

# Čarodejník Grifík

Juliana Lipková, Pavol Marek

## Téma

Spoznávanie písmeniek a učenie sa ich písať

## Zaradenie do osnov

1. ročník základnej školy

## Didaktický cieľ

Naučiť a precvičiť písanie

## Funkčnosť

Projekt bude slúžiť na *jedinú, úzko definovanú tému* a to na *výklad* a *automatizáciu* písania.

## Komu je určený

Je určený na *prácu doma*, pre deti *predškolského veku* a pre *prvý ročník základnej školy*.  
Používať ho má žiak ako *jednotlivec*.

## O aký typ edukačného softvéru pôjde

Vyučovací predmet: *písanie*

Spôsob použitia: *motivácia*

Vzdelávacia paradigma: *inštruktívna*

Funkcia: *inštruktívna*

## Aké poznatky chce vytvárať ...

Softvér má *naučiť* a *automatizovať písanie*.

## Formy na naplnenie didaktického cieľu

Forma *tutoriálu* so *zbierkou úloh*

## Obohatenie poznávacieho procesu

Softvér bude obsahovať *animácie* na vykreslenie písmeniek.

## Interaktívnosť a otvorenosť

Užívateľ bude môcť pridávať *nové tvary* (napr. azbuku ;).

Podľa úspešnosti sa buď podarí vyčarovať predmet, alebo sa nepodarí.

Interaktívne sa bude hodnotiť *úspešnosť* splnenia úlohy.

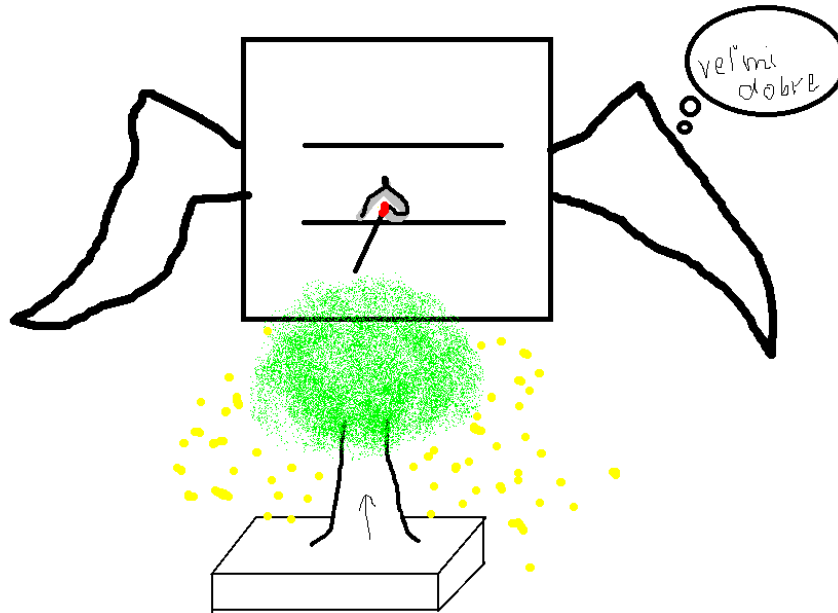
## Využitie vizualizácie

Bude sa využívať na *predlohu* a *animáciu písmeniek* a tiež ako *motivácia* k činnosti.

## Použité technológie

Zvuky, animácie

## Náčrt pracovnej plochy



(šípka na strome znamená, že strom na podstave vyrastie, to žlté pri strome sú akože hviezdičky, že strom bol vyčarovaný, text v bublinke je nahovorený text. Vedľa tabule by mohol byť starý čarodejník alias učiteľ, ktorého hlasom by to bolo nahovorené a to čosi na tabuli sú krídla)

## Získanie grafických, zvukových a iných dát (resources)

Zvukové nahovoríme, grafické nakreslíme ;)

## Roly jednotlivých členov tímu

Julka → rátanie úspešnosti

Paľo → grafika

## Hardverové požiadavky

Tablet PC alebo touchscreen

## Do budúcnosti

Ak by sa náhodou stihlo (čo je skoro nemožné), dá sa doprogramovať rozpoznávanie znakov. Tým by sa zmenil softvér z inštruktívneho na objaviteľský, pretože by sa užívateľ mohol sám rozhodnúť, aký znak napíše.