

Včielky – sieťová výučbová aplikácia.

Autor: Peter Sedláček

Rok: 2014

Obsah prezentácie

- Popis aplikácie
- Fáza a ďalšie plány
- Implementácia tvorby testu
- Implementácia riešenie testu
- Zbieranie a spracovanie údajov
- Tvorba uceleného systému
- Dorobenie grafickej stránky aplikácie.

Popis aplikácie

- Aplikácia bude slúžiť ako výučbové prostredie, ktoré bude zhromažďovať a zdieľať údaje o výsledkoch testovaných osôb.
- Testy si budú vytvárať a zdieľať medzi sebou učitelia, ktorí budú mať k dispozícii štatistiky o ich výsledkoch. Budú vidieť nedostatky jednotlivých študentov. Testovanie bude vo forme hry, čím sa spríjemní ich riešenie pre žiakov.

Fáza práce a ďalšie plány

- Implementačná časť práce. Aktuálne implementujem prihlasovaciu a registračnú časť.
- Ďalšie plány sú:
 1. Implementovanie tvorby testu – učiteľská časť.
 2. Implementovanie riešenia testu – žiacka časť.
 3. Implementácia zbierania údajov a ich spracovania – uč. časť.
 4. Integrácia modulov do uceleného systému.
 5. Tvorba grafickej stránky aplikácie.

Tvorba testu

- Táto časť umožní učiteľovi zvoliť typ testu, ktorý chce vytvoriť a s nápovedami ho vytvorí od základov, alebo môže použiť zdieľaný test od iného vyučujúceho, ktorý môže editovať.
- Testy budú kategorizované a aj slová použité v testoch budú kategorizované, čo pomôže aj pri náhodnom generovaní slov do testov, podľa určitých požiadaviek.
- Po vytvorení testu, môže daný test spustiť pre žiakov, ktorí budú na test pripojení.

Riešenie testu

- Táto časť je určené pre žiakov.
- Žiaci sa pripoja do spusteného testu, po pripojení žiakov sa spustí test do režimu riešenia a žiaci budú plniť úlohy (zbierať písmená, hlásky, či slová), ktoré sú určené typom testu.
- Žiaci medzi sebou súperia o čas a správnosť.
- Po skončení testu si môžu test trénovať aj v režime jedného hráča.
- Žiaci budú za riešenia testov odmenení bodmi, čo bude ich motivácia.
- Po skončení režimu riešenia budú ich výsledky odoslané na server, kde ich môžu majitelia testu vidieť.

Zbieranie a spracovanie údajov.

- Po dokončení riešenia testu, sú výsledky odosielané na server, kde majiteľ testu, alebo osoby ktoré majú povolené prístup k výsledkom testu, majú prístup k informáciám o dostatkoch a nedostatkoch riešiteľov. K dátam budú priložené chybné riešenia, ktoré vytvorili žiaci z triedy, krúžku, školy, či z celého slovenska. Chyby budú známe globálne v celom systéme, pokiaľ danú chybu majiteľ testu nevymaže. Riešitelia budú známi len pre majiteľa testu, alebo učiteľa, ktorý im test spúšťal, ináč budú v systéme anonymní. Pri tvorbe testov si následne možno vyberať z chybových riešení.

Ucelený systém.

- Etapa, ktorá bude mať za úlohu spojiť predchádzajúce moduly do jedného plne fungujúceho systému.

Grafická stránka.

- V tejto etape sa stanú zo statických obrázkov dynamické.
- Úlohou bude interface rozložiť tak, aby sa čo najlepšie ovládal ako učiteľom, tak aj malým deťom.

Ďakujem za pozornosť.