

VZPOSTAVITVENI DOKUMENT PROJEKTA	Ime projekta:	Vodja projekta:
	Liki	Matej Biberović
<p>1. Izhodišče (problem/priložnost)</p> <p>Otroci se snov lažje in predvsem raje učijo s pomočjo didaktičnih iger. V šole prihajajo pametne tablice, ki bi jih bilo pametno izkoristiti za ta namen.</p> <p>Osnovna šola je zaprosila za izdelavo Android aplikacije, ki bi učence vseh razredov skozi didaktično igro naučila oz. pomagala naučiti osnove likov pri matematiki. Aplikacija mora implementirati vse podane zahteve:</p> <p>1) Nižji razredi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepoznavanje likov • Sestavljanje likov <p>2) Višji razredi (pravilni večkotniki):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagonale, • Število stranic, • Velikost kotov, • Obseg, • Ploščina. <p>Projekt bo rešil problem učenja likov v osnovni šoli in učence vzpodbujal pri tem. Učitelje pa bi malce razbremenil.</p>		
<p>2. Cilji projekta</p> <p>Cilj projekta je da s pomočjo aplikacije olajšamo oziroma popestrimo učenje in razumevanje likov za nižje razrede, ter za višje razrede učenje oziroma igranje z pravilnimi večkotniki.</p> <p>Otroci v nižjih razredih, bodo lahko izbirali med različnimi liki s katerimi se bodo lahko igrali ter s pomočjo igre oziroma sestavljanja in prepoznavanja izpopolnil svoje veščine prepoznavanja in učenja likov.</p> <p>Otroci višjih razredov pa bi s pomočjo didaktične igre pridobili veščine poznavanja pravilnih</p>		

večkotnikov, kjer bi pridobili občutek kako je z diagonalami, stranicami, koti, ploščinami ter obsegi v pravih večkotnikih.

Delo se bo začelo 11.11.2013, trajalo pa do 4.1.2014.

3. Merila uspešnosti projekta

Najbolj pomembno merilo bo odziv učiteljev in staršev na testirano aplikacijo oz. koliko bodo otroci pridobili znanja s pomočjo le-te. Učitelji/starši pa bodo svoje mnenje pridobili tudi s pomočjo odzivov otrok, ki bodo aplikacijo uporabljali.

4. Predpostavke, tveganja, ovire

Tveganja:

- Odpoved računalniške opreme
- Zboli eden od članov ekipe (se podaljša rok izdelave oz. preloži delo na ostale člane)

Aplikacijo bomo poskušali izdelati na najbolj razširjeni izdaji Androida in s tem predpostavljali, da bo kompatibilna z večino današnjih tablic/pametnih telefonov.

Predpostavljamo, da s pridobitvijo dovoljenj ne bo težav, saj aplikacija ne zahteva nič v povezavi z zasebnostjo uporabnika.

5. Priloge

- Miselni vzorec strukture projekta (miselni vzorec.pdf)
- Projektni načrt v MS Projectu (PP-projektni nacrt.mpp)

Naročnik:	Sodelujoči:	Kraj in datum:
Fakulteta za računalništvo in informatiko, (za OŠ) Tržaška 25, 1000 Ljubljana	<u>Matej Biberović</u> (63110100) Denis Korinšek (63110055) Primož Kerin (63110015)	Ljubljana, 29.11.2013