

Blended teaching and learning in VET schools  
No.2020-1-LV01-KA226-VET-094501



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

*Riga State Technical School coordinate Erasmus+  
Strategic Partnership project "Blended teaching and learning in VET schools",  
Co-funded by the Erasmus + Programme of the European Union*

# PRVI DEL PRIROČNIKA

## "40 digitalnih orodij"

**Projekt "Kombinirane oblike poučevanja in učenja v poklicnih šolah"**

**No (2020-1-LV01-KA226-VET-094501)**

## Kazalo

1. Uvod.....	4
2. Seznam orodij .....	4
2.1 Platforme za e-učenje .....	4
1. Microsoft Teams ( <a href="https://www.microsoft.com/enus/education/products/teams">https://www.microsoft.com/enus/education/products/teams</a> ).....	4
2. Google Classroom ( <a href="https://edu.google.com/products/classroom/">https://edu.google.com/products/classroom/</a> ).....	5
3. Edmodo ( <a href="https://new.edmodo.com/">https://new.edmodo.com/</a> ).....	6
4. Moodle ( <a href="https://moodle.org/">https://moodle.org/</a> ) .....	7
2.2 Snemanje zvočnih in video posnetkov.....	8
5. EDpuzzle ( <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a> ) .....	8
6. Flipgrid ( <a href="https://info.flipgrid.com/">https://info.flipgrid.com/</a> ) .....	9
7. Vocaroo ( <a href="http://vocaroo.com/">http://vocaroo.com/</a> ) .....	10
2.3 Ustvarjanje kvizov in vprašalnikov .....	10
8. Kahoot! ( <a href="https://getkahoot.com/">https://getkahoot.com/</a> ) .....	10
9. MicroPoll ( <a href="http://www.micropoll.com/">http://www.micropoll.com/</a> ) .....	11
10. Poll Everywhere ( <a href="http://www.polleverywhere.com/">http://www.polleverywhere.com/</a> ).....	12
11. Poll Maker ( <a href="https://www.poll-maker.com/">https://www.poll-maker.com/</a> ).....	13
12. Quizalize ( <a href="https://www.quizalize.com/">https://www.quizalize.com/</a> ) .....	15
13. Quizizz ( <a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a> ) .....	16
14. Quizlet ( <a href="http://quizlet.com/">http://quizlet.com/</a> ) .....	17
15. Survey Hero ( <a href="https://www.esurveycreator.com/">https://www.esurveycreator.com/</a> ) .....	18
16. SurveyPlanet ( <a href="https://surveyplanet.com/">https://surveyplanet.com/</a> ).....	19
17. Triventy ( <a href="http://www.triventy.com/">http://www.triventy.com/</a> ) .....	20
2.4 Možganska nevihta, miselni vzorec, sodelovanje.....	21
18. AnswerGarden ( <a href="https://answergarden.ch/">https://answergarden.ch/</a> ) .....	21
19. Coggle ( <a href="https://coggle.it/">https://coggle.it/</a> ) .....	22
20. Miro ( <a href="https://miro.com/education-hiteboard/">https://miro.com/education-hiteboard/</a> ).....	23
21. Padlet ( <a href="http://padlet.com/">http://padlet.com/</a> ) .....	23
2.5 Predstavite, vključite, navdihujte .....	24
22. Random Name/Word Picker ( <a href="https://www.classtools.net/random-namepicker/">https://www.classtools.net/random-namepicker/</a> ) .....	24
23. Socrative ( <a href="http://www.socrative.com/">http://www.socrative.com/</a> ) .....	25
2.6 Ustvarjanje oblakov besed ali oznak.....	27
24. EdWordle ( <a href="http://www.edwordle.net/">http://www.edwordle.net/</a> ) .....	27
2.7 Povratne informacije v živo .....	28
25. Formative ( <a href="https://goformative.com/">https://goformative.com/</a> ).....	28
26. Kaizena ( <a href="https://kaizena.com/">https://kaizena.com/</a> ) .....	29

27. Mentimeter ( <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a> ) .....	30
28. Pear Deck ( <a href="https://www.peardeck.com/">https://www.peardeck.com/</a> ) .....	31
29. Plickers ( <a href="https://www.plickers.com/">https://www.plickers.com/</a> ) .....	32
30. Quick Key ( <a href="https://get.quickkeyapp.com/">https://get.quickkeyapp.com/</a> ).....	33
2.8 Družinska komunikacija .....	34
31. Seesaw ( <a href="https://web.seesaw.me/">https://web.seesaw.me/</a> ) .....	34
2.9 Krepitev komunikacije med učencem in učiteljem ali med učenci .....	36
32. Classkick ( <a href="http://www.classkick.com/">http://www.classkick.com/</a> ) .....	36
33. Forallrubrics ( <a href="https://www.forallrubrics.com/">https://www.forallrubrics.com/</a> ).....	36
34. Lino ( <a href="http://en.linoit.com/">http://en.linoit.com/</a> ) .....	37
35. Online Stopwatch ( <a href="https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers/">https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers/</a> ) .....	38
36. Verso ( <a href="http://versoapp.com/#verso">http://versoapp.com/#verso</a> ) .....	39
2.10 Klepet v živo .....	40
37. Chatzy ( <a href="http://www.chatzy.com/">http://www.chatzy.com/</a> ).....	40
2.11 Ustvarite in naložite dokumente ali naloge .....	41
38. Piazza ( <a href="https://piazza.com/">https://piazza.com/</a> ) .....	41
2.12 Virtualni laboratorij.....	42
39. GO-LAB ( <a href="https://www.golabz.eu/">https://www.golabz.eu/</a> ) .....	42
40. PraxiLabs ( <a href="https://praxilabs.com/">https://praxilabs.com/</a> ) .....	44

## 1. Uvod

Seznam 40 virtualnih orodij za uporabo v razredu je bil pripravljen v okviru projekta “Kombinirane oblike poučevanja in učenja v šolah poklicnega izobraževanja in usposabljanja” (Blended teaching and learning in VET schools), ki ga sofinancira program Erasmus+. Vsebuje obsežen seznam 75 digitalnih orodij, aplikacij in platform, ki lahko učiteljem pri pouku pomagajo z uporabo učinkovitih metod in sodobnih digitalnih orodij.

## 2. Seznam orodij

### 2.1 Platforme za e-učenje

#### 1. Microsoft Teams (<https://www.microsoft.com/enus/education/products/teams>)

Microsoft Teams je digitalno vozlišče, ki združuje pogovore, vsebino, naloge in aplikacije. Učiteljem omogoča, da v okviru njega ustvarijo živahna učna okolja, gradijo učilnice za sodelovanje, se povezujejo v poklicne učne skupnosti in komunicirajo s kolegi.

##### 1. Prijavite se v Microsoft Teams

Teams zahteva prijavo tako učitelja kot učenca. Obsega različico za računalnik, brskalnik in mobilno aplikacijo. Navodila za registracijo so [tukaj](#).

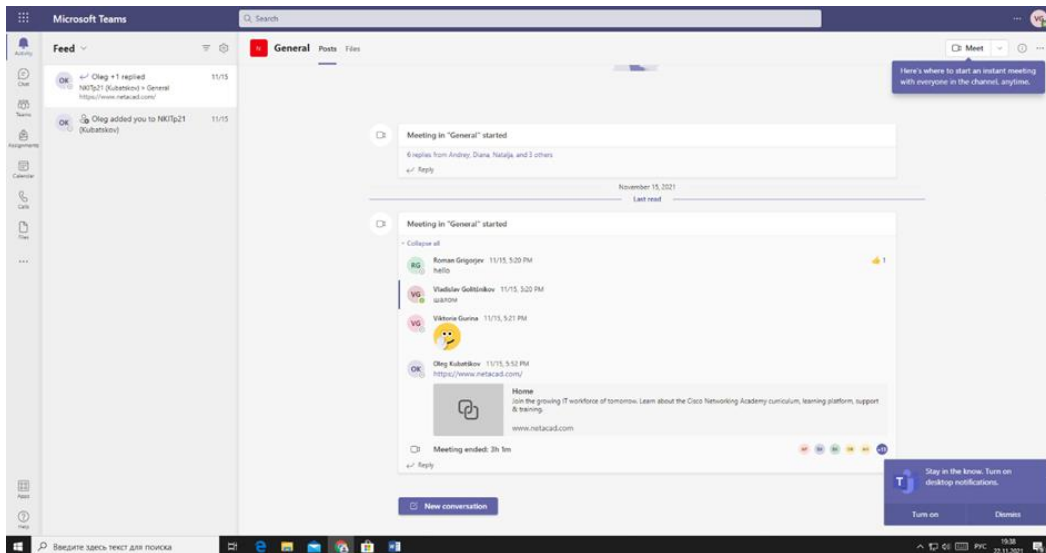
##### 2. Ustvarite svojo ekipo

Za ustvarjanje nove ekipe kliknite gumb “Ekipe” (meni na levi) -> naslednji korak: pritisnite gumb “Pridruži se ali ustvari ekipo” (v zgornjem desnem kotu). Po ustvarjanju ekipe pridobite povezavo do ekipe in jo pošljite učencem (poslana bo samodejno, če so učenci navedeni v koraku ustvarjanja ekipe). Učitelj lahko z učenci deli svoj zaslon, datoteke, predstavitev itd.

Microsoft Teams je polno integriran z MS Office in omogoča članom skupine, da soustvarjajo datoteke.

##### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci lahko uporabljajo besedilne ali glasovne/video klepete za takojšnje povratne informacije ali nalaganje datotek.



## 2. Google Classroom (<https://edu.google.com/products/classroom/>)

Google učilnica je celostno mesto za poučevanje in učenje. Je varno orodje, ki učiteljem pomaga pri upravljanju, merjenju in bogatenju učnih izkušenj.

### 1. Prijavite se v Google učilnico

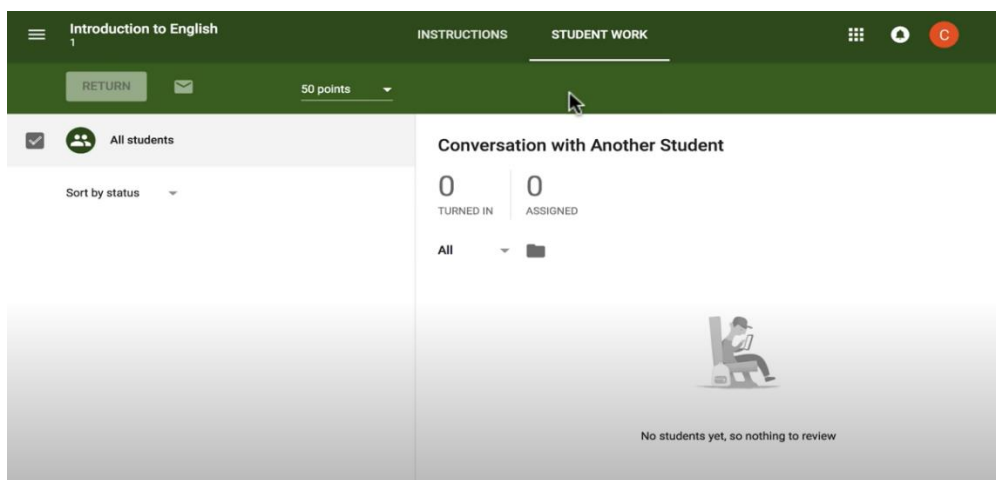
Učitelj mora prijaviti razred. Učenci lahko vstopijo v razred brez prijave z uporabo kode za vstop.

### 2. Skupna raba datotek in opravil

V Google učilnici lahko delite datoteke, opravila in naloge. Učitelj lahko oceni domače naloge ali razredne naloge in jih ocenjene in komentirane vrne učencem.

### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci lahko uporabijo besedilne ali glasovne/video klepete za takojšnje povratne informacije ali nalaganje datotek.



### 3. Edmodo (<https://new.edmodo.com/>)

Edmodo je globalna izobraževalna mreža, ki pomaga povezati učence z drugimi ljudmi in viri. Mreža omogoča vodenje učilnic in spodbuja učence k medsebojnemu sodelovanju.

#### 1. Prijavite se v Google Edmodo

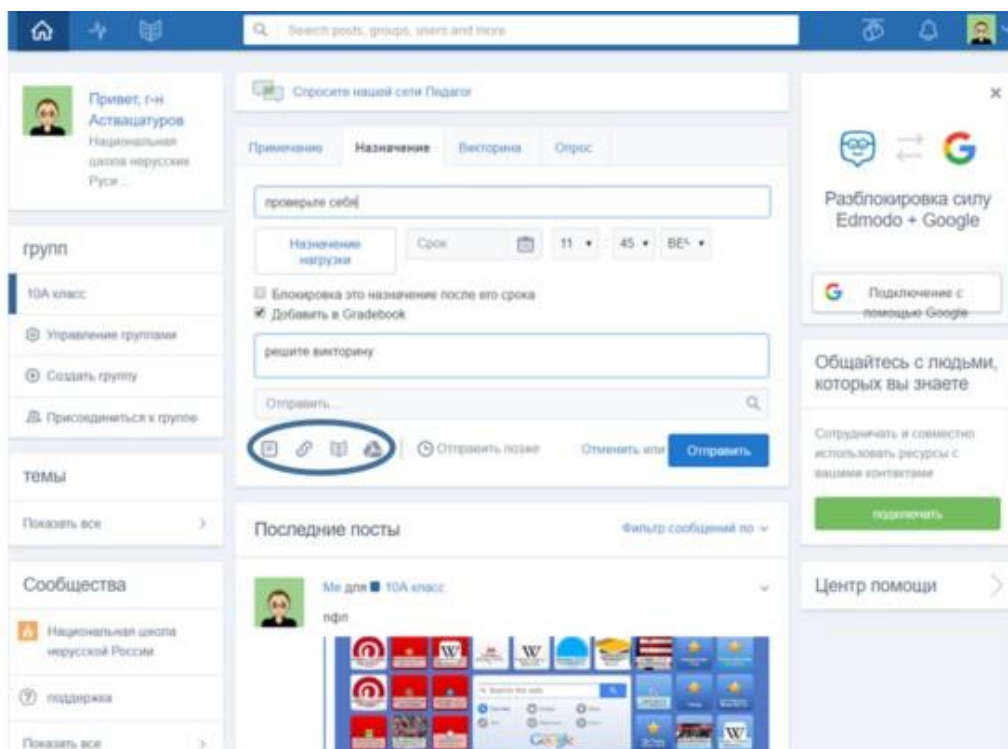
Prijava je potrebna tako za učitelja kot učenca. Učitelj mora prijaviti razred, učenci pa morajo za vpis vnesti razred ali šolsko kodo.

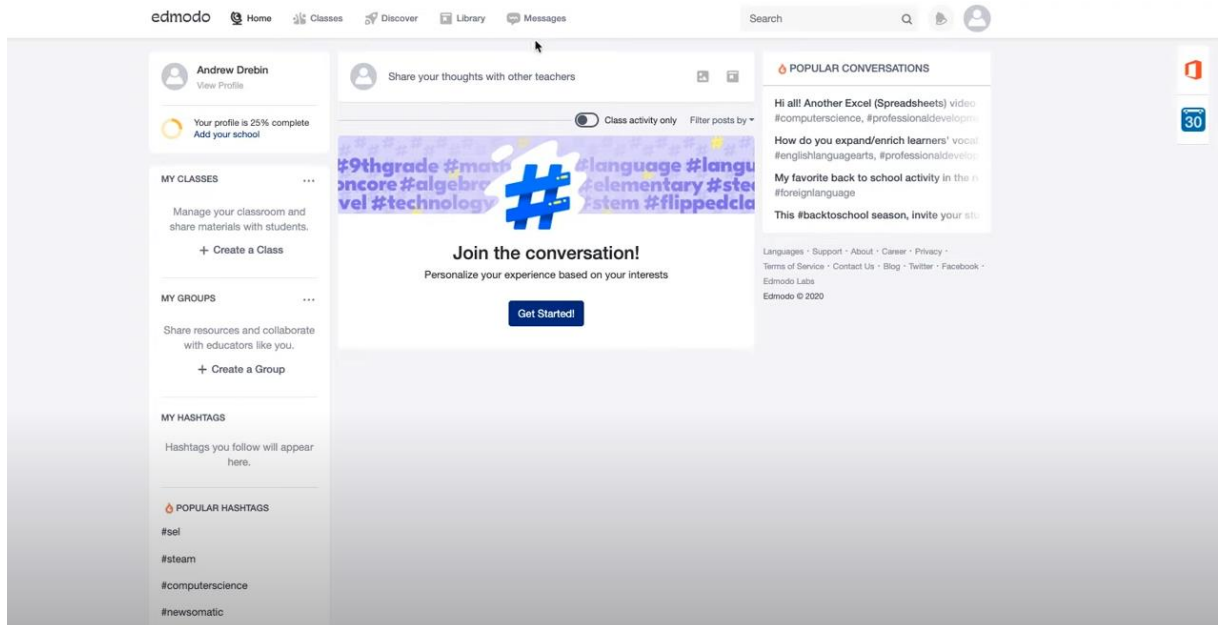
#### 2. Uporaba

Edmodo omogoča učiteljem pripenjanje datotek k objavljenim nalogam. Učenci in učitelji lahko ustvarjajo digitalne knjižnice s hiperpovezavami.

#### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci lahko postavijo vprašanja drug drugemu in učitelju. Učitelji lahko vsem učencem pošiljajo sporočila z nalogami in obvestili. Izvajanje vprašalnikov na Edmodu učencem omogoča prejem takojšnjih povratnih informacij.





#### 4. Moodle (<https://moodle.org/>)

Moodle LMS je odprtokodni sistem za upravljanje učenja.

##### 1. Prijavite se v Moodle

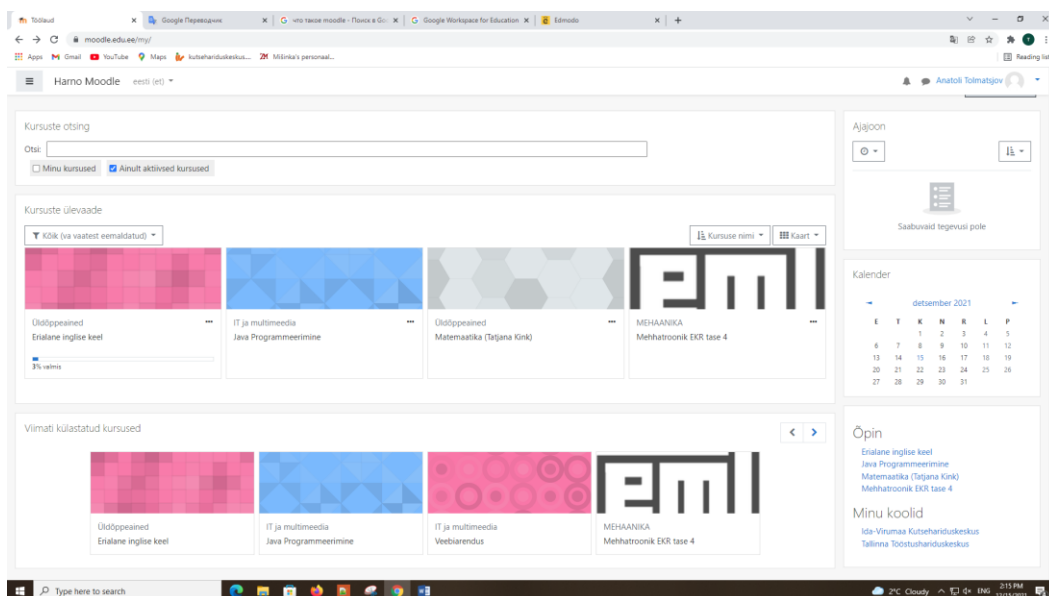
Registracija je potrebna tako za učitelja kot učence. Učenci poiščejo predmet, uporabijo geslo, če je le-to potrebno, nato pa si lahko ogledajo vse naložene datoteke in delajo z njimi.

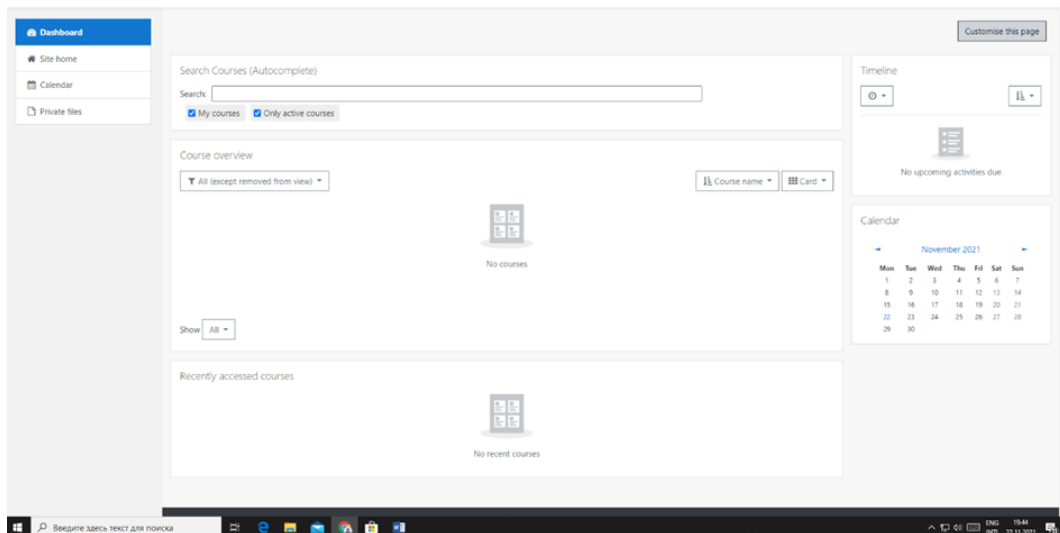
##### 2. Ustvarjanje predmeta

Učitelj ustvari predmet, kamor objavlja različne dokumente in naloge.

##### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci lahko sodelujejo pri končnem kvizu in prejmejo oceno.





## 2.2 Snemanje zvočnih in video posnetkov

### 5. [EDpuzzle](https://edpuzzle.com/) (<https://edpuzzle.com/>)

EDpuzzle je učni pripomoček, ki se uporablja za postavitve interaktivne vsebine v že obstoječe videoposnetke iz različnih virov, kot sta TED ali YouTube, ali v novo ustvarjene videoposnetke. S pomočjo vprašalnikov učitelji lahko ob koncu podane vsebine spremljajo razumevanje učencev.

#### 1. Prijavite se v Edpuzzle

Registracija je potrebna tako za učitelja kot učence. Prijavite je možna tudi z Google ali Microsoft računom. Za registracijo kliknite gumb za prijavo in izberite vlogo učitelja. Edpuzzle obsega mobilno aplikacijo in različico za brskalnik.

#### 2. Ustvarite svoj kviz

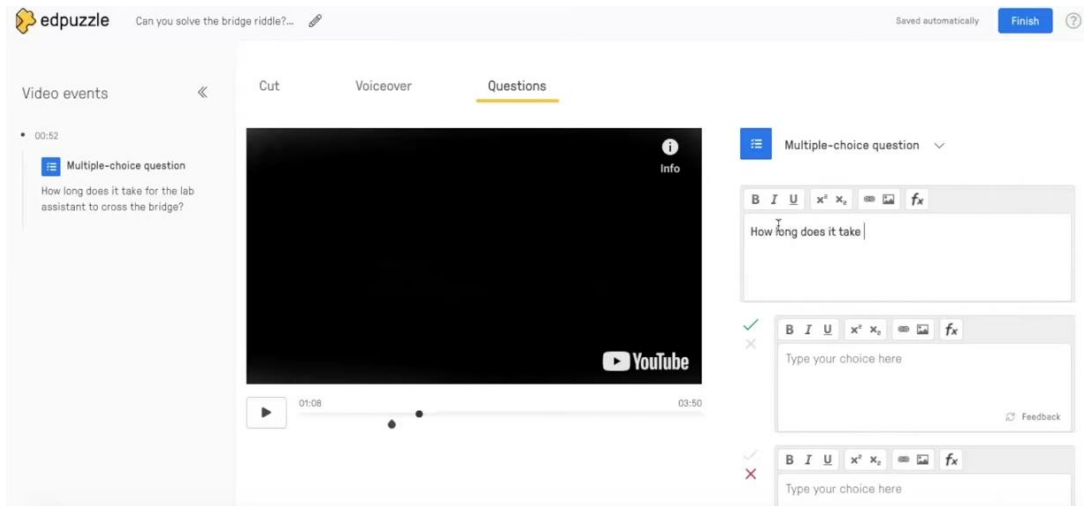
Če želite ustvariti nov kviz, uporabite vrstico »Iskanje«, nato poiščite želeni videoposnetek -> kliknite nanj -> kliknite gumb »Uredi« (v spodnjem desnem kotu) -> kliknite »Vprašanja« -> previjte video na želeni čas -> izberite vrsto vprašanja, vpišite različice odgovorov (glejte spodnji posnetek zaslona). Ko ustvarite videoposnetek, kliknite gumb »Shrani«. Če želite kviz deliti z učenci, kliknite »Deli« -> »Dodaj nov razred« ali »Uvozi razred« -> »Dodeli« -> »Deli nalogo« - »kopiraj povezavo« in učencem pošljite povezavo.

Edpuzzle omogoča integracijo z Google učilnico.

#### 3. Pridobite statistiko

Učitelj lahko vidi učenčevo statistiko: končni rezultat, število pravih odgovorov in odstotek ogledanega videoposnetka.





## 6. Flipgrid (<https://info.flipgrid.com/>)

Aplikacija omogoča razprave, med katerimi učenci s 15-sekundnim do 5-minutnim videoposnetki odgovorijo na izbrano tematiko. Učitelji in vrstniki lahko nato posredujejo povratne informacije.

### 1. Prijavite se v Flipgrid

Učitelj ustvari skupino ter posreduje povezavo za skupno rabo. Učenci nato uporabijo šolski e-poštni naslov za prijavo v Flipgrid.

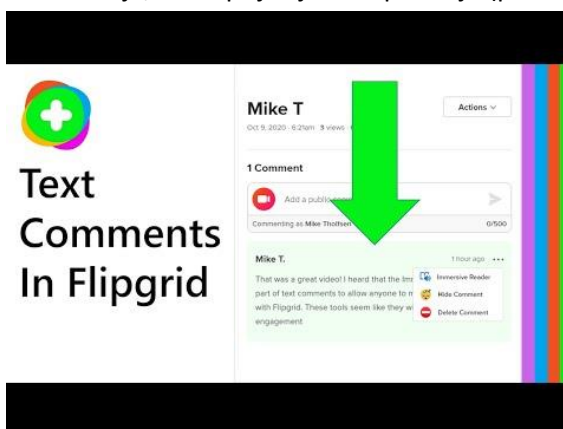
### 2. Uporaba

Učitelji ustvarijo skupine s povezavo za skupno rabo. Učenci se pridružijo skupinski razpravi s kodo ali QR kodo.

Ko se pridružite temi, izberite "Posnemi odgovor" ali ikono rdeče kamere, da odprete kamero Flipgrid. Posnemite svoj videoposnetek, ga pregledajte in delite z ostalimi.

### 3. Prejmite takojšnje povratne informacije

Učitelji lahko posredujejo povratne informacije prek e-pošte ali videoposnetka. Komentarje lahko objavijo javno, tako da jih delijo z vsemi člani, ali pa zasebno za bolj osebne povratne informacije samo tistemu članu, ki je videoposnetek objavil. Člani si lahko ogledajo javne ali zasebne komentarje, če so prijavljeni v aplikacijo (prek e-pošte, uporabniškega imena ali Google učilnice).



Groups / цукенгшц / title



Nov 22, 2021


**title**

0 Responses • 0 views • 0 Comments • 0 hours of engagement

description

0 Responses

Join Code: bf115f78 [Member view](#)  



[Export Data](#)

## 7. Vocaroo (<http://vocaroo.com/>)

Aplikacija omogoča ustvarjanje zvočnih posnetkov brez uporabe programske opreme ter vdelavo ustvarjenega posnetka v diapozitiv, predstavitev ali na spletna mesta.

### 1. Prijavite se v Vocaroo

Vocaroo ne zahteva registracije ali ustvarjanja računa.

### 2. Uporaba

Aplikacija Vocaroo je ena izmed najpreprostejših aplikacij za snemanje zvočnih zapisov. Nima mešalne plošče ali učinkov. Za začetek snemanja zgolj pritisnete rdeči gumb. Na voljo ima tudi gumb za nastavitve, ki pa so omejene - odstranite lahko le šum v ozadju in prilagodite glasnost. Zapis lahko izbrišete z gumbom, ki se nahaja pod gumbom za snemanje. Svoj zapis naložite s pomočjo gumba v zgornjem desnem kotu.



## 2.3 Ustvarjanje kvizov in vprašalnikov

### 8. Kahoot! (<https://getkahoot.com/>)

Kahoot! je učna platforma, ki omogoča ustvarjanje kvizov z uporabo internetnih vsebin.

#### 1. Prijavite se v Kahoot

Prijava je potrebna samo za učitelje. Prijavite se lahko tudi z računi Google, Microsoft, Apple ali Clever. Kahoot obsega mobilno aplikacijo in različico za brskalnik. Za prijavo pojdite na spletno stran kahoot.com, kliknite gumb za prijavo in izberite vlogo učitelja.

#### 2. Ustvarite svoj kviz

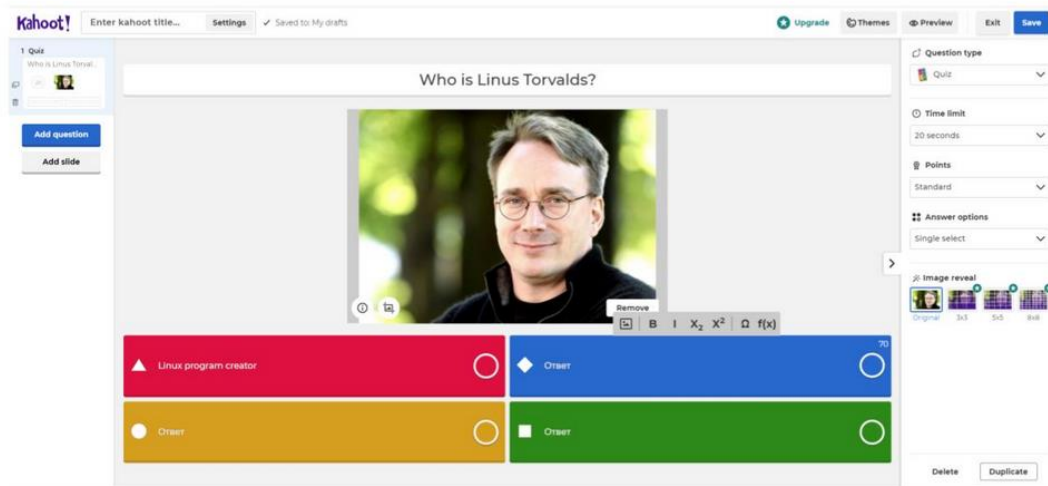
Če želite ustvariti nov kviz, kliknite gumb »Ustvari« v zgornjem desnem kotu -> Dodaj sliko, vnesite različice vprašanj in odgovorov ter časovno omejitev (glej posnetek zaslona spodaj). Ko ustvarite kviz, kliknite gumb »Shrani«. Če želite kviz deliti z učenci, kliknite »Deli« in izberite »Deli Kahoot« ali »Dodeli«. Pri slednji možnosti vnesite še seznam e-poštnih sporočil tistih, s katerimi

želite deliti povezavo do vašega kviza.

Kahoot omogoča integracijo z MS Teams in Hopinom.

### 3. Pridobite statistiko

Učitelj lahko spremlja statistiko učenca glede števila doseženih točk in števila pravih odgovorov.

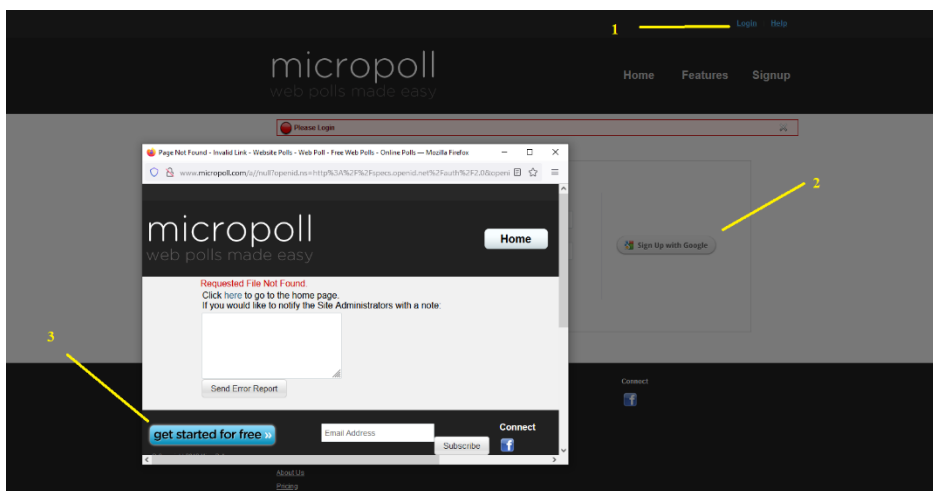


## 9. MicroPoll (<http://www.micropoll.com/>)

Aplikacija omogoča ustvarjanje anket in vprašalnikov in jih vključevati v spletna mesta ter analizirati odgovore.

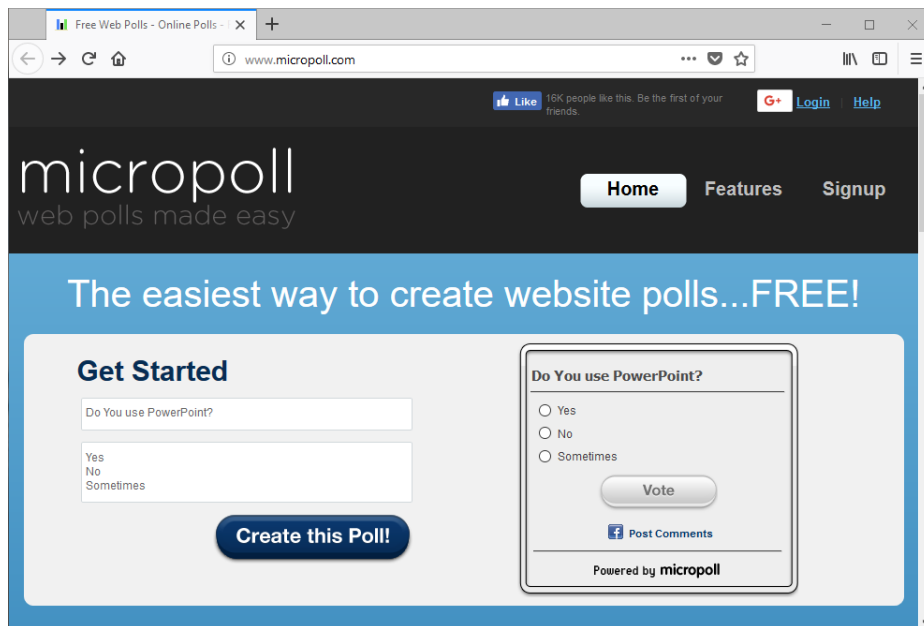
### 1. Prijavite se v MicroPoll

Registracija je potrebna za izdelavo vprašalnika, ne pa tudi za sodelovanje pri odgovorih. Uporaba je brezplačna. MicroPoll ima nekaj težav z registracijo; kliknite na »Prijava« – »Prijava z Googlom«, nato se pojavi pojavno okno, kjer kliknete »Začnite brezplačno«.



### 2. Ustvarite vprašalnik

Prijavite se, nato kliknite "Ustvari vprašalnik" ter izpolnite zahtevana polja, ki se prikažejo. Spremenite lahko tip, vizualni slog in velikost teme predogleda.



### 3. Statistika

Učenci lahko uporabljajo besedilne ali glasovne/video klepete za posredovanje takojšnjih povratnih informacij ali za nalaganje datotek.

## 10. Poll Everywhere (<http://www.polleverywhere.com/>)

Poll Everywhere je spletna storitev, ki omogoča učinkovitejšo odzivnost učencev v učilnici z uporabo mobilnih telefonov. Aplikacija je primerna tudi za širše sisteme občinstva.

### 1. Prijavite se v Poll Everywhere

Prijava je potrebna tako za učitelje kot učence. Za prijavo vnesite svoje podatke: ime, priimek, e-poštni naslov in geslo. V brezplačni različici lahko izvedete anketo za maksimalno 25 učencev.

### 2. Ustvarite svojo anketo

Po prijavi nadaljujete z izdelavo ankete. Storitev ponuja več vrst anket.

Če želite ustvariti novo anketo, kliknite na "+Dejavnost" v vašem računu in nato izpolnite obrazec.

### 3. Pridobite takojšnjo statistiko

Učitelj lahko vidi statistiko učenca glede na dosežene točke in glede števila pravih odgovorov. Odgovori so lahko tudi anonimni.

Poll Everywhere je dostopen v različici za brskalnik in mobilni različici.

▼ Share

[PollEv.com/elenadegtyar576](https://poll-ev.com/elenadegtyar576) 🔗  
Use this page to present the poll to a live audience. It always displays the poll that is currently activated.

Your current poll will remain active for 24 hours. [Edit](#)

**Shareable Response Link** 🔗     
Use this link to share the poll question with people on the web.

It leads to a private page where people can respond anytime, no matter which poll is activated.

**Live Results Link (Secret!)** 🔗     
This shows both the question and the real-time poll results. Don't share it unless you want to reveal the responses to the people who receive the link.

Responding as DSFGDFGDFGHFDGH

**TITLE 1**  
You can respond once

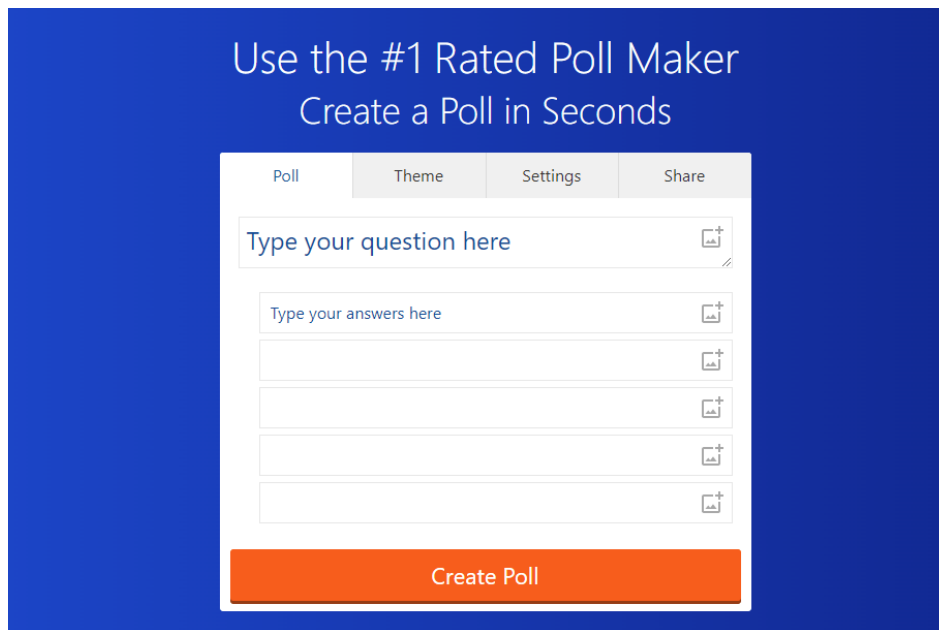
TEXT1
TEXT2
TEXT3
TEXT4

## 11. Poll Maker (<https://www.poll-maker.com/>)

Aplikacija ponuja možnost izdelavo anket, pri katerih je možnih tudi več odgovorov. Anketo pripravite preprosto in hitro ter nato delite povezavo.

1. Prijavite se v Poll Maker

Za ustvarjanje vprašalnikov je potrebna prijava.



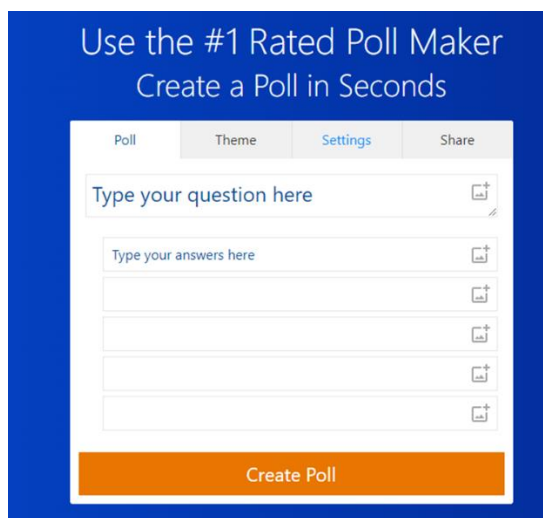
## 2. Ustvarite anketo

Ko dostopite do nadzorne plošče imate več možnosti: upravljanje s svojimi obstoječimi anketami, brisanje, ponastavite kopij. Kliknite gumb »Nastavitve« in med nastavitvami izberite možnost, ki omogoča izbiro več odgovorov ipd.

Kliknite "Deli" in kopirajte URL povezavo svoje ankete z anketiranci. Prav tako lahko preko gumba "Vstavi" anketo neposredno delite na svoje spletno mesto ali blog.

## 3. Pridobite takojšnjo statistiko

Za ogled rezultatov ankete morate ustvariti račun. Statistični podatki se nahajajo v razdelku »Rezultati«.



## 12. Quizalize (<https://www.quizalize.com/>)

Quizalize je spletno mesto za ustvarjanje kvizov. Ustvarite lahko kvize s sklopi vprašanj z dvema ali več možnimi odgovori, ali pa enobesedne odgovore, ki se pojavijo v obliki črkovnih premetenk.

### 1. Prijavite se v Quizalize

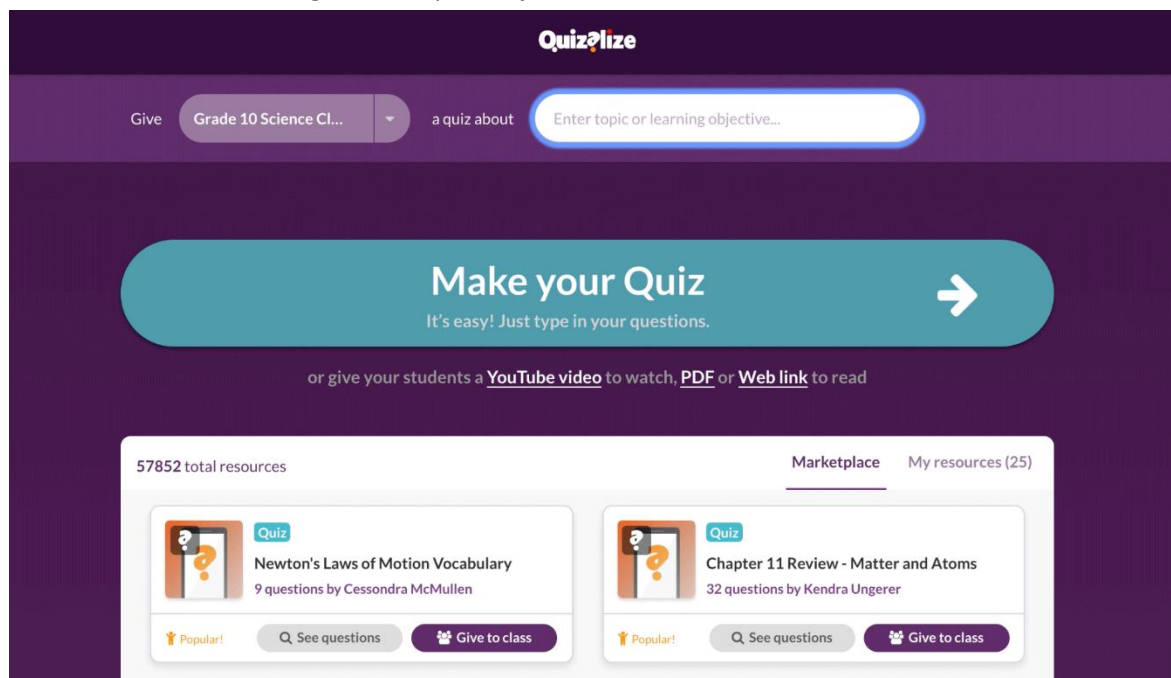
Prijavite se lahko s svojim e-poštnim naslovom in geslom, z Googlom ali Office 365. Prijava je potrebna tako za učitelje kot učence.

### 2. Ustvarite svoj kviz

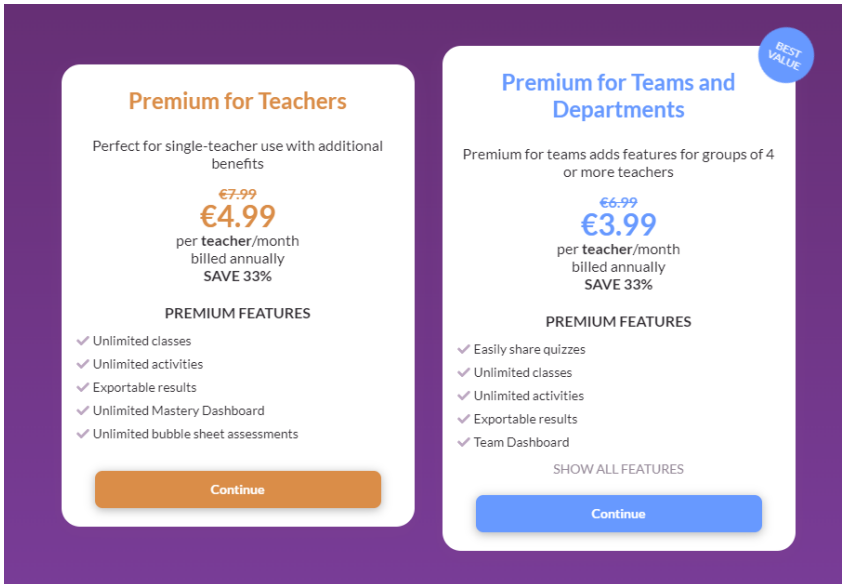
Če želite ustvariti kviz, kliknite gumb "Ustvari" v zgornjem levem kotu. Vpišite naslov, vprašanja in temo. Uvozite lahko tudi že pripravljen kviz iz Spreadsheet & Quizlet. Vsakemu vprašanju lahko dodate fotografije in druge predstavnostne datoteke. Končni kviz lahko shranite v svojo knjižnico ali takoj delite s študenti. Poleg tega lahko vprašanja natisnete ali jih dodelite učencem kot domačo nalogo.

### 3. Pridobite statistiko

Če si želite ogledati statistiko, pojdite v razdelek »Dejavnost«. Tam si lahko ogledate rezultate vseh učencev ali za vsakega učenca posebej.



The screenshot shows the Quizalize homepage. At the top, there is a navigation bar with the Quizalize logo and a search bar. Below the search bar, there is a large teal button that says "Make your Quiz" with a right-pointing arrow. Underneath this button, it says "It's easy! Just type in your questions." and "or give your students a [YouTube video](#) to watch, [PDF](#) or [Web link](#) to read". At the bottom, there is a section titled "57852 total resources" with two tabs: "Marketplace" and "My resources (25)". Below this, there are two quiz cards. The first card is titled "Newton's Laws of Motion Vocabulary" by Cessondra McMullen, with 9 questions and a "Popular!" badge. The second card is titled "Chapter 11 Review - Matter and Atoms" by Kendra Ungerer, with 32 questions and a "Popular!" badge. Each card has a "See questions" button and a "Give to class" button.



### Premium for Teachers

Perfect for single-teacher use with additional benefits

~~€7.99~~  
**€4.99**

per **teacher**/month  
billed annually  
SAVE 33%

PREMIUM FEATURES

- ✓ Unlimited classes
- ✓ Unlimited activities
- ✓ Exportable results
- ✓ Unlimited Mastery Dashboard
- ✓ Unlimited bubble sheet assessments

Continue

BEST VALUE

### Premium for Teams and Departments

Premium for teams adds features for groups of 4 or more teachers

~~€6.99~~  
**€3.99**

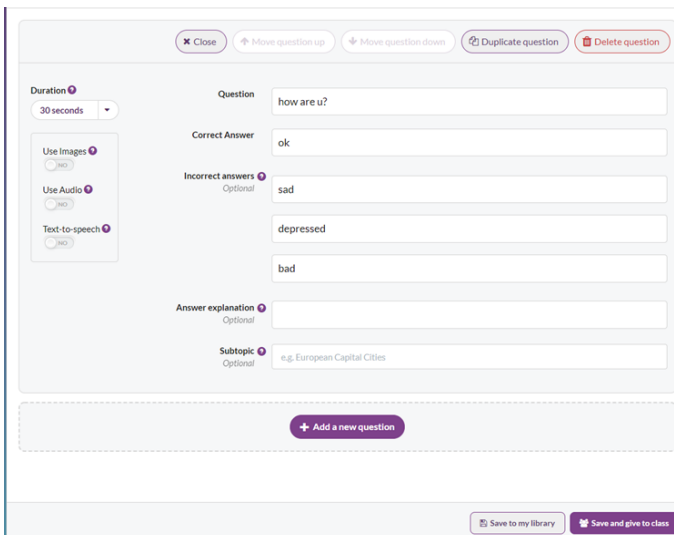
per **teacher**/month  
billed annually  
SAVE 33%

PREMIUM FEATURES

- ✓ Easily share quizzes
- ✓ Unlimited classes
- ✓ Unlimited activities
- ✓ Exportable results
- ✓ Team Dashboard

SHOW ALL FEATURES

Continue



Close Move question up Move question down Duplicate question Delete question

Duration 30 seconds

Use Images Use Audio Text-to-speech

Question: how are u?

Correct Answer: ok

Incorrect answers (Optional): sad, depressed, bad

Answer explanation (Optional):

Subtopic (Optional): e.g. European Capital Cities

Add a new question

Save to my library Save and give to class

### 13. Quizizz (<https://quizizz.com/>)

Quizizz je spletno mesto, kjer lahko ustvarite kviz za vašo učilnico. Ustvarite lahko kvize z nabori vprašanj z dvema ali več možnostmi ali z enobesednimi odgovori, predstavljenimi kot črkovne premetenke.

#### 1. Prijavite se v Quizizz

Prijava je potrebna za ustvarjanje kvizov, za sodelovanje v kvizu pa prijava ni obvezna. Registrirate se s klikom na gumb "Prijava" prek e-pošte ali z Googlovim ali Microsoftovim računom. Po prijavi lahko izberete, za katere namene boste uporabljali platformo. Izberete lahko vlogo učitelja, učenca ali uporabo za osebne namene.

#### 2. Ustvarite svoj kviz

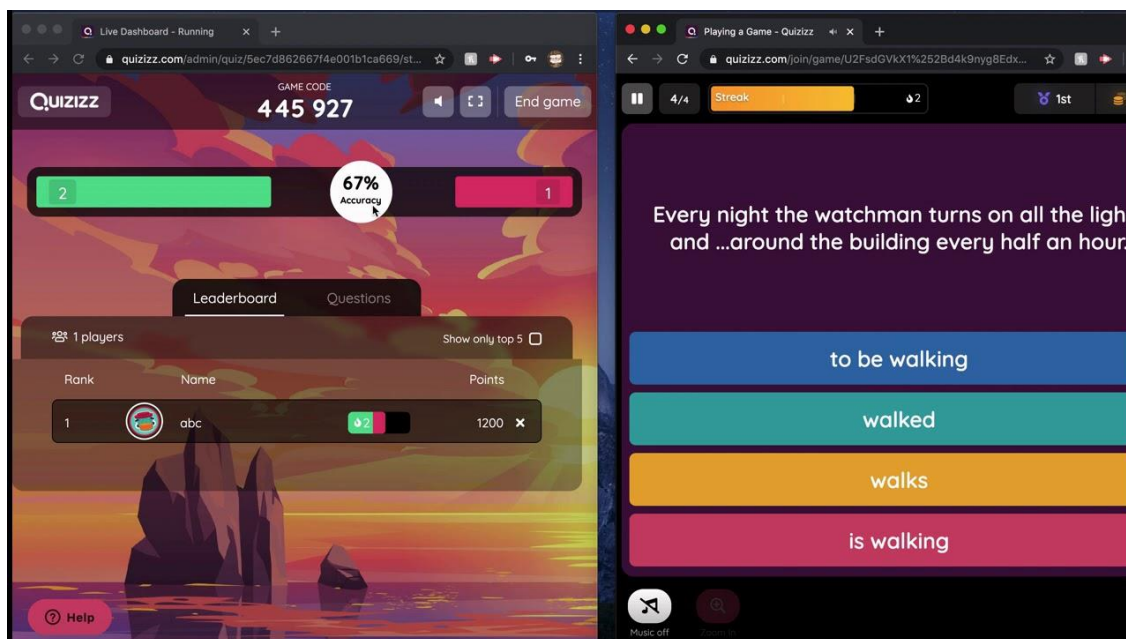
Če želite ustvariti kviz, kliknite gumb "Ustvari". Vnesite naslov kviza in izberite predmet, za katerega je sestavljen.



Izbirate lahko med številnimi možnostmi: vprašanja z več možnimi odgovori, grafikoni ali samo s poljem za vnos besedila. Na podlagi rezultatov lahko takoj določite oceno, ki jo bo prejel učenec. Po potrebi lahko vprašanjem dodate fotografije. Čas za odgovore je časovno omejen. Potreben čas lahko spremenite ali pa časovno omejitev odstranite. Če želite končni kviz deliti, po shranjevanju kliknite gumb "Deli v skupno rabo". Kviz lahko delite prek e-pošte ali povezave in kode.

### 3. Pridobite statistiko

Za ogled rezultatov v levem meniju kliknite gumb "Poročila". Prikazala se bo statistiko, v kateri bo prikazano, kateri učenci so na posamezno vprašanje odgovorili pravilno in kateri nepravilno.



## 14. Quizlet (<http://quizlet.com/>)

Quizlet-ova osnovna različica ponuja ustvarjanje digitalnih bliskovnih kartic, igre ujemanj, praktična elektronska ocenjevanja in kvize v živo (podobno Kahootu!).

### 1. Prijavite se v Quizlet

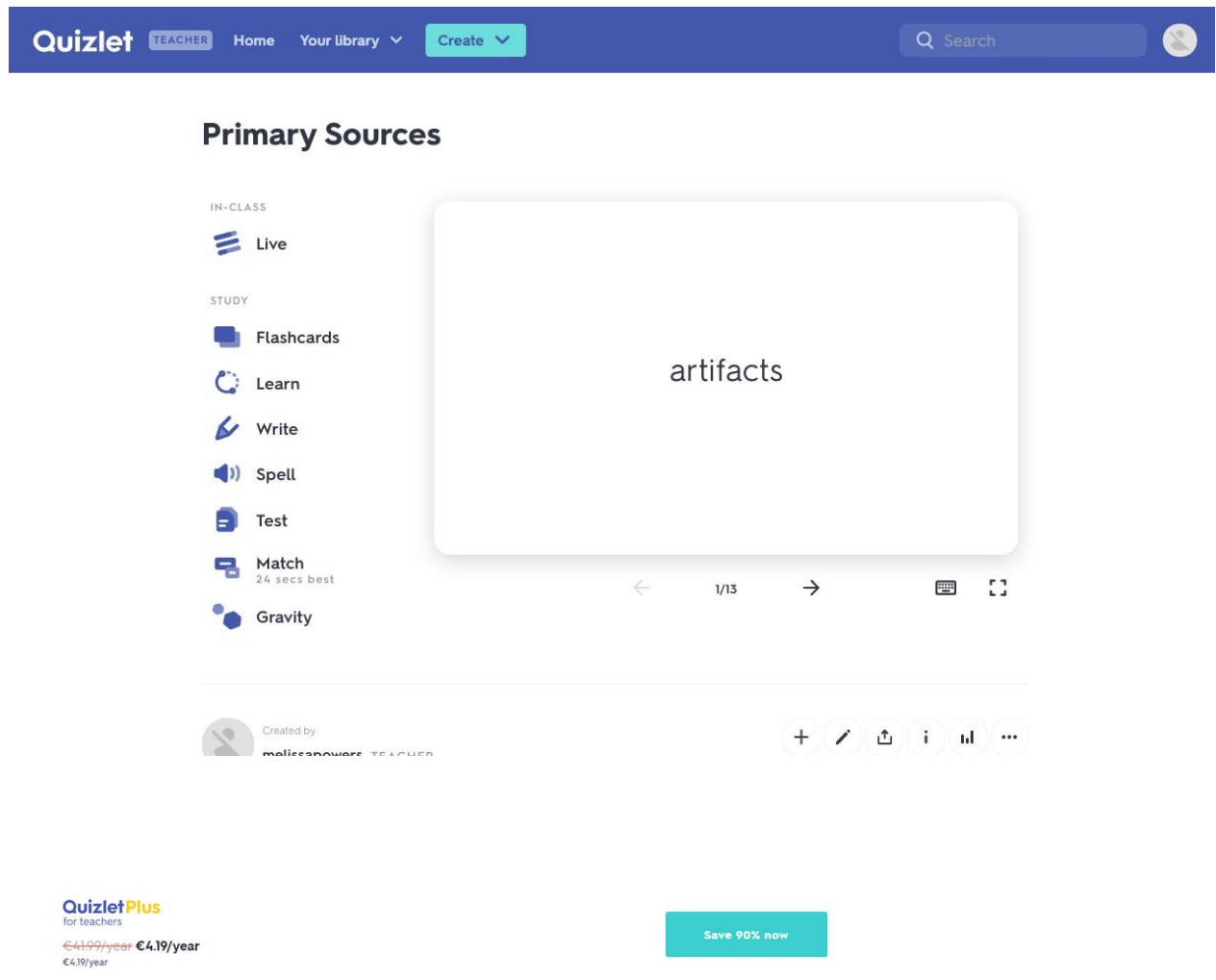
Za registracijo kliknite gumb "Prijava" v zgornjem desnem kotu spletne strani. Prijava je možna z e-pošto in geslom ter preko Google in Facebook računa.

### 2. Ustvarite svoj kviz

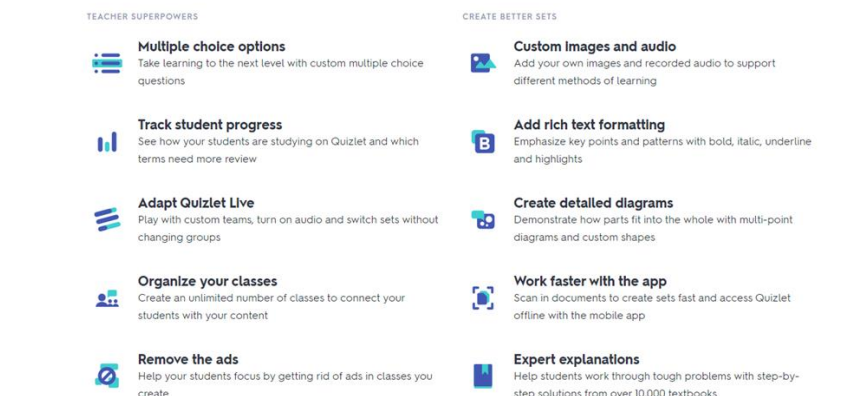
Quizlet omogoča ustvarjanje kartic, kvizov in vprašalnikov. Če jih želite ustvariti, kliknite gumb "Ustvari", izberite ime in temo. Dodajate lahko slike in ustvarite diagrame. Ustvarite lahko tudi mapo in razred, kamor povabite svoje učence. Po shranjevanju imate možnost, da izdelano takoj delite z razredom ali pa pošljete povezavo za dostop po e-pošti.

### 3. Pridobite statistiko

Spremljanje napredka in statistike učencev je možno le v plačljivi različici aplikacije.



The screenshot shows the Quizlet web interface. At the top, there is a navigation bar with the Quizlet logo, a 'TEACHER' button, and links for 'Home', 'Your library', and 'Create'. A search bar is on the right. Below the navigation bar, the main content area is titled 'Primary Sources'. On the left, there is a sidebar menu with categories: 'IN-CLASS' (Live) and 'STUDY' (Flashcards, Learn, Write, Spell, Test, Match, Gravity). The 'Match' option is selected, showing a progress of '24 secs best'. The central area displays a flashcard with the word 'artifacts'. Below the flashcard, there are navigation arrows, a progress indicator '1/13', and icons for keyboard and full screen. At the bottom, there is a 'Created by' section with a profile picture and the name 'malissanowers TEACHER', along with a set of icons for editing and sharing.



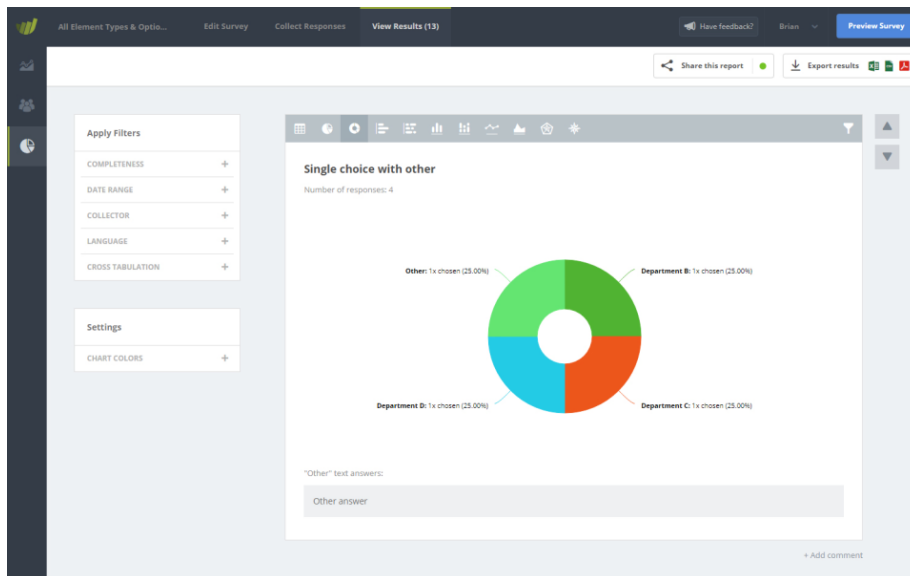
The screenshot shows the 'Quizlet Plus for teachers' pricing and features page. At the top, the price is listed as '€4.199/year' (crossed out) and '€4.19/year'. A green button says 'Save 90% now'. Below this, there are two columns of features. The left column is titled 'TEACHER SUPERPOWERS' and includes: 'Multiple choice options' (Take learning to the next level with custom multiple choice questions), 'Track student progress' (See how your students are studying on Quizlet and which terms need more review), 'Adapt Quizlet Live' (Play with custom teams, turn on audio and switch sets without changing groups), 'Organize your classes' (Create an unlimited number of classes to connect your students with your content), and 'Remove the ads' (Help your students focus by getting rid of ads in classes you create). The right column is titled 'CREATE BETTER SETS' and includes: 'Custom Images and audio' (Add your own images and recorded audio to support different methods of learning), 'Add rich text formatting' (Emphasize key points and patterns with bold, italic, underline and highlights), 'Create detailed diagrams' (Demonstrate how parts fit into the whole with multi-point diagrams and custom shapes), 'Work faster with the app' (Scan in documents to create sets fast and access Quizlet offline with the mobile app), and 'Expert explanations' (Help students work through tough problems with step-by-step solutions from over 10,000 textbooks).

### 15. Survey Hero (<https://www.esurveycreator.com/>)

Aplikacija omogoča izdelavo vprašalnikov in anket. Brezplačna različica ponuja neomejeno število ustvarjenih anket, vprašanj in odgovorov.

#### 1. Prijavite se v Survey Hero

Prijava je potrebna samo za učitelje. Ustvarjanje vprašalnikov je brezplačno, na voljo pa je tudi plačljiva različica. Račun lahko ustvarite preko G-mail ali Facebook računa.



## 2. Ustvarite svojo anketo

Kliknite gumb »Ustvari novo anketo« v zgornjem desnem kotu računalnika, poimenujte anketo in kliknite gumb »Začni«. Ustvarite svoj vprašalnik.

## 3. Pridobite statistiko

Ustvarite zbiralnik, ki omogoča zbiranje odgovorov na pripravljeno anketo. Vsaka vrsta zbiralnika ima svojo funkcijo in nastavitve. Začnite z dodajanjem najpogostejše vrste zbiralnika, "Povezave do ankete".

## 16. SurveyPlanet (<https://surveyplanet.com/>)

SurveyPlanet je preprosto in zmogljivo orodje za spletno anketiranje. Brezplačna različica ponuja neomejeno število ustvarjenih anket, vprašanj in odgovorov.

### 1. Prijavite se v SurveyPlanet

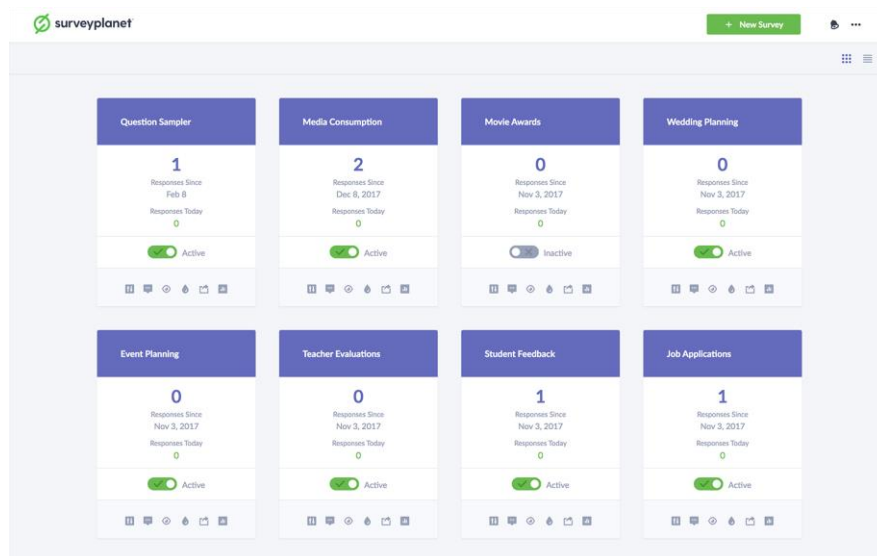
Ustvarjalec vprašalnika se mora prijaviti, anketiranec pa lahko navede e-poštni naslov ali ostane anonimen.

### 2. Ustvarite svojo anketo

Spletno mesto omogoča ustvarjanje anket, glasovanje in zbiranje statistike.

### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Možno je pridobiti povratne informacije ob posameznih dogodkih z ustvarjanjem ankete ali vprašalnikov.



## 17. Triventy (<http://www.triventy.com/>)

Je brezplačna aplikacija, ki omogoča ustvarjanje kvizov in iger, ki jih učenci rešujejo v živo.

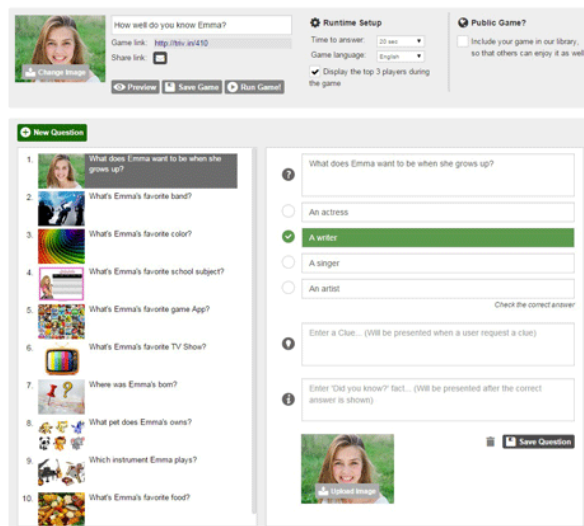
### 1. Prijavite se v Triventy

Prijava v aplikacijo ni potrebna.

### 2. Ustvarite svoj kviz


Če želite ustvariti nov kviz, pojdite na "Moji kvizi" (zgornji desni meni) in kliknite gumb "Ustvari nov kviz". Če želite kviz urediti, ga izberite na seznamu "Moji kvizi" in kliknite gumb "Uredi kviz". Vstopili boste v urejevalnik kviza, kjer lahko poimenujete svoj kviz, naložite glavno sliko in uporabite obrazec za vnos svojih vprašanj.

Pri vsakem vprašanju vnesite pravi odgovor in do 3 napačne odgovore. Poljubno lahko vprašanju dodate sliko, namig ali dejstvo »Ali ste vedeli«. Na kateri koli točki postopka urejanja si lahko z gumbom "Predogled" ogledate podobo vašega kviza.



How well do you know Emma?

Game link: <http://bit.ly/av410>

Share link: 

Runtime Setup

Time to answer: 22 sec

Game language: English

Public Game?

Include your game in our library, so that others can enjoy it as well

Display the top 3 players during the game

Buttons: Previous, Save Game, Run Game

New Question

- What does Emma want to be when she grows up?
- What's Emma's favorite band?
- What's Emma's favorite color?
- What's Emma's favorite school subject?
- What's Emma's favorite game App?
- What's Emma's favorite TV Show?
- Where was Emma's born?
- What pet does Emma's owns?
- Which instrument Emma plays?
- What's Emma's favorite food?

Question 1 details:

What does Emma want to be when she grows up?

An actress

A writer

A singer

An artist

Check the correct answer

Enter a Clue... (Will be presented when a user request a clue)

Enter "Did you know?" fact... (Will be presented after the correct answer is shown)

Buttons: Save Question

Kviz lahko ureja več ljudi. Po prijavi na spletnem mestu in aktivaciji povezave, tisti, ki so dobili pravico do urejanja, v kviz dodajo svoja vprašanja. Avtor vprašanj je naveden v zgornjem desnem kotu, kar povečuje odgovornost študentov za sestavljanje naloge. Vsak član lahko samo dodaja vprašanja, nima pa možnosti, da bi urejal druga.

### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Ko je kviz rešen, se prikaže zaslon Leaderboard (leščvica) z zmagovalcem na vrhu.



Rank	Player	Score
1	Olivia	36
2	Emma	35
3	Leopoldo	30
4	Chrystal	28
5	Humberto	26
6	Elvia	26
7	Casandra	24
8	Viki	23
9	Roselyn	22
10	Margarite	18

## 2.4 Možganska nevihta, miselni vzorec, sodelovanje

### 18. AnswerGarden (<https://answergarden.ch/>)

AnswerGarden je orodje za ustvarjanje spletnih možganskih neviht in sodelovanje.

#### 1. Prijavite se v AnswerGarden

Registracija ni potrebna. Na voljo sta mobilna aplikacija za iOS in različica za brskalnik za računalnik.

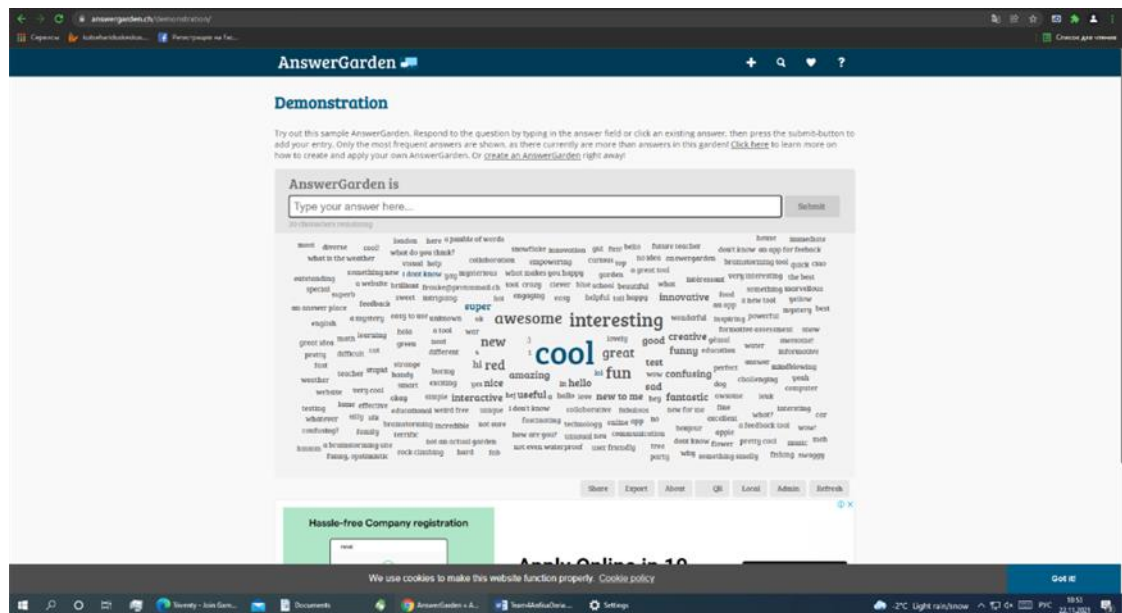
## 2. Ustvarite svoj AnswerGarden

Če želite ustvariti novo temo, kliknite »Ustvari AnswerGarden« in vnesti temo -> »Ustvari«. Ko je tema ustvarjena, kliknite »Skupna raba« ali »QR« v spodnjem meniju ter učencem pošljite povezavo ali z njimi delite QR kodo.

AnswerGarden omogoča integracijo z Google učilnico, Facebookom, WordPress-om, Twitterjem in drugimi.

## 3. Pridobite statistiko

Učitelj lahko spremlja nastajanja miselnega vzorca z osvežitvijo spletne strani.



## 19. Coggle (<https://coggle.it/>)

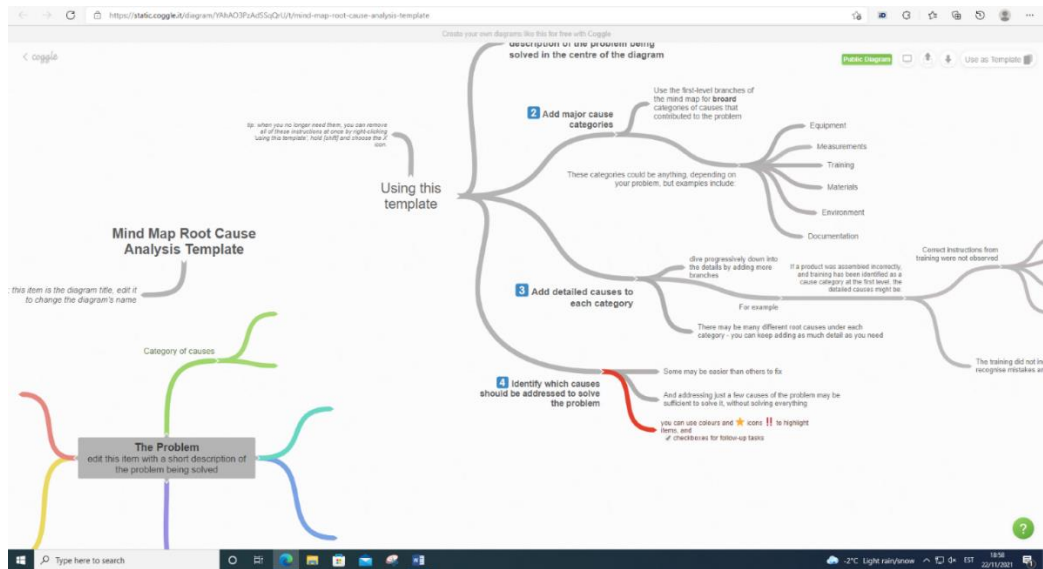
Coggle je spletno orodje za ustvarjanje in skupno rabo miselnih vzorcev in diagramov poteka. Je orodje, ki pomaga spremljati in razvijati ideje učencev.

### 1. Prijavite se v Coggle

Registracija je potrebna tako za učitelja in kot učence. Število uporabnikov ni omejeno.

### 2. Ustvarite diagrame

Pri ustvarjanju lahko uporabite primere že ustvarjenih miselnih vzorcev in diagramov poteka. Na strani s seznamom dokumentov izberite »Ustvari diagram«. Kliknite okence za naslov in vpišite naslov diagrama. Z desno tipko miške kliknite ozadje diagrama in izberite ikono (+) za dodajanje novega elementa. V spodaj prikazanem primeru Proces podpore strankam imamo tri elemente ki so lahko vložki v process: e-pošta, Twitter ali Facebook sporočilo. Z desno tipko miške kliknite vsak element, nato v meniju barve in oblike izberete obliko ali slog. Običajno pravokotnik z zaobljenimi konci uporabimo za "vhod" ali začetne elemente v diagramu poteka. Uporabite gumbe (+) na elementih, ki jih želite povezati in jim dajte oznako "Združite elemente".



## 20 Miro (<https://miro.com/education-hiteboard/>)

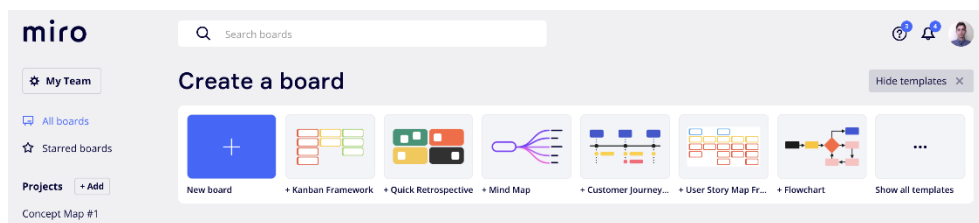
Aplikacija omogoča sodelovanje celotnega razreda v živo.

### 1. Prijavite se v Miro

Prijava je obvezna tako za učitelja kot učence.

### 2. Ustvarjanje plošče Miro

Najprej izberite ekipo na levi strani nadzorne plošče, kamor bo vaša plošča shranjena. Kliknite gumb +Nova plošča. Če želite ustvariti tablo v določenem projektu, predhodno preklopite na željen projekt na nadzorni plošči. Tablo lahko ustvarite tudi s predlogo iz knjižnice predlog.



### 4. Pridobite takojšnje povratne informacije

Povratne informacije lahko pridobite po vsakem sestanku – del s podrobnimi povratnimi informacijami je neobvezno.

## 21. Padlet (<http://padlet.com/>)

Padlet ponuja prazno platno za ustvarjanje in oblikovanje skupnih projektov.

### 1. Prijavite se v Padlet

Pojdite na <http://padlet.com/> in kliknite "Prijava". Lahko se prijavite tudi s svojim Google ali Facebook računom.

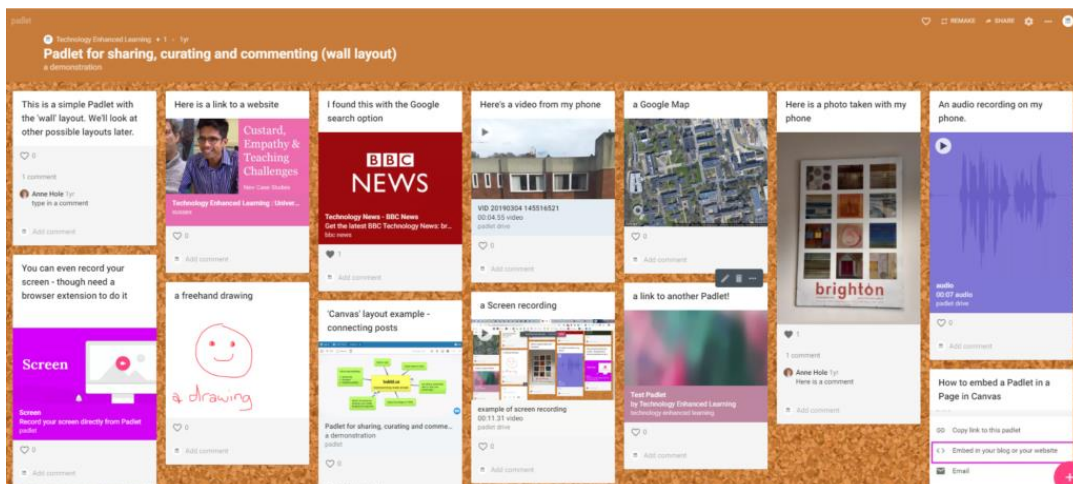
## 2. Uporaba (Ustvarjanje stene na Padlet)

Ko se registrirate v Padlet, lahko ustvarite poljubno število "sten" ali spletnih oglasnih desk. Kliknite na "Zgradite zid", nato »Spremeni steno«, da spremenite ali prilagodite videz vaše stene. Začnite z imenom ali naslovom, opisom ter nato izberite fotografijo za vaš zid. Izberite ozadje zidu; uporabite lahko eno izmed svojih slik. Dvokliknite kjerkoli na steni, da dodate zapis/opombo. Najprej vpišite svoje ime, nato napišite svoj odgovor/prispevek. V svoj zapis lahko dodate povezave, datoteke ali fotografije. Če želite opombo urediti ali izbrisati, nadjno preprosto premaknite kazalec miške in izberite ustrezno funkcijo.



## 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci lahko postavljajo vprašanja o gradivu. Dodajajo lahko prispevke na steno, delijo povezave na družbenih omrežjih in ustvarijo QR kodo, ki nudi prazno platno za ustvarjanje in oblikovanje skupnih projektov.



## 2.5 Predstavite, vključite, navdihujte

### 22. Random Name/Word Picker (<https://www.classtools.net/random-namepicker/>)

Spletna stran omogoča naključno izbiro imena. Dodate lahko tudi seznam ključnih besed in orodje uporabite za spodbujanje učencev k ugibanju besed glede na podane opise.

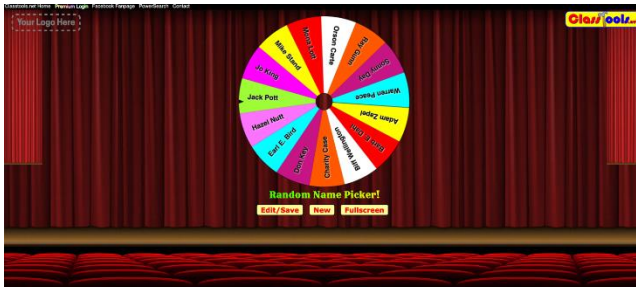
#### 1. Prijavite se v Random Name/Word Picker

Platformo je mogoče uporabljati brez registracije, na voljo pa je tudi plačljiva različica Classtools Premium.



## 2. Kako deluje

Platforma omogoča naključno izbiro imen. Dodate lahko tudi seznam ključnih besed in platformo uporabite kot orodje za spodbujanje učencev k ugibanju besed z opredelitvami. Dodate lahko največ 50 besed. Iskanje lahko začnete na strani za iskanje. Izboljšate ga lahko s klikom na gumb »Več filtrov« na strani z rezultati.



## 23. Socrative (<http://www.socrative.com/>)

Aplikacija pomaga učencem s pomočjo iger in različnih nalog približati učno tematiko.

### 1. Prijavite se v Socrative

Prijava je potrebna tako za učitelje kot učence.

## 2. Kako ustvariti kviz v Socrative

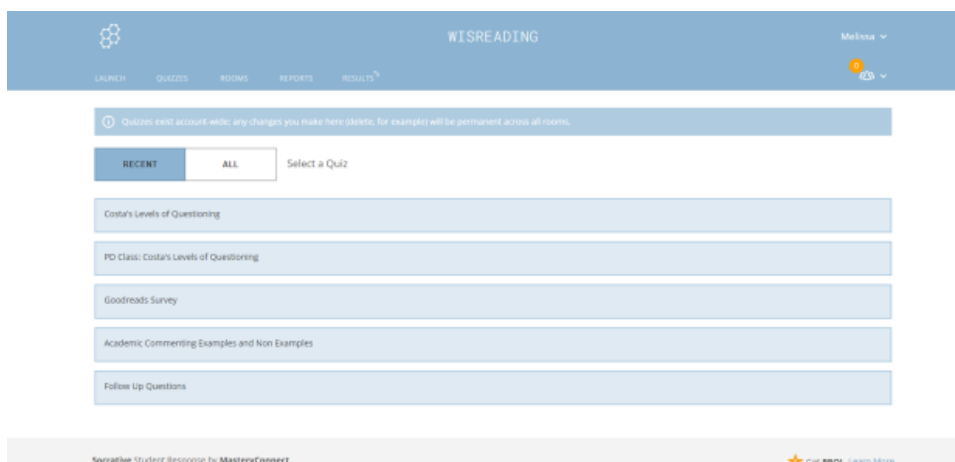
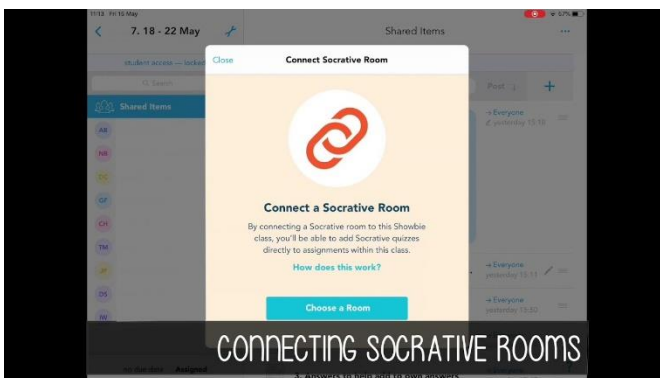
Na spletni strani <https://www.socrative.com> kliknite gumb "Pridobi račun" in izberite brezplačno različico. Številka sobe se bo samodejno prikazala na vrhu vašega zaslona, npr. ILSE852. To je koda, ki jo bodo učenci potrebovali za dostop do vašega kviza ali vesoljske dirke. V pogledu "Launch" lahko ustvarite hitro vprašanje, tako da izberete vrsto vprašanja in sledite navodilom.

Če želite začeti kviz ali vesoljsko dirko (kviz, kjer skupine učencev tekmujejo med seboj), najprej ustvarite kviz, nato kliknite zavihek "Kvizi" na modrem traku, kliknite "Dodaj kviz" in nato izberite "Ustvari novo". Kliknite vrsto vprašanja, ki ga želite ustvariti (več možnih odgovorov, pravilno/napačno, kratek odgovor) in dodajte vsebino vprašanja ter navedite pravi odgovor. Ko ustvarite vsa vprašanja, kliknite "Shrani in uredi" na vrhu zaslona kviza.

Če želite začeti kviz ali vesoljsko tekmo, se vrnite na zavihek "Zagon" na modrem traku, izberite možnost, ki jo želite uporabiti ter sledite navodilom za začetek kviza. Na zavihku "Rezultati" si lahko ogledate rezultate odgovorov na trenutnem aktivnem kvizu, vesoljski dirki ali hitrem vprašanju. Za vesoljsko dirko je potrebno ta pogled projicirati pred razredom, da lahko učenci spremljajo svoj napredek v primerjavi z drugimi ekipami. Ko je aktivnost končana, kliknite "Končaj" v pogledu rezultatov, nato pa lahko izberete prenos poročil v formatu excel (samo za kvize in vesoljske dirke).

## 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Kvizi se ocenjujejo samodejno, učitelj pa na podlagi poročil evalvira delo učencev.



## 2.6 Ustvarjanje oblakov besed ali oznak

### 24. EdWordle (<http://www.edwordle.net/>)

Aplikacija ustvari besedne oblake iz katerega koli vnešenega besedila in na ta način pomaga združevati in prikazovati odgovore ter olajša razpravo. Besedni oblaki so slike, sestavljene iz oblaka manjših besed in tvorijo namig na temo razprave.

#### 1. Prijavite se v EdWordle

Registracija ni potrebna.

#### 2. Ustvarjanje slik z EdWordle

Začetni besedni oblak je mogoče ustvariti iz vhodnega besedila. Prilepite odsek besedila (zaenkrat je na voljo le v angleščini), kliknite gumb »Najprej ustvarite besedo«, nato pa lahko urejate pisavo, barvo in velikost besed ter premikate, obračate, dodajate in brišete besede, da ustvarite vizualizacije po želji. Prav tako lahko urejate že pripravljene primere oblakov.



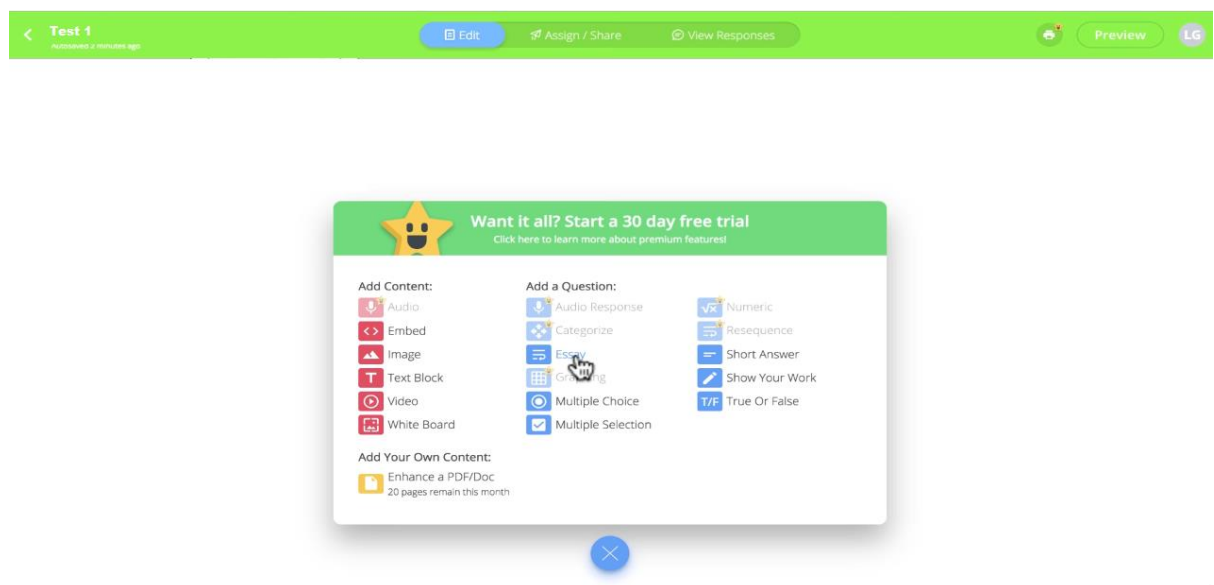


»Dodaj nov razred« -> vnesite ime razreda -> »Dodeli«. Kliknite gumb za nazaj "<" v zgornjem levem kotu -> "Razredi" v zgornjem meniju, kopirajte kodo razreda in jo pošljite učencem.

Formative omogoča integracijo s številnimi izobraževalnimi aplikacijami in sistemi, kot so Google Classroom, Clever, Microsoft, Canvas idr.

3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učitelj lahko spremlja dejavnosti in odzive učencev.



## 26. Kaizena (<https://kaizena.com/>)

Aplikacija omogoča, da učenci pridobijo povratne informacije o delu, ki so ga naložili na platformo. Besedilo lahko označite ali podate ustno povratno informacijo. Priložite lahko tudi vire.

1. Prijavite se v Kaizena

Prijava je potrebna tako za učitelje kot učence. Možna je prijava prek Google računa.

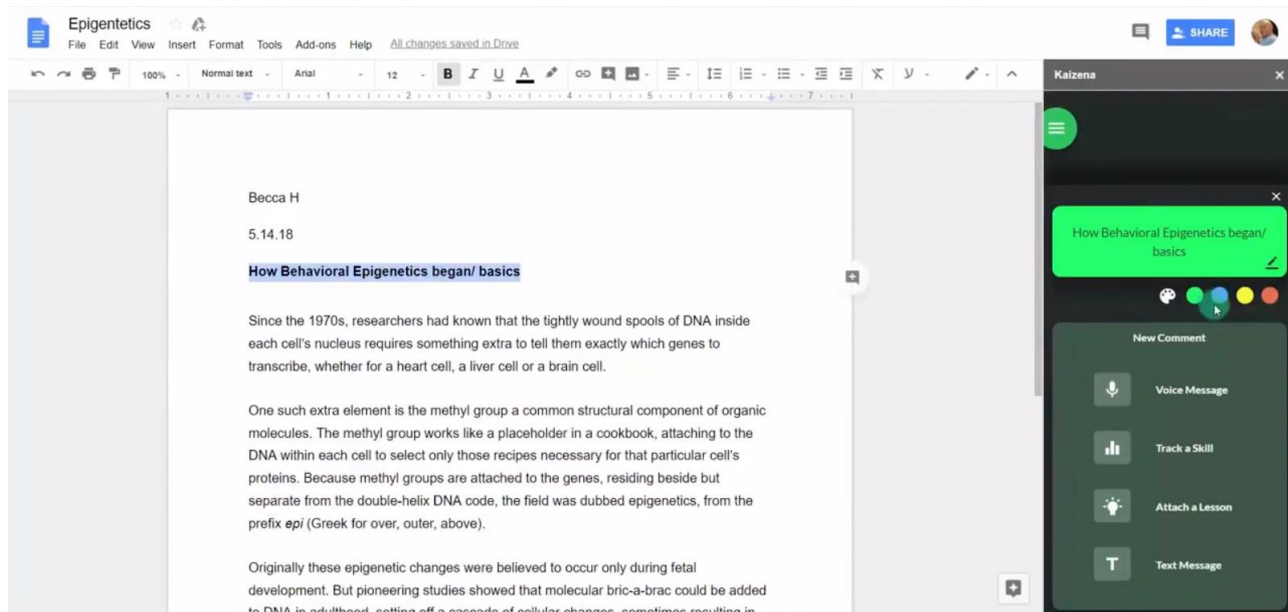
Ko odprete Kaizena, najprej izberite možnost »Učitelj«: nato vnesite šolo, na kateri poučujete - vnesite ime šole in jo izberite v spustnem meniju.

2. Dodajanje povratnih informacij

Kaizena omogoča učiteljem, objavo zvočnih povratnih informacij o pisnih nalogah učencev. Če želite dodati glasovni komentar označite odsek dokumenta, na katerega se nanaša komentar in kliknite gumb z mikrofonom. Če snemate komentar prvič, kliknite »Dovoli« v polju, ki se bo prikazalo in s tem aplikaciji omogočite dostop do mikrofona. Nato posnemite svoj glasovni komentar, ki je lahko dolg do 30 sekund. Kliknite »Ustavi«, ko je komentar zaključen in »objavi«, da ga naložite.

3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci lahko delijo odgovore z učitelji tako, da dodajo ustne ali pisne komentarje na povratne informacije, ki so jih prejeli.



**Epigenetics**

File Edit View Insert Format Tools Add-ons Help All changes saved in Drive

Becca H

5.14.18

**How Behavioral Epigenetics began/ basics**

Since the 1970s, researchers had known that the tightly wound spools of DNA inside each cell's nucleus requires something extra to tell them exactly which genes to transcribe, whether for a heart cell, a liver cell or a brain cell.

One such extra element is the methyl group a common structural component of organic molecules. The methyl group works like a placeholder in a cookbook, attaching to the DNA within each cell to select only those recipes necessary for that particular cell's proteins. Because methyl groups are attached to the genes, residing beside but separate from the double-helix DNA code, the field was dubbed epigenetics, from the prefix *epi* (Greek for over, outer, above).

Originally these epigenetic changes were believed to occur only during fetal development. But pioneering studies showed that molecular bric-a-brac could be added to DNA in adulthood, setting off a cascade of cellular changes, sometimes resulting in

**Kaizena**

How Behavioral Epigenetics began/ basics

New Comment

- Voice Message
- Track a Skill
- Attach a Lesson
- Text Message

## 27. Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)

Aplikacija omogoča, da učenci prek mobilnih telefonov ali tabličnih računalnikov odgovarjajo na vprašanja, ki jih zastavi učitelj. Na ta način se poveča njihovo sodelovanje pri pouku. Mentimeter je orodje za spletno anketiranje, ki lahko doda predavanju, predstavitvi ali posneti seji interaktivni element. Vrste vprašanj vključujejo več možnosti, lestvice, besedni oblak idr. Aplikacija se lahko uporabi za prebijanje ledu, preverjanje znanja, zbiranje mnenj in spodbujanje razprav.

### 1. Prijavite se v Mentimeter

Registracija je potrebna tako za učitelje kot učence. Prijava je možna tudi z Google ali Facebook računom.

### 2. Ustvarjanje kviza







Izberite tip vprašanja. Ko vnesete možnosti vprašanj in odgovorov, označite pravi odgovor, nato izberete nastavitve točkovanja, dovoljen čas za odgovor in način odštevanja časa.

### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije



Povratne informacije lahko zbirate v živo med predstavitvijo ali pa po zaključku predstavitvene seje. Če želite ustvariti poročilo s povratnimi informacijami, ustvarite predstavitev s povratnimi informacijami, predstavite diapozitive ali pošljite povratne informacije ter analizirajte rezultate.

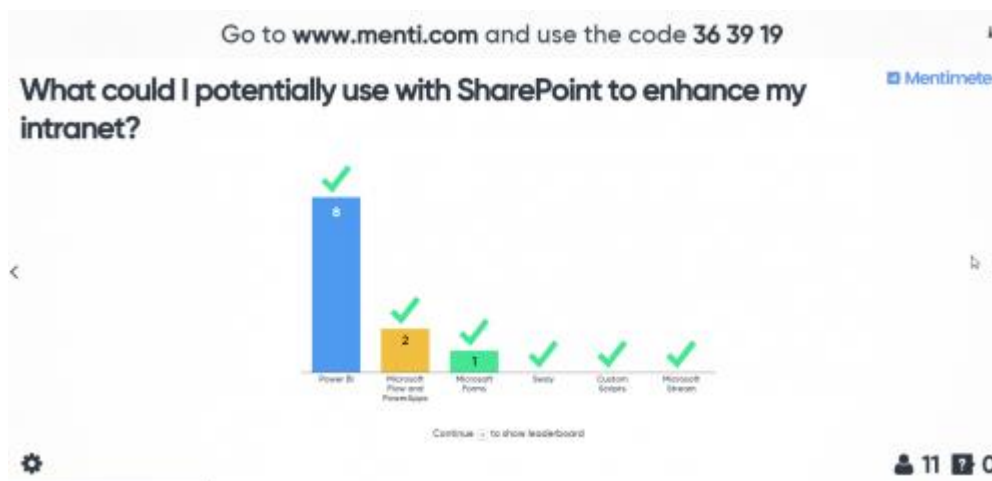
Type Content Customize

Popular question types ?

 <p>Multiple Choice</p>	 <p>Word Cloud</p>	 <p>Open Ended</p>
 <p>Scales</p>	 <p>Ranking</p>	 <p>Q&amp;A</p>

Quiz Competition ?

 <p>Select Answer</p>	 <p>Type Answer</p>
--	--



## 28. Pear Deck (<https://www.peardeck.com/>)

Aplikacija omogoča načrtovanje in izdelavo interaktivnih predstavitev, v katerih lahko učenci sodelujejo prek svoje pametne naprave. Ponuja tudi edinstvene vrste vprašanj.

### 1. Prijavite se v Pear Deck

Registracija je obvezna za vse in je možna tudi z Google ali Microsoft računom. Uporaba aplikacije je neomejena, uporaba je brezplačna.

Kliknite "Prijava za učitelje" in ustvarite svoj račun Pear Deck.

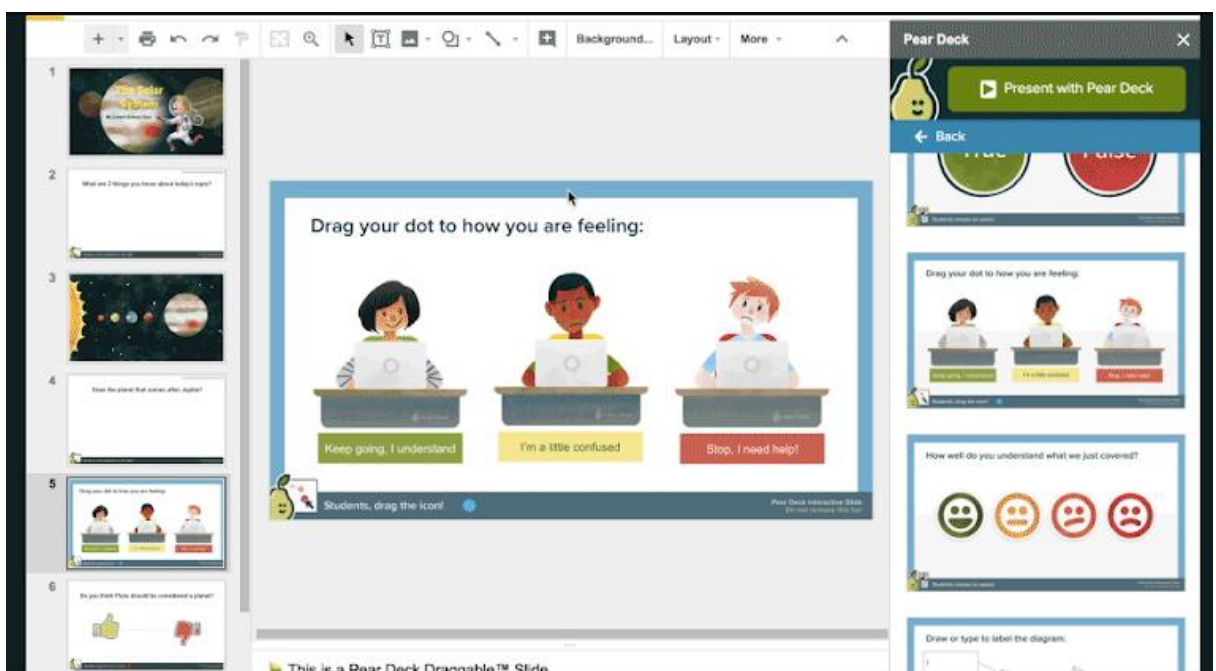


## 2. Kako deluje?

Pear Deck ponuja možnost izdelave interaktivnih predstavitev in izpitov. Učitelj z učenci deli kodo za skupno rabo predstavitve.

## 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Poiščite svojo sejo. Kliknite ikono nadzorne plošče, da si lahko ogledate odgovore z imeni študentov. Odgovore lahko pregledate tudi v pogledu projektorja, vendar so v tem pogledu odgovori anonimni.



## 29. Plickers (<https://www.plickers.com/>)

Plickers je priročna aplikacija za hitro ocenjevanje znanja učencev.

### 1. Prijavite se v Plickers

Potrebna je prijava. Opravite jo lahko tudi z Google ali Facebook računom.

2. Plickers je namenjen dijakom srednje šole. Vsebuje ogromno knjižnico predavanj, ki so že bila naložena v Plickers.

Učitelj naloži učno uro, ki jo je pripravil. Vsako predavanje je sestavljeno iz kartic z informacijami. Učenci imajo nato možnost izbora odgovora na učiteljeva vprašanja.

Vsem študentom se je mogoče pridružiti v eni virtualni učilnici.



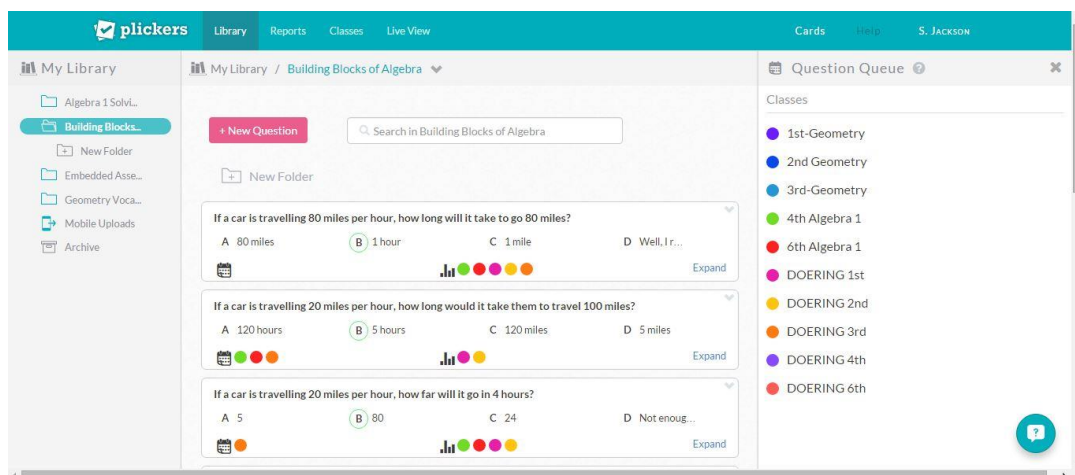
**Let's get you up and running**

Complete these steps to get your Plickers classroom ready!

- Make a class and add some students**  
[Create a Class >](#)  
 Grab a spreadsheet or list of your students' names and this'll take 30 seconds tops.
- Add some questions to ask**  
[Create your first Set >](#)  
 Write some quick questions to deliver in your Plickers lesson.
- Get the cards**  
[Download >](#) [Buy on Amazon >](#) [I've got cards](#)  
 You can download and print yourself, or grab a nice pre-made set from Amazon.
- Get the mobile app**  
[Email me a link >](#) [I've got the app](#)  
 The app scans student responses. Download and sign-in on iPhone, iPad, or Android now.

### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci podajo svoj odgovor s posebno kartico, ki jo zagotovi Plickers (<https://plickers.com/cards>). Kartice so oštevilčene. Učencem lahko dodelite določeno kartico ali pa kartice razdelite naključno in nato zbirate povratne informacije v naključnem načinu.



The screenshot shows the Plickers web interface. The main content area displays a question set titled 'Building Blocks of Algebra'. The first question is: 'If a car is travelling 80 miles per hour, how long will it take to go 80 miles?'. The options are A 80 miles, B 1 hour, C 1 mile, and D Well, I r... The second question is: 'If a car is travelling 20 miles per hour, how long would it take them to travel 100 miles?'. The options are A 120 hours, B 5 hours, C 120 miles, and D 5 miles. The third question is: 'If a car is travelling 20 miles per hour, how far will it go in 4 hours?'. The options are A 5, B 80, C 24, and D Not enoug... The interface also shows a 'My Library' sidebar on the left and a 'Question Queue' panel on the right with a list of classes including '1st-Geometry', '2nd Geometry', '3rd-Geometry', '4th Algebra 1', '6th Algebra 1', 'DOERING 1st', 'DOERING 2nd', 'DOERING 3rd', 'DOERING 4th', and 'DOERING 6th'.

### 30. Quick Key (<https://get.quickkeyapp.com/>)

Aplikacija omogoča natančno označevanje, takojšnje ocenjevanje in pridobivanje takojšnjih povratnih informacij. Za učitelje je uporabna pri ustvarjanju interaktivnih testov in nalaganje gradiv.

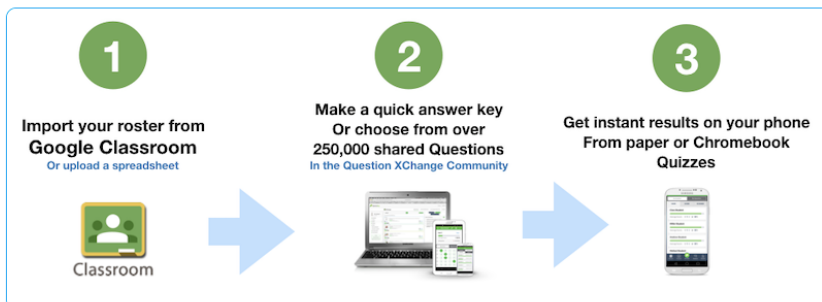
#### 1. Prijavite se v Quick Key

Prijava je obvezna za učitelja, učencem se ni potrebno prijaviti. Za učitelja je uporaba aplikacije neomejena.

## Easy online quizzes and tests for remote learning

Plus: scan paper bubble sheets with your mobile device  
1-minute setup with Google Classroom

Give your first quiz in less than 10 minutes in 3 easy steps

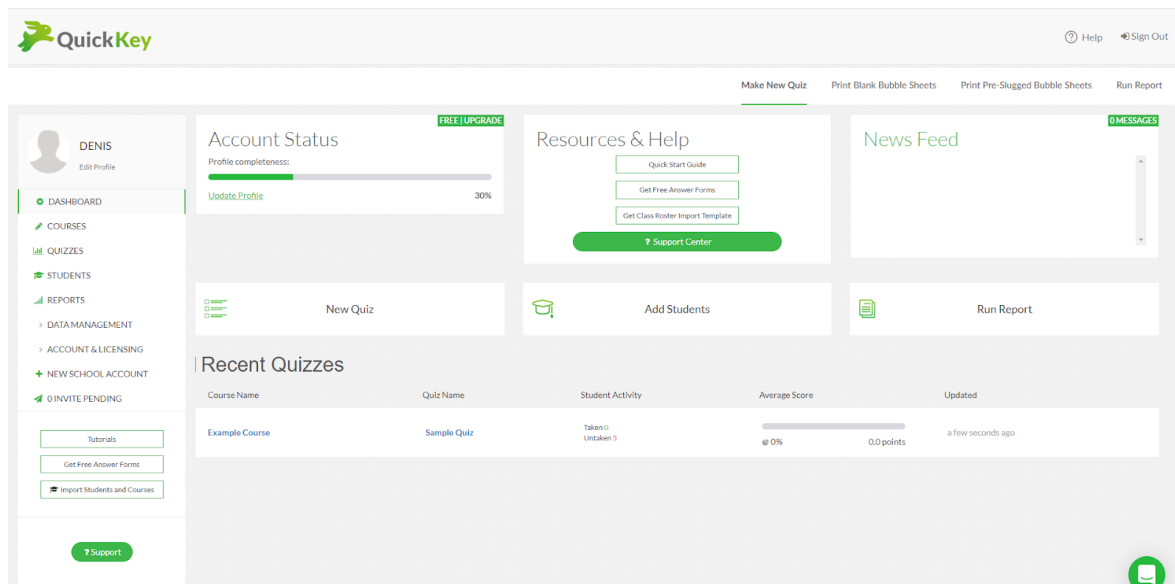


### 2. Ustvarite svoje kvize

Pošljite povezavo do kviza učencem. Ocenite rezultate s telefonom ali tabličnim računalnikom. Delite vprašanja s kolegi učitelji in dostopajte do več kot 200.000 vprašanj, od katerih so mnoga usklajena glede na standard, predmet in nivo težavnosti.

### 3. Pridobite statistiko

Pridobite takojšnje poročilo o rezultatih na svoji napravi.



Course Name	Quiz Name	Student Activity	Average Score	Updated
Example Course	Sample Quiz	18/20/10 1/2/3/4/5	0% 0.0 points	a few seconds ago

## 2.8 Komunikacija učitelj – učenci - starši/rejniki

### 31. Seesaw (<https://web.seesaw.me/>)

Seesaw aplikacija pomaga ustvariti učno vez med učiteljem, učencem in starši. Na ta način pomaga izboljšati družinsko komunikacijo in olajša formativno ocenjevanje, medtem, ko jo lahko učenci

uporablajo za dokumentiranje svojega učenja. Učenci lahko dodajajo odgovore in povratne informacije, starši lahko spremljajo opravljeno delo, vsi skupaj spremljajo napredek. Z aplikacijo je lahko povezanih do deset članov družine.

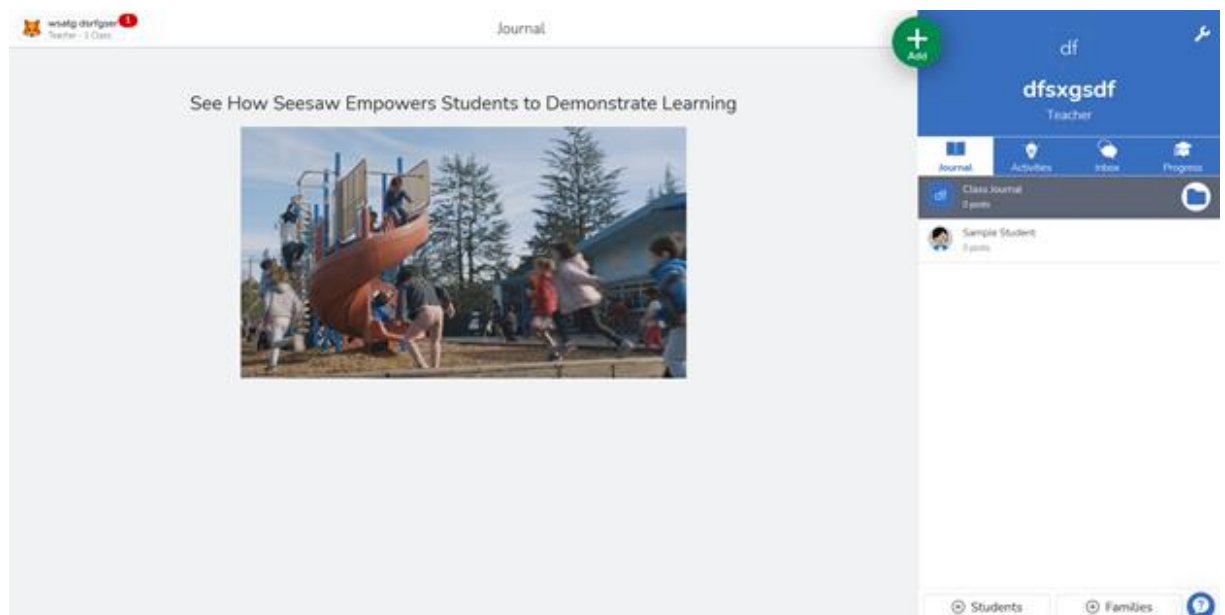
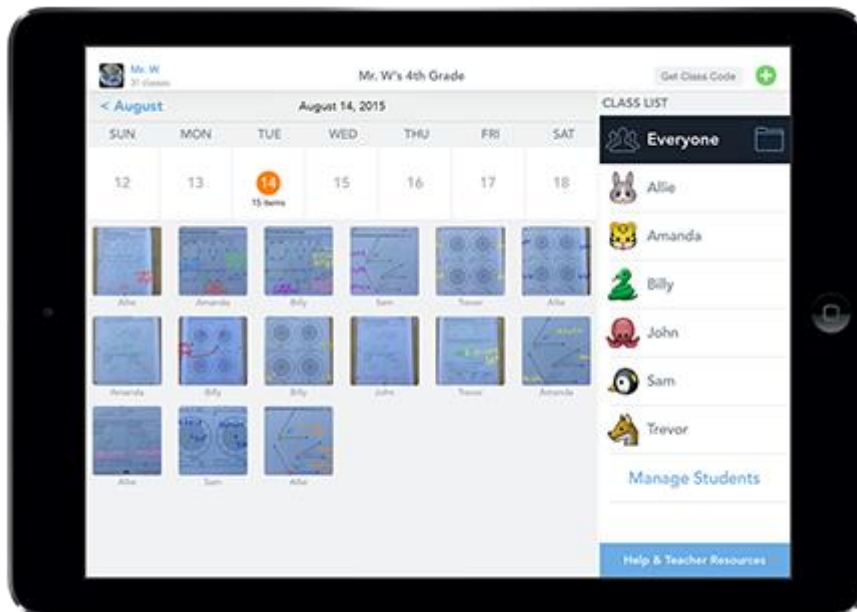
### 1. Prijavite se v Seesaw

Potrebna je registracija tako učitelja kot učenca. Na voljo sta mobilna različica in različica za brskalnik. Aplikacija je brezplačna, uporaba je neomejena.

### 2. Kako deluje

Učitelj naloži svojo vsebino ali ustvari novo - z risbami, besedilom, slikami, zvokom, povezavami in videoposnetki. Učenci z uporabo vgrajenih multimodalnih orodij zajamejo novo znanje v digitalni mapi Seesaw.

### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije



## 2.9 Krepitev komunikacije med učencem in učiteljem ali med učenci

### 32. Classkick (<http://www.classkick.com/>)

Aplikacija vam pomaga objaviti naloge za študente, na katere imajo učenci možnost odgovarjanja. Učenci lahko spremljajo svoj napredek in delijo svoje delo v formatu PDF. Plačljiva različica je neomejena.

#### 1. Prijavite se v Classkicks

Classkicks zahteva registracijo tako učitelja kot učencev. Na voljo so različice za računalnik in brskalnik ter IOS. Na voljo sta brezplačna in plačljiva različica. Omogoča integracijo z Google učilnico.

#### 2. Kako deluje

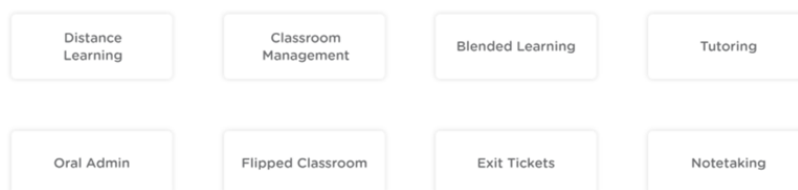
Učitelji naložijo svojo vsebino ali ustvarijo nov izdelek z risbami, besedilom, slikami, zvokom, povezavami in videoposnetki. Učenci ena-na-ena ali v skupinah izvajajo aktivnosti: pripravijo besedila, risbe, videoposnetke, zvočne posnetke idr.

#### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učitelji pridobivajo individualne povratne informacije v realnem času: risbe, slike, klepet, zvok, nalepke, točke. Učenci lahko anonimno zaprosijo vrstnike za pomoč. Učitelj lahko spremlja vse stopnje učenčevega razmišljanja in napredka.

READ MORE SPOTLIGHTS

### Some More Creative Ways Teachers are Using Us



Use Classkick Free or **Upgrade Today**

### 33. Forallrubrics (<https://www.forallrubrics.com/>)

ForAllRubrics je spletna platforma za rubrike in značke. Omogoča uvoz, ustvarjanje in točkovanje rubrik na tabličnem računalniku ali pametnem telefonu. Podatke lahko zbirate brez povezave, samodejno izračunate rezultate in natisnete ali shranite rubrike v PDF formatu ali preglednici.

#### 1. Prijavite se v Forallrubrics

Učitelj se lahko prijavi z Google računom.

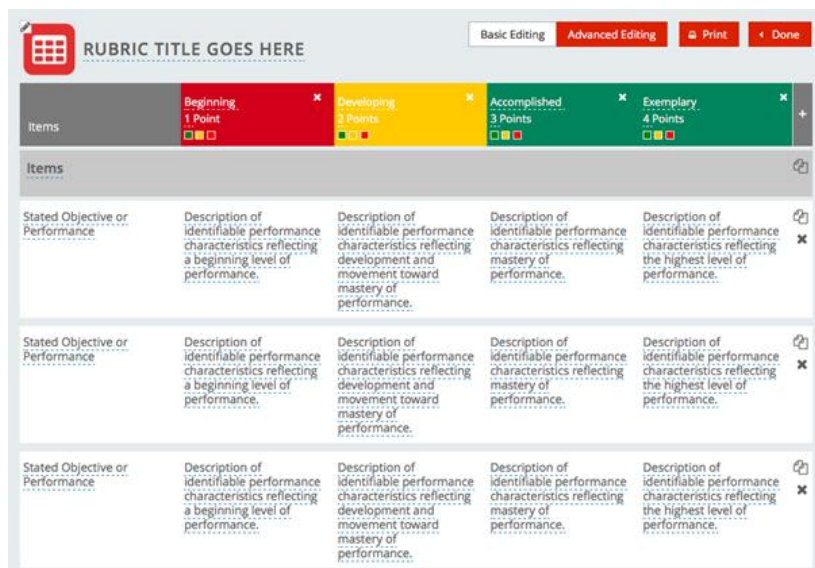
Dodajte račun učenca in izpolnite polja pod "Prijava v račun", dodajte edinstveno uporabniško ime, geslo in kliknite na "Shrani".

## 2. Ustvarjanje rubrike

Prijavite se v račun, vnesite imena učencev in ustvarite rubriko.

## 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Kot orodje za ocenjevanje študenti prejmejo takojšnjo povratno informacijo, ki jo lahko po e-pošti posredujejo drugim učencem ali staršem.



## 34. Lino ([Http://En.Linoit.Com/](http://En.Linoit.Com/))

Lino je spletna storitev za samolepilne (post it) listke. Navidezna plutovinasta tabla učencem omogoča, da z lepljenjem samolepilnih listkov postavljajo vprašanja ali komentirajo svoje učenje.

### 1. Prijavite se v Lino

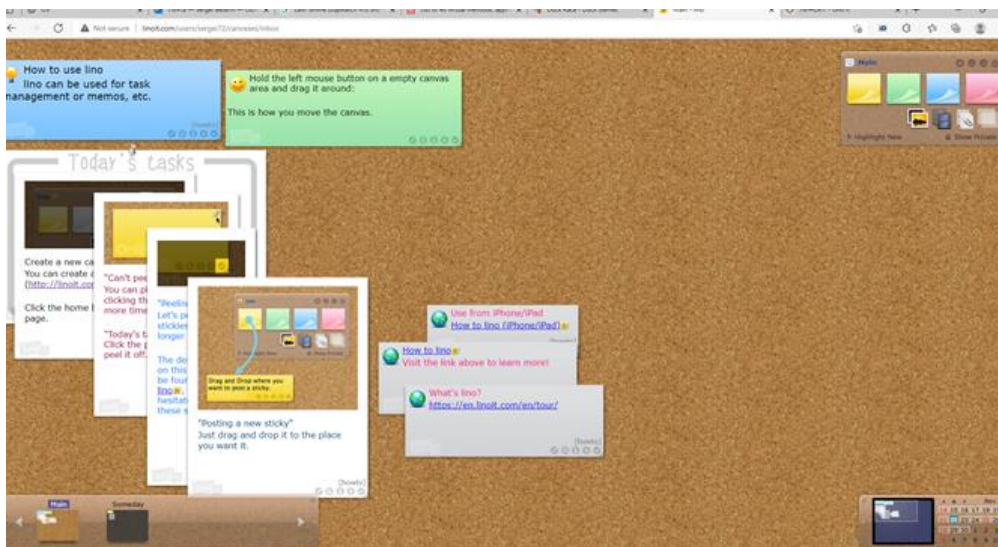
Registracija je potrebna tako za učitelja kot učence.

### 2. Ustvarite in naložite Lino platno

Kliknite »Ustvari platno«, da ustvarite platno. Vnesite ime platna ter izberite ozadje.

Uporabniki in gostje lahko objavljajo nalepke na platnu in jih po potrebi prestavijo ali odstranijo.

Dodaja se lahko tudi videoposnetke, slike in opombe. Lino platno lahko služi tudi kot plakat, na katerem je prikazan zaključek projekta ali raziskovalnega dela.



### 35. Online Stopwatch (<https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers/>)

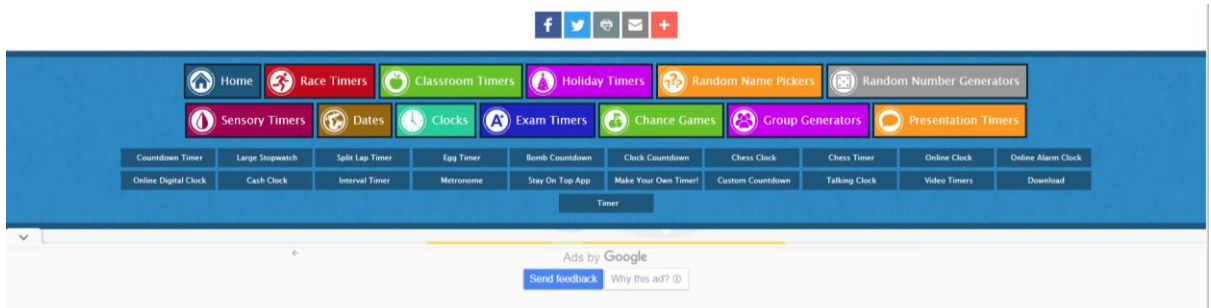
Platforma ponuja na desetine tematskih digitalnih štoparic za uporabo med razpravami v majhnih in večjih skupinah.

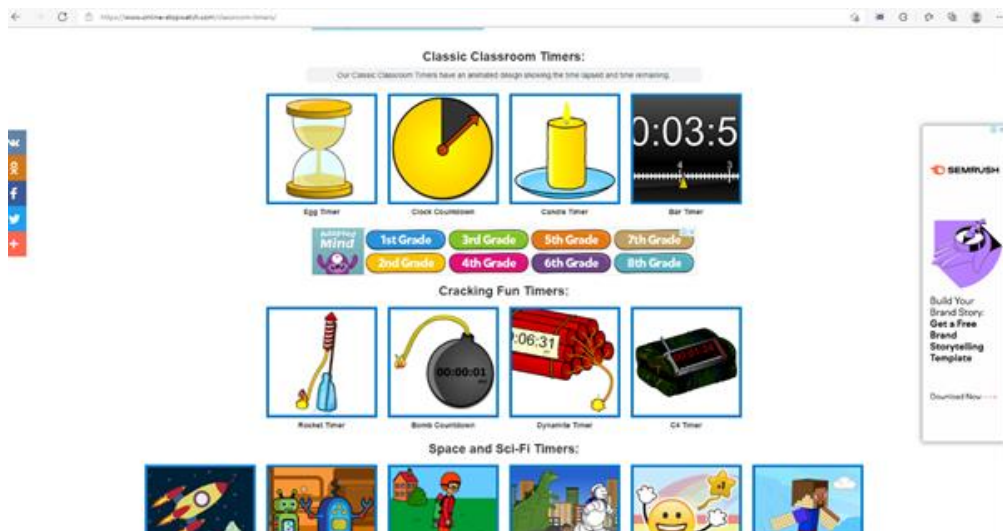
#### 1. Prijavite se v Online Stopwatch

Potrebna je registracija. Brezplačna različica ima omejen dostop do ponujenih možnosti.

#### 2. Uporaba Online Stopwatch

Je preprosta spletna štoparica in spletni odštevalnik časa. Spletno odštevanje se lahko uporablja pri pouku, izpitih in tekmovanjih.





### 36. Verso ([Http://Versoapp.Com/#Verso](http://Versoapp.Com/#Verso))

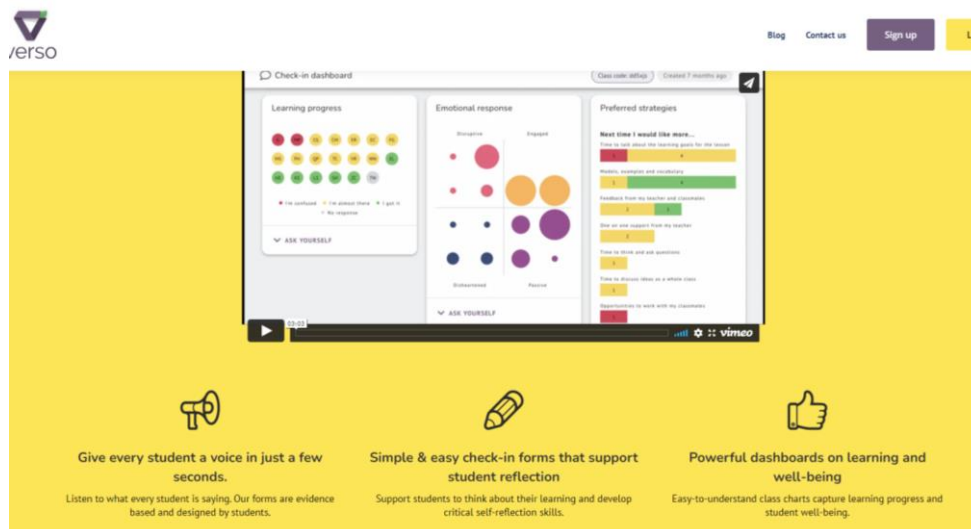
Verso je platforma, ki omogoča izmenjavo materialov in prejemanje povratnih informacij. Namenjena je brskalnikom.

1. Prijavite se v Verso

Registracija je potrebna tako za učitelja kot učence.

2. Uporaba Verso

Učitelj pripravi učno uro in deli URL za dostop. Prav tako lahko deli spletne povezave, datoteke, datoteke na OneDrive ali Google Drive. Učenci lahko svojim odgovorom dodajo zvok, video, slike in dokumente.



3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Učenci lahko uporabljajo besedilne ali glasovne/video klepete za takojšnje povratne informacije ali nalaganje datotek. Učenci lahko prav tako dodajo svoj projekt/nalogo, objavljajo in odgovarjajo na komentarje. Učitelj lahko združuje odgovore in sledi nivoju sodelovanja pri pouku.

## Design your collaborative activity

[What do I do next?](#)

### Information (required)

This activity is called...

Type to enter a short name for this activity

My students will be learning to...

Type to enter a learning intention

### Instructions (required)

Students should start by reviewing this...

FILE

LINK

GOOGLE DRIVE

ONEDRIVE

During this activity I would like students to...

Normal text

**B**

*I*

**U**

E.g Use inference and deduction to determine the main idea of the video.

RESPONSE: Use examples from the movie to explain what the video has to do with the concept of everyday leadership. Share your thoughts using vocabulary from both the tier 2 and tier 3 boxes.

COMMENT: with a partner (Feedback Pairs) expand on at least 2 other responses by adding an additional example of leadership in action either from the video or from your own experience.

## 2.10 Klepet v živo

### 37. Chatzy (<http://www.chatzy.com/>)

Storitev podpira video spletno klepete v živo.

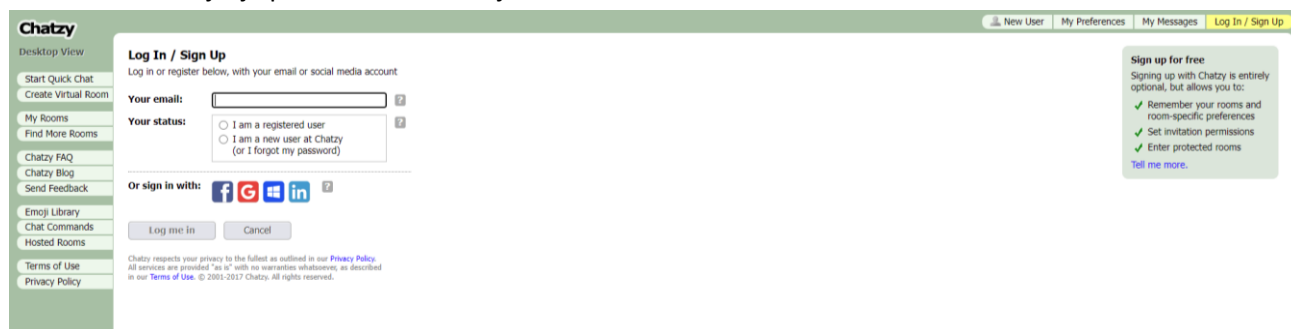
1. Prijavite se v Chatzy

Registracija ni potrebna.

2. Uporaba

Chatzy je odlična alternativa Facebooku, Yahoo Chatu, Skypu idr.

3. Pridobite takojšnje povratne informacije



The screenshot shows the Chatzy website interface. On the left is a navigation menu with options like 'Start Quick Chat', 'Create Virtual Room', 'My Rooms', 'Find More Rooms', 'Chatzy FAQ', 'Chatzy Blog', 'Send Feedback', 'Emoji Library', 'Chat Commands', 'Hosted Rooms', 'Terms of Use', and 'Privacy Policy'. The main content area is titled 'Log In / Sign Up' and includes a sub-header 'Log in or register below, with your email or social media account'. There is a text input field for 'Your email:' and a dropdown menu for 'Your status:' with two options: 'I am a registered user' and 'I am a new user at Chatzy (or I forgot my password)'. Below this are social media icons for Facebook, Google+, and LinkedIn, and a section for 'Or sign in with:' with buttons for 'Log me in' and 'Cancel'. A footer note states: 'Chatzy respects your privacy to the fullest as outlined in our Privacy Policy. All services are provided "as is" with no warranties whatsoever, as described in our Terms of Use. © 2001-2017 Chatzy. All rights reserved.' On the right side, there is a 'Sign up for free' box with a list of benefits: 'Remember your rooms and room-specific preferences', 'Set invitation permissions', and 'Enter protected rooms', with a 'Tell me more.' link.





## 2.11 Ustvarite in naložite dokumente ali naloge

### 38. Piazza (<https://piazza.com/>)

Platforma omogoča nalaganje predavanj, nalog in domačih nalog, postavljanje in odgovarjanje na vprašanja učencev ter spraševanje učencev o vsebini predavanj. Orodje je bolj primerno za višješolsko izobraževanje.

#### 1. Prijavite se v Piazza-o

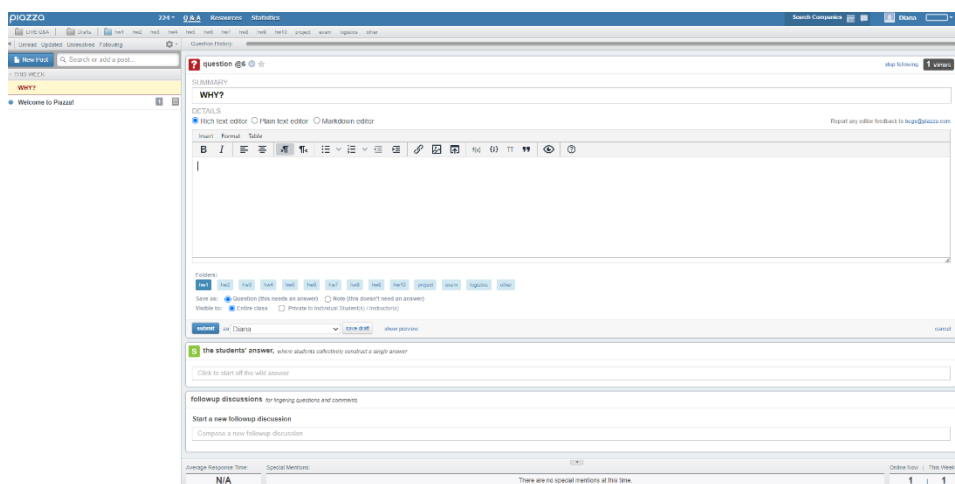
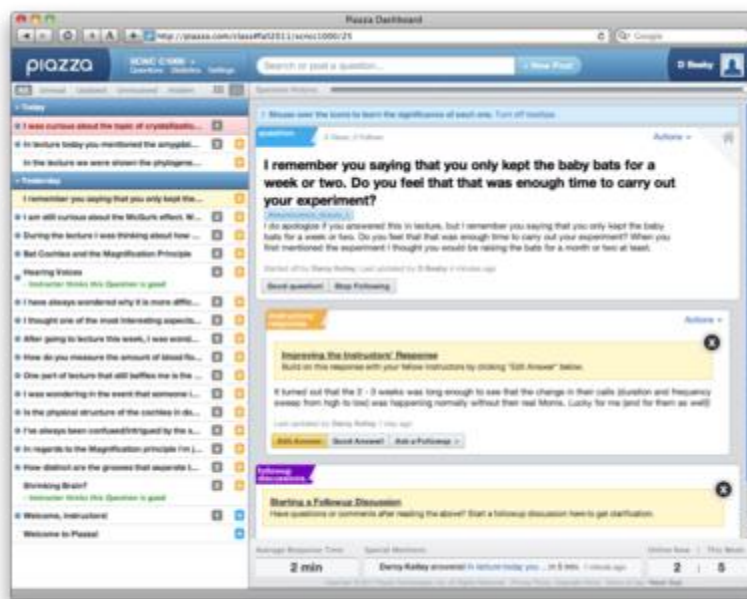
Registracija je potrebna tako za učitelja kot učence.

#### 2. Objavite vprašalnik

Pojdite na Piazza, kliknite "Nova objava", izberite vrsto objave in mapo, kamor želite shraniti vprašalnik. Nato vstavite povzetek predavanja, vprašanja in možne odgovore, nato nastavite preostale možnosti nastavitve vprašalnika ter kliknite gumb "Objavi moj vprašalnik".

#### 3. Pridobite takojšnje povratne informacije

Objavite vprašalnik in pridobite anonimne povratne informacije.



## 2.12 Virtualni laboratorij

### 39. GO-LAB (<https://www.golabz.eu/>)

GO-LAB je najboljše zbirka spletnih laboratorijev. Omogoča vam, da preizkusite interaktivne aplikacije, združite laboratorije in aplikacije v učne prostore ter jih delite s svojimi učenci in sodelavci.

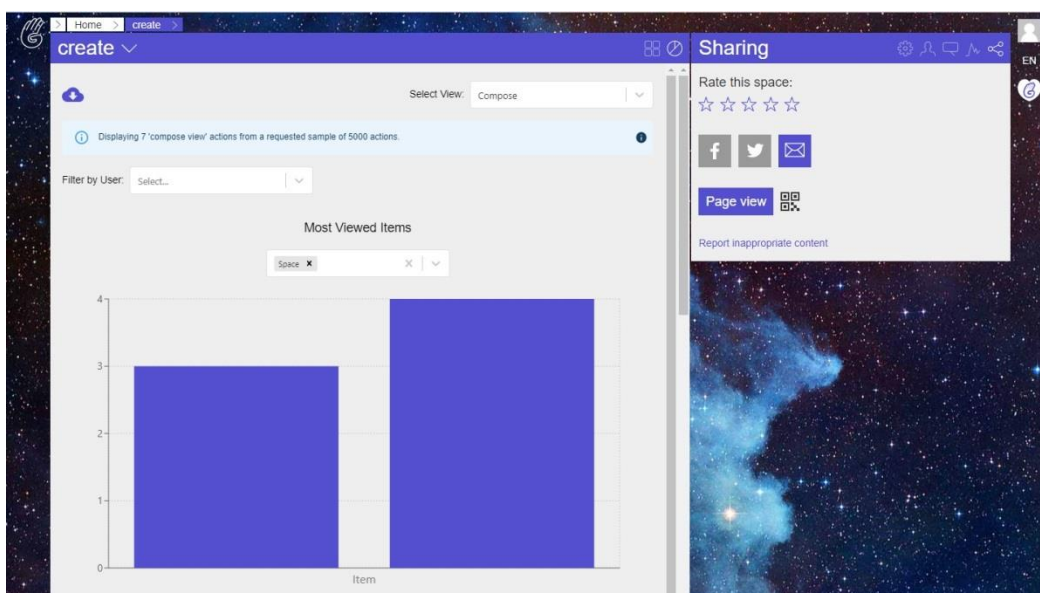
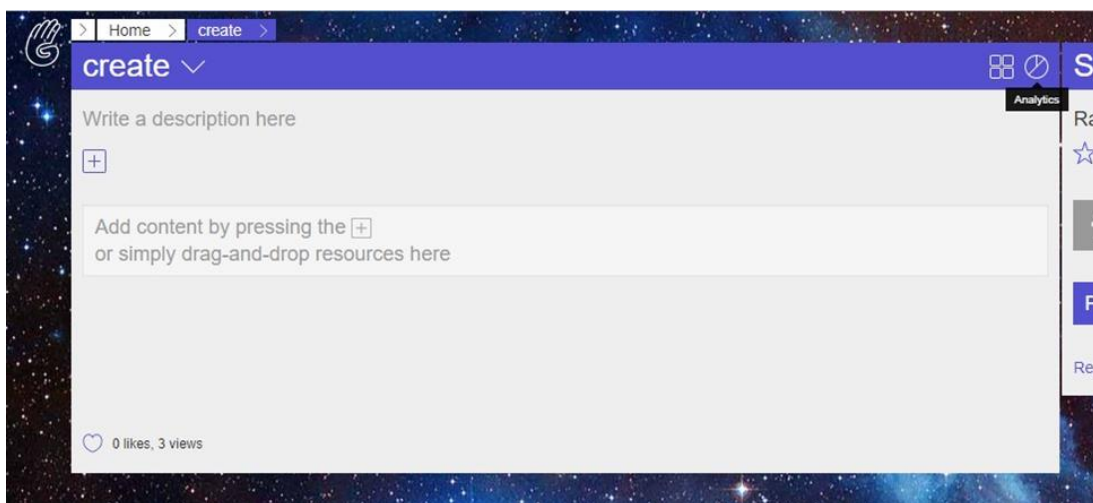
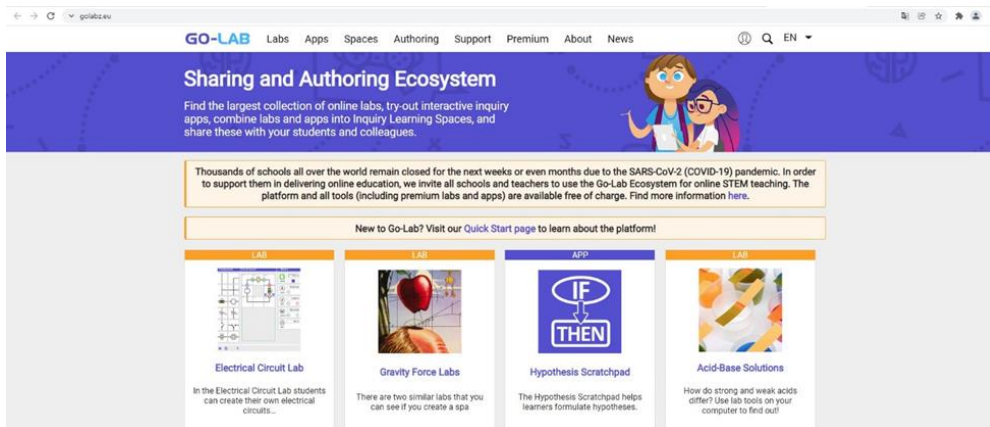
#### 1. Prijavite se v GO-LAB

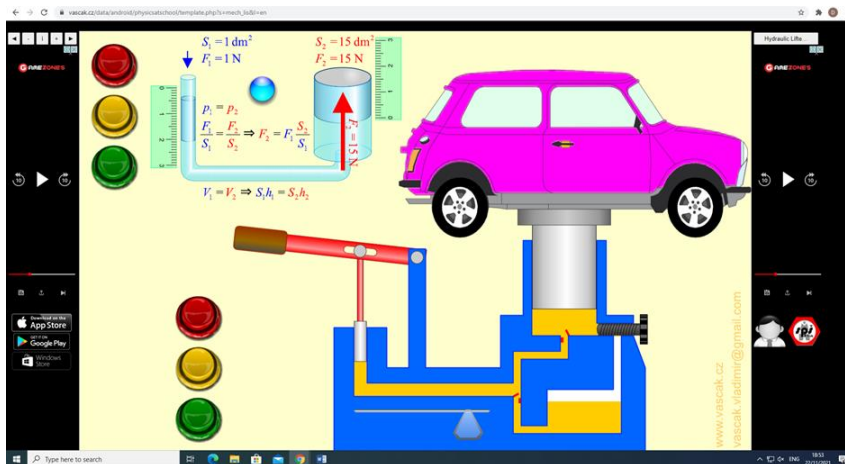
Prijava je obvezna tako za učitelje kot za učence. Registracija za spletno mesto ni potrebna, vendar omogoča ustvarjanje lastnega laboratorija. Kliknite gumb »Prijava« v zgornjem desnem kotu strani. Vstopili boste v Graasp; tukaj se lahko vpišete s svojim Graasp računom, v kolikor ga že imate, ali pa ustvarite nov račun.

#### 2. Ustvarjanje

Do seznama laboratorijev lahko dostopate prek glavne navigacije na vrhu strani (»Laboratoriji«) in iščete laboratorije s filtri na desni strani. Izberite laboratorij, ki ga želite uporabiti, nato kliknite gumb »Ustvari prostor«. To vas bo pripeljalo do novega učnega prostora v Graasp, v katerem vas bo čakal izbran laboratorij.

3. V ustvarjenem oknu si lahko ogledate analitiko. Ikona je v zgornjem desnem kotu okna.





#### 40. PraxiLabs (<https://praxilabs.com/>)

PraxiLabs vsebuje na desetine interaktivnih 3D virtualnih laboratorijskih simulacij iz biologije, kemije in fizike, s katerimi lahko učenci dostopajo do realističnega virtualnega laboratorija preko svojih naprav.

PraxiLabs izobraževalnim ustanovam in šolam omogoča dostop, uporabnost in cenovno dostopnost virtualnih znanstvenih laboratorijev.

##### 1. Prijavite se v PraxiLabs

Prijava je obvezna tako za učitelje kot za učence. Ustvarite nov račun – vnesite svoje ime, e-pošto, telefon, geslo in šolo. Po prijavi se prikaže vrstica z možnimi plačljivimi paketi: osnovni, standardni, plus in premium.

##### 2. Uporabite simulacije

Po vstopu se prikaže meni s simulacijami. Če želite odpreti simulacijo, kliknite na "Vse simulacije" in nato "Dodaj simulacijo".

##### 3. V ustvarjenem oknu si lahko ogledate analitiko. Ikona je v zgornjem desnem kotu okna.

