

Ανάπτυξη εφαρμογής για το OLPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά

Πανεπιστήμιο Πατρών - Τμήμα Μηχανικών Η/Υ & Πληροφορικής

16 Μαΐου 2010

Τι είναι το OLPC

Ανάπτυξη
εφαρμογής για το
OLPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά

Μια μικρή μηχανή με σημαντική αποστολή, ένα ισχυρό μαθησιακό εργαλείο σχεδιασμένο και κατασκευασμένο ειδικά για παιδιά στις αναπτυσσόμενες χώρες, σε απομακρυσμένες περιοχές.

OLPC και λογισμικό ανοιχτού κώδικα

Ανάπτυξη
εφαρμογής για το
OLPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά

Προϋπόθεση επιτυχημένης παγκοσμιότητας του OLPC:

- Χρήση ανοιχτού λογισμικού που παρέχει στους χρήστες του laptop αλλά και στους σχεδιαστές εμβριθή ελευθερία.

Word-Fight

Ανάπτυξη
εφαρμογής για το
OLPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά

- Εκπαιδευτικό παιχνίδι με λέξεις ανοιχτού κώδικα που αναπτύξαμε στα πλαίσια της πρωτοβουλίας OLPC

Λόγοι επιλογής της εφαρμογής

- Μπορεί να εφαρμοστεί σε όλα τα μαθήματα, ακόμα και στα μαθηματικά, όπως π.χ. για τα θεωρήματα
- Έχει απλούς κανόνες, εύκολους και για τον εκπαιδευτικό και για τους μαθητές
- Έχει χρονικό περιθώριο για να θέτει τα παιδιά σε εγρήγορση
- Αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών
- Δεν εισάγει τον ανταγωνισμό - δεν υπάρχει νικητής και χαμένος.
- Δίνει τροφή για σκέψη αφού πρέπει ο μαθητής να συντάξει μια πρόταση με μια λέξη κλειδί που να έχει σχέση με το μάθημα που έχουν κάνει.
- Δίνει στον μαθητή τη δυνατότητα να σκεφτεί ελεύθερα για να γράψει μια πρόταση χωρίς να του θέτει όρια στη σκέψη.

Word-Fight

Ανάπτυξη
εφαρμογής για το
CUPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά

Το Word-Fight αποτελείται από 3 διεπαφές :

- 1 Διεπαφή του εκπαιδευτικού
- 2 Βασική διεπαφή
- 3 Διεπαφή μαθητή

Διεπαφή του εκπαιδευτικού

Ανάπτυξη
εφαρμογής για το
CEPC - Word-Fight

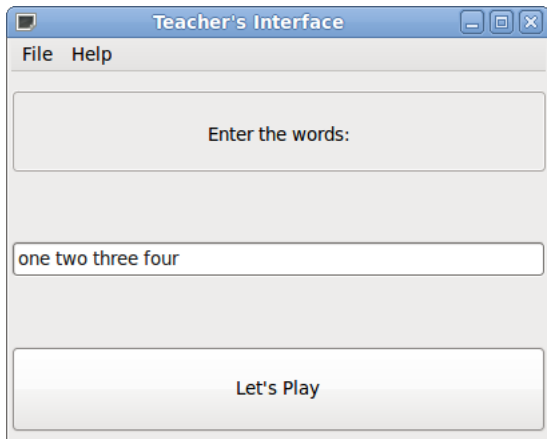
Ουρανία Ροδά

Είναι η διεπαφή στην οποία ο εκπαιδευτικός εισάγει τις λέξεις που επιθυμεί να συμμετέχουν στον παιχνίδι και πατώντας το κουμπί *Let's play* στέλνει τις λέξεις στη βασική διεπαφή

Εισαγωγή λέξεων από τον εκπαιδευτικό

Ανάπτυξη
εφαρμογής για το
CUPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά



Βασική Διεπαφή

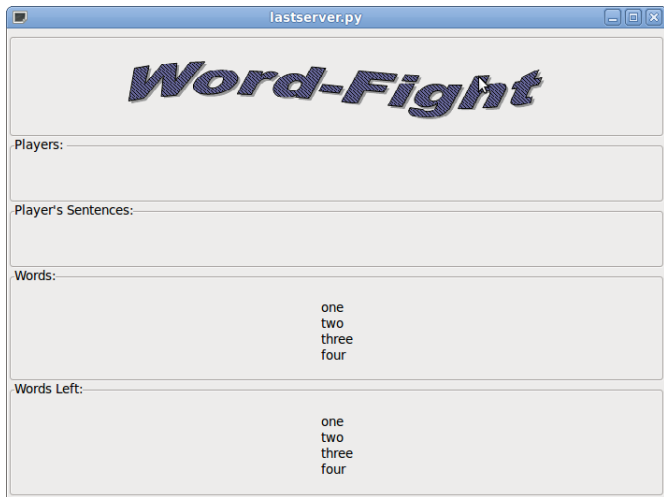
Έχει 4 πεδία:

- **Players:**
Εμφανίζει τα ονόματα των παικτών που έχουν συμμετέχει
- **Player's Sentences:**
Εμφανίζει τις προτάσεις που έχουν εισάγει οι μαθητές
- **Words:**
Εμφανίζει τις λέξεις που έχει εισάγει ο εκπαιδευτικός
- **Words Left:**
Εμφανίζει τις λέξεις που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί

Βασική Διεπαφή μετά την εισαγωγή των λέξεων

Ανάπτυξη
εφαρμογής για το
CUPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά



Διεπαφή μαθητή

Η διεπαφή του μαθητή έχει 2 πεδία :

- Name :
Ο μαθητής εισάγει το όνομά του
- Enter your sentence using a word from the list:
Ο μαθητής επιλέγει μια λέξη από τη λίστα και φτιάχνει μια πρόταση

Στη συνέχεια είτε πατώντας enter, είτε πατώντας στο κουμπί της διεπαφής στέλνει τα δεδομένα στη βασική διεπαφή. Αν περάσουν 2 λεπτά χωρίς να έχουν σταλεί δεδομένα η διεπαφή κλείνει.

Εισαγωγή δεδομένων στα πεδία από μαθητή

Ανάπτυξη εφαρμογής για το
CUPC - Word-Fight

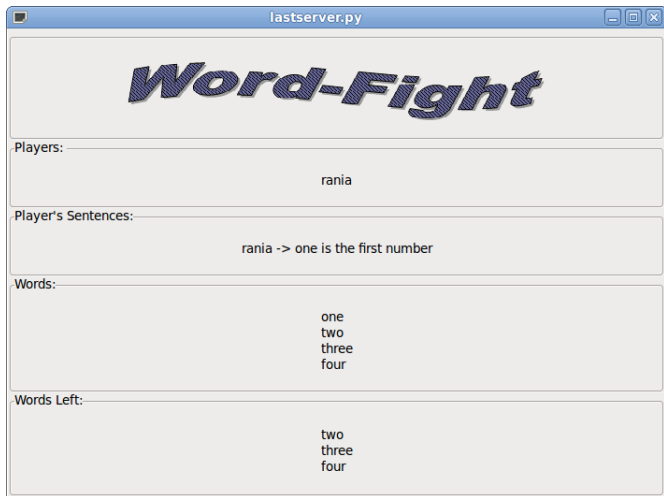
Ουρανία Ροδά

The screenshot shows a window titled "Student Interface" with a menu bar containing "File" and "Help". Below the menu bar are three standard window control buttons (minimize, maximize, close). The main content area consists of several stacked components: a label "Name:" followed by a text input field containing the text "rania"; a label "Enter your text here using a word from the list:" followed by a text input field containing the text "one is the first number"; and a large rectangular area at the bottom containing a green stick figure icon with a blue 'X' on its chest, set against a white background with a light gray border.

Βασική διεπαφή μετά της εισαγωγή δεδομένων από μαθητή

Ανάπτυξη εφαρμογής για το
CUPC - Word-Fight

Ουρανία Ροδά



Ευχαριστώ

Ουρανία Ροδά

roda@ceid.upatras.gr