



DIOO RENDSZER SZÜLŐI JELENTÉS

A szülőknek küldött jelentés a gyermek DIOO-val való játékában nyomon kísérhető változások lenyomata.

Regisztrációkor a rendszer még nem ismeri a gyermek képességeit, így minden esetben az összes képességszintet 0%-ra állítja. Ezután, amennyiben a gyermek elkezd játszani és szinteket teljesíteni az adott játékokban, a rendszer által számolt képességszint növekszik. Tekintettel a gyermekek diverzifikált családi hátterére, a játékok mindig nagyon egyszerű feladatoktól indulnak és fokozatosan, lassan nehezednek, így a játék elején grafikonok - kellő mennyiségű adat hiányában - még nem a valós képességszintet mutatják.

Természetesen a programban van lehetőség a gyermekek képességeinek kalibrációjára, hogy minden gyermek a számára megfelelő nehézségű feladatokkal fejlődhessen. A pedagógus dönti el, hogy él-e ezzel a lehetőséggel, ha igen, mikor. Jellemzően akkor szokták alkalmazni, ha a gyermek kellőképpen megismerte már az egyes játékok felépítését. Az is lehet, hogy egyéb pedagógiai szempont, cél szolgáltatásban használja a rendszert, ilyenkor nem feltétlen van szüksége a DIOO valós képességszintet megközelítő, objektív statisztikájára.

A rendszer működéséről részletesebben:

A programban 16 játék található. Mindegyik játék egy-egy képességterület mérésére készült, de mivel egyetlen feladat sem oldható meg egyetlen képesség birtokában, ezért a statisztikaképzésnél az adott játékban leginkább felhasznált egyéb képességeket is igyekeztünk figyelembe venni.

A játékok jellemzően 80-150, fokozatosan nehezedő feladatok sorából állnak, így minden óvodás gyermeknek lehetősége van számára kihívást jelentő feladatokkal játszani. Minden feladatsort úgy alakítottunk ki, hogy azok a gyerekeknek is fejlődhessenek vele, akik az adott képességterületen elérik, vagy akár meghaladják az iskolaérettséghez szükséges szintet.

Ameddig a gyermek az adott képesség játékaival még nem játszott, a grafikonon 0% képesség jelenik meg függetlenül a gyermek valós képességszintjétől, kivéve, ha egy másik játék feladatában az adott képesség minimális mértékben, de már számításba került. Ahogy a gyermek egyre több feladatot old meg, egyre magasabb értékeket mutat a grafikon is.

Ez természetesen még mindig csak egy megközelítést eredményez, ami elsődlegesen a pedagógusoknak szánt segítség: saját értékeléseik, méréseik megerősítésére szolgál.

Külső tényezők, melyek a statisztikákat befolyásolhatják:





A játék használata:

- A statisztika kizárólag a DIOO eszközön történő játék során változik. Amennyiben a gyermek nem játszik a rendszerrel, képességei egyéb módon történő időbeli fejlődése sem módosítja a DIOO-jelentések képességgrafikonjait.

Hosszabb kimaradás, pl. betegség okozta játékkimaradás esetén a rendszerben található szintemelő feladatsorok elvégzésével a behívható játékfeladatok szintje a gyermek aktuális képességszintjéhez igazítható.

Pedagógusi koncepció:

- vannak pedagógusok, akik kifejezetten arra használják a DIOO-t, hogy az általuk gyengébbnek tartott képességterületek játékait gyakoroltassák a gyermekekkel,
- vannak, akik játék közben magyarázva a gyermekeknek, többféle megoldást kipróbáltatva feladatmegoldási stratégiákkal ismertetik meg őket. Ez a gyermeknek jelentős előnyt adhat majd az iskolai tanulás során, azonban a DIOO-grafikonok képességszintjének lassabb emelkedését eredményezi.

A gyermek motiválatlansága is eredményezhet gyenge játékeredményt:

- vannak nagyon jó képességű kisgyermek, ráadásul 2 éves koruk óta nyomogatják apa, anya okostelefonját – nekik már nem jelentenek kihívást a DIOO kezdő feladatai, unják. Nekik van a legnagyobb szükség a képességek kalibrációjára, melyet a pedagógus fejlesztési koncepciójától függően alkalmazhat.
- Vannak kisgyermek, akik - eltérően az alfa generációra jellemző felhasználói aktivitástól - nem érdeklődnek a számítógépes játékok iránt. Ők nem szívesen játszanak, ha lehet, kibújnak a játék alól, így eredményeik sincsenek.

