

Hlavné prínosy systému **S.M.i.L.E.**

:: **zapojenie učiteľov do vytvárania hier** bez nutnosti akýchkoľvek znalostí o programovaní prostredníctvom dynamického generovania trojrozmerných vzdelávacích hier a herného sveta, ktoré vychádzajú z pravidiel definovaných učiteľmi

:: interaktívna **práca v tímoch zdravých aj zdravotne postihnutých** žiakov, v rámci ktorých súťažia kombinovaním ich silných i slabých stránok, čo ústi do lepšieho výsledku vo vzdelávaní pre všetkých

:: **prispôsobovanie rozhraní** vzhľadom na prípadné zdravotné postihnutie a prezentovaného obsahu i hier vzhľadom na úroveň vedomostí a napredovania každého žiaka

:: podpora a **rozvíjanie kolaboratívnej práce** medzi učiteľmi pomocou zdieľanej bázy vedomostí

:: **oddelenie reprezentácie hier od ich obsahu a realizácie**, čo umožňuje napríklad realizáciu viacerých verzií prehliadača vedomostí či už priamo v hre, alebo pri učení sa s ďalšími doplnkovými funkciami

:: viaceré podporované **zameniteľné rozhrania**, a tým aj široká škála podporovaných používateľských zariadení

MODERNÝ SPÔSOB VZDELÁVANIA

CAFFEINE 2 CODE

TEAM



Marko Divéky



prof. Mária Bieliková



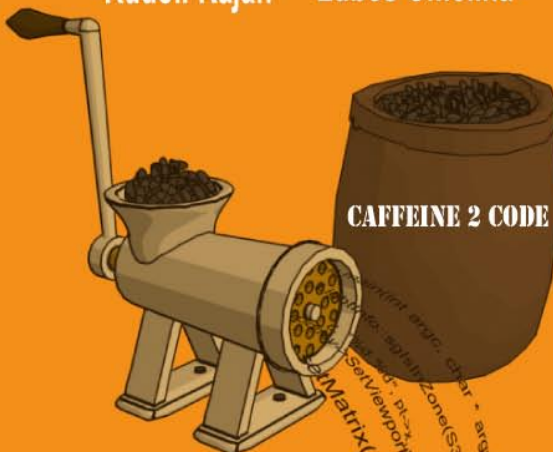
Peter Jurnečka



Rudolf Kajan

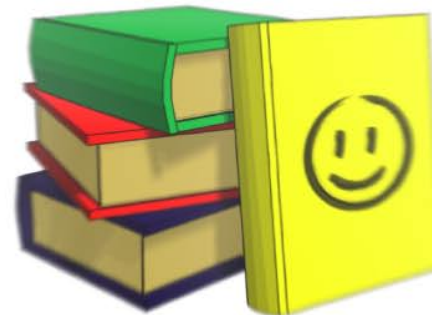


Ľuboš Omelina



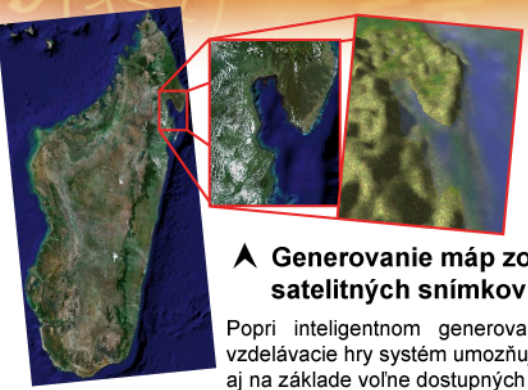
VZDELÁVANIE S ÚSMEVOM :-)

KOREA⁰¹
imagine X cup™



S.M.i.L.E.

SMART MULTIPURPOSE
INTERACTIVE LEARNING ENVIRONMENT



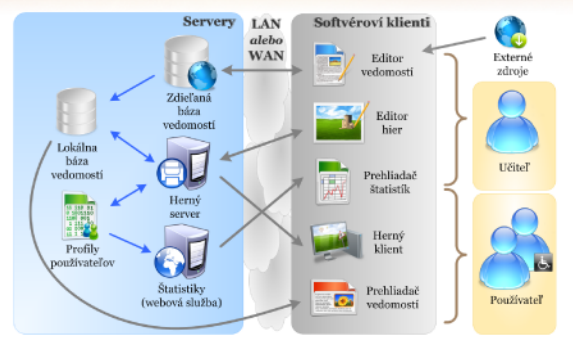
▲ Generovanie máp zo satelitných snímkov

Popri inteligentnom generovaní terénu pre vzdelávacie hry systém umožňuje vytvárať terén aj na základe voľne dostupných satelitných snímkov. Ako príklad je uvedený vygenerovaný povrch ostrova Madagaskar. Pôvodný satelitný snímok je uvedený vľavo, v strede sa nachádza detail zátoky, ktorej vygenerovaná podoba je na obrázku vpravo.



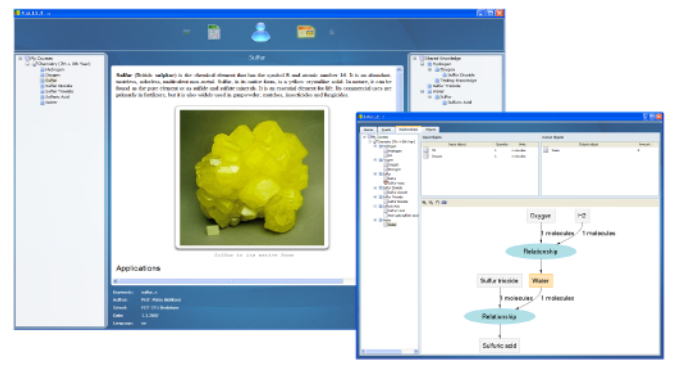
▲ Prispôsobenie formátovania študijných materiálov

Všetky študijné materiály v systéme sú formátované podľa individuálnych preferencií každého používateľa systému. Tieto materiály sú spolu s prispôbeným formátovaním dostupné žiakom aj počas hrania hier.



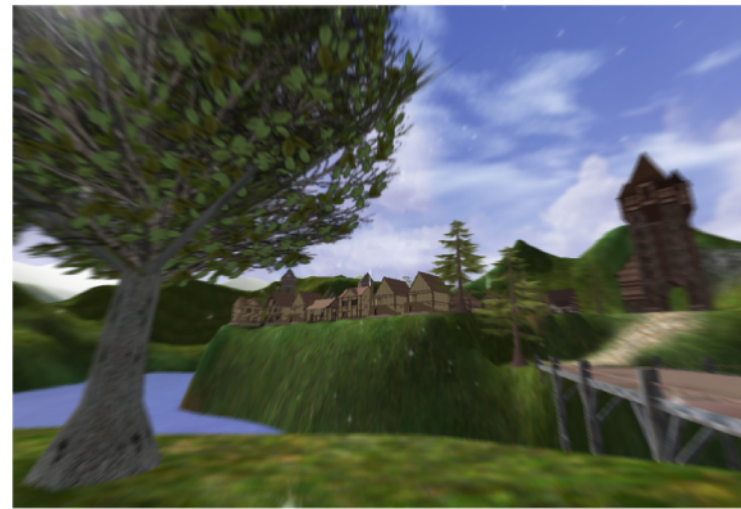
▲ Prehľad systému SMILE

Systém **SMILE** predstavuje modulárny systém, ktorý je zložený z viacerých rôznorodých komponentov. Pri jeho implementácii boli použité najmodernejšie softvérové technológie a vývojové nástroje.



▲ Editory pre učiteľov

Učitelia majú k dispozícii dva editory - editor vedomostí a editor hier. Editor vedomostí je plnohodnotný WYSIWYG editor, ktorý je navrhnutý pre zjednodušenú a zefektívnenú tvorbu multimediálnych materiálov pre vzdelávacie hry vytvorené systémom **SMILE**. Učitelia môžu sami vytvoriť vlastné vzdelávacie hry založené na týchto materiáloch pomocou editora hier. Vytvorené hry sú trojrozmerné a podporujú súčasné hranie viacerých hráčov.



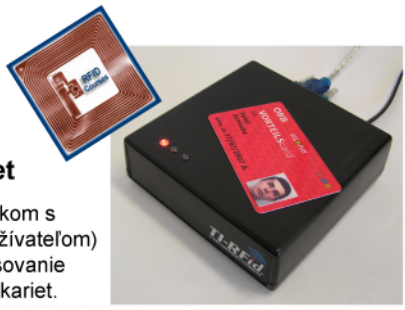
Dôraz na postihnutých ➤ používateľov

Špecializované rozhrania umožňujú žiakom so zdravotným postihnutím participovať vo vzdelávacom procese hraním sa náučných hier spolu so svojimi spolužiakmi, a tým sa lepšie začleniť do spoločnosti.



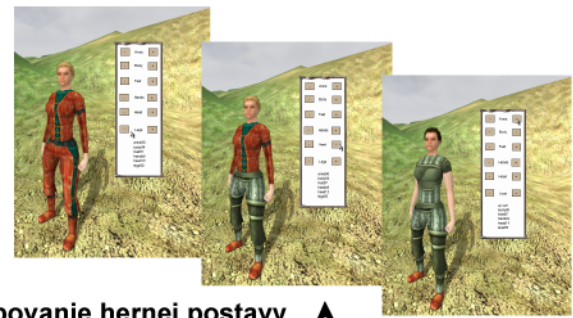
Príhlasovanie sa ➤ pomocou čipových kariet

Systém **SMILE** umožňuje žiakom s postihnutím (ale aj ostatným používateľom) zjednodušené a pohodlné prihlasovanie pomocou ich vlastných čipových kariet.



▲ Odhadovanie vedomostí študentov

Na základe hrania hier študentmi sa automaticky pre každého jedného z nich vytvárajú a zhromažďujú štatistické údaje. Tieto údaje sú prehľadne prezentované formou grafov a tabuliek. Slúžia na odhadnutie úrovne vedomostí študentov v jednotlivých predmetoch. Štatistiky sú dostupné pre žiakov, učiteľov aj rodičov.



Prispôsobovanie hernej postavy ▲

Vďaka prispôsobovaniu výzoru herných postáv sa žiaci jednoduchšie stotožnia s herným prostredím, a tým sa pre nich plnenie úloh v hrách stáva viac motivujúcim. Žiaci môžu svojim herným postavám dokonca nahradiť tvár svojou vlastnou fotkou.