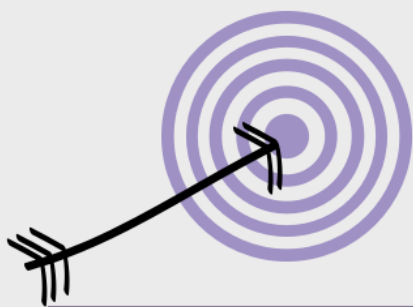


JAK VYBRAT SPRÁVNOU APLIKACI

na co se zaměřit při výběru a hodnocení aplikací pro vzdělávání



CÍL

jsou dovednosti, procvičované v aplikaci, propojitelné se vzdělávacími cíli, směřují k výstupům kurikula?



SMYSL

dovednosti jsou procvičované izolovaně, formou hry a simulace nebo jsou propojené s reálným využitím a využívají metody problémového učení?



MOTIVACE

vnímají žáci využívání aplikace jako školní úkol nebo si ji vybírají jako svou volbu z nabízených aplikací?



ZPĚTNÁ VAZBA

zpětná vazba je omezená na potvrzení správné/nesprávné odpovědi nebo umožňuje uchovat, hodnotit a zlepšovat výkon?



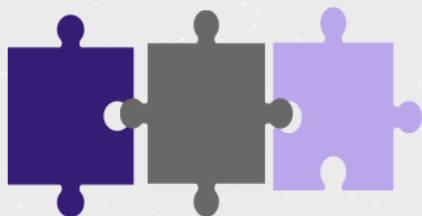
UŽIVATELSKÁ PRÍVĚTIVOST

potřebují uživatelé podporu, vedení, návod k využívání aplikace nebo mohou pracovat rovnou nezávisle na podpoře?



PŘÍZPUSOBNÍ

je možné měnit nastavení, přizpůsobit rozhraní a úroveň potřebám uživatele?



SPOLUPRÁCE

je možné spolupracovat uvnitř aplikace nebo v online prostředí?



SDÍLENÍ

dají se rozpracované úkoly uložit, umožňuje aplikace sdílet výsledky prostřednictvím sociálních sítí a cloudových úložišť?



Cílem je naplnit obsah vzdělávání a aplikace jsou pouze prostředkem k jeho dosažení, nejsou cílem samy o sobě

