Project Description v1.0

Athirma



Μέλη Ομάδας:

Στέφανος Ζάχος Α.Μ.: 1061017 Έτος: 5ο
Χρήστος Θανάτη Α.Μ.: 1058106 Έτος: 7ο
Μαρία Καρδή Α.Μ.: 1067437 Έτος: 5ο
Ευαγγελία Ρίνη Α.Μ.: 1057777 Έτος: 7ο

Ρόλοι Ομάδας σε αυτό το τεχνικό κείμενο:

Editor: Στέφανος Ζάχος

Peer Reviewer: Ευαγγελία Ρίνη

Contributors: Χρήστος Θανάτη, Μαρία Καρδή

Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν: Microsoft Word (για τα τεχνικά κείμενα), Figma (για τη δημιουργία των mockups).

Περιεχόμενα

Περιγραφή Έργου	, 4
Mock-Up Screens:	. <i>E</i>

Περιγραφή Έργου

Οι νέες τεχνολογίες μπορούν να προσφέρουν καινοτόμες παιδαγωγικές προσεγγίσεις δια μέσω της χρήσης κατάλληλου λογισμικού, όπου θα παρακινεί τα παιδιά στη διερεύνηση και τον πειραματισμό.

Έχοντας ως βάση ένα από τα πρωταρχικά προβλήματα του εκπαιδευτικού συστήματος, την έλλειψη οργάνωσης και μη εκσυγχρόνιση των παιδαγωγικών μεθόδων, επινοήθηκε η ιδέα για την υλοποίηση ενός λογισμικού όπου θα συμβαδίζει με τις τεχνολογικές εξελίξεις.

Η εφαρμογή με το όνομα "Athirma" ειδικεύεται στην πρώτη βαθμίδα εκπαίδευσης και θα λειτουργεί ως ένα εργαλείο για τους γονείς και κατά επέκταση τα παιδιά, και φυσικά τους νηπιαγωγούς. Θα παρέχει πρόσβαση σε πληροφορίες, εκπαιδευτικά υλικά και επικοινωνία μεταξύ των χρηστών.

Το όνομα του έργου προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη "άθυρμα", η οποία σημαίνει παιχνίδι ή παίγνιο και πρόκειται για αντικείμενο ή δραστηριότητα που αποδίδει ευχαρίστηση, τέρψη, ψυχαγωγία και ενίοτε άσκηση και μάθηση.

Μια εφαρμογή όπως η "Άθυρμα" είναι χρήσιμη για τους εξής λόγους:

- 1. **Επικοινωνία:** Επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ των γονέων και των νηπιαγωγών για να διασφαλίσει ότι όλοι είναι ενημερωμένοι για την πρόοδο και την ευημερία των παιδιών τους.
- 2. **Ασφάλεια:** Μπορεί να διασφαλίσει ότι μόνο εξουσιοδοτημένα άτομα, όπως οι γονείς και οι νηπιαγωγοί, έχουν πρόσβαση στις προσωπικές πληροφορίες των παιδιών.
- 3. **Οργάνωση:** Μπορεί να βοηθήσει στην οργάνωση του προγράμματος και των δραστηριοτήτων του νηπιαγωγείου, καθώς και στην παρακολούθηση της προόδου του παιδιού.
- 4. **Πρακτικότητα:** Μπορεί να εξοικονομήσει χρόνο και προσπάθεια για τους γονείς και τους νηπιαγωγούς στη διαχείριση των επικοινωνιών, των προγραμμάτων και της προόδου του παιδιού.
- 5. **Εξοικείωση με την τεχνολογία:** Πρώτη επαφή των παιδιών με τον υπολογιστή και η χρήση του ως διερευνητικό εργαλείο αλλά και ως μέσο διασκέδασης με τη μορφή των σχετικών δραστηριοτήτων.
- 6. **Διευκόλυνση της μάθησης:** Εκπαιδευτικό λογισμικό το οποίο εμπεριέχει διδακτικούς στόχους με ένα σχεδιασμένο πακέτο που αποτελείται από εικόνα και ήχο.

Το έργο μας θα συμπεριλαμβάνει λειτουργίες, όπως οι εξής:

- 1. **Δραστηριότητες**: Παιχνίδια και κουίζ ειδικά σχεδιασμένα για νήπια, τα οποία θα στοχεύουν στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους, όπως παιχνίδια μνήμης και εικόνες βίντεο και άρθρα που ενισχύουν την ευφυΐα και την εκμάθηση.
- 2. **Σύλλογος ΓΚ**: Ανακοινώσεις για δραστηριότητες και συνελεύσεις του συλλόγου γονέων και κηδεμόνων.
- 3. **Πρόοδος**: Μια λειτουργία που θα επιτρέπει στους γονείς να βλέπουν την πρόοδο του παιδιού τους, συμπεριλαμβανομένων των επιδόσεων τους σε διαφόρους τομείς, όπως η γλωσσική ανάπτυξη, οι κοινωνικές δεξιότητες, η δημιουργικότητα και άλλα.
- 4. **Επικοινωνία**: Συνομιλία πραγματικού χρόνου μεταξύ γονέων και νηπιαγωγών μέσω μηνυμάτων κειμένου ή φωνής
- 5. **Ανακοινώσεις**: Σε αυτή την λειτουργία οι νηπιαγωγοί ανακοινώνουν σημαντικά γεγονότα, όπως προγραμματισμένες αργίες, εκδηλώσεις, εκδρομές και άλλα.
- 6. Δανειστική βιβλιοθήκη: Αναζήτηση των βιβλίων που περιλαμβάνει η βιβλιοθήκη κάθε νηπιαγωγείου ανά κατηγορία και δυνατότητα δανεισμού τους για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.
- 7. **Εγκρίσεις**: Ο γονέας θα έχει την δυνατότητα να εγκρίνει την συμμετοχή του παιδιού του σε μια δραστηριότητα με χρήση ψηφιακής υπογταφής.

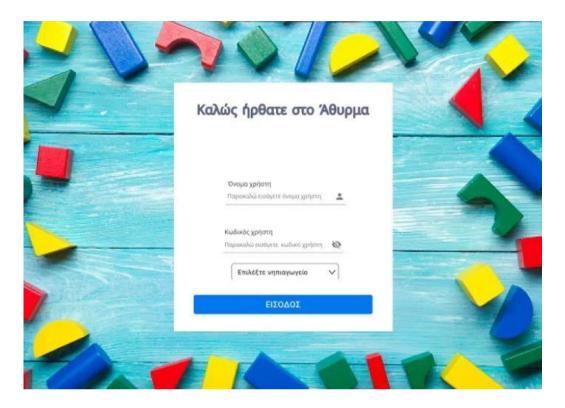
Κύριος στόχος της εφαρμογής είναι η επίτευξη καλύτερης διαχείρισης του νηπιαγωγείου ως εκπαιδευτική μονάδα, η άμεση επικοινωνία μεταξύ των χρηστών και η επαφή του παιδιού με τη τεχνολογία από την νεαρή κιόλας ηλικία. Επίσης, η εφαρμογή προσφέροντας δημιουργική απασχόληση στα παιδιά από το σπίτι, ξεκουράζει τους γονείς.

Στο Άθυρμα θα υπάρχουν 2 είδη χρηστών, οι νηπιαγωγοί όπου με την είσοδο του στην εφαρμογή θα μπορούν να βλέπουν τα στοιχεία των μαθητών, να ανεβάζουν χρήσιμο εκπαιδευτικό υλικό, να διοργανώνουν εκπαιδευτικές εκδρομές σε συνεργασία με τον Σύλλογο Γονέων και Κηδεμόνων και να ενημερώνουν τους γονείς και τα παιδιά σχετικά με τα εκπαιδευτικά δρώμενα.

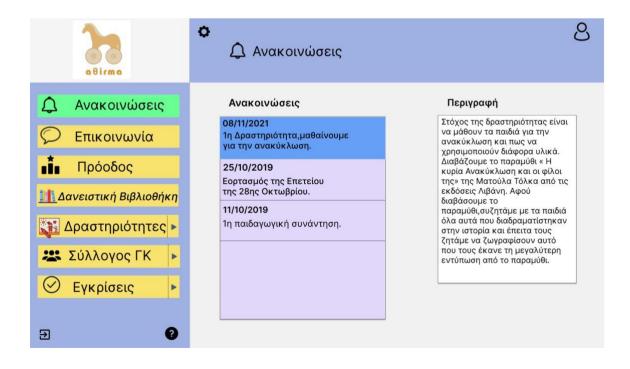
Οι γονείς θα έχουν επίσης πρόσβαση στην εφαρμογή, όπου θα μπορούν να αλληλοεπιδρούν με το νηπιαγωγείο ανά πάσα στιγμή, προσφέροντας τους άμεση ενημέρωση. Παρακάτω, παραθέτουμε τα σχετικά mockup screens όπου φαίνεται το περιβάλλον διεργασίας των χρηστών.

Mock-Up Screens:

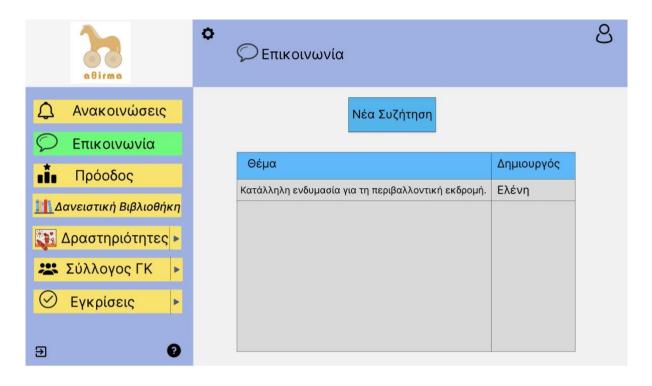
Αρχική οθόνη: πρώτη επαφή του χρήστη με την εφαρμογή.



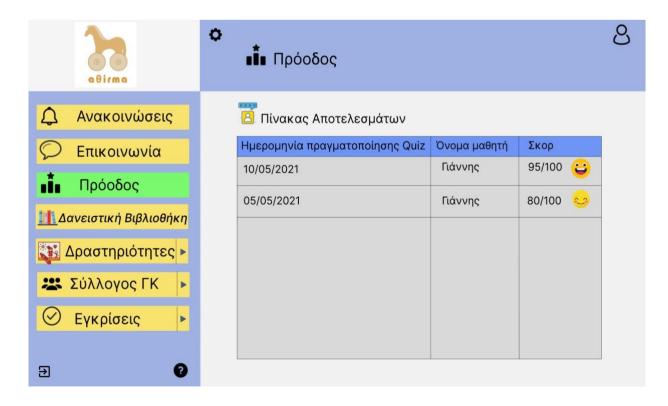
Ανακοινώσεις: Δημοσίευση ανακοινώσεων οι οποίες αφορούν τις δράσεις του εκάστοτε νηπιαγωγείου.



Επικοινωνία: Οι γονείς θα μπορούν να παραθέτουν τυχόν απορίες τους και έτσι να διεξάγεται μια συζήτηση επί του θέματος.

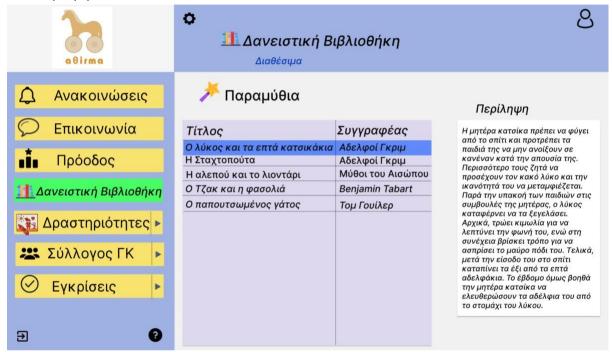


Πρόοδος: Το παιδί μπορεί να αξιολογηθεί κατά τη διάρκεια καθημερινών δραστηριοτήτων ρουτίνας στο νηπιαγωγείο ,αλλά και κατά την πραγματοποίηση συμβολικού παιχνιδιού(Quiz). Κάθε προσπάθεια του παιδιού καταγράφεται και έτσι μπορούν οι γονείς με την πάροδο του χρόνου να βλέπουν την πρόοδο του παιδιού τους.

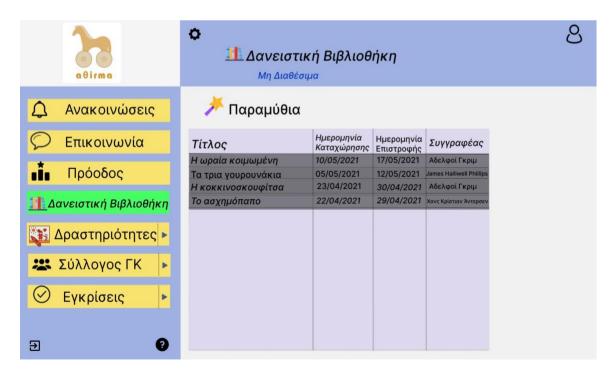


Δανειστική βιβλιοθήκη: Διαβάζοντας τους τίτλους και την περίληψη κάθε διαθέσιμου βιβλίου, ο γονέας έχει την επιλογή κάνοντας "κράτηση" να δανειστεί ένα παραμύθι από τη Βιβλιοθήκη μας για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Με τον τρόπο αυτό το παιδί δεν χάνει την επαφή του με το βιβλίο.

Διαθέσιμα βιβλία:



Μη διαθέσιμα βιβλία: μαζί με ημερομηνία καταχώρησης και ημερομηνία επιστροφής τους, ώστε ο άμεσος ενδιαφερόμενος να γνωρίζει την κατάσταση τους.



Δραστηριότητες: Η δημιουργική απασχόληση περιέχει ζωγραφιές και κουίζ.





Σύλλογος ΓΚ: Παραθέτουμε το έργο των μελών του Συλλόγου Γονέων και Κηδεμόνων. Μια τυπική ανακοίνωση σχετικά με τη δράση και την αλληλεπίδραση του με το νηπιαγωγείο.



Εγκρίσεις: Εύκολος τρόπος έγκρισης εκπαιδευτικών εκδρομών με τη χρήση ψηφιακής υπογραφής.

