

JEDAN UČENIK JEDNA APLIKACIJA

Posljednje sate nastave informatike, maturanti opće i prirodoslovno-matematičke gimnazije ispunili su dinamičnim i nadasve digitalnim sadržajima. Učenici su dobili zadatak po vlastitom izboru odabrati jednu aplikaciju koju će popratiti dokumentacijom u kojoj je objašnjena sama aplikacija, njena primjenjivost i naveden gotov primjer. Nakon toga trebali su predstaviti aplikaciju kroz navedeni primjer i zadati zadatak ostalim učenicima koji će ga odraditi u predstavljenoj aplikaciji. Na taj način nastala je dinamična izmjena preko 20 različitih, nekih više, nekih malo manje poznatih aplikacija. Evo koje su aplikacije učenici odabrali:

Lino je praktična ljepljiva ploča, pano. Ovom aplikacijom omogućeno je slobodno objavljivanje i pregledavanje vlastitog ili tuđeg javnog panoa bez obzira gdje se nalazimo. Lino također omogućava objavljivanje poruka, fotografija i videa snimljenih iPhone uređajem. Pogledajte pano učenice Vlatke Božić: [Klasični njemački idealizam](#)



Match the memory zabavan je alat kojim se stvara vlastita igra memorije. Za korištenje Match the memory aplikacije potrebno se prijaviti preko Facebook, Twitter, Google, Windows Live, Yahoo ili AOL korisničkih računa. Neprijavljeni korisnici nakon zatvaranja aplikacije nemaju više mogućnost mijenjanja igre i pregled rezultata. Zaigrajte igru memorije koju je kreirala Ena Lovrić: [Skladatelji 20tog stoljeća](#) te igru [Harry Potter](#) učenika Mercvajler Benedikta.



SlideSnack je alat koji omogućuje jednostavno učitavanje i dijeljenje prezentacija na internetu. Svojim jednostavnim sučeljem i načinom uporabe omogućuje interaktivno obogaćivanje prezentacije.

Click below to sign in using your social account:

SIGN IN WITH FACEBOOK

SIGN IN WITH GOOGLE

SIGN IN WITH TWITTER

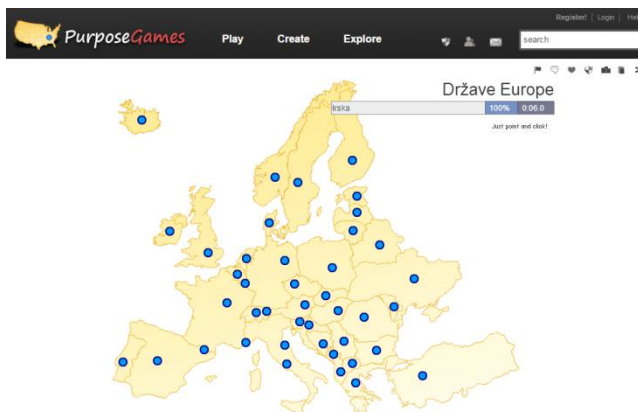
Aplikacija je u potpunosti besplatna, no zahtjeva registraciju kako bi sve svoje prezentacije mogli skupiti na jedno mjesto i imati ih uvijek na raspolaganju. Otvaranje besplatnog računa moguće je putem Facebooka, Googlea i Twittera. Sučelje aplikacije je na prvi pogled zahtjevno no zapravo je vrlo jednostavno za korištenje. Za početak prvo moramo dokument u PDF formatu (našu prezentaciju spremljenu u tom obliku) učitati s računala ili priložiti link s interneta gdje se prezentacija nalazi. Kada dodamo dokument

omogućuje nam se izbor načina prikazivanja prezentacije te opcijom New slidecast možemo dodati govor prezentaciji putem mikrofona spojenog na naše računalo. Pogledajte [Slidesnack o našoj vukovarskoj Gimnaziji](#) (izradio Dominik Škarica).

Stupeflix je web aplikacija za jednostavnu i brzu izradu videa. Ova aplikacija omogućuje dodavanje fotografija, glazbe, ali i video isječaka sa osobnog računala ili sa web-a, a moguće je i snimanje web-kamerom, tj. unošenja videa na licu mjesta u naš uradak. Slike se mogu učitati i sa Facebook, Dropbox, Picasa ili Flickr računa. Također možemo svoje videe dijeliti potpuno besplatno. Ukoliko često koristite Stupeflix bilo bi ga dobro nadograditi na Personal ili Pro preplate. Antonia Ivančić priredila je video uratke: [The island of Korčula](#) i [Vrste pisača](#)

Toondoo je alat koji nam omogućuje jednostavnu i brzu izradu stripova, kao i njihovo dijeljenje i objavljivanje na internetu. Alat je namijenjen prvenstveno djeci kako bi što lakše savladali korištenje računala i razvijali svoju kreativnost. Alat se može koristiti u dvije verzije: Public Toondoo - besplatan i namijenjen za pojedinca i Toondoo spaces - plaćena verzija namijenjena školama i ostalim obrazovnim ustanovama. [Strip Hodovanj Alena u dvije scene](#), te [strip Banovak Filipa](#).

Purpose Games omogućuje učenje i zabavu u isto vrijeme i to stvaranjem igrica koje zatim možemo igrati i dijeliti sa našim prijateljima. Osnova igre su slike, određene točke na njima i pojam/ime koje tražimo na slici/slikama odabirom određene točke. Za igranje nije potrebna registracija, ali ako želimo kreirati vlastiti kviz to će onda biti potrebno. Ovim alatom možete vrlo brzo izraditi i kviz s višestrukim odabirom pitanja. Zaigrajte zemljopisnu igru Pinjuh Dominika: [Države Europe](#) te [spojite pojmove i slike](#) ili [zaigrajte kviz](#) i provjerite koliko znate o Gimnaziji Vukovar, pripremio učenik Marko Sablić.



Kubbu alat je dizajniran kako bi olakšao i poboljšao proces učenja. Alat pruža mogućnost izrade nekoliko vrsta online kvizova. Na raspolaganju su kvizovi sa spajanjem parova, kvizovi u kojima je potrebno

grupirati pojmove prema određenim kriterijima, nadalje tu je i Slider kviz koji omogućuje izradu kvizova sa različitim tipovima pitanja (jedan odgovor ili više ponuđenih odgovora), križaljke i kao najzanimljivija mogućnost Composer u kojem možemo samostalno osmisliti koje tipove pitanja ćemo upotrijebiti (pitanja točno/netočno, dopunjavanje, kratki odgovori na pitanja). Zaigrajte sa Veronikom Mudri:

Match – spajanje parova [Globalno zatopljenje](#)

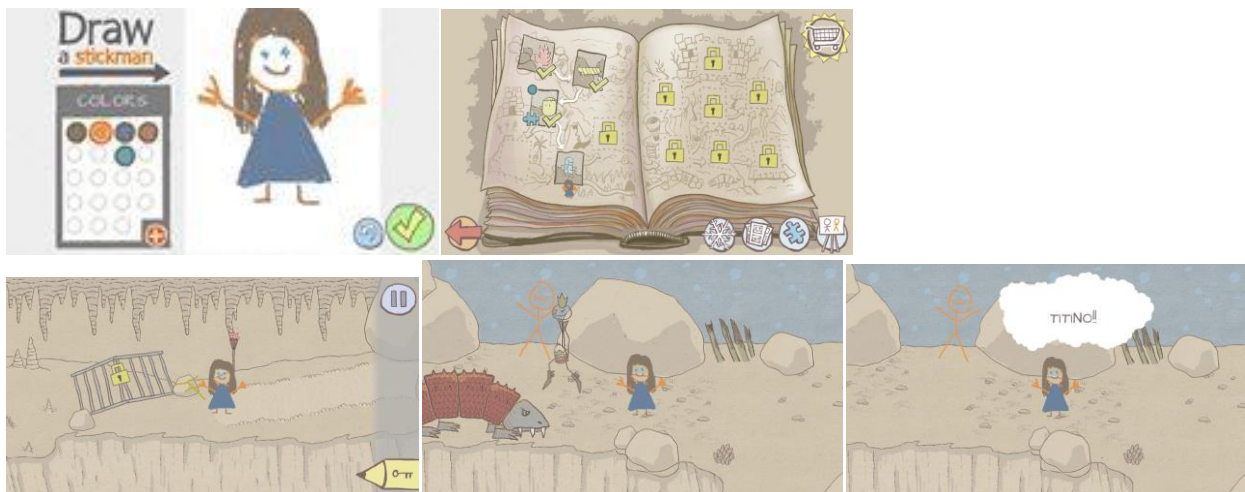
Divide – razvrstavanje u grupe [Biologija i kemija](#)

Slider – različite vrste pitanja: [Okoliš](#)

Composer – kviz sa miješanim vrstama pitanja: [Planeti Sunčeva sustava](#)

Crossword – križaljke: [Velika geografska otkrića](#)

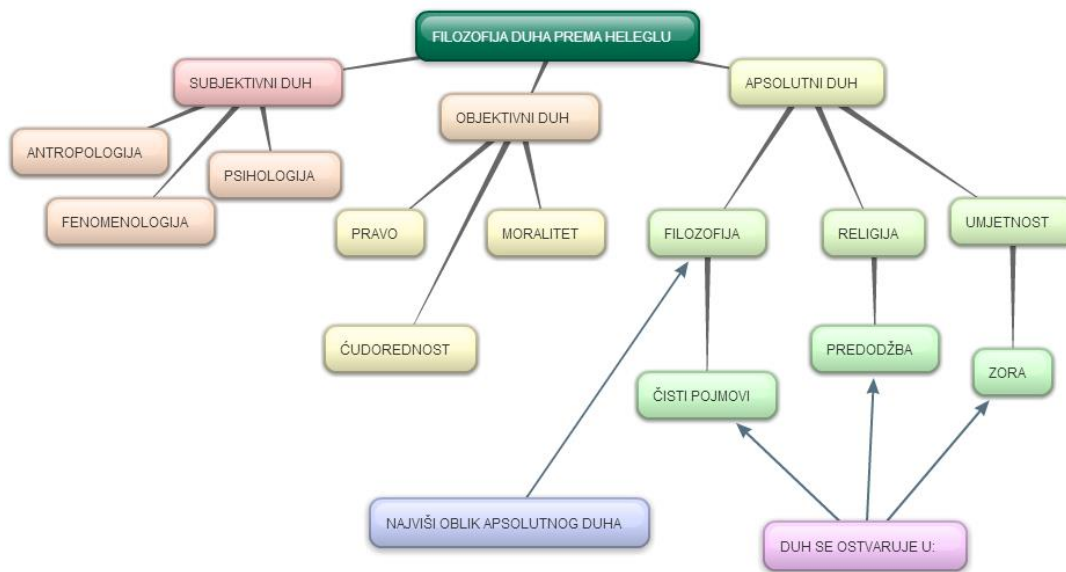
Draw a stickman je jedna od najkreativnijih avanturističkih puzzle aplikacija. To je zabavna i kreativna avantura koja nam omogućuje rješavanje izazova pobuđujući u nama skrivene umjetnike. S obzirom da postoji glavni heroj igrice mora postojati i glavni zlikovac imenom Zarp koji cijelu igricu čini kako težom tako i zanimljivijom. Glavni cilj ove igrice je spasiti drugog stickman-a, kojeg također sami stvaramo, prelazeći preko svih prepreka koristeći se prikladnim alatom koje sami moramo nacrtati. (Izradila Josipa Zebec)



Ova igra je po svemu drugačija, ona je inovativna i originalna, avanturistička i pripovjedna te edukativna. Glavna kvaliteta ove igre je u tome što od nas iziskuje uporabu likovnih vještina i pri tome nas podučava važnoj životnoj lekciji. Ona nas uči kako pravda uvijek pobjeđuje, i kako se zlo nikad ne isplati!

Mindomo je online aplikacija za izradu umnih mapa koja omogućuje vizualno učenje, rješavanje različitih problema te poboljšava kreativnost. Kako bi proces učenja bio lakši i zabavniji, korisno je napraviti vizualnu mapu naših misli i tematski ih razvrstati. Ova aplikacija korisna je za upoznavanje novih materijala, njihovo logičko povezivanje te organiziranje. Vodeća misao kreatora ove aplikacije bila je „If it can be visualized, it can be easily remembered.“, tj. „Ako se nešto može vizualno prikazati, lako se pamti.“. Ova misao naglašava korisnost izrade umnih mapa. Osim što je korisna učenicima, nastavnici također uspješno mogu zadržati pažnju učenika i usmjeriti ih na bitne informacije. [Umnu mapu Građa računala](#) kreirala je Lea Kajba dok je [umnu mapu Računalni virusi](#) kreirala Mia Tica.

Bubbl.us je web 2.0 alat koji omogućuje brzo i jednostavno kreiranje, uređivanje i dijeljenje mentalnih mapa. Program je iznimno koristan iz razloga što omogućuje jednostavnu i laku izradu mentalnih mapa koje koriste pojedincima koji najbolje uče vizualno. Korisnik kroz program sam stvara središnje pojmove i stavlja pojmove u međuodnos. To je alat koji kao osnovu ima radijalni prikaz informacija i koristi funkcije desne polutke mozga, naročito primjenjujući asocijativnost i maštu. Primjer: Mihovil Vrančić - [Politika](#) i primjer: Filozofija duha-Iva Sabljic: Ova umna mapa poslužila je u učenju kompleksnog gradiva iz područja filozofije. U udžbeniku isto gradivo bilo je prikazano u stupcima te je na taj način automatski izgledalo teže nego što uistinu je. Nakon izrade umne mape, gradivo je naučeno u svega nekoliko minuta što pokazuje kako vizualizacija sadržaja ima ključnu ulogu u učenju.



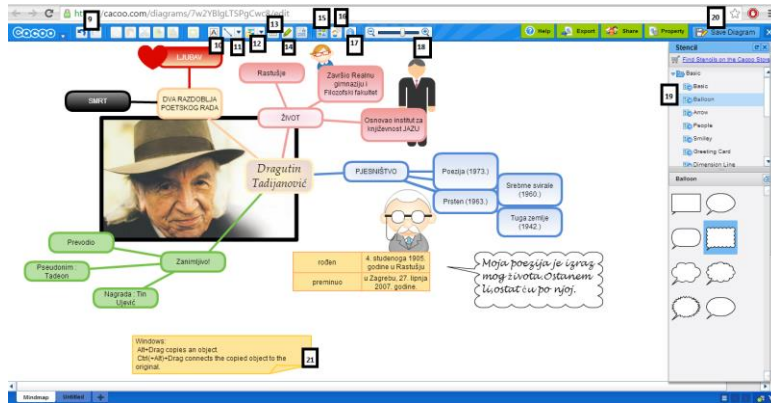
Flipsnack je dio alata koji spada u veliku cjelinu Fliptools-a. Spomenuti alat omogućuje korisniku da stvori digitalnu knjigu koja može biti postavljena na različite web stranice, blogove ili jednostavno pregledavana pomoću web linka. Naime, ovaj se program koristi za pretvorbu isključivo PDF dokumenata u online knjige. Flipsnack također omogućuje izdavačima knjiga neposrednu prodaju sa stranice te uz to postoji još jedna grana Flipsnacka, a ona se naziva FlipSnack Edu. Spomenuti alat se primjenjuje isključivo u obrazovanju i stvorio još jedan način zabavne interakcije između učenika i nastavnika. Primjer: Martina Budeš [Informacijski letak o Gimnaziji Vukovar](#).

The ultimate word search maker je online aplikacija pomoću koje se izrađuju osmosmjerke. U potpunosti je besplatna, ne zahtjeva registraciju na web stranicu, niti bilo kakve vrste članstva. Osmosmjerke mogu biti postavljene na vlastitim web stranicama, blogovima i slično, te su dostupne svima i svatko ih može vrlo jednostavno rješavati. [Primjer osmosmjerke](#) koju je pripremio Marko Vujeva i [osmosjerke](#) učenika Kolak Mateja.

Quiz Revolution alat je za izradu interaktivnih kvizova i anketa. Zanimljiv je zbog svoje jednostavnosti jer nudi već izrađen koncept kojeg je samo potrebno dopuniti željenim pitanjima i informacijama. Alat nudi mnogo mogućnosti, kao što su: umetanje multimedijских sadržaja, mogućnost višestrukih odgovora, postavljanje vremenskog ograničenja, bodovanje, kreiranje vlastite liste korisnika putem e-mail adrese

te dijeljenje dokumenta putem društvenih mreža. Provjerite [znanje iz geografije](#) uz kviz koji je pripremila: Marina Čalić

Cacoo je online alat za izradu različitih dijagrama kao što su umne mape, dijagrami tijeka, mape stranica, baze podataka, čestitke i slično. Karmen Čulig izradila je [umnu mapu o Dragutinu Tadijanoviću](#) a Nikola Modalak o [košarkašu Mariu Hezonji](#).



Photoscape je program za uređivanje fotografija. Osnovni koncept Photoscapea je „jednostavno i zabavno“, te omogućuje korisnicima lako uređivanje fotografija snimljenih svojiim fotoaparatom ili mobitelom . Photoscape je svakako jedan od najboljih besplatnih programa za dizajniranje fotografija. Primjer: Antonija Žunabović



Storybird je zanimljiv alat za izradbu interaktivnih knjiga. Ovaj alat koristi velik broj čitatelja, pisaca i umjetnika kako bi se što bolje povezao u području umjetnosti. Besplatan je i pogodan za rad na svim uređajima. Moguće je obrađivati razne lekcije i zadavati zadatke te tako poboljšati znanje o predmetu i povećati zanimanje za njega. Isto tako moguće je dijeljenje sadržaja i djela među učenicima te se sve odvija u sigurnome okruženju. [Autorski rad Vanessa Kupina](#)

ProProfs, Brain Games je aplikacija koja se sastoji od dva dijela. Možemo igrati razne vrste igara ili čak sami napraviti igru po vlastitoj želji. Ova aplikacija ima više od tisuću mozgalica, zagonetki, logičkih problema i kvizova, i kroz igru će nas rangirati, što znači da za svaku odigranu igricu dobijemo određene bodove. U potpunosti je besplatan, a pruža zabavu i starima i mladima. Provjerite svoje znanje o

Crvenom križu rješavajući [križaljku](#), zaigrajte [hangman](#) o voću i povrću i slažući [puzzle](#) upoznajte Prag. (Priredila Marija Rusin). Znanje o [PowerPointu](#) i [Booleovoj algebri](#) provjerite kroz kviz Ane Matijašević.

PowToon je alat za izradu animiranih prezentacija i animiranih videa besplatan za korištenje i dostupan online bez potrebe za instaliranjem programa na računalo. To je ujedno i jednostavan animacijski alat i prezentacijski softver. Matej Duspara: [Kako osvojiti djevojku](#)

Wideo je online platforma za rad sa videosadržajem. Ona omogućava kreiranje, uređivanje i podjelu videa. Pogledajte video animaciju Dretvić Mislava: [Kako napisati lektiru](#)

ProShow Web koji omogućava stvaranje videodijaprojeksija (niza fotografija) online. Račun na ovoj aplikaciji ima dvije opcije, to je besplatni ili tako zvani slobodan račun koji omogućuje stvaranje mini – slajdova dok druga opcija predstavlja plaćeni račun koji nudi više mogućnosti, fleksibilnosti i raznih preuzimanja novih opcija (upgrade). Pogledajte [maturante prirodoslovno matematičke gimnazije](#), pripremila Katarina Vajt.

Na kraju, zanimljivo je što su sve odabrane aplikacije edukativne, korisne u obrazovanju te primjenjive u učenju kako kod učenika za usvajanje i ponavljanje gradiva tako i kod nastavnika kako bi na zabavniji način prilagodili, predstavili i objasnili gradivo. Između ostalog alati omogućuju razmjenu ideja, nastavnih sadržaja te međusobnu komunikaciju. Alati omogućuju određeni vid e-učenja, gdje sadržajima pristupamo individualno bez prostornog i vremenskog ograničenja. Korisni su u proširenju metodičkih alata, koji učenike mogu više angažirati i zainteresirati. Temelje se na principima stvaralaštva, komunikacije, suradnje i dijeljenja pri čemu je učenik korisnički orijentiran. Učenik je i kreator i korisnik.

Svi ovi alati imaju jedinstven cilj a to je: učiniti edukaciju što maštovitijom i zanimljivijom a naučene sadržaje što trajnije i primjenjivije. Sigurna sam da smo u tome uspjeli!