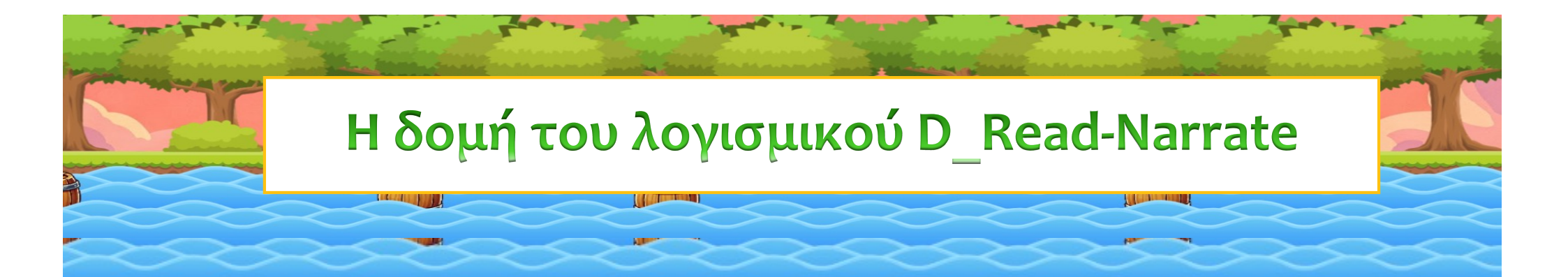




Το λογισμικό D_Read-Narrate: Επεξήγηση του λογισμικού και της χρήσης του στο πλαίσιο του μαθήματος



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ



Η δομή του λογισμικού D_Read-Narrate

- Δύο βασικές Εφαρμογές:
 - **Έξυπνα παιχνίδια** (smart games) → Βασίζονται σε ένα μοντέλο πεδίου
 - **Αναγνώστης/ Αφηγητής** (Reader/Narrator)
- Υποστηρικτικές εφαρμογές:
 - **Μοντέλο Χρήστη**: Αποθηκεύει την επίδοση των μαθητών και καθοδηγεί το υλικό που παρουσιάζεται στα παιχνίδια (εξατομικευμένη μάθηση).
 - **Εργαλεία εκπαιδευτικού**:
 - ψηφιακές τάξεις
 - ανάθεση εργασιών
 - Αξιολόγηση μαθητών
 - **Λογισμικό αξιολόγησης γλωσσικών δεξιοτήτων** → Δίγλωσσοι: Κατάταξη σε επίπεδα γλωσσομάθειας (Σύμφωνα με το ΚΕΠΑ)

Μοντέλο Πεδίου (Domain Model)

Βάση γλωσσικού υλικού

- Μια ολοκληρωμένη πλατφόρμα γνώσεων που περιλαμβάνει όλο το γλωσσικό υλικό προς διδασκαλία.
- Αλληλεπίδραση με τα παιχνίδια.
- Κατηγοριοποίηση γλωσσικού περιεχομένου σε επίπεδα δυσκολίας (1-4).
- Επιλεγμένο Υλικό → Φαινόμενα που:
 - είναι επιλεγμένα με βάση τη βιβλιογραφία και το σχολικό πρόγραμμα.
 - συναντώνται πολύ συχνά σε κείμενα και στην καθημερινή επικοινωνία,
 - είναι δυσκολότερα κατά την κατάκτηση της γλώσσας τείνουν επίσης να προκαλούν δυσκολίες σε δίγλωσσους μαθητές.



Το λογισμικό «D_Read-Narrate» Μοντέλο Πεδίου

- Το γλωσσικό υλικό που περιλαμβάνει το Μοντέλο πεδίου είναι οργανωμένο σε:
 - Γλωσσικά επίπεδα:
 - Φωνολογία
 - Μορφολογία
 - Σύνταξη
 - Γλωσσικές υποκατηγορίες ανά επίπεδο:
 - Αντιστοιχία γραφήματος με φώνημα (Φωνολογία)
 - Προθήματα, επιθήματα (Μορφολογία)
 - Εξαρτημένες προτάσεις (Σύνταξη)

Το λογισμικό «D Read-Narrate» Μοντέλο Πεδίου: Περιλαμβάνει

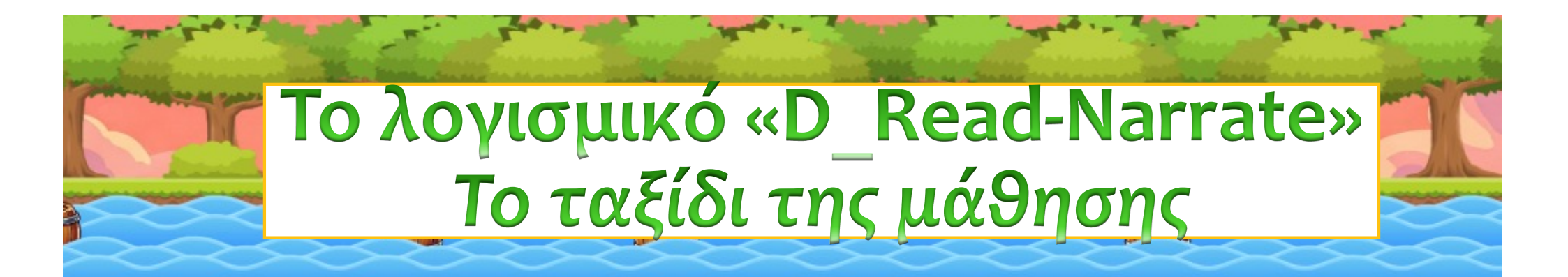
Γλωσσικά επίπεδα	Γλωσσικές υποκατηγορίες	Φαινόμενα
Φωνολογία	Αντιστοιχία Γ/Φ	2:1 (π.χ. αι - /e/, μπ - /b/ κλπ) 1:2 (π.χ. ξ - /ks/, ψ - /ps/)
Μορφολογία	Κλιτική μορφολογία	Καταλήξεις ουσιαστικών (-ος/-ού/-ό(ν)/..., -α/-ας/-α,... κλπ.) Καταλήξεις ρημάτων (-ω/-εις/-ει/... κλπ.)
	Παραγωγική μορφολογία	Καταλήξεις ονομάτων (-άκι, -ίτσα, ίτης κλπ.), ρημάτων (-ίζω, -ώνω, -εύω, κλπ.) και επιθέτων (-ώδης, -ικός, κλπ.) Προθήματα (προσ-, υπο-, υπερ-, κλπ.)

Το λογισμικό «D Read-Narrate» Μοντέλο Πεδίου

Γλωσσικά επίπεδα	Γλωσσικές κατηγορίες	Φαινόμενα
Σύνταξη	Λειτουργικές λέξεις	Προθέσεις (από, με, για, σε) Άρθρα (ο/η/το/..., ένας/μία/ένα/...) Αντωνυμίες (με, σε, τον κλπ.)
	Φωνή (ενεργητική, παθητική κλπ.)	Παθητικά ρήματα (συλλαμβάνομαι) Αυτοπαθητικά (χτενίζομαι) Αλληλοπαθητικά (αγκαλιάζονται) Αποθετικά (σκέφτομαι)
	Εξαρτημένες προτάσεις	Αναφορικές Συμπληρωματικές Επιρρηματικές
	Αναφορικά στοιχεία	Προσωπικές αντωνυμίες Οριστικές και αόριστες ονοματικές φράσεις Κενά υποκείμενα

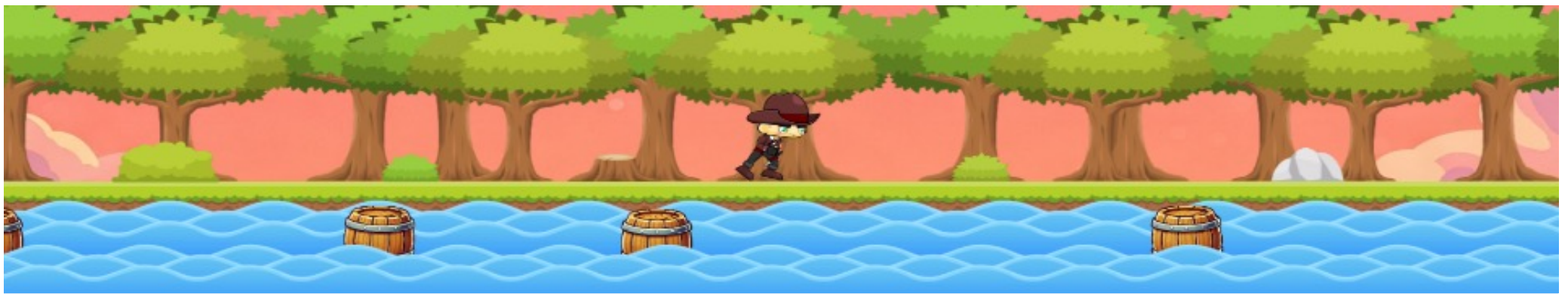
Το λογισμικό «D_Read-Narrate» Πηγές

- Οι Πηγές
 - Το Λεξικό:
 - 100 000 λέξεις που έχουν αντληθεί από μια εκτενή βάση παιδικών κειμένων.
 - Τροφοδοτεί τα Παιχνίδια.
 - Βάση προτάσεων
 - Δεκάδες προτάσεις που αντιστοιχούν στα συντακτικά φαινόμενα του Μοντέλου Πεδίου
 - Αποτελούν το υλικό που παρουσιάζεται στα Παιχνίδια της σύνταξης.



Το λογισμικό «D_Read-Narrate» Το ταξίδι της μάθησης

- Εξατομικευμένη μάθηση:
 - Οι επιδόσεις των παιδιών στα παιχνίδια διαμορφώνουν το ατομικό τους **μαθησιακό προφίλ**.
 - Αυτό στη συνέχεια καθορίζει:
 - το περιεχόμενο που τους παρουσιάζεται στα παιχνίδια,
 - τον ρυθμό αύξησης της δυσκολίας των δραστηριοτήτων.



Τα έξυπνα παιχνίδια





Τα έξυπνα παιχνίδια του D Read-Narrate

- Προσφέρουν στον μαθητή τη δυνατότητα έκθεσης και εξάσκησης στη χρήση γλωσσικού υλικού αυξανόμενης δυσκολίας με τρόπο διασκεδαστικό και ευχάριστο.
- Εξατομικευμένη διδασκαλία και προσαρμοστικότητα (adaptivity)
 - Καινοτόμο χαρακτηριστικό του D_Read-Narrate.
 - Το λογισμικό καταγράφει την επίδοση του μαθητή στο Μοντέλο Χρήστη και προσαρμόζει:
 - τα παιχνίδια που επιλέγονται,
 - το γλωσσικό υλικό των παιχνιδιών.

Τα έξυπνα παιχνίδια



National and Technical University of Athens : Lab AARG



University of Ioannina : Lab of Linguistics



THE D_READ NARRATE PROJECT

ΕΙΣΟΔΟΣ



Σχετικά με τα παιχνίδια του Narrate

- Βοήθησε τον ήρωά μας στις περιπέτειές του, ώστε να ξεπεράσει όλα τα εμπόδια.
- Χρησιμοποίησε το σκάφος για να περάσεις το ποτάμι.
- Πέταξε πάνω από την κοιλάδα του ηφαιστείου.
- Πέρνα πάνω από τις φωτιές της σπηλιάς.
- Πέρνα μέσα από τον μαγικό λαβύρινθο.
- Χρησιμοποίησε τα πλωτά βαρέλια για να περάσεις την λίμνη απέναντι.

Είσοδος



Supported by the Hellenic Foundation for Research and Innovation (H.F.R.I.) under the "2nd Call for H.F.R.I. research projects to support faculty members & researchers and the procurement of high-cost research equipment grant" (Project No 014951)

Τα έξυπνα παιχνίδια

DREAD NARRATE REALM

Sign in to your account

Username

Password



Sign In

Τα έξυπνα παιχνίδια



THE D_READ NARRATE PROJECT

ΑΣ ΠΑΙΞΟΥΜΕ

ΕΞΟΔΟΣ

Πληροφορίες χρήστη

Όνομα χρήστη

theophanos

Email

theophano.christou@gmail.com

Όνομα

Ioanna

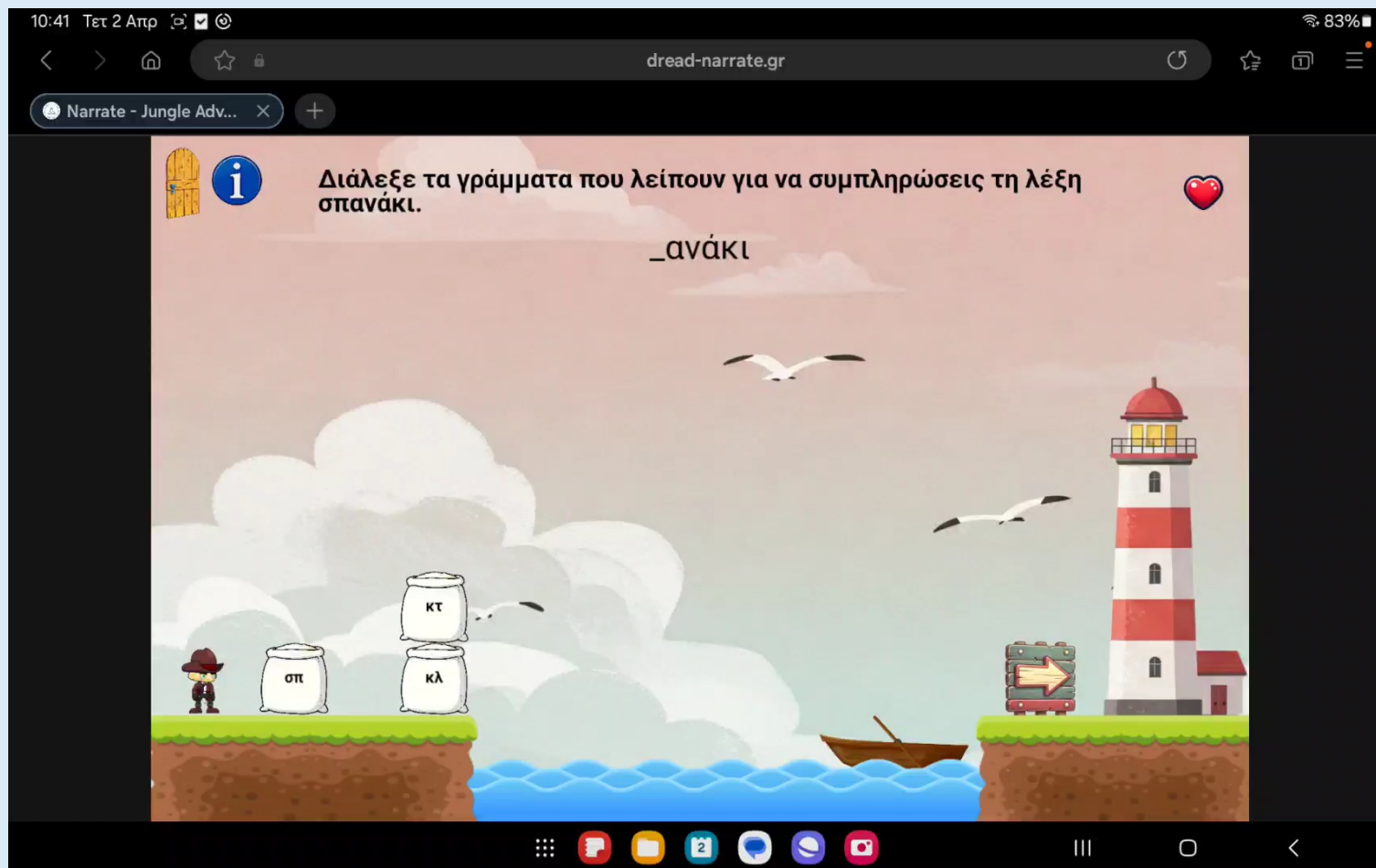
Επώνυμο

gkaravela

Σελίδα εκκίνησης

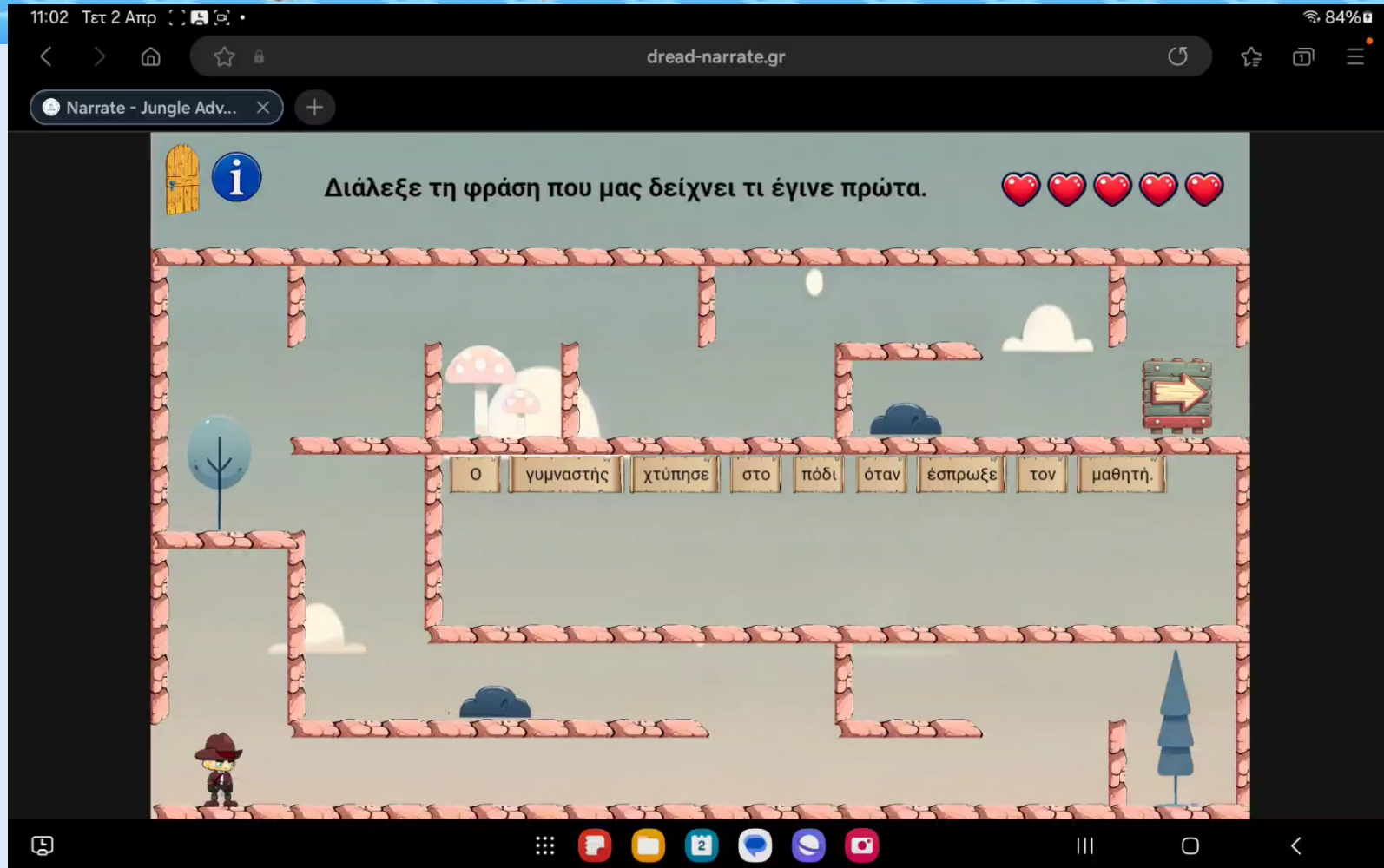


Τα έξυπνα παιχνίδια: Ποταμόπλοιο



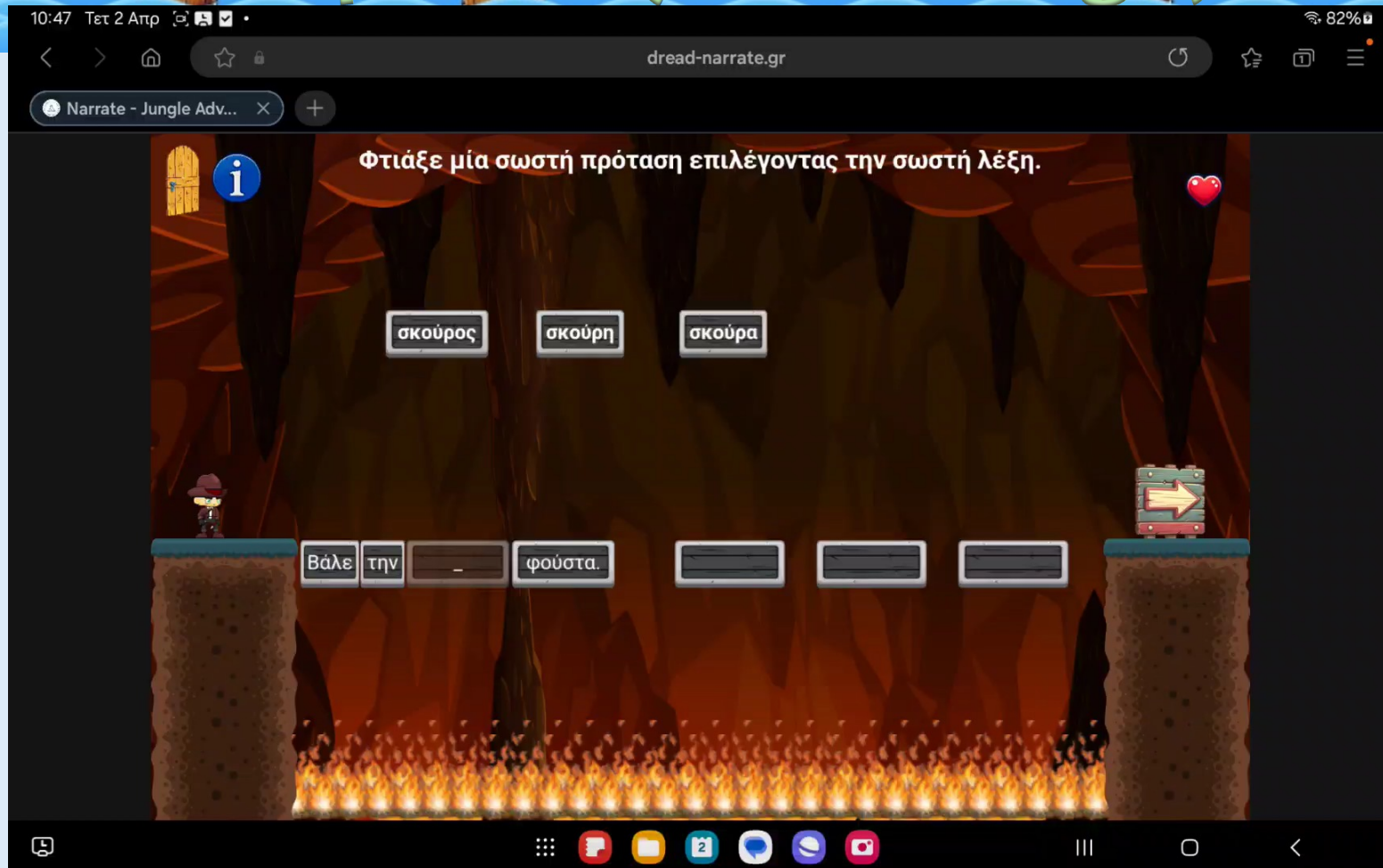
Σύνθεση: Γλωσσικό επίπεδο **Φωνολογίας** → Σύνθετα συμφωνικά συμπλέγματα

Τα έξυπνα παιχνίδια: Μαγικός λαβύρινθος



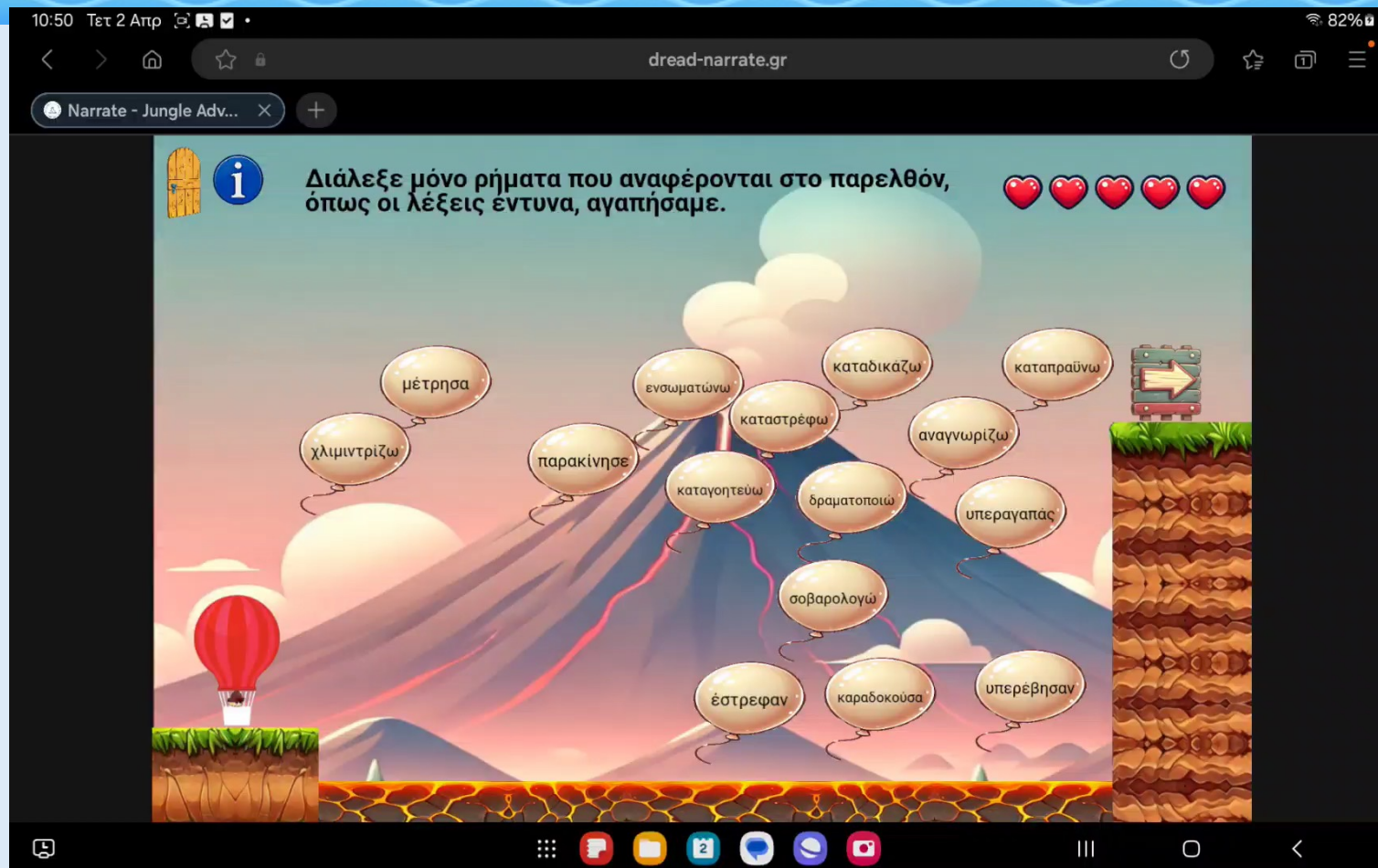
Ακρίβεια: Γλωσσικό επίπεδο **Σύνταξης** → Χρονικές προτάσεις

Τα έξυπνα παιχνίδια: Γέφυρα σπηλαίου (Cave Bridge)



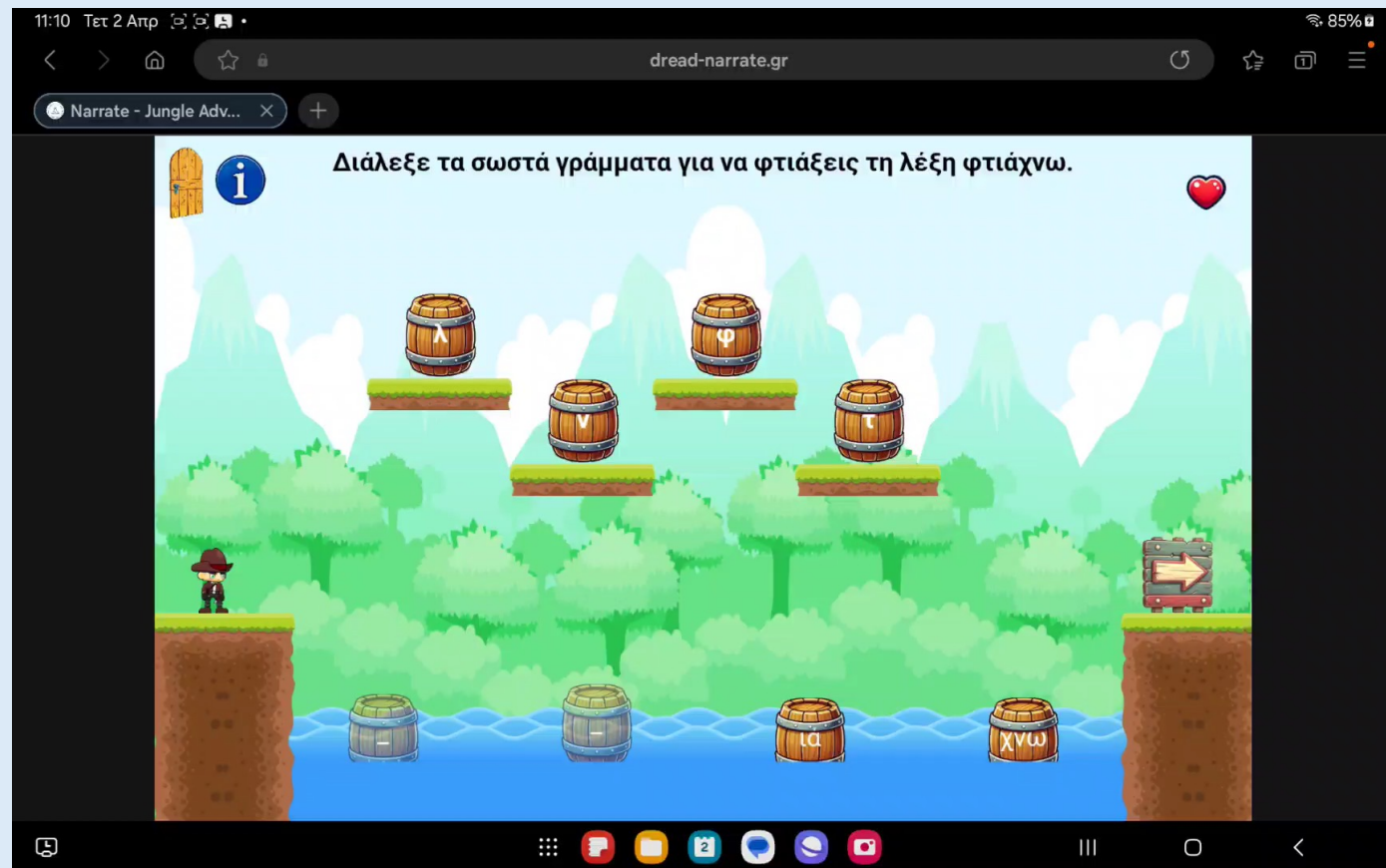
Σύνθεση: Γλωσσικό επίπεδο **Μορφολογίας** → Αιτιατική επιθέτων

Τα έξυπνα παιχνίδια: Μπαλόνια (Balloons)

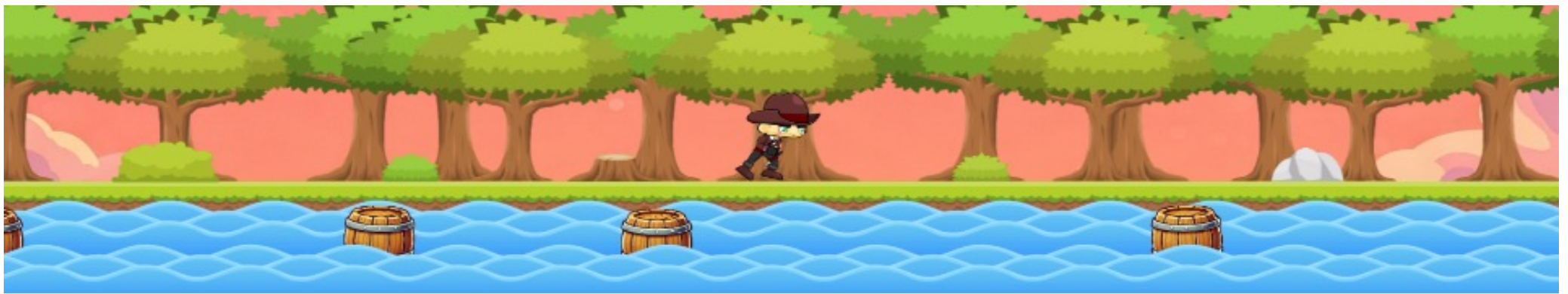


Ακρίβεια: Γλωσσικό επίπεδο **Μορφολογίας** → Παρελθόν

Τα έξυπνα παιχνίδια: Βαρέλια (Barrels)



Σύνθεση: Γλωσσικό επίπεδο **Φωολογίας** → Σύνθετα συμφωνικά συμπλέγματα



Ευχαριστούμε
για την προσοχή σας!

Για περισσότερες πληροφορίες:
Ιστοσελίδα: <https://dread-narrate.gr/>
Facebook Σελίδα: [D Read-Narrate](#)