

Wat ligt er nu.

Op dit moment ligt er een project met 4 pluché dieren waar kinderen mee kunnen spelen. Doormiddel van de techniek in de Storyfarm kan er een verhaal afgespeeld worden door de Storyfarm.

Volgens het rapport van de vorige groep werkt het project op dit moment met REED-contacten die gekoppeld zijn aan een toetsenbord matrix. Dit is echter op het moment nog maar de vraag of dit werkt omdat we het niet werkend krijgen, maar van leraren hebben wij te horen gekregen dat het op dit moment niet nauwkeurig genoeg is.

Wat willen wij gaan maken.

Wij willen doormiddel van de positie informatie van de verschillende dieren op de Storyfarm het verhaal nog interactiever maken naar de kinderen toe, dit willen wij bereiken doormiddel van:

- 1 Een betere en nauwkeurigere methode voor positie bepaling.
- 2 Het project koppelen aan een TV scherm waardoor het verhaal zichtbaar wordt voor de kinderen.
- 3 Het opslaan van de verhalen zodat de kinderen het terug kunnen laten spelen voor hun ouders/verzorgers

De interactie.

Er zijn natuurlijk een eindeloos aantal verschillende animaties die op het scherm getoond zouden kunnen worden. Dit is natuurlijk niet mogelijk dus maken wij een standaard aantal animaties met geluid zodat de kinderen net iets meer beleving hebben bij de dieren en hun acties.

Om welke handelingen/acties gaat het:

Vrij spelen

- 1 Confrontatie tussen twee dieren (*dieren kijken elkaar aan, of lopen langs elkaar*).
- 2 Dier is op een specifiek aangegeven punt (*bijv. de stal, het water of in de wei*).

Verhaal mode

- 1 Er wordt in een verhaal vorm een voor gedefinieerd verhaal verteld wat het kind volgt.
- 2 Als een kind iets fout doet, kan er doormiddel van het scherm een hint gegeven worden.

Leren of spelend leren

Op dit moment zijn wij nog bezig met de vraag of de kinderen iets zouden moeten leren van het spelen met de Storyfarm of dat de Storyfarm alleen als nut heeft om de kinderen te amuseren.

Waar wordt de Storyfarm gebruikt?

Is dit thuis in huiselijke sferen of spelen de kinderen op school samen met 1 farm.

Waarom willen de kinderen met de farm spelen?

Er zijn natuurlijk al genoeg pluche dieren die om aandacht vragen als je ze aait en plassen als je ze water geeft. Doormiddel van het beeldscherm willen wij de kinderen overhalen om juist met dit speelgoed te spelen. Het is natuurlijk nieuw voor ze en ze zien meteen op het scherm iets terug van de handelingen die ze maken met de dieren.

De techniek.

Het grootste probleem op dit moment is het bepalen van de positie van de dieren. Dit wordt de komende weken flink onderzocht op tot één techniek te komen. Er zijn al een aantal verschillende technieken onderzocht (*bekeken*) en daar wordt er uiteindelijk (*met de hulp van Ko Stoel?*) één uitgekozen.

Belangrijkste punten waar gebruik van gemaakt moet kunnen worden:

- 1 Positie bepaling van de dieren
- 2 Oriëntatie van de dieren (*misschien doormiddel van 2 sensoren in 1 beast*)
- 3 Er **MOET** een database aan gekoppeld worden die de positie van de dieren opslaat voor later gebruik (*tevens is dit ook voor het uitlezen welke animatie getoond moet worden*)
- 4 Het verhaal moet op een later tijdstip terug gespeeld kunnen worden. (*dit tevens met behulp van de database*)

De gebruikerstest.

Volgende week gaan we op een school in Amersfoort een test voeren op de kinderen die daar aanwezig zijn.

Uit de test moet naar voren komen:

- 1 Wat willen de kinderen dat zo'n farm kan/moet kunnen
- 2 Wat is absoluut overbodig
- 3 Hoe spelen de kinderen met de Farm (Gooien ze met de dieren of zijn ze heel rustig en plaatsen zij ze precies op 4 poten terug)
- 4 Is het misschien niet te ingewikkeld om voor kinderen met een scherm te moeten spelen.