

Proiect "Sa scriem corect"

- categorie: educational
- realizator: Iosif George Andrei
- homepage: infocuzza.esy.es/open/

Introducere

"Sa scriem corect" este un proiect educational de tip "website". A fost conceput astfel incat sa ajute elevii din clasele primare, si anume I-IV, sa isi insuseasca anumite informatii referitoare la limba romana, cu scopul de a-si putea exprima mai bine ideile, in scris si verbal.

Utilizabilitate, originalitate si inovatie

"Sa scriem corect" poate fi accesat cu ajutorul link-ului infocuzza.esy.es/open/InfoEducatie-Open.

Odata accesata platforma educationala, elevul este intampinat cu o pagina prietenoasa, alcatuita din titlul website-ului, o mica descriere si o lista cu toate link-urile utile:

- "Invata": prezinta o lista cu materialele didactice, acompaniate de mentorii acelei lectii sau acelui test, in acest caz personaje de desene animate
- "Pluralul cuvintelor": reprezinta o mica aplicatie in care elevii isi pot cauta forma de plural a unui cuvânt
- "Ghicesc cuvântul": este un mic joc in care elevul primește o definitie, iar el trebuie sa ghiceasca cuvântul potrivit
- "Scriere caligrafica": reprezinta un simulator de scris, in care utilizatorul se familiarizeaza cu formele literelor de mana

Fiecare parte a website-ului poseda in partea de jos-dreapta un mentor ce ii da sfaturi utile in folosirea website-ului. Profesorul Gramatica este mentorul prestabilit, dar locul lui este preluat de personaje din desene animate la intrarea intr-o lectie sau intr-un test. Acestea ofera titluri onorifice elevilor ce parcurg acel material.

Interfata

Interfata este una intuitiva si usor de utilizat de catre elevii din clasele primare datorita designului responsive, simplu, cu butoane vizibile. Prezenta mentorilor usureaza si mai mult procesul de parcurgere al website-ului, fiind prezentate functionalitatile acestuia.

Continut si functionalitate

Continutul este corect din punct de vedere stiintific, cat si gramatic, deoarece informatiile au fost preluate dintr-un caiet de gramatica pentru clasele I-IV. Definitiiile cuvintelor, cat si pluralul acestora, au fost preluate din surse specializate, precum dextonline.com.

Continutul poate fi gestionat cu ajutorul panourilor de control phpMyAdmin si Firebase, fiind usor de utilizat. In cazul in care se schimba informatiile din dashboard-ul Firebase, efectul este real-time pentru orice utilizator aflat in acel moment pe website.

Arhitectura aplicatie + Programare

Pentru a realiza proiectul, s-au folosit urmatoarele tehnologii: HTML, CSS, Javascript, PHP si SQL. Acestea, impreuna cu cateva framework-uri si librarii, au contribuit definitoriu la dezvoltarea platformei educationale:

- Animate.css, pentru preluarea animatiilor
- FontAwesome, pentru preluarea unor imagini tip "icon"
- JQuery, pentru simplificarea codului JavaScript
- Firebase + AngularFire, pentru binding-ul real-time din baza de date Firebase
- WOW.js, pentru declansarea animatiilor
- Atrament.js, pentru realizarea canvas-ului pentru desen

Pentru realizarea aplicatiei de plural, s-a folosit un API, ce returneaza in format JSON formele cuvantului. La conceperea bazei de date cu definitii s-a folosit baza de date, open source, a celor de la dexonline.ro.

In dezvoltare s-au folosit nume semnificative pentru clase si variabile, astfel, impreuna cu format-ul si cu comentariile prezente, codul devine usor de inteles si open-source pentru viitorii dezvoltatori, licenta platformei fiind MIT.

Testarea aplicatiei a fost realizata prin accesarea website-ului, de o reprezentanta a publicului-tinta, fiica profesoarei insotitoare, eleva in clasa a 2-a. Ea a ramas cu o impresie placuta asupra platformei, datorita mentorilor prezenti pe pagini si datorita usurintei utilizarii.

L-a dezvoltare, s-au folosit urmatoarele:

- sistem de operare Windows
- serverul local XAMPP
- editor de text Sublime Text 3
- CLI-ul Git, pentru gestionarea versiunilor aplicatiei(in acest moment sunt 5 commit-uri)