

Čarodejník Griflák

Juliana Lipková, Pavol Marek

Čarodejník Griffík bude softvér na učenie sa písať písmenká. Je určený pre deti predškolského veku a žiakov prvého ročníka základnej školy. Cieľom je teda naučiť deti písať a precvičiť si písanie.

téma, zaradenie do osnov, didaktický cieľ

Keďže písanie je zručnosť, ktorá trvá dosť dlho naučiť (precvičiť pohyb ruky, naučiť tvary písmeniiek, vedieť ich spájať dokopy), projekt sa zameriava iba na túto tému. Deti to môžu využívať hlavne doma, keď nemajú vedľa seba učiteľa, pretože samotný softvér je učiteľom. Ukazuje deťom, ako majú postupovať, aby znak vykreslili, nepotrebujú nikoho, kto by ich viedol.

funkčnosť

komu je určený

Základ softvéru bude inštruktívny. Deti sa dozvedia, ktorý znak majú napísať (vyčarovať príslušný objekt, napríklad ak sa im podarí napísať písmeno s, vyčarujú tým strom). Spôsob písania bude na jednotlivých úrovňach rozdielny. V prvom levely budú ešte písať základné vlnovky (pretože písmená sú ešte pre deti práve začínajúce s písaním príliš zložité). V druhom už budú mať písmenká. Tie budú slabšou farbou na pozadí. V ďalšom levely budú písmenká na pozadí iba vybodkované.

typ softvéru

levely

Ak budeme mať dosť času, softvér bude obsahovať aj jednoduché rozpoznávanie znakov. Deti sa teda budú môcť sami rozhodnúť, aký znak nakreslia. Softvér sa bude snažiť nájsť znak, ktorý sa bude najviac podobáť tomu nakreslenému. Takto deti nebudú inštruované, ale budú môcť objavovať.

Tento softvér má mať podobnú funkciu ako písanky pre prváčikov. Má však písanie zatriktívniť takým spôsobom, že deti sa budú hrať na čarodejníkov, takže to bude obohatené o zvukové efekty (napríklad pri vyhodnotení úspešnosti, na nahradenie textu, lebo deti v tomto veku ešte nezvládajú poriadne čítať, pri vyčarovaní objektu a pod.). Hlavná vec, ktorá sa ale nedá zakomponovať do klasických písaniek sú animácie. Tie sú pri písaní veľmi dôležité, pretože deti potrebujú vidieť, ako daný znak nakresliť. V klasických písankách máme iba obrázky, nemáme nikde ukázané, že písmenko máme písať zľava doprava, zhora do dola. Okrem toho, deti majú radi živé veci, nie niečo, čo je statické.

prínos

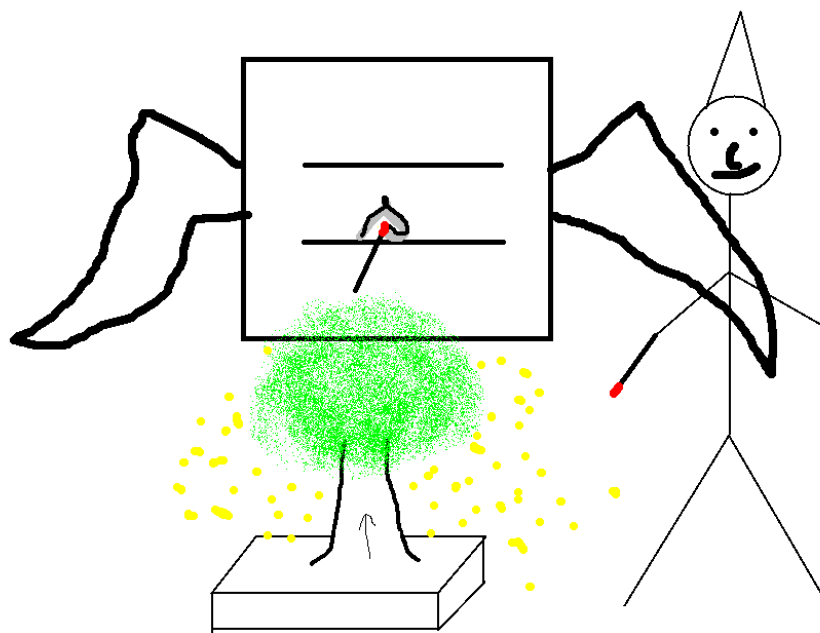
Projekt by mal mať možnosť pridávať nové tvary. Napríklad sa učiteľ môže rozhodnúť pridať písmenká z azbuky, grécke písmená alebo číslice. To isté môže spraviť aj samotný žiak a tak skúšať, či jeho spolužiak bude schopný napísať rovnaký znak.

otvorenosť

Príbeh a aktivita bude vyzeráť približne takto. Griffík dobehne do niektorej triedy (poschodie v škole bude level, v každej triede bude iný znak). Tam ho bude čakať veľký učiteľ-čarodejník, ktorý mu ukáže, ako sa dá daný objekt čaruje, teda animácia, ako napísať znak. Ak si dieťa nebude isté, môže napríklad kliknúť na učiteľa a nechať si znova poradiť. Priletí tabuľa, na ktorej bude slabou farbou (alebo vybodkované) nakreslený znak. Pred tabuľou bude podstavec,

aktivita, pracovná plocha

kde sa predmet vyčaruje. Dieťa sa pokúsi napísať písmeno. Podľa úspešnosti sa vyčaruje predmet. Ak sa bude znak veľmi podobáť na predlohu, objekt bude veľký. Čím menšia podobnosť na predlohu, tým menší objekt (nebolo by dobré, keby nevyčaroval nič, ak sa mu nepodarilo, lebo je to veľmi demotivujúce). Podľa úspešnosti ho potom učiteľ-čarodejník slovne ohodnotí. Čo by ešte bolo dobré poznamenať je, že počas písania (iba tých pár sekúnd na napísanie jedného písmenka) sa budeme snažiť minimalizovať množstvo animácií, aby to dieťaťu nebralo pozornosť, avšak úplne sa bez nich nezaobídeme, lebo to je to, čo sa dieťaťu páči. Snažili sme sa vymyslieť zorganizovanie pracovnej plochy tak, aby v strede obrazovky bola tabuľa (lebo to je to miesto, kde má byť dieťa sústredené) a tiež vyčarovaný objekt bol v strede (tu berieme ohľad na dieťa, lebo to je to, čo je pre ňo hlavné). Vyriešili sme to tak, ako je nakreslené na priloženom obrázku.



Jednotlivé zvuky nahovoríme sami. Obrázky sa pokúsime nakresliť tiež sami, získanie dát síce to nebude dokonalé, ale čo s tým narobíme, keďže obrázky podľa našich predstáv nikde inde nezoženieme.

Ešte treba poznamenať, že tento softvér bude určený pre tabletové PC alebo hardvérové touchscreen, pretože naučiť sa písať nejde myšou. To čo treba, je podložka a nároky a pero. Pevne verím, že v budúcnosti to nebude problém, pretože týmto smerom by sa mohol elektronický trh vyvíjať.

Jednolivé úlohy v tíme budú rozdelené takto:

Julka → rátanie úspešnosti

Paľo → grafika