

**1. Izobraževalna aplikacija (delo v paru)**

<b>Ime aplikacije</b>	Geogebra
<b>Cilji</b>	Geometrija, Algebra (funkcije)
<b>TIM - učno okolje</b>	Active: Adaptation Collaborative: Adoption Constructive: Entry Authentic: Adaptation Goal directed: Adoption
<b>Prednosti</b>	Risanje geometrijskih likov in elementov (točka, premica, ...)
	Risanje funkcij
	Aplikacijo lahko naložimo tudi na Androida, tako da jo lahko uporabimo na katerikoli tablici
<b>Slabosti</b>	Težko je točko narisati na točno določeno mesto, ker rišeš s prstom
	Natančnost pri risanju
<b>Primernost za OPP</b>	Ni najbolj primerno za učence s posebnimi potrebami, saj je tukaj potrebna natančnost. In aplikacija je primerna za zahtevno snov (geometrija).
<b>Vključitev v učni proces</b>	Uporaba pri pouku geometrije. Pri obravnavi funkcij, za lažjo predstavo. Uporabno tudi za računanje in iskanje neznanih kotov. Preverjanje ali točka leži na zelenem objektu. Učitelj lahko uporabi kot predstavitveno gradivo, na primer za dokaz (predvsem pri geometriji).
<b>Uporabniška izkušnja (izpolni sošolec v paru)</b>	Aplikacija je zelo uporabna. Po najinem mnenju je najbolj uporabna pri risanju funkcij (vnesemo enačbo in izriše funkcijo), saj si učenci to snov težko predstavljajo, sploh če gre za funkcije višjega reda. Slaba stran aplikacije je, če želimo prostoročno nekaj natančno narisati, saj je težko zadeti točno tam, kjer želimo, da leži objekt (na primer točka). Drugače je to na računalniku, kjer to naredimo s pomočjo miške.

## 2. Če bi ... (samostojno delo)

<b>Ime aplikacije</b>	Matematični Svet
<b>Cilji</b>	Geometrija, Algebra
<b>TIM - učno okolje</b>	Active: Infusion Collaborative: Adaptation Constructive: Adaptation Authentic: Adoption Goal Directed: Entry
<b>Opis aplikacije</b>	<p>Moja sanjska aplikacija bi omogočala računanje vseh neznanih količin na področju geometrije, algebre in vsega, kar se učenci učijo v šoli. Z njeno pomočjo bi lahko preverili vse naloge, ki jih rešujejo. Vendar pa ne bi mogli samo vpisati naloge in bi se izpisala rešitev, temveč bi morali učenci sami začeti postopek naloge, aplikacija bi nadaljevala od tam, kjer bi se jim zataknilo. Če ne bi znali začeti reševati naloge, bi jim aplikacija ponudila namig. Tako bi jih postopoma vodila do rešitve naloge.</p> <p>Če pa želijo učenci samo preveriti, če so pravilno rešili, ima aplikacijo možnost, da takoj po vpisu naloge, vpišejo še rešitev in jo preverijo.</p>
<b>Prilagoditve za OPP</b>	<p>Učenci, ki slabše vidijo, bi se lahko z aplikacijo »pogovarjali.«</p> <p>Omogočeno bi bilo, da povedo nalogo, aplikacija pa bi jim odgovorila.</p> <p>Za učence, ki slabše slišijo, bi bila primerna osnovna aplikacija.</p> <p>Učenci, ki potrebujejo večje črke in risbe, bi si vsebino lahko ustrezno povečali.</p>
<b>Vključitev v učni proces</b>	<p>Aplikacijo bi lahko učenci uporabljali pri samostojnem delu, ko učitelj ne more naenkrat pomagati vsem učencem. Vsak učenec bi lahko reševal svojo nalogo, ko se bi mu zataknilo bi za pomoč prosil aplikacijo. Če pa bi želel samo preveriti rezultat, bi ga vpisal in takoj videl, ali je rešil pravilno, ali pa mora še dodatno razmisliti.</p>