

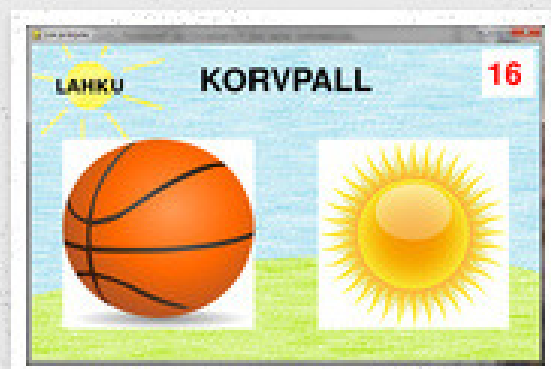
LOE JA KIRJUTA

ARVUTIMÄNG, MIS AITAB ÕPPIDA LUGEMA NING KIRJUTAMA.

KAS POLEKS TORE, KUI AEG, MILLE LAPS ARVUTIS VEEDAB, OLEKS KASULIKULT KULUTATUD?

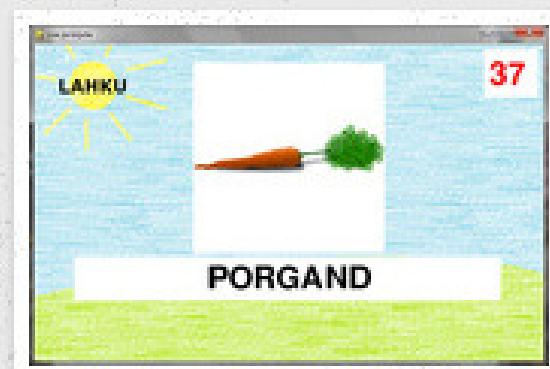


"Loe ja kirjuta" on arvutimäng, mille eesmärk on aidata lapsel õppida lugemist ja kirjutamist. Mäng koosneb neljast minimängust, kus tuleb lugeda või kirjutada lihtsamad sõnu ja numbreid. Iga minimäng kestab 45 sekundit ning mängu lõppedes teatab programm õigete vastuste arvu ning küsitud küsimuste arvu. Mängu mängimiseks on oluline, et mängija tunneb juba osaliselt trükitähti ning numbreid.



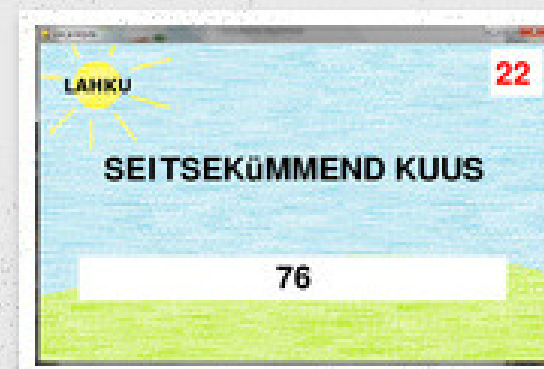
LUGEMA ÕPPIMINE

Lugemise harjutamiseks on kaks valikut - trükitähtedega ning kirjatähtedega. Valides ühe alaliikidest kuvatakse mängijale sõna ning kaks pilti, millest ühel on kuvatud sõna. Punkti saamiseks peab mängija klõpsama õigel pildil.



KIRJUTAMA ÕPPIMINE

Kirjutamise harjutamiseks kuvatakse mängijale pilt ning mängija peab kirjutama, mis on pildidil. Valmis saades tuleb vajutada SPACE-i klahvi. Valesti kirjutatud tähte on võimalik ka kustutada. Punkti saamiseks tuleb sõna kirjutada õigesti. Vea korral kuvatakse õigesti kirjutatud sõna.



NUMBRITE LUGEMINE JA KIRJUTAMINE

Selles minimängus õpetatakse mängijale numbrite lugemist ja kirjutamist. Mängijale kuvatakse sõnadega kirjutatud number ning sisse tuleb trükkida vastav number. Valesti kirjutatud numbrit on võimalik ka parandada. Punkti saamiseks tuleb number kirjutada õigesti. Vea korral kuvatakse soovitud number.

ROHKEM INFOT LEHEKÜLJEL
LOEJAKIRJUTA.BLOGSPOT.COM

Loe ja kirjuta

Tere! Olen Karoliine ning see on arvutimängu "Loe ja kirjuta" blogi. Tegemist on arvutimänguga, mille kirjutasin oma 5-aastasele vennale, et aidata tal õppida lugemist ning kirjutamist. Selles blogis on võimalik mängu ning selle arengulooga lähemalt tutvuda.

pühapäev, 31. jaanuar 2016

Esimene lõplik versioon ehk Loejakirjuta 3.0

Nüüd on valmis mängu uusim versioon. Olen seda katsetanud viimased 48 tundi ning üritanud parandada iga väiksemagi ära- ja tehmisvea, mis sisse jätuda võis. Mu perekond on tõdemuseni mängu katsetanud ning lõpuks onegi saan ma öelda, et olen tulemusega rahul. Muidugi on mul tekkinud veel ideid, kuidas mängu täiustada, kuid esimene versioon on valmis avalikusele jõudma - ühtlasi on see koodi versioon 3.0. Viimase õppeväga on taaskord muutunud avakuva ning välkmeneü - mitte küll drastiliselt, aga loetavamaks kindlasti. Mäng koosneb nüüd 112-st pilt ja sõna paarist ning suudab eestada ja kontrollida numbreid nullist sajani.

Mida võiks tulevikus mängule lisada või kuhu edasi areneda?

Hetkel on kirjutama õppimise osa suhteliselt subjektiivne. Näidataks pilti ning programm tahab kindlat sõna vastu saada. Üritasin küll piltideks jätta vaid ühetähenduslikud sõnad, kuid see ei oleks olnud võimalik. Pärast mõnda aega...

Blogiarhiv

▼ 2016 (4)

▼ jaanuar (4)

▶ Esimene lõplik versioon ehk Loejakirjuta 3.0

Tartu-Viljandi-Pämu

Versioon ühe ehk kaksid 1-53

Ida

TARTU ÜLIKOOL
arvutiteaduse instituut

IT Akadeemia
toetab Skype

AUTOR: KAROLIINE KURVITS

"Loe ja kirjuta" autorist:

Karoliine Kurvits on 20-aastane tütarlaps, kes õpib Tartu Ülikoolis füüsikaintituudis bakalaureuse esimesel aastal füüsikat.

✉ karoliine.kurvits@gmail.com

🌐 loejakirjuta.blogspot.ee