

ДОКУМЕНТАЦИЯ

Софтуер Learn By Practice - Образователен софтуер по български език за първокласници

Айвар Алексиев 44789
Атанас Методиев 44831
Михаил Станин 44772
Стилиян Валериев 44757

1. Потребителска група, основен проблем и тема на софтуера

Потребителската група, към която нашия софтуер е фокусиран е тази на учениците от 1-ви клас на българските начални училища,.

Основен проблем е качествено усвояване на материала по български език. Също така и добрата подготовка и опит в решаване задачи свързани с писането на думи, диктовки и подобни. Нашата цел е чрез множество упражнения, отговарящи на критериите поставени от Министерството, както и доброто визуално и интерактивно представяне, да предоставим на учениците един добър самоучител, чрез който лесно и забавно да тренират езика си.

Като бонус към нашия софтуер учениците ще се упражняват и в писане на клавиатура.

2. Образователен дизайн на софтуера (Анализ на задачите)

- **Цел** – В края на обучението учениците, които са ползвали софтуера да имат минимум 90% успеваемост на последващо полагане на упражнения от типа, зададен от софтуера; и съответно подобряване на знанията по Български език (писмено)
- **Резултати от обучението** – Подобряване на писмената култура по Български език. Учениците да придобият нужните знания за успешно справяне с поставени задачи.
- **Анализ на информационните процеси** – Тъй като софтуера е тясно свързан с програмата на МОН за първокласници по Български език, той трябва стриктно да ги изпълнява. Целта в случая е добро обучение в насока по-добра подготовка за горен клас. За това тук много важна роля има доброто определяне на информационните процеси и на формата на упражненията и съответно на диктовките включени в него.
- **Процесът на обучение по Български език е разделен в три категории:**
 - **Теория**(представяне на нови букви посредством картинки)
 - **Упражнения** (разпознаване на предмети в картинки)
 - **Диктовка**(използване на изучените букви и думи от примерите)Специално категорията **Диктовка** няма да бъде разработена в софтуера, тъй като е трудна за проверяване и за систематизиране, но ще бъде включена във финалната версия на софтуера.

❖ **Нека разгледаме всяка от трите категории по отделно:**

Предварителни изисквания: Ползващите софтуера първокласници трябва да умеят да използват клавиатурата, за да пишат на кирилица. Предполага се, че те ще могат до някаква степен да разбират кратък текст на Български език и софтуера за тях е тренировъчна инстанция, която да им предостави нужното количество допълнителна информация и различни типове упражнения за обогатяване на познанията им, които до момента са получили.

- **Теория** - В средата на екрана ще бъде изписан номерът на урока заедно с кратко представяне на новата буква. Това ще представлява както различни шрифтове за изписването и, така и снимки с нея.
- **Упражнения** – Упражненията ще включват тематични картинки с празни полета за въвеждане на букви, формиращи думи описващи картинките. Думите ще включват само изучените до момента букви. След като ученикът попълни полетата се прави проверка дали са изписани правилните букви – грешните полета се оцветяват в червено и ученикът бива подканен да опита отново.
- **Диктовка** – Ученикът ще може да пуска, да спира и да регулира звука на записа. Текста въведен от ученика ще бъде показван в съответната кутия. Там ще бъдат подчертавани грешките му, за да има възможност да ги поправи. Ученикът приключва диктовката, когато няма нито една останала грешка. При натискане на бутона „Напред“ ще бъде показан прозорец с игра. В нея потребителя ще може да похарчи събраните точки от упражненията и диктовката.

3. Сценарий и Story Boarding, за представяне на структурата на софтуера и потребителския интерфейс

Моля погледнете приложения файл: Сторибординг.pdf

4. Оценка на софтуера по разработената от вас в заданията скала за оценяване на образователен софтуер

Моля погледнете приложения файл:

FormuliarOcenka_EduSoft_44757_44831_44772__44789.pdf

5. Ръководство за потребителя с описание на начина на инсталиране на софтуера, основните функционалности и начина на използване

Софтуера изисква инсталиран Python 3.4.3 или по-нова версия.

След изтегляне на файловете, единственото, от което се нуждае клиента е:

- да стартира IDLE (от инсталацията на Python)
- да зареди файлът main.py
- да го стартира използвайки бутона F5.

В заключение смятаме, че ако нещата бъдат изпълнени по дадените изисквания, софтуера ни наистина би бил полезен за първокласници за упражняване и затвърдяване на знанията им. А също така надяваме се и приятен.

