

LOGOTEACH

Raport final

Rebeca Oriana Bâscă

Universitatea de Vest din Timișoara

Facultatea de Matematică și Informatică

Informatică Română, anul 2, sg.1

Programare pe dispozitive mobile

14.03.2021

Coordonator: dr. Liviu Octavian Mafteiu-Scai

Rezumat:

Acest raport conține informații despre aplicația LogoTeach, pe care am dezvoltat-o pe parcursul acestui semestru, și privește conținutul, structura, organizarea codului și scopul realizării unei aplicații educative.

Cuprins

1. Conceptul LogoTeach	3
2. Potențiali utilizatori si scopuri principale	4
3. Introducere	4
4. Aplicații similare	4
5. Contribuțiile autorului	5
6. Planul de dezvoltare	6
7. Referințe	8

1. Conceptul LOGOTEACH

Aplicația interactivă LogoTeach este destinată copiilor cu vârste între 6 și 9 ani și are scopul de a îi ajuta pe cei mici să își îmbunătățească capacitățile cognitive, limbajul, memoria vizuală și cunoștințele generale. Va fi ușor de folosit de către oricine, interfața va fi una simplă și intuitivă, iar aspectul va fi unul prietenos. Datorită acestor calități, copiii vor fi dornici să învețe prin joc, folosindu-și timpul liber într-un mod productiv și folositor.

Numele LOGOTEACH este forma prin unirea cuvântului grecesc “logos”, care înseamnă *cuvânt* și verbul “to teach”, care în limba engleză înseamnă *a învăța*. Astfel, se urmărește procesul de învățare a cuvintelor, a conceptelor, pentru a dezvolta vocabularul și procesele care duc la conturarea frumoasă a intelectului copiilor.

De ce LOGOTEACH?

Este o aplicație pe care o poate folosi oricine, fie pentru proprii copii, fie pentru învățare în grup, chiar și pentru cabinete de specialitate (de logopedie). Aceasta oferă gratuit exerciții și metode de a ajuta copiii să crească frumos, pe plan cognitive și a nu folosi tehnologia într-un mod dăunător.



Copiii sunt atrași de designul prietenos și de sentimentul de independență datorat succeselor în realizarea cerințelor!

Adulții sunt atrași de beneficiile exercițiilor și aspectul educativ al aplicației, ce îl ajută pe copilul lor să evolueze!



2. Potențiali utilizatori si scopuri principale

În ultimii ani, copiii au început să folosească tehnologia în viața de zi cu zi de la o vârstă extrem de fragedă, de multe ori având chiar efecte negative asupra lor. Părinții le dau dispozitive electronice, precum telefoane și tablete, pentru a îi ține ocupați și pentru a nu fi nevoiți să le dea prea multă atenție, iar pentru ca acest lucru să fie benefic pentru dezvoltarea lor armonioasă, trebuie să urmărească videoclipuri adecvate vârstei lor și să folosească aplicații educative, ce le stimulează creierul. Acesta este și motivul sau scopul creării aplicației LogoTeach: pentru a ne asigura că timpul petrecut în fața ecranului este în favoarea dezvoltării unui limbaj bogat, ale unor aptitudini cognitive și pentru a îi face dornici pe copii să continue să învețe prin joacă.

O altă categorie de potențiali utilizatori sunt cabinetele de logopedie, respectiv logopezii, care pentru terapia de dezvoltare a limbajului se pot folosi de aplicația LogoTeach. Fie o folosesc împreună cu cei ce au vârsta indicată pentru acele jocuri, pentru a-și perfecționa tehnicile de folosire a cuvintelor, fie împreună cu copiii mai mari, dar cu un intelect mai redus, pentru a-i învăța niște concepte și tehnici noi, evident, prin joc.

3. Introducere

Aplicația LogoTeach conține mai multe tipuri de jocuri educative, destinate copiilor cu vârste între 6 și 9 ani, iar interfața le va ușura folosirea acesteia. Pentru început, designul va fi esențial pentru a face o aplicație plăcută de copii, iar butoanele de „Start”, „Alege jocul”, etc. vor face eficientă parcurgerea activităților.

Sunt prezente 3 jocuri pe care copiii le pot încerca, jocuri în care trebuie să pui în ordinea corectă literele unor cuvinte, jocuri de asociere de imagini și jocuri de memorie sau imaginație. Fiecare dintre acestea vor avea o serie de așa-numite exerciții.

Principiul important după care va fi realizată aplicația este că fiecare încercare este una valoroasă, oricare ar fi performanțele, iar doar prin repetare și dorința de a reuși, copiii pot fi motivați și răsplătiți.

Materialele pe care le voi folosi drept suport tehnic sunt realizate de logoped psiholog Anca Nicoli, iar astfel voi avea acces la jocuri și exerciții originale și adecvate.

4. Aplicații similare

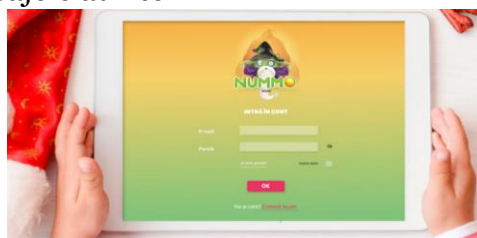
Există multe aplicații educative destinate copiilor, dar toate variază prin exercițiile ce le pun la dispoziție, grupul de vârstă pe care îl țintesc și abordarea privind structurarea activităților și notarea progreselor.

Cele 3 aplicații de mai jos au în comun cu LogoTeach ideea de exerciții ce folosesc crearea de cuvinte sau asocierea unor termeni, precum și dorința de a ajuta mințile mici să înflorească prin intermediul jocului.

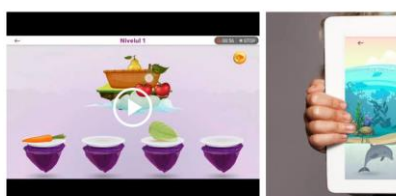
- Endless alphabet – „Copiii vor avea o explozie de învățare și construirea de vocabular lor ABC cu monștrii adorabili în alfabet nesfârșit. Fiecare cuvânt are un puzzle interactiv cu litere vorbesc și o animație scurtă care ilustrează definiția.”



- Nummo – „UberPixel a creat Nummo, o aplicație de logopedie în limba română, pentru a ajuta copii cu implant cochlear să decodifice mesajele auzite”



- VoxiKids - „Folosește exerciții din logopedie create în colaborare cu specialiști. Ideală pentru copiii care învață să vorbească, VoxiKids contribuie la dezvoltarea atenției, vorbirii și ascultării, corectează articulația și fluentă”



5. Contribuțiile autorului

După cum am menționat la secțiunea 3, voi folosi materiale originale, iar astfel se vor evita similaritățile cu restul aplicațiilor existente deja din această

categorie. Imaginile nu vor fi copiate din alte surse, iar jocurile educative vor proveni din surse de specialitate, folosite în format fizic în prezent de către logopedul Anca Nicoli.

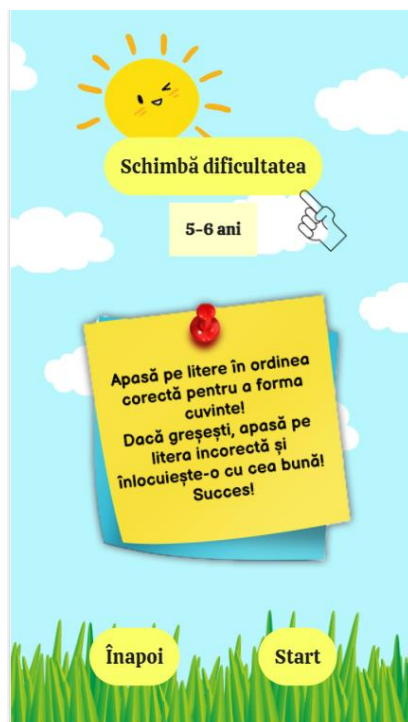
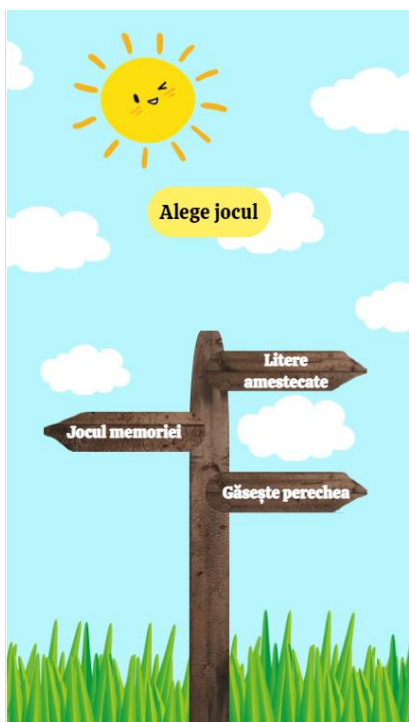
Designul va fi de asemenea unul original, atractiv pentru copii, iar desenele și paleta de culori vor fi alese cu grijă, pentru a păstra și aspectul de eleganță și modernitate.

6. Planul de dezvoltare

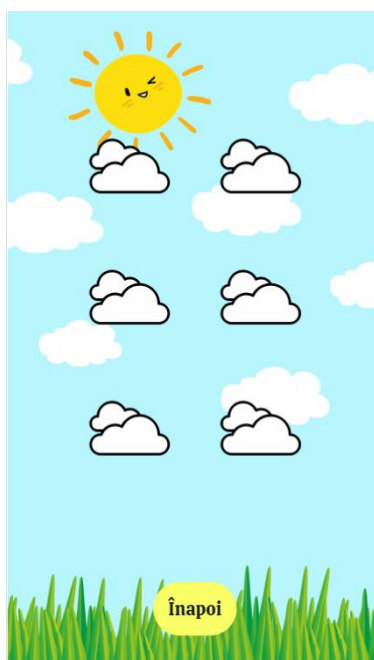
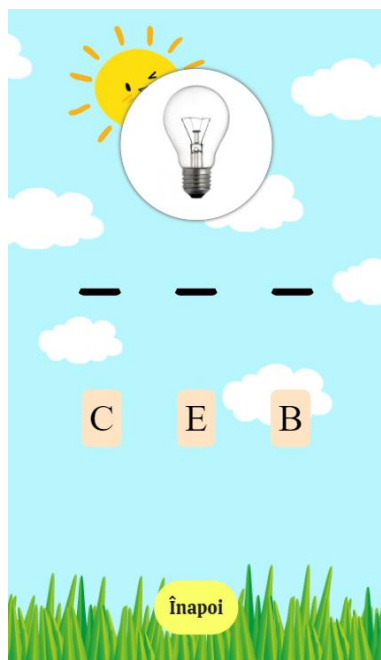
Aplicația este disponibilă atât pe dispozitive mobile, cât și pe ecrane mai mari, acesta fiind o aplicație web. Limbajele de programare prezente în crearea acesteia sunt HTML, CSS și JavaScript(incluzând framework-ul JQuery), iar mediul în care ea a fost dezvoltată se numește Webstorm.



Interfața îi permite user-ului să selecteze jocul pe care dorește să îl joace, iar apoi să selecteze dificultatea dorită, în funcție de vârsta copilului. Este prezentă și o descriere a jocului selectat, pentru a fi mai ușor de înțeles utilizarea aplicației.



Copiii pot alege între 3 jocuri: Litere amestecate, Jocul memoriei și Gasește perechea.



7. Referințe

- <https://voxikids.com/>
- <http://www.lauracaia.ro/anca-nicoli/>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.originatorkids.EndlessAlphabet&hl=ro&gl=US>