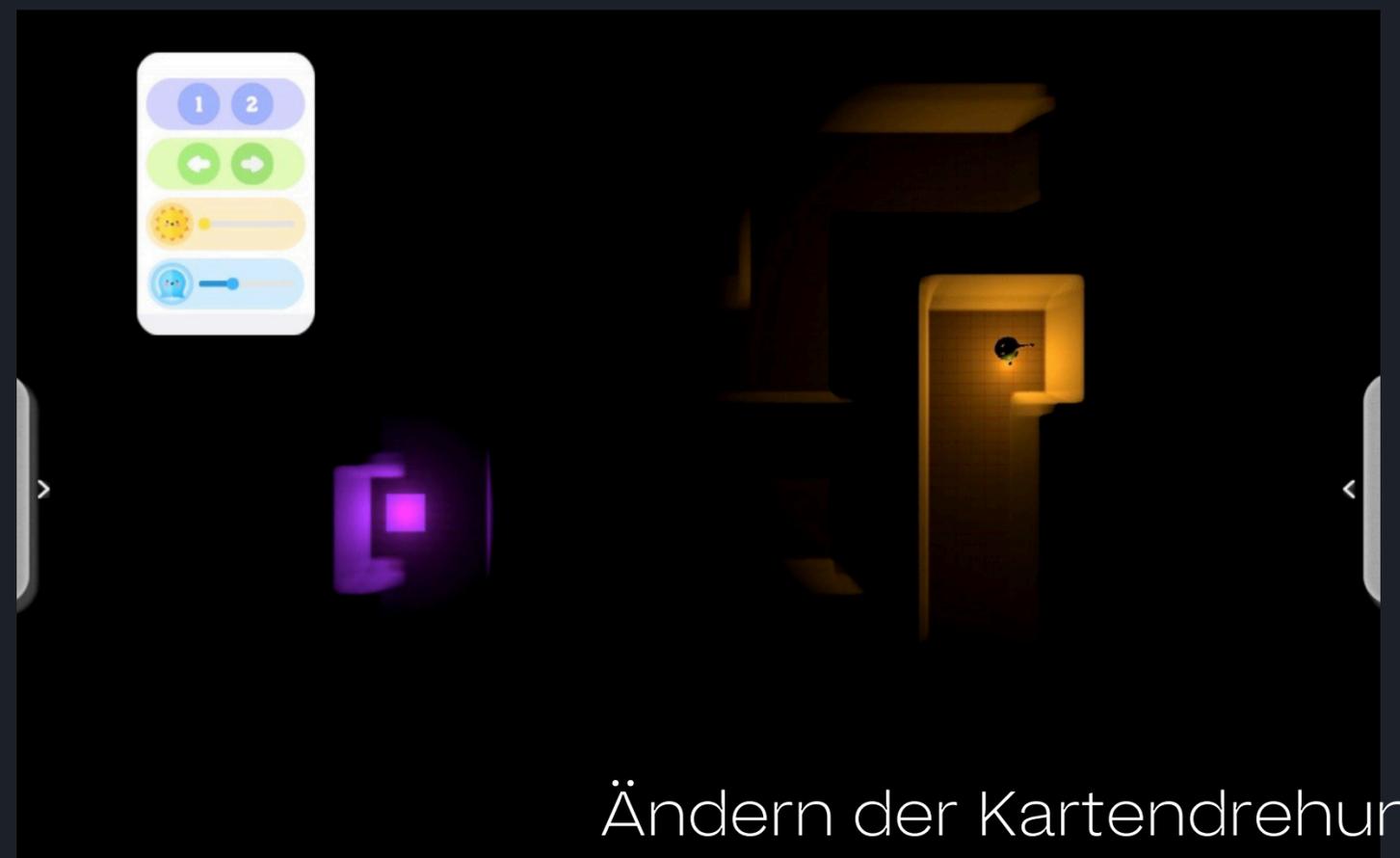
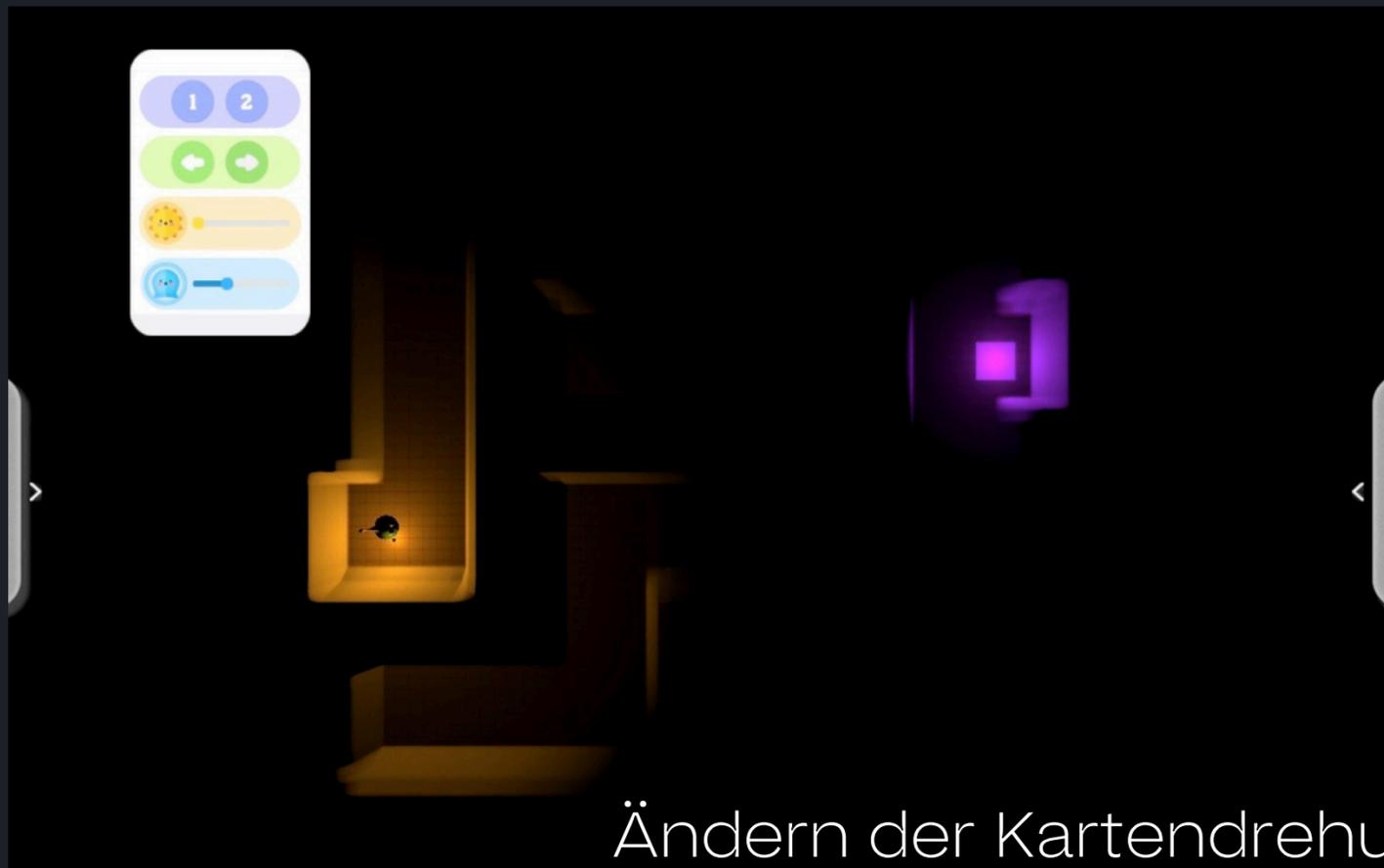
Eine Aktivität, die für die Arbeit mit Markern gedacht ist.



Widok 2D



3D-Ansicht



Suchen Sie nach Buchstaben und Zahlen

Aufgabe des Teilnehmers ist es, alle Vorkommen des oben genannten Symbols (Buchstaben/Zahlen) an der Tafel zu markieren. Ein korrekt ausgewähltes Zeichen wird grün hervorgehoben und die Anzahl anderer Vorkommen des oben angegebenen Zeichens verringert sich ebenfalls. Das falsche Zeichen wird nicht hervorgehoben. Die Aktivität ist erfolgreich, wenn alle Vorkommen des Zeichens ausgewählt sind.

Die Anwendungen sind nach Groß-/Kleinschreibung (ab, AB, AaBb) und Zahlen in Suchbuchstaben unterteilt. Sie unterscheiden sich auch in der Anordnung der Zeichen auf der Tafel: in Reihen angeordnet oder verstreut.

Aktivität im Bildungsbereich

Die Aktivität hilft dabei, sich die Form von Buchstaben oder Zahlen zu merken, sowohl in Groß- als auch in Kleinbuchstaben. Darüber hinaus entwickelt es die Wahrnehmungsfähigkeit.

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

A a x4

f n a x d T T

A N X E v t l

V D M y y N A

j Y P g a K a

0 x5

17 8 18 0 15 18 17

10 6 0 17 14 2 0

4 19 5 20 8 18 5

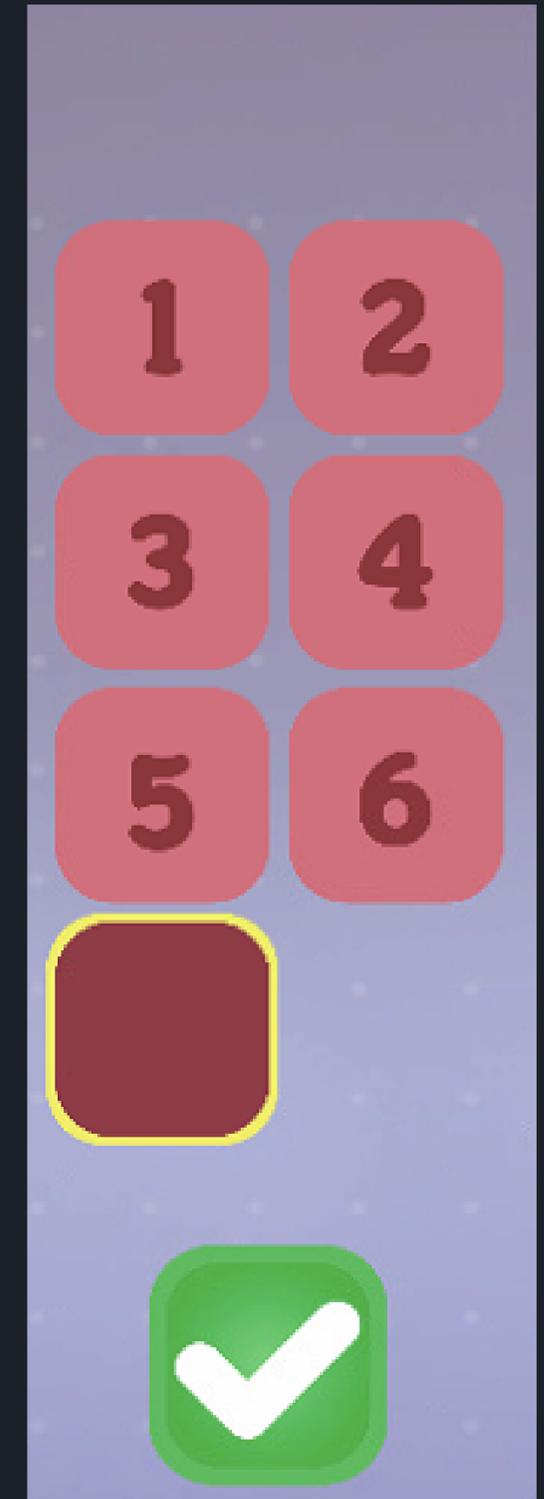
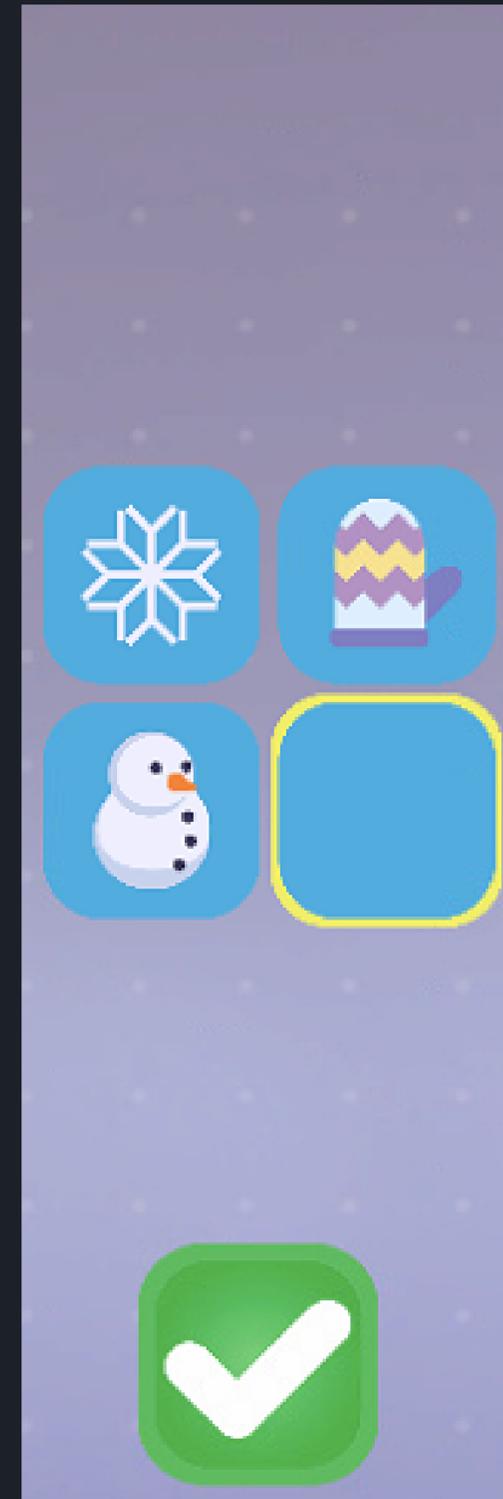
1 17 2 11 11 0 0

Sudoku lösen – 3 Stufen



Legende:

- Zahlen/Bilder – Felder, die auf der Tafel verwendet werden sollen
- leeres Feld – löscht die Nummer/das Bild von der Tafel
- prüfen - Überprüfung der Richtigkeit der Aufgabe



Sudoku lösen – 3 Stufen

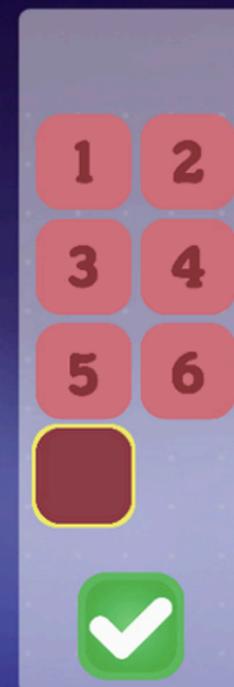
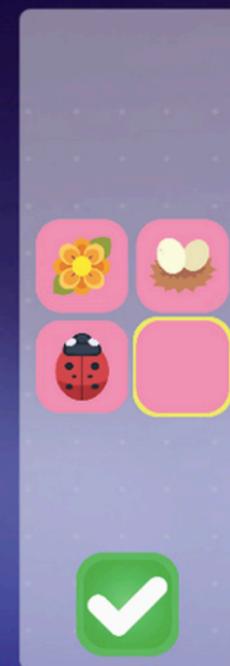
Die Aktivität bezieht sich auf die klassische Version von Sudoku. Zahlen oder Bilder können nicht in 3x3-Quadraten (gilt für mittlere und schwierige Level) oder in horizontalen, vertikalen oder diagonalen Linien wiederholt werden. Um eine Nummer/ein Bild einzufügen: Wählen Sie ein bestimmtes Feld aus, wählen Sie die Nummer/das Bild aus dem Menü aus und es wird im angegebenen Feld angezeigt. Die eingefügten Zahlen/Bilder können geändert oder das Feld wieder leer gesetzt werden. Durch Drücken der Häkchentaste ist das Sudoku-Rätsel abgeschlossen. Die Aktivität endet erfolgreich, wenn alle Zahlen/Bilder korrekt eingestellt sind und auf „Prüfen“ geklickt wird. Wenn nach dem Drücken von „Prüfen“ die Tafel nicht gefüllt war oder eine Ziffer falsch eingestellt wurde, endet die Aktivität mit einem Fehler.

Die Level unterscheiden sich in der Anzahl der Sudoku-Quadrate (4x4 – Level 1, 9x9 – Level 2 und 3) oder dem Vorhandensein von Bildern oder Zahlen (Bilder – Level 1 und 2, Zahlen – Level 3).

Aktivität im Bildungsbereich

Die Aktivität unterstützt die visuelle Unterscheidung von Zahlen. Entwickelt analytisches, strategisches und logisches Denken. Übt die Präzision der Bewegungen beim Einfügen der entsprechenden Ziffer.

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





Planet in der Bildung

Kernlehrplan für den Kindergarten

Knowla®

15. Systematische Unterstützung der Entwicklung der Lernmechanismen des Kindes, die dazu führt, dass das Kind ein Niveau erreicht, das es ihm oder ihr ermöglicht, in die Schule zu gehen.

Die Leistungen eines Kindes am Ende der Vorschulerziehung

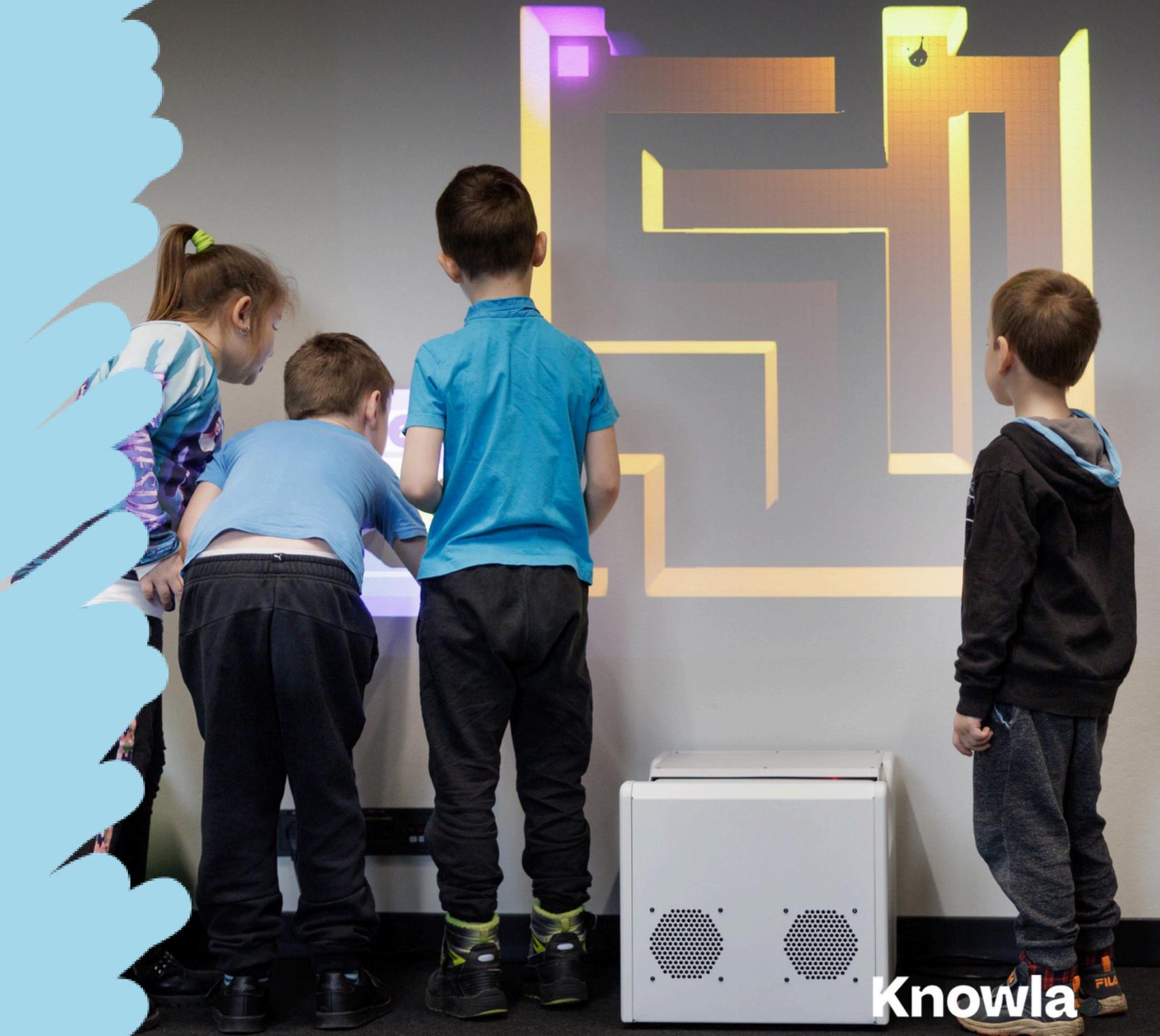
I. 7, 9w². Der physische Bereich der kindlichen Entwicklung. Ein auf den Schuleintritt vorbereitetes Kind führt Tätigkeiten aus wie: Putzen, Packen, Gegenstände mit einer Hand und beiden Händen halten, kleine Gegenstände mit entsprechend geformten Handgriffen, nutzt den Schreibgriff beim Zeichnen, Nachzeichnen und bei ersten Schreibversuchen; demonstriert die Beweglichkeit und Koordination des Körpers in einem Ausmaß, das die Einleitung des systematischen Erlernens komplexer Aktivitäten wie Lesen und Schreiben ermöglicht.

IV. 4, 8, 19. Kognitiver Bereich der kindlichen Entwicklung. Ein auf die Einschulung vorbereitetes Kind: erkennt Buchstaben, die es durch Spielen und spontane Entdeckungen interessieren, liest kurze, aus gelernten Buchstaben zusammengesetzte Wörter in Form gedruckter Aufschriften, die sich auf im Alltag anwendbare Inhalte beziehen; führt eigene grafische Experimente mit Farbe, Buntstift, Bleistift, Marker usw. durch, erstellt einfache und komplexe Zeichen, gibt ihnen Bedeutung, entdeckt darin Fragmente ausgewählter Buchstaben und Zahlen, zeichnet ausgewählte Buchstaben und Zahlen auf ein glattes Blatt Papier, erklärt wie die durchgestrichenen, gezeichneten oder geschriebenen Formen, wandelt ein motorisches Bild in ein grafisches Bild um und umgekehrt, plant selbstständig eine Bewegung, bevor sie sie aufschreibt, z. B. ein grafisches Zeichen, einen Buchstaben und andere im Raum eines quadratischen Rasters oder einer Lineatur, legt Richtungen fest und Orte auf einem Blatt Papier; unternimmt selbstständige kognitive Aktivitäten z.B. Bücher anschauen, Räume mit eigenen Gestaltungsideen entwickeln, moderne Technik nutzen usw.

Bedingungen und Art der Umsetzung

12. Der Raum umfasst auch Spielzeuge und Lehrmittel, mit denen Kinder zum eigenständigen Handeln motiviert, Phänomene und ablaufende Prozesse entdeckt, erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten gefestigt und zu eigenen Experimenten inspiriert werden sollen. Es ist wichtig, dass jedes Kind die Möglichkeit hat, sie ohne ungerechtfertigte zeitliche Einschränkungen zu nutzen.

13. Zu den Raumelementen im Kindergarten gehören entsprechend ausgestattete Ruheplätze für Kinder (Liegestuhl, Matratze, Matte, Kissen) sowie Ausstattungselemente, die für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf geeignet sind.



Kernlehrplan für die Vorschulklassen I-III

Zu den Aufgaben der Schule im
Bereich der Frühpädagogik
gehören:

6. Bereitstellung des Zugangs zu
wertvollen Informationsquellen
und modernen Technologien im
Rahmen der
Studierendenentwicklung.



Lehrinhalte – Detaillierte Anforderungen

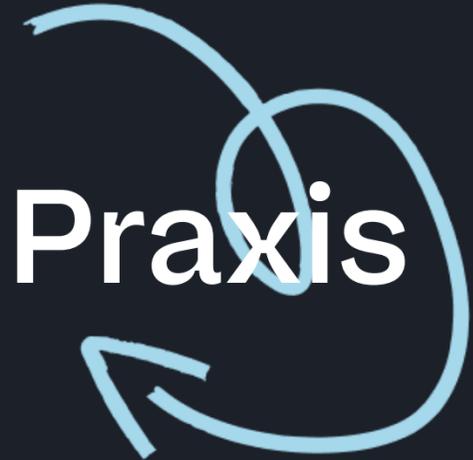
I. 4. 1. Polnischer Sprachunterricht. Erfolge beim Schreiben. Der/die Studierende schreibt handschriftlich, leserlich, flüssig, Sätze und Fließtext, in einer Zeile; ordnet Fließtexte auf der Notizbuchseite korrekt an, prüft und korrigiert den geschriebenen Text;

II. 2. 2. Mathematische Ausbildung. Erfolge im Verständnis von Zahlen und ihren Eigenschaften. Der Schüler liest und schreibt unter Verwendung von Ziffern Zahlen von null bis tausend und ausgewählte Zahlen bis zu einer Million (z. B. 1.500, 10.000, 800.000);

VII. 4. 1-2. IT-Ausbildung. Erfolge bei der Entwicklung sozialer Kompetenzen. Student: arbeitet mit Studenten zusammen, tauscht Ideen und Erfahrungen mit ihnen aus und nutzt dabei Technologie; nutzt die Möglichkeiten der Technologie zur Kommunikation im Lernprozess.



Der Planet in der pädagogischen Praxis



Schreiben wird magisch

Knowls Aktivität: Spuren, Buchstaben und Zahlen zeichnen - Planet M

Bei diesen Aktivitäten wird durch Schreiben oder Zeichnen auf einer Spur ein bestimmtes Zeichen oder Muster mit Farbe gefüllt. Es lohnt sich, das Schreibenlernen der Schüler zu diversifizieren und ihnen ein Gefühl der Entscheidungsfreiheit bei dieser Aktivität zu vermitteln. Es könnte sich herausstellen, dass ein so formuliertes Zwischenspiel diesen Übungen einen Sinn verleiht und zum späteren Wortspiel anregt. Es ist wichtig zu bedenken, dass solche Übungen systematisch durchgeführt werden sollten, z. B. nach jedem gelernten Buchstaben. Sie können auch darüber nachdenken, sie im Rahmen der Gamification aufzubereiten.

Vorgehensweise Methode 1:

Der Unterricht erfordert vom Lehrer etwas Storytelling, d. h. die Fähigkeit, eine Geschichte zu erzählen, aber auch ohne eine große Geschichte wird es den Schülern mehr Spaß machen, das Schreiben zu lernen. Im Rahmen der Aktivität können Sie Zauberstaub verwenden. Dieser Staub wird von Feen und Elfen zum Füllen von Formen verwendet. Dies ist ihre tägliche Aufgabe, bei der die Studierenden mithelfen können. Sie sollten sich einen Zauberstift schnappen, sehen, wie man die Form richtig mit Staub füllt, und sich an die Arbeit machen. Sie müssen den Feen und Elfen helfen, so viele Formen wie möglich auszufüllen.

Schreiben wird magisch

Knowls Aktivität: Spuren, Buchstaben und Zahlen zeichnen - Planet M

Bei diesen Aktivitäten wird durch Schreiben oder Zeichnen auf einer Spur ein bestimmtes Zeichen oder Muster mit Farbe gefüllt.

Es lohnt sich, das Schreibenlernen der Schüler zu diversifizieren und ihnen ein Gefühl der Entscheidungsfreiheit bei dieser Aktivität zu vermitteln. Es könnte sich herausstellen, dass ein so formuliertes Zwischenspiel diesen Übungen einen Sinn verleiht und zum späteren Wortspiel anregt. Es ist wichtig zu bedenken, dass solche Übungen systematisch durchgeführt werden sollten, z. B. nach jedem gelernten Buchstaben. Sie können auch darüber nachdenken, sie im Rahmen der Gamification aufzubereiten.

Vorgehensweise Methode 2:

Schüler müssen oft den Zweck einer bestimmten Aktivität kennen, und das bloße Erlernen des Schreibens um des Schreibens willen reicht für sie möglicherweise nicht aus. Sie möchten die Auswirkungen hier und jetzt sehen und kennen und ein Gefühl der Entscheidungsfreiheit in ihren eigenen Handlungen haben. Wenn Sie „Harry Potter und der Stein der Weisen“ gesehen haben, erinnern Sie sich vielleicht an die Szene, in der Hogwarts-Schüler Zaubersprüche lernen. Dort müssen sie lernen, ihre Hand richtig zu bewegen, damit der Zauber die erwartete Wirkung erzielt. Für Aktivitäten gelten ganz ähnliche Regeln. Schnappen Sie sich einfach den Marker und die magischen Funken beginnen zu fliegen. Allerdings funktioniert der Zauber nur mit den richtigen Bewegungen. Worte aus Zeichen haben bekanntlich Macht.

Das Alphabet feiert seine Entdeckung



Knowls Aktivitäten: Zeichnen Sie Linien, Buchstaben und Zahlen entlang der Spur, Suchen Sie nach Buchstaben und Zahlen, Färben Sie die Buchstaben und Zahlen, Ordnen Sie Dominosteine an – Planet M

Jeder wichtige Meilenstein sollte angemessen gefeiert werden. So kann man nach dem Lernen Spaß haben und den Stoff trotzdem festigen. Wenn Schüler mit der Gamification-Methode lernen (die Mechanik von Computerspielen bei Aufgaben nutzen, die nichts damit zu tun haben; hier kann beispielsweise das Erlernen jedes Buchstabens als Erreichen einer bestimmten Stufe behandelt werden, für die der Schüler eine Belohnung erhält), dann ist der Abschluss des Schülers der Fall der Mission sollte noch mehr gefeiert werden.

Hier sind einige mögliche Aktivitäten, die hier eingesetzt werden können:

- Zeichnen Sie Spuren, Buchstaben und Zahlen - Planeta M
- Sudoku lösen - Planet M
- Suchen Sie nach Buchstaben und Zahlen - Planeta M
- Male die Buchstaben und Zahlen aus – Planeta M
- Dominosteine anordnen - Planet M

Berek lernt Zahlen und Buchstaben

Knowls Aktivität: Buchstaben und Zahlen suchen – Planet M Benötigte Materialien: Karten mit Zahlen oder Buchstaben, genug für alle am Spiel teilnehmenden Personen. Buchstaben oder Zahlen können wiederholt werden. Bei Buchstaben kann zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden werden. Anstelle geschriebener Buchstaben kann es später auch Zeichnungen von Dingen mit unterschiedlichen Anfangsbuchstaben oder in unterschiedlichen Zahlen (für Zahlen) geben.

Jede Person erhält nach dem Zufallsprinzip eine Karte mit einer Zahl oder einem Buchstaben, die sie auf ihrem Hemd auf der Brust oder dem Rücken befestigt (am besten wählt man für alle eine Variante). Sie müssen die Person auswählen, die das Spiel startet.

Sie müssen die Aktivität „Buchstaben“ für Karten mit Buchstaben und die Aktivität „Zahlen“ für Karten mit Zahlen öffnen.

Vorzugsweise in einer Mix-Version, wenn die Charaktere in zufälliger Reihenfolge erscheinen sollen. Sie können sie auch ordnen, indem Sie das Ordnen üben. Die bestimmte Person löst die auf dem Bildschirm angezeigte Aufgabe und findet alle vorgegebenen Zeichen. Wenn er sie richtig beendet hat, dreht er sich zur Gruppe um und muss die Person mit dem angegebenen Buchstaben/der angegebenen Zahl (derselbe wie in der Aktivität) an seinem Hemd finden und sie fangen, wie beim Markieren. Gelingt ihm das, geht die gefangene Person zum Gerät, löst eine weitere Aufgabe mit einem anderen Zeichen, fängt dann die Person mit diesem Zeichen und so weiter.

Die Aktivität endet, wenn die Schüler alle Tafeln ausgefüllt haben. Sie können auch Schilder austauschen und der Spaß kann von vorne beginnen.

It's smart to play.

Weitere inspirierende Inhalte finden Sie unter www.knowla.eu