Jas-t (Just as said – together)

# Introduktion

Um SchülerInnen in ihren in der Schule unterrichteten Gegenstände zu unterstützen, sowie auch Angestellten bei Neugelerntem, wollen wir eine Lernplattform schreiben, die es ihnen vereinfacht, sich das Gelernte einzuprägen und dieses auch anwenden zu können. Geplant sind eine Website sowie eine Android App, die auch offline verfügbar sein wird. Um dies umsetzen zu können, werden wir Angular2 und Android als Basis nehmen.

# Ausgangslage (Initial Situation) – 400 Zeichen

Im Gegensatz zu den vielen bereits existierenden Lernplattformen, wird „Jas-t“ nicht nur einige Vorlagen bezüglich „Lernspielen“ besitzen. Man wird auch selbst ein eigenes Spiel erschaffen können, das man mit anderen teilen kann. Zusätzlich wird ein Multiplayer-Mode verfügbar sein, bei dem man gegeneinander antreten kann.

# Arbeitsaufteilung - 800

Die Website wird mithilfe von Angular2 erstellt. Es werden einige vorgefertigte Formulare verfügbar sein. Die Hauptziele sind, dass die User sich selbst die geeigneten Lernspiele erstellen und auch der Multiplayer-Mode, der es Users ermöglichen soll, gegeneinander unter vereinbarten Regeln (z.B. Zeitbegrenzung) antreten zu können. Deshalb sind wir zur folgenden Aufteilung gekommen:

Metwalli – naturwissenschaftliche Fächer (Physik, Mathematik,…), Multiplayer

Schmidt – sprachliche Fächer (Englisch, Deutsch,…), Singleplayer

Metwalli wird die Basis für die Website mithilfe von Angular2 schreiben. Schmidt sich um die Basis der App mit Android kümmert. Die zu programmierenden Spiele bzw. Formale für verschiedene Lerntypen (auditiv, visuell, haptisch) werden wir zu Gunsten unserer Stärken aufteilen.

Diese Einteilung wird für Kindergarten bis zur 8. Schulstufe gelten

Metwalli – naturwissenschaftliche Fächer (Physik, Mathematik,…)

Schmidt – sprachliche Fächer (Englisch, Deutsch,…)

Für höhere Stufen werden wir nur fixe Spiele für die drei Hauptfächer Deutsch, Englisch und Mathematik aufbauen. Spiele, die von anderen Fächern handeln, werden von den Benutzern erstellt und für andere freigegeben. Zusätzlich haben wir einen Vokabeltrainer geplant, der von Benutzern mit Vokabeln gefüllt werden kann.

# Zielsetzung - 400

Die Diplomarbeit soll dazu dienen, Menschen beim Lernen zu helfen. Der Fokus liegt auf den Formularen, die individuell von Person zu Person gestaltet werden können sowie auf dem Multiplayer-Mode. Es werden ein paar Lernvorlagen programmiert, die als Beispiele dienen. Die Lernenden sollen dann aus Vorlagen wählen können, um für andere/sich selbst die angenehmste Methode zu wählen.

Statt kostenpflichtige Nachhilfe und Co. nehmen zu müssen, sollte man mit unserer Plattform gemeinsam Probleme lösen, klassenweise oder auch eigenständig.

## Beispiele für Formulare

* Fragen – Antworten
* Fragen – Antwort Auswahl
* Wort <-> passendes Bild
* Lückentext
* Richtig - Falsch
* Hören – Schreiben
* Ansage/Diktate
* Verbinden
* Nummerieren
* Lesen und Antworten mit/ohne Zeit
* Hören und Sortieren
* Memory
* Ligretto
* Kreuzworträtsel
* Gitterrätsel

Die Daten werden aus Dateien gelesen, die unter anderem auf einem Server gespeichert werden sollen.

# Ergebnisse der einzelnen Teile

Um die Ziele zu erreichen, werden Kenntnisse in Angular2 angewandt. Zusätzlich werden alte Schulbücher zur Erstellung der verschiedenen Lernformulare und Lernspiele als unterstützende Unterlagen verwendet. Das Ziel ist eine funktionierende Website mit Multiplayer-/Singleplayer-Mode.