

Zveřejnění dotazů a odpovědí ze dne 18.1.2011

V souladu s článkem 3. Výzvy k podání nabídek na veřejnou zakázku malého rozsahu „Tvorba výukového software pro vzdělávání postižených žáků pro účely projektu Autisté nikoli v autu“, zveřejňujeme dotaz potenciálního zájemce o účast ve výběrovém řízení a odpovědi na něj.

Identifikační údaje tazatele nejsou zveřejněny.

Vážený pane XXX,

Děkuji za Vaše postřehy. V současné chvíli Vám mohu sdělit pouze následující:

Vámi navržené řešení musí být v souladu se zadávací dokumentací a nabízený software musí obsahovat všechny součásti, které požadujeme. Jakou bude mít nabídnutý produkt koncepci, zda bude obsahovat položky navíc oproti našim požadavkům, to nechávám na Vás.

Děkuji a jsem s pozdravem

Lukáš Šlampa

-----Original Message-----

XXX

Dobrá den,

v příloze zasílám návrhy změn aplikace.

S pozdravem XXX

Text přílohy:

Rozšíření specifikace projektu

Dobrý den,

na vašich stránkách mě zaujal dokument

Jak_vyuzivat_ICT_u_zaku_s_kombinovanym_postizenim_a_PAS.pdf, ve kterém krok po kroku seznamujete vaše žáky s ovládáním počítače od naprostých základů. Přijde mi škoda, že tyto nasbírané informace nepožadujete zakomponovat do poptávané aplikace. Současný

software se snaží rozvíjet ty správné dovednosti při obsluze počítače, ale jsou to pouze střípky vytržené z kontextu systému, což brání jejich lepšímu osvojení.

Požadováno je jednoduché a lehce osvojitelné formuláře, ale ve chvíli kdy je vaši žáci začnou používat, se musí vyrovnat s prací přes téměř 130 klávesové rozhraní a polohovací zařízení. To vám ale neříkám nic nového, protože je to také obsahem dokumentu. Aplikaci bych raději navrhnul jako průvodce pro práci s počítačem. Při práci s počítačem vzniká posloupnost činností, které na sebe navazují je to jakási kritická cesta dovedností. Všechny současné požadavky by zůstaly zachovány, ale zohlednil bych všechny další dovednosti, kterými se v dokumentu zabýváte.

- Co je to počítač a z čeho se skládá
- Co počítač umí
- Zapnutí / vypnutí počítače, použití CD/DVD mechaniky
- Práce s myší
- Práce s klávesnicí
- Monitor, Ikony
- Zavírání programů, zavírání okna
- Využití výukových programů a didaktických her
- Umístění počítače a péče o něj
- Zvláštní příslušenství k počítači pro postižené děti
- Zvláštní výukový software pro vzdělávání postižených dětí
- Komunikace žáků s okolím pomocí PC
- Používání kalkulačky
- Používání služeb internetu, E-mail
- Tiskárna – ikona pro tisk, tisknout

Funkce Systému - rozšíření

Návrh oken aplikace bych koncipoval takovým způsobem, který ukazuje svým uživatelům základní prvky operačního systému Windows a jeho strukturu. Tyto dovednosti si můžeme osvojit, aniž bychom je dokázali pojmenovat a vlastně si je i plně uvědomovali. Děje se to na základě odvození z předchozích zkušeností.

Návrh formulářů dětem podsouvá základní koncepci softwarových aplikací a komponent, snažím se o to, aby aplikaci nevnímali jenom jako celek, ale jako oddělené funkce, které spolu spolupracují. Osvojení tohoto faktu je nesmírně důležité k rozpoznání stejných ovládacích prvků v jiných aplikacích. Naším cílem je aby si žáci osvojily základní dovednosti používání počítače, ale také vštípení jeho základních principů a fungování.

Jako příklad použiji textový editor, v kterém si má žák osvojit psaní textů s několika stupni obtížnosti. K tomuto účelu jsem vymyslel jednoduchou hru. Hra má několik úrovní, které jsou ekvivalentem požadované obtížnosti. Cílem hry je dosáhnout co nejvyšší úrovně.

1. Úroveň

Žák opisuje pouze jedno písmeno. Po úspěšném opsání deseti písmen postupuje na další úroveň.

2. Úroveň

Žák opisuje slovo. Po úspěšném opsání deseti slov postupuje na další úroveň.

3. Úroveň

Žák větu slovo. Po úspěšném opsání deseti vět postupuje na další úroveň.

Na každé úrovni přidávám pouze jednu funkci, kterou si žák osvojuje. Funkce přidáváme tak dlouho dokud žák neskončí a nebo nedohraje hru. Aplikace co možná nejvíce odpovídá aplikaci, která již v systému existuje.

Závěrečná. Úroveň

Žák si musí v systému spustit odpovídající aplikaci.

Používám postup do dalších úrovní, jako motivační činitel, který se snažím ještě umocnit odměnou po splnění hry, kdy žák dostává diplom, na kterém je obrázek aplikace a naučené funkce.

Diplom je možné vytisknout a každý žák může mít v pokoji nástěnku a naučené věci bude mít stále na očích, což napomáhá k lepšímu osvojení. Záměrně používám slovo diplom, protože si ho spojujeme s úspěchem, pozitivní emocí a tedy je to tedy paměťová kotva.

Při této hře se žák vědomě učí zacházet s textem. Avšak v každé úrovni přidávám pouze jednu funkci a žák tak sleduje posloupnost kroků z pohledu vývojáře což má za následek pochopení struktury softwarových aplikací a základní prvky, z kterých je složena. Vedlejším efektem je že ve složitých aplikacích, které žák nezná bude intuitivně hledat základní a známé ovládací prvky. V každé další úrovni hry se pro vysvětlení nové funkce používá nápověda. Jinými slovy je to osvojení způsobu dalšího rozvíjení schopností.

Možností by také bylo přidat k aplikaci brainwave generátor, který ovlivňuje mozkové funkce a napomáhá k lepšímu učení, zklidnění ... Jeho nastavení by bylo možné upravovat podle aktuálních potřeb učitele.

Chtěl jsem se vás zeptat, jaké z navrhovaných změn by pro vás byli přijatelné.