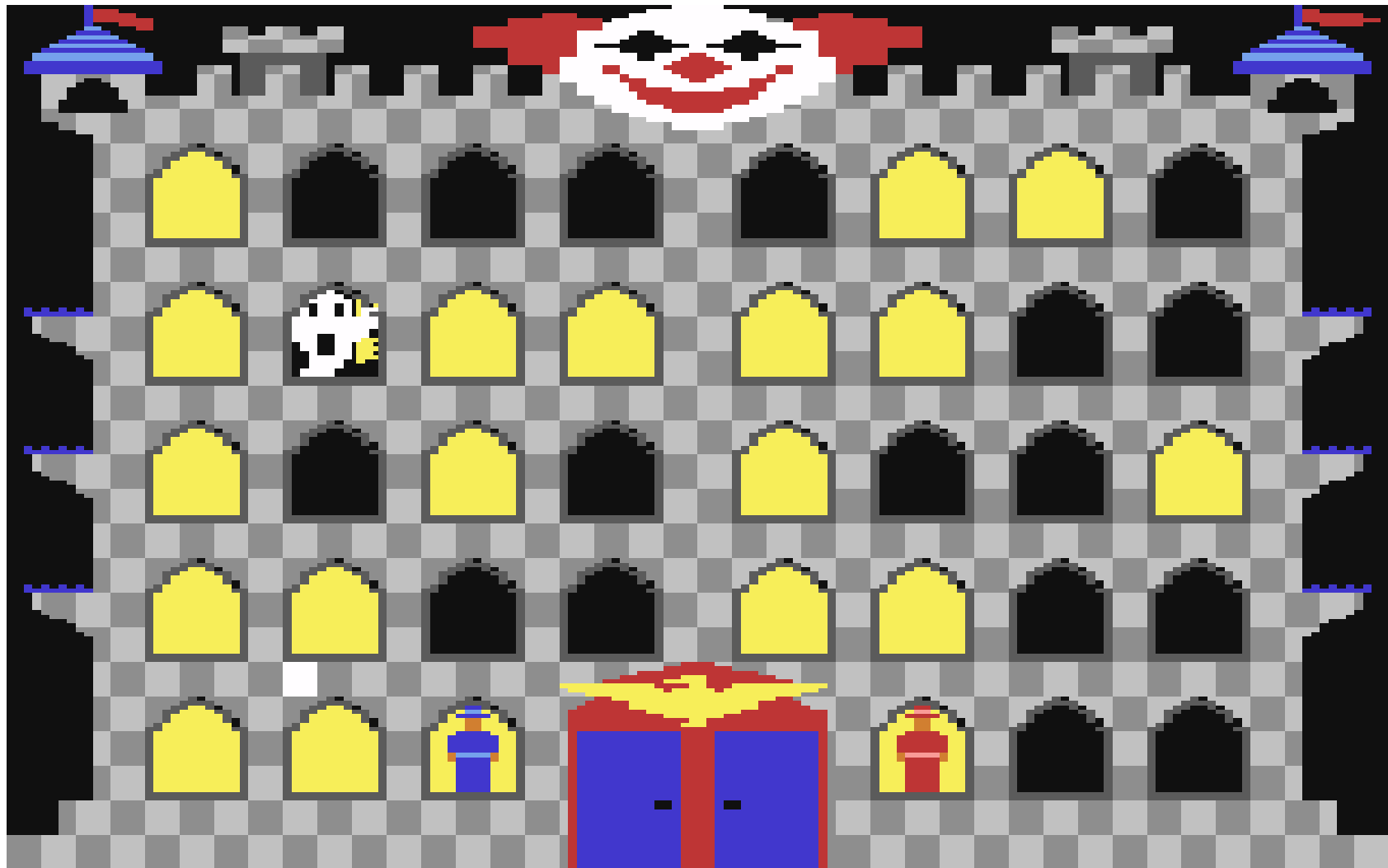


# Jak się uczymy?

- 3 P (presentation, practice, production)
- Po wykonaniu zadania ktoś musi powiedzieć czy zrobiliśmy je dobrze...
- Jeśli ciekawie przedstawimy wiedzę, łatwiej ją się przyswaja.
- Według badań, młodzież 85% czasu spędzanego w internecie poświęca na gry...
- Więc trzeba ukryć wiedzę w ciekawych grach!

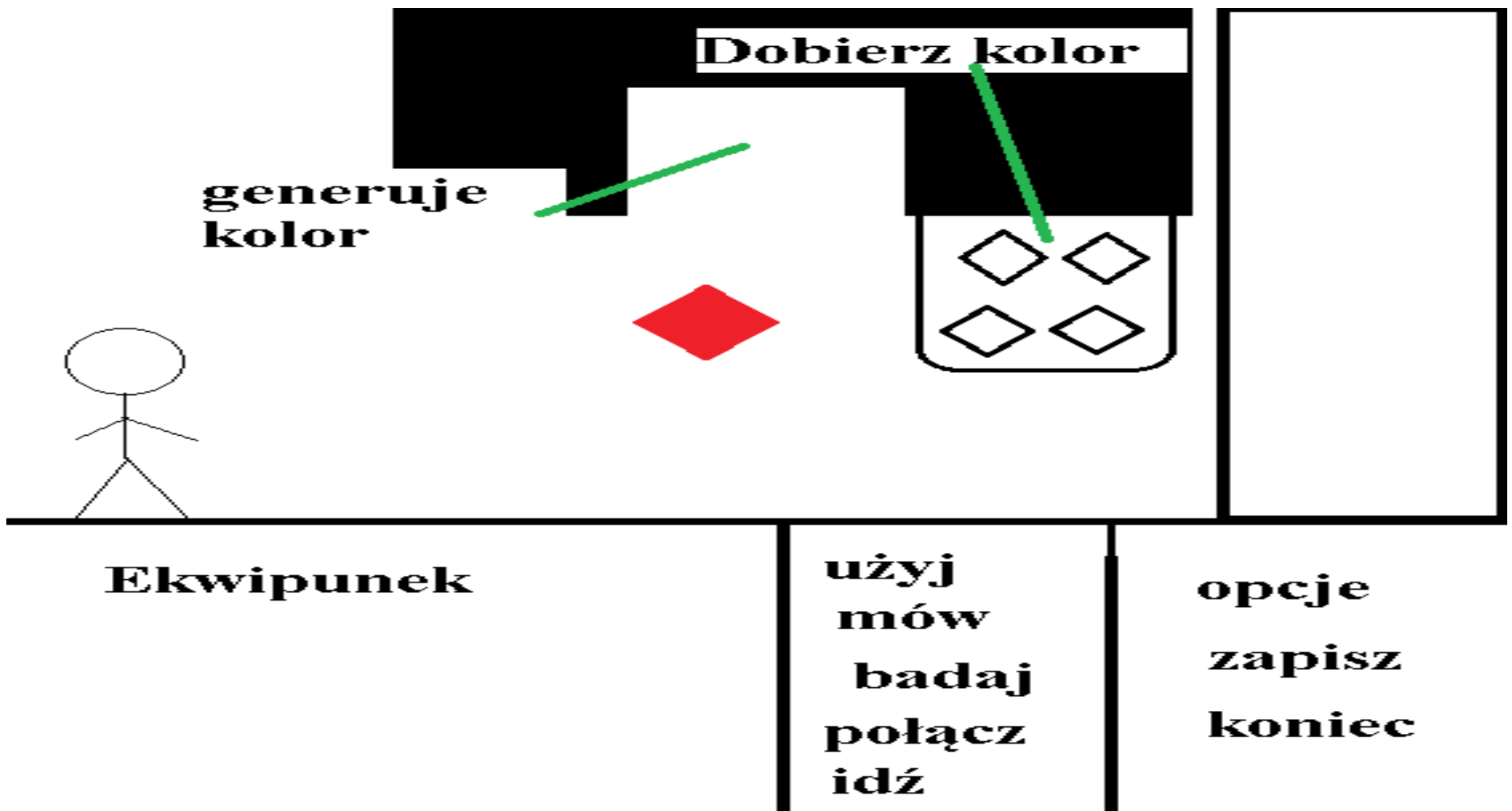
# Playful Professor



# Playful Professor

- Gra z 1984 roku ( [http://www.atarimania.com/game-atari-400-800-xl-xe-playful-professor-math-tutor\\_4009.html](http://www.atarimania.com/game-atari-400-800-xl-xe-playful-professor-math-tutor_4009.html) )
- Funkcje gry:
  - Dojdź postacią do ducha, a potem do wyjścia
  - Na każdym polu rozwiąż zadanie matematyczne
  - Wybieraj poziom trudności do poziomu nauczania(szkoła)
  - Błędne rozwiązanie powoduje tłumaczenie zadania
- Ta gra zaciekaowała mnie matematyką i rozwiązywaniem problemów

# Language Lab



# Language Lab

- Funkcje mojego programu:
  - Ekwipunek pokazuje trzymane przedmioty (max 6 lub 8)
  - Menu środkowe zmienia kursor i zachowanie programu:
    - Idź – poruszanie
    - Użyj – dany przedmiot jest używany na innym lub samemu (jeśli nie jest w ekwipunku)
    - Mów – porozmawiaj, jeśli można
    - Badaj – wyświetla informacje o przedmiocie/osobie
    - Połącz – wybierz 2 przedmioty z ekwipunku i stwórz nowy, jeśli można
  - Menu prawe uruchamia dialogi
    - Opcje (dźwięk, zmiana języka, muzyka)
    - Zapisz i zakończ – oczywiste...

# Language Lab

- Czemu program jest wart wykonania:
  - Prosty interfejs
  - Automatyczny feedback dla grającego
  - Możliwość poznawania gramatyki metodą indukcji (od szczegółów do ogółów)
  - Ciekawa historia i humor, które przyciągną gracza
  - Możliwość powtórzenia prostego słownictwa (kolory, liczby, rośliny, zwierzęta, części ciała, itp....)
  - Pomoże moim uczniom utrwalić wiadomości z lekcji
- Rozważam też stworzenie gry dla 2 graczy w formie wypowiedzenia/pisania tłumaczeń słówek wybranych przez przeciwnika – kto pierwszy ten dostaje punkt (jako dodatek do gry...?)