

# Доклад для КИИ08

Доклад, который будет напечатан презентация

## Устная часть доклада

- Доклад описывает обучающую программную систему, базирующуюся на OWL-онтологиях и разрабатываемую в рамках проекта One Laptop Per Child (Один ноутбук ребенку, сокращенно OLPC).
- Сначала я приведу обзорную информацию по проекту OLPC, его цели и направления развития. Затем будет рассматриваться сам проект нашей программной системы:
  - постановка задачи создания интеллектуальной обучающей системы
  - требования к системе, обусловленные целевой аудиторией
  - описание и обоснование выбранной модели представления знаний
  - и наконец вопросы, связанные с визуализацией модели и проблемой повышения самомотивации учащихся.
- Международный образовательный некоммерческий проект OLPC (One Laptop Per Child) направлен на концентрацию технологий в области разработки аппаратуры и программного обеспечения с целью снабдить каждого ребенка в мире дешевым персональным ноутбуком. Вопрос особенно актуален развивающихся странах, где уровень жизни не позволяет гражданам приобретать компьютерную технику.
- Основателем проекта является Николас Негропonte, бывший профессор Массачусетского технологического института (США) и профессор Джером Вайснер.
- Организация OLPC в своей работе исходит из трех основных положений [1]:
  1. Обучение и высококачественное образование для всех необходимы для существования справедливого, равноправного, экономически и социально жизнеспособного общества.
  2. Доступ к мобильным ноутбукам в достаточно широком масштабе окажет реальный эффект на процесс обучения и значительно улучшит уровень образования на национальном уровне.
  3. До тех пор, пока компьютеры остаются излишне дорогими, эти потенциальные выгоды остаются привилегией немногих избранных.
- Перед нами стоит ноутбук XO – пожалуй, наиболее известное детище проекта One Laptop Per Child, первый из линейки таких социальных ноутбуков. Он и был выбран в качестве платформы для нашего приложения.
- Задача создания системы, развивающей навыки мышления, стоит предельно ясно: несмотря на то, что на сегодняшний день существует большое количество методов когнитивной графики, несмотря на то, что визуальные методы представления знаний, такие как mindmapping и conceptmapping, – уже хорошо зарекомендовали себя в бизнесе и промышленности – процесс адаптации этих средств к детскому образованию все еще идет. И важным фактором такой адаптации следует назвать необходимость в автономности обучающей системы, в возможности самостоятельного её освоения.
- таким образом, сформулируем требования к системе:
  - игровой характер диалога с пользователем;
  - интуитивно понятный графический интерфейс, ориентированный на детей;
  - наличие развитого механизма ведения диалога и, как следствие, обеспечение хорошей обратной связи, адаптивный интерфейс

- Ключевыми решениями, определяющими облик системы MetaMind, являются:
  - модель представления знаний, не противоречащая положениям системного подхода;
  - интерфейс пользователя на основе когнитивной графики
  - Следует также заметить, что специфика целевой аудитории повышает важность средств для создания внутренней мотивации у пользователей. В основе нее должен лежать игровой момент, стимулирующий построение когнитивной модели. В основе диалога лежит модель взаимодействия со смешанной инициативой (mixed-initiative interaction model) [5]. В рамках этой модели сценарием работы является диалог. В качестве инициатора диалога может выступать как программа, так и пользователь. Система может формировать вопросы, основываясь на созданной пользователем когнитивной модели. В таком случае возможны вопросы двух типов:
    - “Как это связано?” – пользователю предъявляются два класса понятий и предлагается придумать между ними ассоциативную связь, или отказаться от нее;
    - “Что ты об этом думаешь?” – пользователь может ввести текстовое описание к предъявленному объекту;
- После того, как определён вид системы для конечного пользователя, следует выбрать способ представления когнитивной модели. В системе для этой цели применяются онтологии. Такой выбор обусловлен следующими факторами:
  1. простое представление кластеризации и классификации – объединение индивидуальных концептов в классы
  2. богатый выбор параметров связей между объектами
  3. возможность естественной визуализации модели, которая может быть ориентирована на неподготовленного пользователя.
  4. и наконец, наличие стандартизированных языков представления онтологий и программных средств, облегчающих их создание и изменение. Нами использовался язык OWL и редактор Protege.
- Далее, для визуализации когнитивной модели выбраны графовые структуры. Причем, если в случае связи “индивид-индивид” выбор графа как средства отображения очевиден, то для показывания иерархии классов более предпочтительной представляются вложенные множества.
- Связь “индивид-индивид” – наиболее проработанная часть визуализации. Достаточно воспользоваться повсеместно распространенными технологиями ментальных карт Бузана и идеями концепт-маппинга.
- Сложнее обстоит дело с одновременной визуализацией таксономии. Часто для визуализации иерархии классов применяют графы-деревья, но это усложнило бы восприятие. На рабочем холсте возможно следующее решение для индивидуальных концептов одного класса: по требованию пользователя можно окружать их областями разных цветов, при этом перестраивая их порядок. Таким образом возможно переключаться от одного представления (где в центре внимания – отношения между объектами), к другому (где на первый план выходит идея объекта как элемента домена)
- Последняя часть доклада посвящена описанию испытаний программного средства на целевой платформе. Испытания прототипа проходили в летнем лагере “Цифровая экология 2008”. В нашем распоряжении было 50 ноутбуков XO и 32 ребенка 5-7 классов. С помощью инструментальных средств Freemind и Vum было проверено, что представители целевой аудитории быстро схватывают идеи майндмаппинга и графового представления знаний.
- Также были внесены важные дополнительные пункты в программу развития нашего

инструментального средства. Одно из самых главных планируемых изменений – программа в отличие от прототипа должна поддерживать кооперативную работу. В связи с этим планируется перевод приложения на Web-основу и интеграция с вики-движком.

- В заключение замечу, что методическая база обучения в бизнесе, развитие интеллектуальных обучающих систем, и наконец, наличие крупных образовательных проектов – всё это создает благоприятную почву для создания действительно эффективных программных средств, развивающих детское мышление.

From:

<http://wiki.osll.ru/> - Open Source & Linux Lab

Permanent link:

[http://wiki.osll.ru/doku.php/etc:teach:diplomants:projects:2009:olpcmind:artifacts:context:kii\\_report](http://wiki.osll.ru/doku.php/etc:teach:diplomants:projects:2009:olpcmind:artifacts:context:kii_report)

Last update: **2008/10/01 04:50**

