## Εκπαιδευτικό Λογισμικό - Εργασία 1 User's manual



# Πανεπιστήμιο Πειραιώς Τμήμα Πληροφορικής

Αντωνόπουλος Γεώργιος-Κοσμάς Π16007 p16007@unipi.gr

# Βραχνής Ιωάννης Π16016 p16007@unipi.gr Κιρκίνης Αντώνιος Π16049 p16049@unipi.gr

Περιεχόμενα	
1. Εκφώνηση Άσκησης	3
2. Αρχική Σελίδα	4
3. Εγγραφή Χρήστη	5
4. Σύνδεση Χρήστη	6
5. Λειτουργίες Καθηγητή	7
6.Λειτουργίες Μαθητή	12
7. Αποσύνδεση	20

#### 1. Εκφώνηση Άσκησης

Ζητείται να γίνει ένα αλληλεπιδραστικό λογισμικό εκπαίδευσης Πρωτοβάθμιας μα θ η τών εκπαίδευσης για την προπαίδεια των Μαθηματικών Δημοτικού. Η εργασία αυτή θα περιλαμβάνει τρόπους παρουσίασης της προπαίδειας με στόχο να γίνει το θέμα κατανοητό και να μπορεί να απομνημονευθεί από τους μαθητές και να εμπεδωθεί η ύλη μέσω ασκήσεων. Ο κύριος σκοπός της εργασίας είναι ο καλός σχεδιασμός και υλοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού (διδασκαλία - αξιολόγηση του μαθητή). Συγκεκριμένα ζητούνται τα παρακάτω:

ΒΑΣΙΚΕΣΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

- 1. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ
- 2. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ/ΤΕΣΤΑΥΤΟΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ
- 2.1 Κατασκευήτων τεστ.
- · Θα πρέπει να κατασκευάζονται τεστ για την αυτό-αξιολόγηση των μαθητών, όπου θα παρουσιάζονται με τυχαία σειρά κάποιες πράξεις πολλαπλασιασμού για κάθε αριθμό ξεχωριστά μέχρι το 10.
- · Στα επαναληπτικά τεστ, θα πρέπει να παρουσιάζονται πράξεις πολλαπλασιασμού από όλους τους αριθμούς μέχρι το 10.
- 2.2 Αποθήκευση στατιστικών στοιχείων προόδου του μαθητή.

Θα πρέπει να υπάρχει μια βάση δεδομένων όπου να αποθηκεύονται στοιχεία για κάθεμαθητήσχετικά με την πρόοδό του. Τα στοιχεία θα βασίζονται στην απόδοση των μαθητών στα τεστ αυτό-αξιολόγησης.

2.3 Διάγνωση λαθών του μαθητήκαι αλληλεπίδραση.

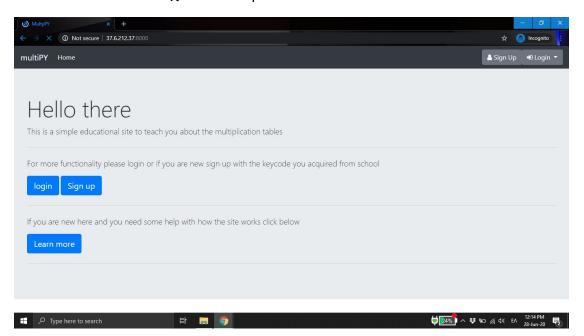
Στη διάγνωση λαθών ζητείται να μπορεί το σύστημα να εντοπίσει αν ο μαθητής έχει πρόβλημα σε συγκεκριμένη προπαίδεια κάποιου αριθμού (π.χ. του 7). Αν εντοπιστεί κάτι τέτοιο θα πρέπει το σύστημα να παρουσιάζει πάλι τη θεωρία και περισσότερες ερωτήσεις στο συγκεκριμένο θέμα. Επίσης θα πρέπει να καταγράφεται η συγκεκριμένη αδυναμία στα στατιστικά προόδου του μαθητή και να σβήνεται όταν ο μαθητής φαίνεται ότι έχει πια μάθει το συγκεκριμένο θέμα

## $\Pi \ PO \ \Sigma \ \Theta \ E \ T \ E \ \Sigma \ \Lambda \ E \ I \ T \ O \ Y \ P \ \Gamma \ I \ E \ \Sigma \ (\Pi \ PO \ A \ I \ P \ E \ T \ I \ K \ E \ \Sigma)$

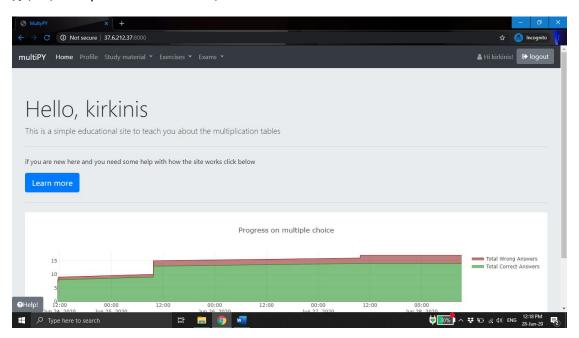
- 1. Διαχείριση από Καθηγητή
- 2. Λειτουργία στο Web

## 2. Αρχική Σελίδα

Σε περίπτωση που ο χρήστης δεν έχει συνδεθεί ξανά, εμφανίζεται μήνυμα καλωσορίσματος και άλλο ένα για σύνδεση ή δημιουργία νέου χρήστη με τα αντίστοι χα κουμπιά.

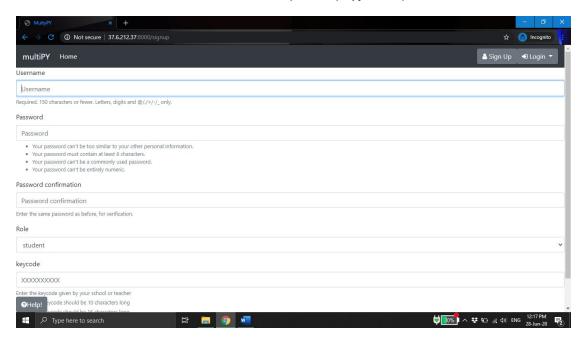


Αν όμως είχε συνδεθεί προηγουμένως, υπάρχει εξατομικευμένο μήνυμα και ένα διάγραμμα προόδου. Σε κάθε περίπτωση, υπάρχει μήνυμα μαζί με ένα κουμπί βοήθειας για να μάθει ο χρήστης να χρησιμοποιείτην ιστοσελίδα.



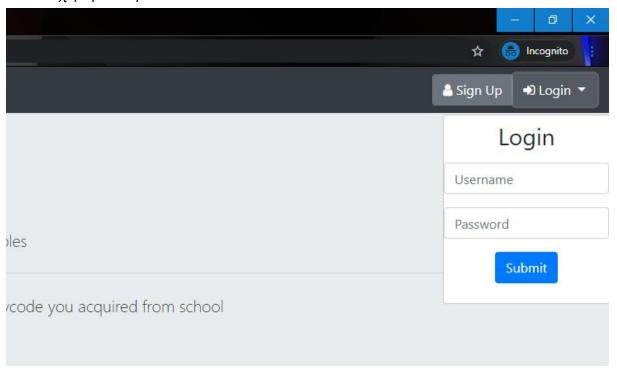
## 3. Εγγραφή Χρήστη

Γιαναδημιουργηθεί ένας νέος χρήστης, θα πρέπει να βάλει ένα όνομα χρήστη, έναν κωδικό που να ικανοποιεί τις απαιτήσεις ασφαλείας, να επιλέξει τον ρόλο του ως μαθητής ήκαθηγητής και να βάλει το 'κλειδί' που του έχει δοθεί από το σχολείο, ώστε να επιβεβαιωθεί ο ρόλος του. Έπειτα, αν καταφέρει να εγγραφεί επιτυχώς, ανακατευθύνεται στην Αρχική Σελίδα.



## 4. Σύνδεση Χρήστη

Στο πάνω δεξιάμέρος της Αρχικής Σελίδας υπάρχει ένα κουμπίπου πατώντας το δημιουργείδυναμικά μια φόρα εισαγωγής στοιχείων για τη σύνδεση του χρήστη.



## 5. Λειτουργίες Καθηγητή

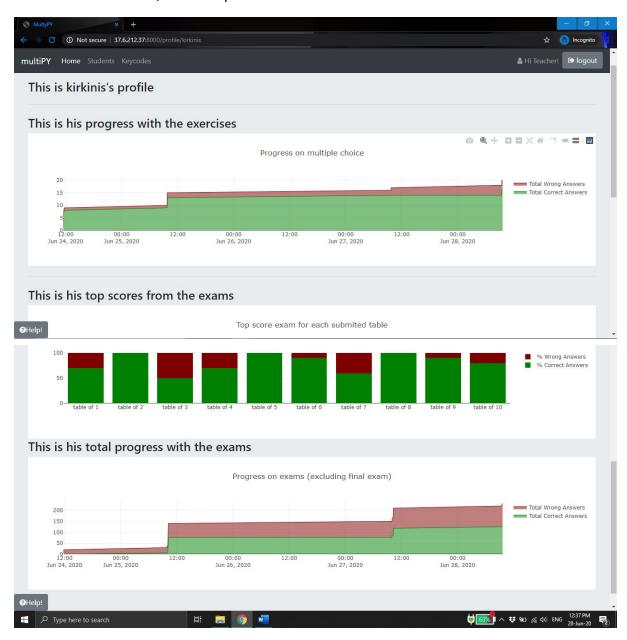
Στην περίπτωση του καθηγητή έχουμε τις ακόλου θες δύο επιλογές στην μπάρα:

#### $M \alpha \theta \eta \tau \xi \varsigma$ (Students):

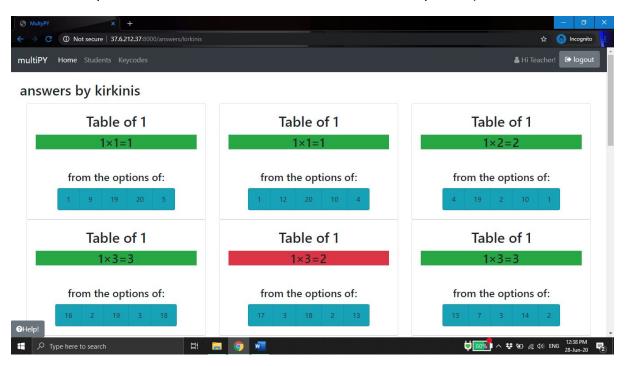
Εδώ εμφανίζεται μια λίστα με όλους τους μαθητές και επιλογές για να δούμε το ιστορικό των διαγωνισμάτων του εκάστοτε μαθητή.



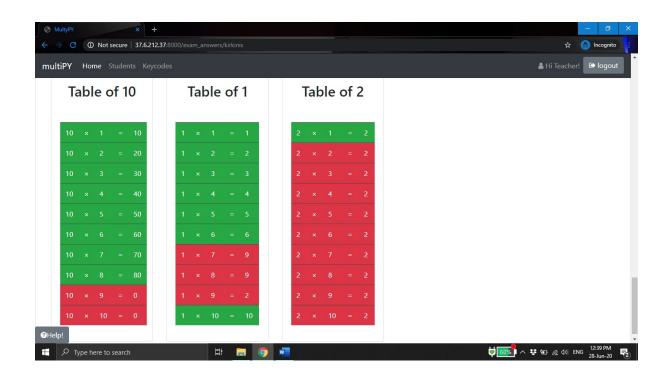
Υπάρχει η επιλογή «Προβολή Προφίλ», όπου βλέπουμε μια σύντομη περιγραφή της προόδου του στα κομμάτια της αυτό-αξιολόγη σης αλλά και στα διαγωνίσματα ΧΩΡΊΣ να συμπεριλαμβάνεται το τελικό διαγώνισμα.



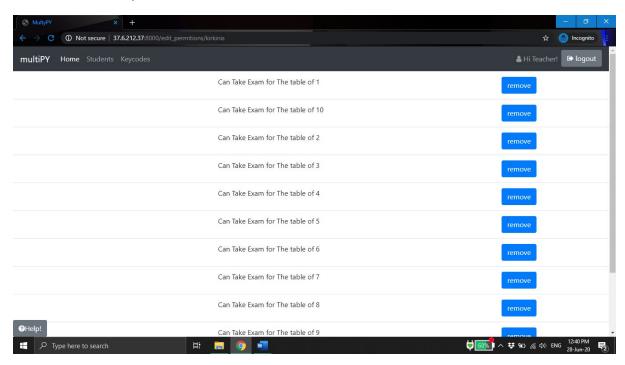
Υπάρχει η επιλογή «Προβολή Απαντήσεων Αυτό-αξιολόγησης», όπου βλέπουμε τις ερωτήσεις που του έγιναν, τις διαθέσιμες απαντήσεις αλλά και την απάντηση που έδωσε (με πράσινο αν ήταν σωστήήμε κόκκινο αν ήταν λαν θασμένη).



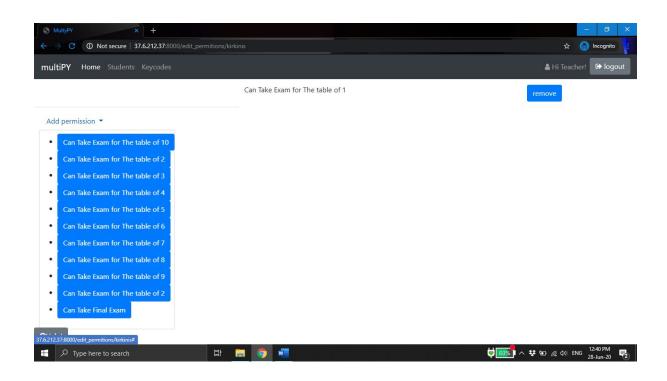
Έπειτα η επιλογή «Προβολή Απαντήσεων Διαγωνισμάτων» Εμφανίζει ΌΛΟ το ιστορικό των απαντήσεων που έδωσε ο χρήστης στο εκάστοτε διαγώνισμα (εκτός του τελικού διαγωνίσματος το οποίο εμφανίζεται στο πάτημα του κουμπιού «Προβολή Απαντήσεων Τελικού Διαγωνίσματος»).



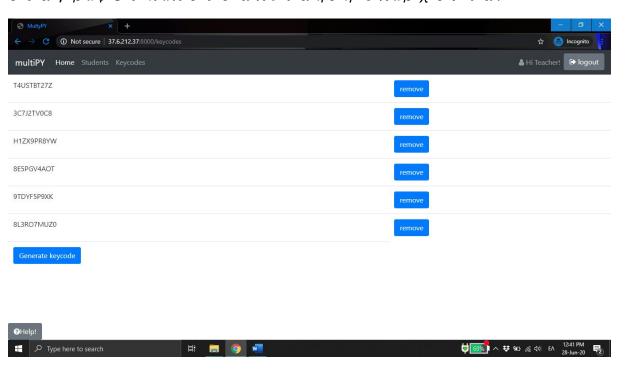
Τέλος, υπάρχει η επιλογή «Επεξεργασία Αδειών» όπου ο καθηγητής μπορείνα αποκλείσει την εξέταση ενός μαθητή από κάποιο συγκεκριμένο διαγώνισμα.



Καθώς και να προσθέσει τη δυνατότητα εξέτασης:



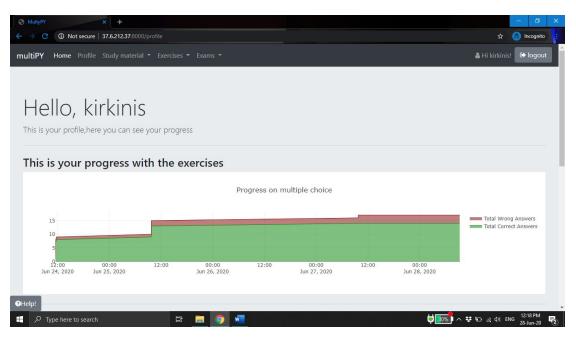
**Κλειδιά (Keycodes)**: Εδώ εμφανίζεται η λίστα με τα κλειδιά που έχει δημιουργήσει ο καθηγητής. Μπορεί να προσθέσει και νούργια ή να διαγράψει κάποιο από τα ήδη υπάρχοντα.

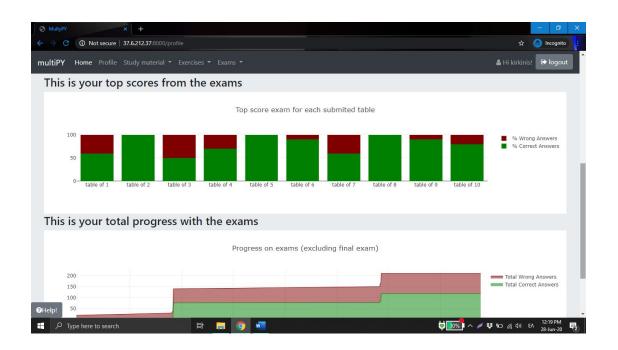


## 6. Λειτουργίες Μαθητή

Στην περίπτωση του μαθητή, υπάρχουν τέσσερις επιλογές στην μπάρα, στο πάνω μέρος της οθόνης. Παρακάτω θα δούμε ποιες είναι οι επιλογές και οι δυνατότητές τους:

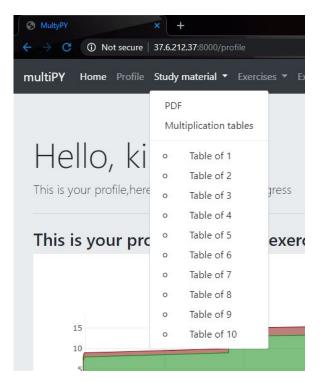
Προφίλ (Profile): Εδώ ο μαθητής βλέπει μια σύντομη περιγραφή των αποδόσεών του. Αυτό που βλέπει είναι τα κομμάτια της αυτό-αξιολόγησης και τα διαγωνίσματα, χωρίς όμως να συμπεριλαμβάνεται το τελικό διαγώνισμα. Αυτό είναι ορατό μόνο στον καθηγητή.



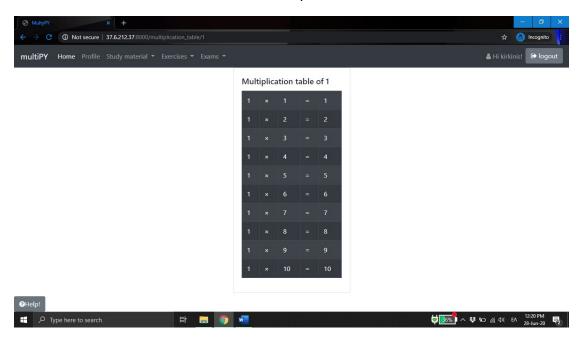


#### Εκπαιδευτικό Υλικό

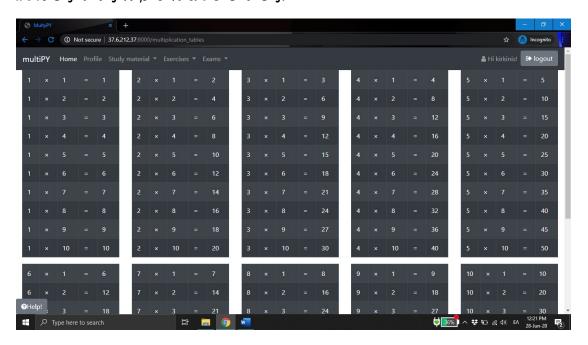
(Study Material):  $\Pi \alpha \tau \omega \nu \tau \alpha \varsigma \pi \dot{\alpha} \nu \omega$ , εμφανίζεται μι α πτυσσόμενη λίσταμε τους πίνακες από την κάθε προπαίδεια και δύο ακόμα επιλογές. Ένα φύλλο εργασίας και έναν πίνακαμε όλες τις προπαίδειες. Πατώντας στην εκάστοτε επιλογή ο μα θ η τής μπορείνα μελετήσει την προπαίδεια που τον ενδιαφέρει και έπειτα να πάει στην επόμενη επιλογήτης μπάρας.



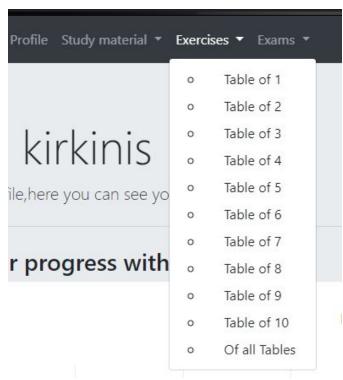
#### Πατώντας για παράδει γμα την προπαίδεια του 1:



#### Ήόλες τις προπαίδειες:

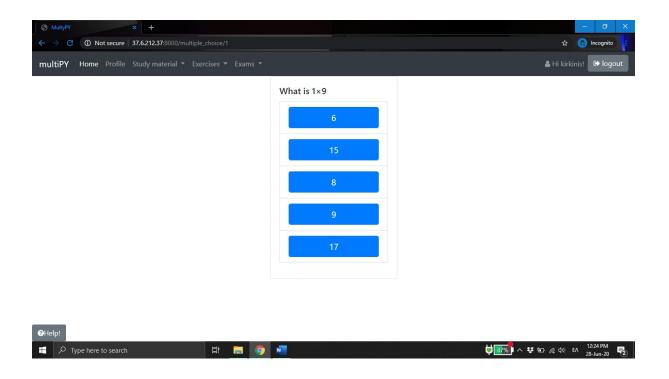


 $A \sigma \kappa \eta \sigma \varepsilon \iota \varsigma$  (Exercises):  $E \delta \omega$ βρίσκεται το κομμάτι της αυτό-αξιολόγησης. Για την εξοικείωσή του, ομαθητής επιλέγει μία προπαίδεια (ήτην επιλογή τυχαία' για να εξασκηθεί σε όλες) στην οποία εμφανίζονται ερωτήσεις με τυχαία σειράκαι πέντε τυχαίες επιλογές. Απαντώντας σωστά, εμφανίζεται

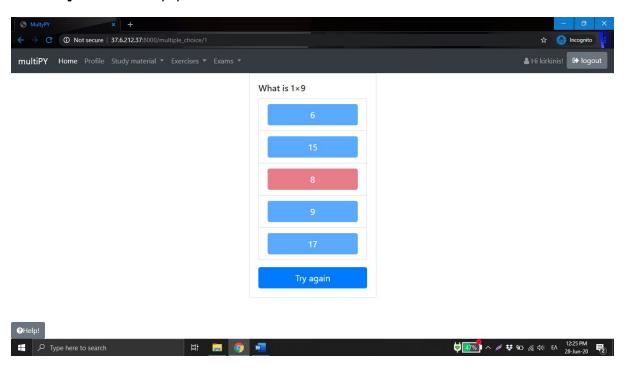


σχετικό μήν υμα και ο μαθητής μπορείνα συνεχίσει. Απαντών τας λάθος, ο μαθητής ειδοποιείται και του δίνεται άλλη μια ευκαιρία να επιλέξει το σωστό, με νέες τιμές αυτή τη φορά.

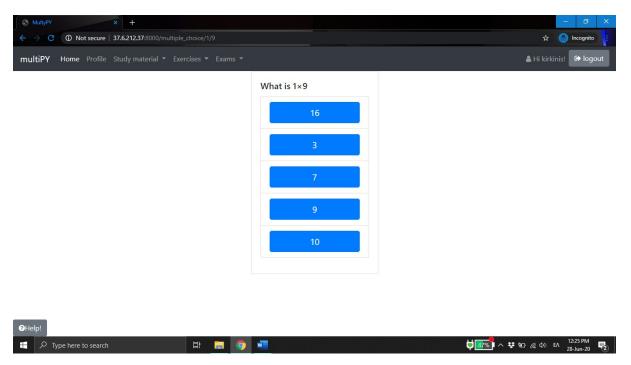
Επιλέγοντας την προπαίδεια το 1 για παράδει γμα:



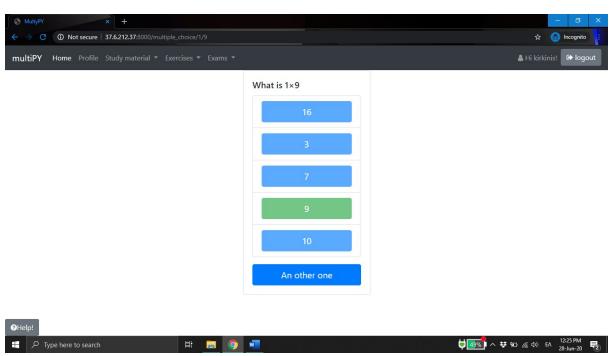
#### Λάθος επιλογή:



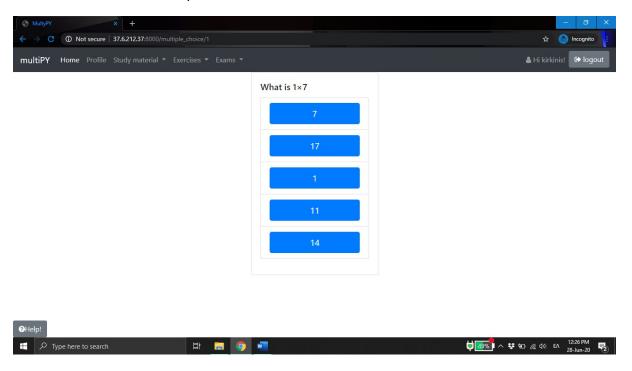
## Προσπαθούμε ξανάμε νέους αριθμούς:



#### Σωστήεπιλογή:



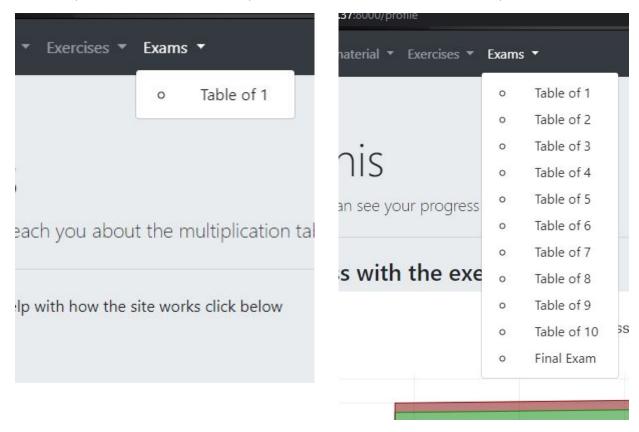
#### Πατώντας άλλη μία:



**Διαγωνίσματα (Exams)**: Η τελευταία επιλογήτου μαθητή, είναι να κάνει τα διαγωνίσματα. Αρχικά είναι ενεργόμόνο της προπαίδειας του 1. Πατώντας πάνω, εμφανίζει τον πίνακα της εκάστοτε προπαίδειας με κενά στο τέλος για να τα συμπληρώσει ο μαθητής. Πατών τας 'Υποβολή' ο μαθητής βλέπει το ποσοστότων σωστών απαντήσεων καθώς και τα λάθη του. Σε περίπτωση που πάρει κάτω από 50%, ενημερώνεται ότι δεν πέρασε το διαγώνισμα καιμε ένα σύντομο μήν υμα των παραπέμπει στο Εκπαιδευτικό Υλικόή στις Ασκήσεις της επιλεγμένης προπαίδει ας, ενώ του επισημαίνει τα λάθη του. Σε περίπτωση που πάρει 50% ή περισσότερο, τον ενημερώνει με εξατομικευμένο μήνυμα ανάλογαμε την απόδοσή του (Άψογα' σε περίπτωση που δεν κάνει ούτεένα λάθος, 'Καλή Δουλειά' σε περίπτωση ενός λάθους κ.λπ.), εμφανίζει και πάλι ποιες απαντήσεις του ήταν σωστές και πιες λανθασμένες και του

'ξεκλειδώνει' το επόμενο διαγώνισμα. Όταν ο μαθητής έχει πάρει σε όλες τις προπαίδειες τουλάχιστον 50%, τότε ξεκλειδώνεται το Τελικό Διαγώνισμα, όπου καλείται να συμπληρώσει ΌΛΟΥΣ τους πίνακες τους οποίους έχει διδαχθεί και έχει εξασκηθεί μέχρι εκείνη τη στιγμή.

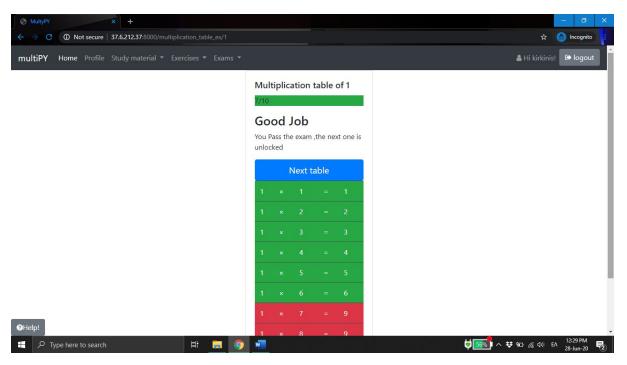
Η αρχική κατάσταση της λίστας (μόνο προπαίδεια του 1) και η τελική (όλες οι προπαίδειες):



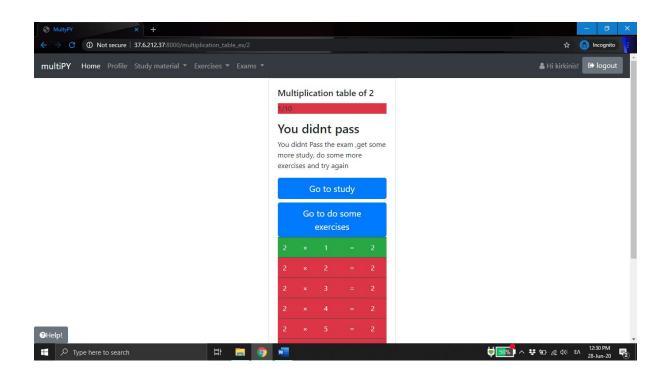
Επιλέγοντας το διαγώνισμα στην προπαίδεια του 1:

⊗ MultyPY × +		- 6 X
← → C ① Not secure   37.6.212.37:8000/multiplication	_table_ex/1	☆ 😁 Incognito
multiPY Home Profile Study material ▼ Exercises		å Hi kirkinis!
	Multiplication table of 1	
	1×1 = 0	
	1×2 = 0	
	1×3 = 0	
	1×4 = 0	
	1×5 = 0	
	1×6 = 0	
	1×7 = 0	
	1×8 = 0	
	1×9 = 0	
	1×10 = 0	
	Submit	
<b>⊘</b> Help!		
₩ 🔑 Type here to search	i 👼 🧿 🚾	

## Καλόαποτέλεσμα:



Κακόαποτέλεσμα:



## 7. Αποσύνδεση

Πάνω δεξιά, εφόσον ο χρήστης έχει συνδεθεί, υπάρχει το κουμπί της αποσύνδεσης. Πατών τας το, ο χρήστης επιστρέφει στην Αρχική Σελίδα με τις επιλογές Σύνδεσης ή Δημιουργίας Χρήστη.

