

Irakaskuntzan teknologiaren erabilerari buruzko esperientzia praktikoak partekatuz

ARETE (<https://www.areteproject.eu>) Europar Batasunak finantzaturako proiektu bat da, bere helburu nagusia errealitate areagotuan oinarritutako hezkuntza-tresna interaktiboak garatzea eta horien eraginkortasuna ebaluatzea delarik. Ikasgeletan teknologiaren erabilerak eskaintzen dituen aukerak zehaztu eta ikertzeaz gain, honen mugak zeintzuk diren jakitea gustatuko litzaiguke.

Inkesta honen bitartez, aplikazio ezberdinekin izan dituzun esperientziak biltzeaz gain (errealitate areagotuan oinarritutakoekin, web-aplikazioekin edo beste batzuekin), aplikazio horien indarguneak eta ahulguneak zeintzuk izan liratekeen jakitea gustatuko litzaiguke. Inkesta hiru ataletan banatuta dago eta 6-10 minutu inguru behar izango dituzu egiteko.

Zure parte-hartzea borondatezkoa eta erabat anonimoa da. Zure erantzunak isilpean gordeko dira, Datuak Babesteko Erregelamendu Orokorra (DBEO) aintzat hartuz. Datu guztiak aldi berean izango dira prozesatuak eta ezin izango dira banaka identifikatu. Inkesta edozein unetan uzteko eskubidea izango duzu, inolako azalpenik eman gabe.

Inkestari buruzko galderaren bat izanez gero, jarri harremanetan Vicomtech-eko taldearekin (smasneri@vicomtech.org).

Asko eskertzen dizugu inkesta hau betetzeko denbora hartu izana.

***Required**

1. Anonimoki eman dituzun erantzunak gure ikerketan erabil genezake? *

Mark only one oval.

☐ Bai

☐ Ez

Skip to question 2

1. atala: teknologiaren erabilera eskolan
2. Zein da irakasten duzun irakasgai nagusia?

3. Zenbat urteko esperientzia duzu irakaskuntzan?

4. Lan egiten duzun ikastetxean, batez beste, zenbat ikasle dago gela bakoitzean?

5. Zein da zure ikasgelen hezkuntza-maila?

Mark only one oval.

- ☐ Haurreskola
☐ Lehen Hezkuntza
☐ Bigarren Hezkuntza
☐ Unibertsitatea

6. Zein eskola motatan irakasten duzu?

Mark only one oval.

- ☐ Publikoan
☐ Hitzartuan
☐ Pribatuan
☐ Ikastolan
☐ Other: _____

7. Dinamizatzailea zara zure eskolan? *

Mark only one oval.

- ☐ Bai
☐ Ez *Skip to question 13*

Ikaskuntza-programak erabiltzeko gailuak

Jarraian datozen galderekin, zure ikastetxean hezkuntza-aplikazioak edo tresna teknologikoak erabiltzeko orduan, mota bakoitzeko zenbat gailu erabiltzen diren jakin nahi da

8. Zenbat telefono mugikor daude zure ikastetxean?

9. Zenbat tablet?

10. Zenbat mahai gaineko ordenagailu?

11. Zenbat ordenagailu eramangarri?

12. Mesedez, aurreko taulan adierazitakoaz aparte bestelako gailuren bat erabiliz gero, zehaztu gailu mota eta kopurua:

13. Ofimatikako tresnez (testu-editoreak, kalkulu-orriak...) edo bideo-deiez gain, ikasleen ikaskuntza errazteko beste tresna teknologikorik erabili al duzu noizbait? Tresna horiek mugikorretarako aplikazioak, web-aplikazioak, 3D bistaratzeak, simulazioak... izan daitezke. *

Mark only one oval.

☐ Bai

☐ Ez *Skip to question 17*

14. Zein tresna erabili dituzu?

Adibidez, Moodle, Learningapps.org, Mergecube, QuiverVision ...

15. Erabili dituzun tresna horiek bereizten dituen zein ezaugarri nabarmenduko zenituzke?

16. Markatu ondorengo ezaugarri hauetatik zein(tzuk) aurkitzen den/diren erabili dituzun tresnetan:

Tick all that apply.

- ☐ Tresna hainbat gailu eta lekutatik erabiltzeko aukera
- ☐ Erabiltzaile-anitza izatea(pertsona batek baino gehiagok esperientzia bera partekatu ahal izatea)
- ☐ Ikaslearekin elkarrekintza (testa, menuak, jolasak)
- ☐ Erabiltzaileen arteko kolaborazioa
- ☐ Erabilera-datuen erregistroa (nola eta zenbat erabili den jakiteko informazioaren erregistroa)
- ☐ Ingurunea pertsonalizatzeko aukera ematen du (edukia gehitu, hizkuntza aldatu...)

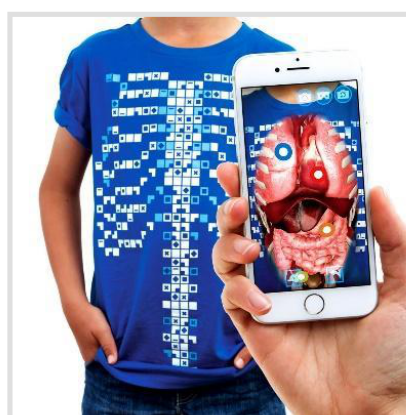
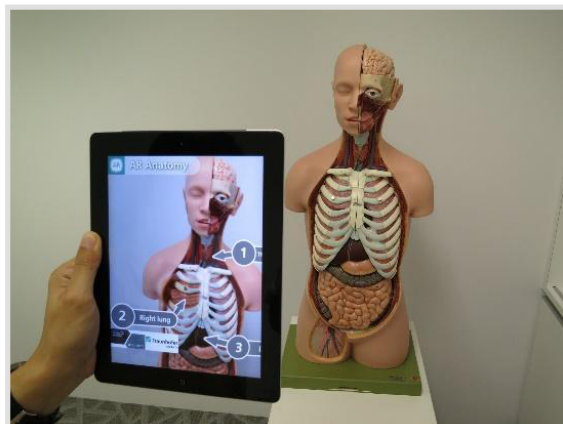
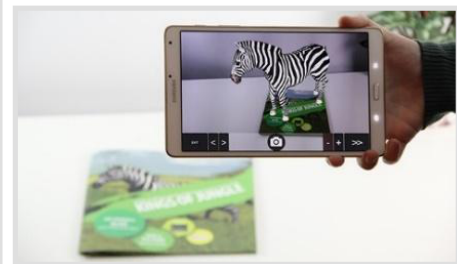
Other: ☐ _____

Skip to question 17

2. atala:
errealitate
areagotuaren
erabilera
ikaskuntzan

Errealitate areagotua, informazio digital eta elementu fisikoen arteko gaizermenari deritzo, non gainezarmen hori denbora errealean ematen den. Esaterako, telefono mugikorra edo tablet baten pantailan erakusten den mundu errealaaren irudia, ohar birtual edo objektu digitalez aberastean sortzen den gainezarmenaren emaitza, errealitate areagoturen adibide bat izango litzateke. Jarraian, teknologia honen aplikazio batzuk ikus daitezke.

Errealitate areagotuaren hainbat adibide. Goiko bi irudietan, mugikorrek aplikazio bat suziriaren marrazkia eta liburuaren azala antzemateaz arduratzen da, ondoren 3Dko animazioak gehitzeko helburuarekin. Beheko bi irudietan, berriz, errealitate areagotuarekin zerikusia duten beste bi aplikazio erakusten dira, giza gorputzeko atal desberdinak eta kamiseta batean marraztutako markatzaileak antzematean oinarritzen direnak. Hau horrela izanik, tabletaren edo telefono mugikorraren pantaila, anatomiari buruzko informazioarekin aberastea lortzen da.



17. Zure irakaskuntza-urteetan errealitate areagotua erabili al duzu? *

Mark only one oval.

- ☐ Inoiz ez *Skip to question 18*
- ☐ Bai, noizean behin *Skip to question 19*
- ☐ Bai, behin baino gehiagotan *Skip to question 19*
- ☐ Bai, normalean erabiltzen ditudan tresnen artean dago *Skip to question 19*

18. Errealitate areagotua inoiz erabili ez baduzu, uste al duzu errealitate areagotuan oinarritutako aplikazioek zure ikasleen ikaskuntza erraztuko luketela?

Mark only one oval.

- ☐ Bai
- ☐ Bai, baina ez dakit nola aplikatu
- ☐ Ez
- ☐ Ez dakit

Skip to question 30

19. Errealitate areagotua zure klasetan sarriago erabiltzea gustatuko litzaizuke?

Mark only one oval.

- ☐ Bai
- ☐ Ez
- ☐ Ez dakit

20. Zer behar duzu irakaskuntzan errealitate areagotua erabiltzeko (edo gehiago erabiltzeko)?

Tick all that apply.

- ☐ Denbora izatea
- ☐ Errealitate areagotuan oinarritzen diren aplikazioetatik egokiak zeintzuk diren jakitea
- ☐ Errealitate areagotuak hezkuntzan eskaintzen dituen aukerei buruzko informazio gehiago eskura izatea
- ☐ Errealitate areagotuan oinarritutako aplikazioak erabiltzeko laguntza gehiago izatea
- ☐ Azpiegitura egokia izatea (telefono mugikorrak, tabletak...)
- Other: ☐ _____

21. Beharrezkoa ikusten baduzu, azaldu aurreko beharra(k):

22. Zein gailu mota erabili dituzu errealitate areagotua erabiliz irakasteko?

Tick all that apply.

☐ Telefono mugikorra

☐ Tableta

☐ Mahai gaineko ordenagailua/portatila eta webcam-a

☐ Bideo-kontsola

Other: ☐ _____

23. Nola ebaluatuko zenuke zure asebetetze-maila, irakaskuntzan errealitate areagotua erabiliz?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Oso gutxi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Oso eroso

24. Beharrezkoa ikusten baduzu, azaldu zure ebaluazioa:

25. Nola alda litezke errealitate areagotuko aplikazioak, irakaskuntzan erabiltzean zure gogobetetasuna hobetzeko?

Tick all that apply.

- ☐ Erabiltzailearen interfazea hobetzea
- ☐ Gehitu eduki gehiago (ikasgaiak, Biz, 3D animazioak...)
- ☐ Aplikazioan ikasleak zer egiten ari diren ikusteko aukera gehitu
- ☐ Ikasleekin elkarreragiteko aukera gehitzea
- ☐ Aplikazioa pertsonalizatzeko aukera eskaintzea
- ☐ Aplikazioaren erabilera sinplifikatzea

Other: ☐ _____

26. Eroso sentitzen zara irakaskuntzan errealitate areagotua erabiliz?

Mark only one oval.

	1	2	3	4	5	
Oso txikia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Oso altua

27. Beharrezkoa ikusten baduzu, azaldu zure ebaluazioa:

28. Zure ustez, zure irakaskuntzan errealitate areagotua aplikatzeak ikasleen ikaskuntza hobetu dezake?

Mark only one oval.

- ☐ Bai, asko
- ☐ Bai, pixka bat
- ☐ Ez, ez da hobetu ikaskuntza
- ☐ Ez, ikaskuntzari kalte egin dio
- ☐ Ez dakit

29. Beharrezkoa ikusten baduzu, azaldu zure ebaluazioa:

Skip to question 30

3. Atala:
errealitate
areagotuko
aplikazio baten
betebeharrak
hezkuntzan

Gure ikerketa-lana irakaskuntzarako errealitate areagotuko aplikazioetarako arkitektura bat definitzean oinarritzen da, eta arkitektura egoki bat definitzea gustatuko litzaiguke.

Horretarako, galdera batzuk egingo dizkizugu. Edozein eratako iruzkinak lagungarriak izan daitezke irakasleek errealitate areagotuko aplikazioak edo beste tresna teknologiko batzuk ikasgelan erabiltzeko dituzten beharrak identifikatu ahal izateko.

30. Klaseak ematerako orduan zer tresna teknologiko erabiltzea gustatuko litzaizuke (ez du zertan errealitate areagotuarekin loturarik izan beharrik)? Aplikazioren tipologia eta hura erabili ahal izateko baldintzak ezagutzea gustatuko genituzke

Tick all that apply.

- ☐ Teknologia interaktiboak
- ☐ Simulazioak
- ☐ Elkarlanerako aplikazioak
- ☐ 3D edukia (360 bideoa, errealitate birtuala edo areagotua)
- ☐ Ikus-entzunezko edukia
- ☐ Prestakuntza-jolasak
- ☐ Komunikazio-tresnak
- ☐ Egile-tresnak

Other: ☐ _____

31. Nola erabiliko lukete zure ikasleek aplikazio hori?

Tick all that apply.

- ☐ Ikasgelan
- ☐ Ikastetxean
- ☐ Etxean
- ☐ Ordenagailu batekin
- ☐ Tablet edo telefono mugikorra batekin
- ☐ Errealitate birtualeko edo areagotuko betaurrekoekin
- ☐ Irakaslearekin
- ☐ Gurasoekin/tutoreekin
- ☐ Bakarrik erabiliko lukete

Other: ☐ _____

32. Zure ustez, errealitate areagotua balio erantsi bat izan daiteke irakaskuntzan?

Mark only one oval.

- ☐ Bai
- ☐ Ez
- ☐ Agian

33. Zure ustez, zer abantaila ditu errealitate areagotuak hezkuntza-ingurunean erabiltzeko orduan?

Tick all that apply.

- ☐ Ez da tresna espezifikorik behar, tabletaz edo mugikorraz gain
- ☐ Antolaketa eta orientazio espaziala hobetzen ditu
- ☐ Ezagutza adimen emozionalarekin lotzen du
- ☐ Ikasgelan ikasitako kontzeptuen atxikipena hobetzen da
- ☐ Kontzeptuak transmititzeko erraztasun handiagoa eskaintzen du
- ☐ Lankidetzak hobetzen du
- ☐ Ikasleen motibazioa hobetzen du
- ☐ Interaktibitate handiagoa egotea lortzen da
- ☐ Ikasleek presentzialki ikastetxean egon gabe parte har dezakete

Other: ☐ _____

34. Eta zein dira zure eragozpenak?

Tick all that apply.

- ☐ Aldez aurreko prestakuntza behar da
- ☐ Aplikazioek ez dute material didaktiko nahikorik eskaintzen
- ☐ Interneterako konexioa beharrezkoa da
- ☐ Denbora behar da ikasleak tresna erabiltzera ohitzeko
- ☐ Beharrezkoa da curriculum-diseinuaren zati bat aldatzea errealitate areagotua txertatzeko
- ☐ Erabilgarritasun-arazoak daude
- ☐ Gailu zaharrenek ez dute erabiltzaile-esperientzia egoki bat eskaintzen
- ☐ Ez daude aplikazio asko eskuragarri

Other: ☐ _____

35. Zure ustez, teknologiak (ez du nahitaez errealitate areagotuarekin loturarik izan beharrik) irakasleei lagun diezaike ikasleen ikaskuntza eta ikasgaiak atxikitze gaitasuna neurtzen?

Mark only one oval.

- ☐ Bai
- ☐ Ez

36. Beharrezkoa ikusten baduzu, azalduko zenuke zergatik (edo zergatik ez)?

37. Zein funtzionalitate interesatzen zaizkizu gehien errealitate areagotuko aplikazio batean?

Tick all that apply.

☐ Aplikazioarekin elkarreragiteko aukera (galderak eta erantzunak bidaltzea, 3D edukia aldatzea)

☐ Edukia pertsonalizatzea

☐ Pertsona batek baino gehiagok aplikazioa aldi berean erabiltzeko eta eduki bera ikusteko aukera

☐ Ikasleen arteko eta ikasleen eta irakasleen arteko kolaborazioa posible izatea

☐ Aplikazioak edozein gailutan funtzionatu beharko luke (telefono mugikorrean edo ordenagailuan, bai webgunean, bai aplikazio batean).

☐ Aplikazioaren bidez azterketak egiteko aukera izatea

☐ Aplikazioaren bidez komunikatzeko aukera izatea

☐ Esperientzia partekatzeak aukera izatea (beste pertsona bat une horretan egiten ari dena aplikazioan ikustea)

☐ Ikasleen jardueraren jarraipen automatikoa egitea (klik kopurua, modulu bakoitzean igarotako denbora, erantzun zuzenen ehunekoa)

☐ Erabilera-ereduak aztertzeak aukera izatea (eskuz edo automatikoki), eta ikasleen motibazioaren, gai espezifikoaren inguruan duten interesen... inguruko ondorioak ateratzea

☐ Notak aplikazioaren bidez banatzeko aukera izatea

☐ Aurrez aurre zein modu ez presentzialean erabiltzeko aukera izatea

☐ Kalitatezko 3D edukia

Other: ☐ _____

38. Beharrezkoa ikusten baduzu, azaldu zure hautua:

39. Errealitate areagotuko hezkuntza-edukiak sortzeko aplikazio bat izango bazenu, zure app propioa sortzeko erabiliko zenuke? *

Mark only one oval.

☐ Bai

☐ Ez *Skip to question 41*

40. Zer motatako hezkuntza-edukiak sortuko zenituzke aplikazio horrekin?

Tick all that apply.

☐ Murgildutako bideoak

☐ Simulazioak

☐ Bistaratzek (2D edo 3D)

☐ Quiz/Test

☐ Blogs

Other: ☐ _____

41. Arete proiektu europarraren barruan, elkarlaneko errealitate areagotuko aplikazioak erraz sortzeko aukera ematen duen tresna bat garatzen ari gara. Nola uste duzu erabil zenezakeela teknologia hori zure lanean?

Tick all that apply.

- ☐ Galderak egiteko eta ikasleen erantzunak denbora errealean behatzeko testak sortzea
- ☐ Elkarlaneko jolasak sortzea
- ☐ Ikasleak arazo bat ebazteko lehian aritzeko ariketak sortzea
- ☐ Programazioaren kontzeptuak ikasteko jolasak garatzea
- ☐ Edukia sortzea ikasleen adimen emozionala areagotzeko
- ☐ Elkarlaneko edukia sortzea urruneko ikaskuntzaren kasuan
- ☐ Ez dut uste teknologia hau erabiliko nukeenik.

Other: ☐ _____

42. Beharrezkoa ikusten baduzu, gehitu iruzkin bat:

43. Arete proiektu europarrean adimen artifizialeko aplikazioak ere garatzen ari gara, irakasleen lana errazteko. Nola uste duzu erabil zenezakeela adimen artifiziala zure lanean?

Tick all that apply.

- ☐ Test batean ikasleen erantzunak aztertzea eta galderen zailtasun-maila automatikoki egokitzea.
- ☐ Erabilera-ereduak aztertzea, irakasleei jakinarazteko ea gai batzuk zailagoak diren ikasleentzat.
- ☐ Etapa goiztiarretan ikasgai bat bertan behera uzteko edo uzteko arriskuan dauden ikasleak identifikatzea
- ☐ Ez dut uste adimen artifiziala erabiliko nukeenik nire lanean

Other: ☐ _____

44. Beharrezkoa ikusten baduzu, gehitu iruzkin bat:

45. Ba al dago gurekin partekatu nahi duzun beste komentariarik irakaskuntzan errealitate areagotua erabiltzeari buruz?

46. Irakaskuntzan teknologiaren erabileraren inguruko ezagutzak badituzu, prest egongo zinateke gaiaz gurekin hitz egiteko bideo-dei labur batean?

Mark only one oval.

- ☐ Bai (gogoratu zure helbide elektronikoa hurrengo galderan sartzeaz)
- ☐ Ez

47. Inkesta honen emaitzak, ikaskuntza errazteko eta hobetzeko, errealitate areagotuarekin loturiko teknologien erabilerari buruzko artikuluko zientifikoak argitaratzeko erabiliko dira. Gure analisiaren emaitzei buruzko informazioa jasotzea nahi baduzu, emaiguzu zure helbide elektronikoa:

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms