

Osnovna šola Žiri

ZA VSAK IZZIV SE APLIKACIJA NAJDE ***Namenska raba mobilnih aplikacij med*** ***osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh*** računalništvo in telekomunikacije **Raziskovalna naloga**

Avtorji: Tit GANTAR
Kristjan KOLENC JEREB
Ema KLEMENČIČ

Mentorica: Maja BREZOVAR, prof. slov. jezika in
književnosti, univ. dipl. soc. kulture

Somentorica: Martina JURMAN, prof. razr. pouka

Žiri, 2016

I KAZALO (VSEBINE)

1 PREDSTAVITEV PROBLEMA	1
2 TEORETIČNI DEL	3
2.1 RAZLAGA POJMOV.....	3
3 EKSPERIMENTALNI/EMPIRIČNI/RAZISKOVALNI DEL	5
3.1 METODOLOGIJA	5
3.1.1 Opis vzorca raziskave.....	5
3.1.2 Opis merskega instrumenta	5
3.1.3 Opis postopka zbiranja podatkov.....	5
3.1.4 Obdelava podatkov	6
3.2 REZULTATI	7
4 RAZPRAVA.....	23
5 ZAKLJUČEK/SKLEPI	25
6 VIRI IN LITERATURA	26
7 PRILOGE	27

II KAZALO SLIK/GRAFOV

Slika 1: Spol vprašancev	7
Slika 2: Najpogostejše opravilo na računalniku	7
Slika 3: Spletne strani z največ informacijami	8
Slika 4: Povprečen čas uporabe računalnika	8
Slika 5: Povprečen čas uporabe telefona dnevno	9
Slika 6: Telefonski klici	9
Slika 7: SMS-ji	10
Slika 8: Kratka sporočila prek socialnih omrežij (npr. Whatsapp, Messenger, Skype ...)	10
Slika 9: Brskanje po internetu	11
Slika 10: Raba telefona za šolsko delo	11
Slika 11: Raba telefona za navigacijo	12
Slika 12: Raba telefona za igranje igrice	12
Slika 13: Raba telefona za fotografiranje in obdelavo fotografij	13
Slika 14: Raba telefona za gledanje videoposnetkov in snemanje	13
Slika 15: Raba telefona za poslušanje glasbe	14
Slika 16: Raba telefona za koledar/opomnik	14
Slika 17: Raba telefona za bujenje/štopanje	15
Slika 18: Aplikacije, ki jih učenci najpogosteje uporabljajo	15
Slika 19: Aplikacije, ki jih uporablja najmanj učencev	16
Slika 20: Raba aplikacij pri pouku	18
Slika 21: Predmeti, pri katerih bi bile aplikacije najbolj uporabne	18
Slika 22: Aplikacije, ki jih uporabljajo za učenje	19
Slika 23: Želja učencev po preizkušanju aplikacije za učenje pri posameznem predmetu	20
Slika 24: Sprotno brisanje aplikacij ob neuporabi le-teh	21

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.

IV KAZALO PRILOG

Priloga 1

Povzetek

Danes so v uporabi pametni telefoni, ki vsebujejo mnogo osebnih podatkov in pripomočkov ter orodij za ohranjanje socialnih stikov tudi med mladimi, ki jim je pametni telefon zelo dostopen. Raziskovalna naloga se osredotoči na aplikacije, njihovo praktično rabo, tako za šolo kot izven nje, koliko časa se mladi dnevno ukvarjajo s telefonom oziroma aplikacijami, ki jih imajo na njem naložene. Za raziskovalno nalogo smo se odločili, ker nas je zanimalo, koliko in s katerimi nameni učenci predmetne stopnje v Osnovni šoli Žiri uporabljajo pametne telefone, predvsem aplikacije. Predvidevali smo, da učenci precej časa dnevno uporabljajo aplikacije v največji meri za komunikacijo, nekoliko manj pa za šolsko rabo. S spletnim anketnim vprašalnikom smo pridobili potrebne podatke, jih analizirali ter ugotovili, da večina učencev uporablja aplikacije manj kot eno uro dnevno, predvsem za komunikacijo preko družbenih omrežij, manj kot četrtnina pa aplikacije uporablja za učenje šolske snovi. Menimo, da učenci niso realno ocenili časa, ki ga namenijo uporabi aplikacij. Da bi bil podatek bolj verodostojen, bi bilo smiselno, da bi nekaj časa svoje aktivnosti beležili in šele nato odgovorili na anketna vprašanja o času rabe aplikacij. Iz tega lahko sklenemo, da imajo danes telefoni zaradi aplikacij večjo uporabno vlogo, kot so jo imeli v preteklosti – le za telefonske klice.

KLJUČNE BESEDE: pametni telefon, aplikacije, šolski predmeti, prosti čas, starejši osnovnošolci.

Abstract

Today we use smart phones which contain many personal data and tools for maintaining social contacts among young people with smartphones, which are nowadays very accessible. This research focuses on applications, their practical use for school and leisure time, how much time young people are engaged daily with the phone or applications on their phones. For this research we decided because we were interested in knowing how much time and with what purpose older pupils of Primary school Žiri use smartphones, particularly applications. We assumed that the students use applications a lot of time daily – mainly for communication, and less for learning for school subjects. We obtained the necessary data with online questionnaire, we analyzed it and found out that the majority of students use applications less than one hour a day, mainly for communication via social network, less than quarter of them represent apps used for learning for school subjects. We believe that the pupils were not realistic about their time, which they pay to use the applications. In order to make information more credible, it would make sense to time their activities and record them, and after that answer the survey questions. From this we can conclude that today's phones are more useful because of applications comparing to their usage in the past – only to make phone calls.

Keywords: Smart phone applications, school subjects, leisure, older schoolchildren.

1 PREDSTAVITEV PROBLEMA

Dandanes praktično ne vidiš mladih brez telefona v rokah. Omenjene naprave so danes večinoma pametne, saj s svojim delovanjem ponujajo uporabniku pravzaprav enake vsebine in možnosti kot računalnik. Telefon danes ni več, kot je bil včasih – le za komunikacijo preko telefonske žice. GSM-naprave so zamenjali t. i. pametni telefoni, ki poleg telefonskih števil/kontaktov vsebujejo še mnogo drugih osebnih podatkov, ki jih njegovi uporabniki posredujejo, obdelujejo, prenašajo, potrebujejo itd.

Med mladimi so se telefoni oz. pametni telefoni razširili zaradi njihove dostopnosti in tudi napredka v tehnologiji ter zaradi življenjskega sloga, ki ga zahodna, potrošniško naravnana družba, živi. Mladim je v odraščanju telefon zelo pomemben: z njim so lahko preko telefonskih števil, posredovanja kratkih sporočil, e-mailov, raznih klepetalnic, igrice, aplikacij in drugih orodij v stiku s svojimi sovrstniki, kar pa pomeni, da se čutijo, da imajo s skupino prijateljev ali znancev enake interese, ki jih nato družijo.

Za temo raziskovanja na področju računalništva in informatike smo se odločili, ker smo računalniški oziroma telefonski zanesenjaki. Prav tako sta bili naši mentorici pripravljene raziskovati z nami na to temo, saj ju zanimajo aplikacije, njihova praktičnost in raba, tako doma za »koristne namene« kot tudi v šoli. Še posebej nas zanima, v kolikšni meri učenci in učenke naše starosti oziroma nekaj let mlajši uporabljajo telefonske aplikacije dnevno (čeprav se zavedamo, da bi lahko raziskovanje razširili na ostale pametne naprave, kot so npr. ure, tablice, oziroma računalnike) in katere aplikacije uporabljajo največ, za kaj, kako so koristne in ali jih uporabljajo tudi v šoli, pri katerih predmetih ali si z aplikacijami mladi lajšajo življenje (npr. s pripomočki). Glede na to, kar nas zanima, smo izvedli anketo v e-obliki, ki smo jo nato izvedli kar v okviru pouka v dogovoru z ostalimi učiteljicami, ki so to v računalniški učilnici omogočile. Cilj naloge je izvedeti, s katerim namenom in koliko osnovnošolci predmetne stopnje OŠ Žiri uporabljajo aplikacije.

Raziskovalni problem:

Kako raba telefonskih aplikacij vpliva na življenje učencev predmetne stopnje v šoli in v prostem času in katere aplikacije so najpogosteje rabljene med osnovnošolci ter koliko časa dnevno jih uporabljajo?

Raziskovalna vprašanja:

1. Koliko časa dnevno povprečno uporabljajo osnovnošolci telefonske aplikacije?
2. Katere aplikacije najpogosteje uporabljajo v prostem času in v kolikšni meri za učenje obravnavane učne snovi?

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.

Hipoteze:

1. Učenci predmetne stopnje več kot 2 uri dnevno uporabljajo telefonske aplikacije.
2. Najbolj priljubljene so aplikacije za družbena omrežja, ki omogočajo brezplačna kratka sporočila.
3. Več kot polovica učencev vsakodnevno uporablja aplikacije kot nadomestek pripomočkov.
4. Manj kot četrtnina mladih ima na telefonu aplikacije, s pomočjo katerih se učijo obravnavano učno snov.

2 TEORETIČNI DEL

2.1 RAZLAGA POJMOV

Za začetek smo želeli raziskati pomene besed, ki jih v današnjem času zasledimo v povezavi z besedo aplikacija. Ko odtipkamo geslo »aplikacija« v spletni slovar SSKJ, dobimo tri pomene te besede (<http://www.fran.si/iskanje?View=1&Query=aplikacija>):

»**aplikácija** -e ž (á) **1.** knjiž. *prenašanje na kaj, prilagoditev čemu*: v dramskem ustvarjanju se je uveljavila aplikacija antičnih motivov na sodobne probleme; izpeljati je treba aplikacijo načel na konkretne primere; to je slaba aplikacija splošnega zakona na to omejeno področje **2.** knjiž. *uporaba, uveljavitev*: poverili so mu praktično aplikacijo izdanih ukrepov; aplikacija znanstvenih izsledkov, sodobnih agrotehničnih metod v poljedelstvu **3.** *našit, nalepljen okrasek, zlasti na tkanini ali na usnju*: našiti aplikacije; obleka z aplikacijami; aplikacija iz usnja ♦ šol. *začasno nalepljen, pritrjen znak, navadno na zemljevidu ali na flanelografu* ♪«

V SSKJ torej še nima strokovnega pomena, ki se nanaša na računalniško terminologijo, v kakršni to besedo uporabljamo ves čas naše raziskovalne naloge. Lahko bi se nanašali na drugi pomen, saj aplikacije laično imenujemo nekakšne vrste pripomočke. Nadalje smo se za iskanje pomena termina »aplikacija« obrnili na spletno stran brskalnika Google, in sicer smo tam dobili mnogo zadetkov, pa vendar se nam je zdela zelo koristna hrvaška Wikipedija s prispevkom o definiranju aplikacije, ki smo ga nato prevedli v:

»Veljavni program, znan tudi kot aplikacija ali app. (ang. Application Software), je računalniški program, ki je namenjen za pomoč uporabnikom, da opravljajo eno ali več določenih nalog. Primeri vključujejo poslovne aplikacije, računalniške programe, pisarniške apartmaje, grafične programe, medijske umetnike. Aplikacija je oblikovana s sistemskim programom in programom, ki deluje med veljavnimi programi in omrežji, ki upravljajo in združujejo računalniške zmogljivosti« (<https://hr.wikipedia.org/wiki/Aplikacija>).

Ko smo raziskovali COBISS in skušali ugotoviti, kaj je o precej sodobnem pojavu – aplikacijah s področja računalništva že zapisano, smo ugotovili, da v tiskani obliki zelo malo. Večinoma je ta tematika zapisana v drugih raziskovalnih delih (diplomska dela, magistrska dela ipd.), vemo pa tudi, da aplikacije uporabljamo bolj v takšni obliki, kot jih poznamo danes, šele nekaj let, tako da smo se bolj osredotočili na to literaturo ter tudi na tisto, kar nam je bilo najbolj dostopno – dostop do literature na medmrežju.

Nadalje smo raziskovali, kaj je mobilna aplikacija. In sicer je to računalniški program, narejen za mobilne naprave, kot so pametni telefoni in tablični računalniki. Dva največja distributerja teh sta App Store (za IOS) in Google Play (za Android) (https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app).

Glede na to, da nas v raziskovalni nalogi zanima namen uporabe računalniških, predvsem pa mobilnih aplikacij, smo definirali tudi izraza računalnik in pametni telefon.

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.

Računalnik je naprava ali sistem, sposoben izvajati zaporedja operacij. Uporabljamo ga lahko za različne namene. Funkcija, ki opredeljuje sodobne računalnike in jih razločuje od vseh drugih strojev, je ta, da se jih lahko sprogramira; računalniku posredujemo neke vrste ukaze (program), ki jih bo računalnik obdelal (<https://sl.wikipedia.org/wiki/Ra%C4%8Dunalnik>).

Pametni telefon (ang. *smartphone*) je mobilni telefon, ki ponuja naprednejše računalniške sposobnosti in povezljivost kot sodobni osnovno-funkcijski telefoni. Pametni telefoni so znani tudi kot dlančniki, ki imajo vgrajen mobilni telefon, uporabniku pa dopuščajo, da sam naloži in zaganja zahtevnejše aplikacije. Pametni telefoni poganjajo platforme, ki so narejene v prid aplikacijskim razvijalcem. Smatramo jih lahko kot osebne žepne računalnike z dodanimi funkcijami mobilnega telefona, saj so ti telefoni navadni računalniki, le veliko manjši (https://sl.wikipedia.org/wiki/Pametni_telefon).

3 EKSPERIMENTALNI/EMPIRIČNI/RAZISKOVALNI DEL

Na začetku smo se lotili raziskovanja teoretičnega dela na temo aplikacij. Ugotovili smo, da se veliko govori o samih aplikacijah, zdelo se je, kot da vsi točno vedo, kaj to je, težko pa je bilo najti kakšno strokovno literaturo na to temo. To se nam zdi precej logično, saj gre za pojav in posledično novo besedo, ki je nastala in se uporablja šele v zadnjem času, predvsem z rabo pametnih telefonov. Pred sestavo ankete smo podali nekaj hipotez na temo raziskovanja. Nadalje smo sestavili in izpopolnjevali anketo, preden smo jo dali v reševanje starejšim učencem naše šole. Nato smo izvedli anketo v okviru pouka.

3.1 METODOLOGIJA

3.1.1 Opis vzorca raziskave

Vzorec raziskave je bil omejen na učence in učenke predmetne stopnje (od 6. do 9. razreda) Osnovne šole Žiri. V šestem razredu so trije oddelki (59 učencev), v sedmem razredu dva (43 učencev), v osmem razredu dva (52 učencev), v devetem pa trije oddelki (67 učencev) – skupaj pomeni to vzorec 221 učencev, v poglavju 3. 2 Rezultati pa predstavimo rezultate dejansko zajetega vzorca anketiranih učencev.

Za tak vzorec smo se odločili iz različnih razlogov:

- lažja in hitra izvedba pridobitve podatkov,
- praktičnost – pridobitve podatkov,
- praktičnost – hitra komunikacija med mentoricama in učenci raziskovalci.

Zavedamo se, da bi lahko za nadaljnje raziskovanje vzorec razširili, odvisno od tega, kaj bi nas zanimalo.

3.1.2 Opis merskega instrumenta

Kot je bilo že omenjeno, smo zbrali podatke s pomočjo spletne ankete. Oblikovali smo skupino raziskovalcev in mentoric ter začeli v Google Sheets sestavljati anketo, ki smo jo nato večkrat pregledali, dopolnili in tudi preizkusili. Pri preizkušanju reševanja ankete smo ugotovili, da bi mogoče za marsikatero ime aplikacije morali pogledati v telefon, saj se nismo spomnili imena aplikacije.

3.1.3 Opis postopka zbiranja podatkov

Za zbiranje podatkov smo se odločili, da bo zaradi zanesljivejše izvedbe bolje, da anketo izvedemo v šoli pod mentorstvom učiteljic, ki so bile pripravljene odstopiti nekaj časa svoje ure; to je bilo pri urah slovenščine. Izvajanje ankete smo začeli z najstarejšimi učenci, saj smo presodili, da so glede iznajdljivosti na spletnih straneh najbolj spretni, nato pa smo reševali v smeri proti šestemu razredu. Ravno tako smo želeli ugotoviti, če se bodo pojavila kakšna vprašanja ter tudi s pomočjo starejših učencev priti do morebitnih rešitev, ki bi jih potem posredovali mlajšim. Na začetku smo bili mi mentorji svojim

sošolcem, ko so reševali anketo, ravno tako učiteljicam pomoč pri izvedbi v skupinah, kjer so se ankete izvajale prvič. Za nadaljnjo izvedbo so poskrbele učiteljice z dogovarjanjem med sabo, da so časovno približno sočasno izvedle anketo ter tudi z dogovarjanjem glede proste računalniške učilnice.

3.1.4 Obdelava podatkov

Kot je bilo že omenjeno, je bila anketa naložena na splet, in sicer v Google Drive, v Google Sheets, ki omogoča oblikovanje takšne ankete, zavedali pa smo se tudi tega, da oddane odgovore anketiranih zbere v tabeli, v kateri so zbrani vsi odgovori. Le-ta nadalje v svojih orodjih omogoča prikaz vseh odgovorov v obliki grafov ali naštetih odgovorov. Vse to smo potem preslikali in odložili v Wordov dokument, kot sliko pa smo to nadalje obdelali, da je vse skupaj postalo ustrezno za prikaz rezultatov v raziskovalni nalogi.

V šolski knjižnici OŠ Žiri imamo že veliko raziskovalnih nalog, zato smo pregledali nekaj analiz grafov. Naša analiza oziroma komentar glede na prikazan grafikon skuša zajeti anketno vprašanje in pojasni dobljene odgovore v deležu v odstotkih, običajno od najpogostejšega odgovora k najmanj pogostemu. Interpretacija ob koncu komentarja je zapisana na podlagi našega znanja in osebnih izkušenj.

3.2 REZULTATI

Dobljene rezultate smo uredili kar s pomočjo grafikonov in zbranih odgovorov, kot nam jih ponuja aplikacija Google Drive s svojimi pripomočki (Priloga 1).

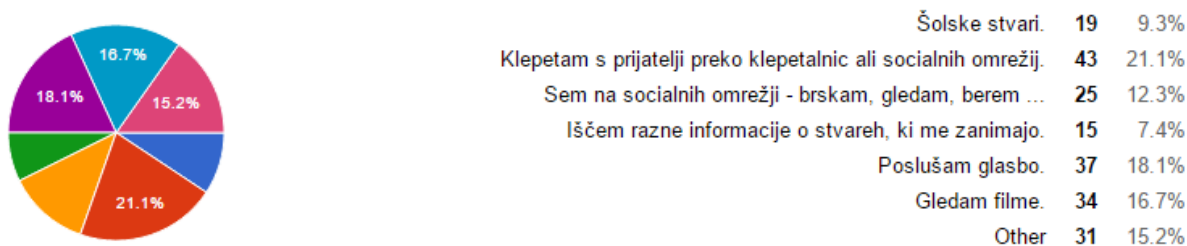
Zabeleženih imamo 206 odgovorov (torej nismo anketirali vseh) učencev in učenk od 6. do 9. razreda OŠ Žiri. Prvo vprašanje se je nanašalo na razred, ki ga obiskujejo. Številke kažejo, da šestošolce predstavlja 29,1 % anketiranih (60), 18,4 % anketiranih je bilo sedmošolcev (38), 23,3 % anketiranih predstavljajo osmošolci, preostali delež devetošolcev pa je enak razmerju šestošolcev, torej 29,1 % (60).

Drugo vprašanje je spraševalo po spolu reševalcev ankete. Razmerje med spoloma je bilo skoraj izenačeno, saj je anketo reševalo skupaj 49,5 % deklet (102) in 50,5 % fantov (104).



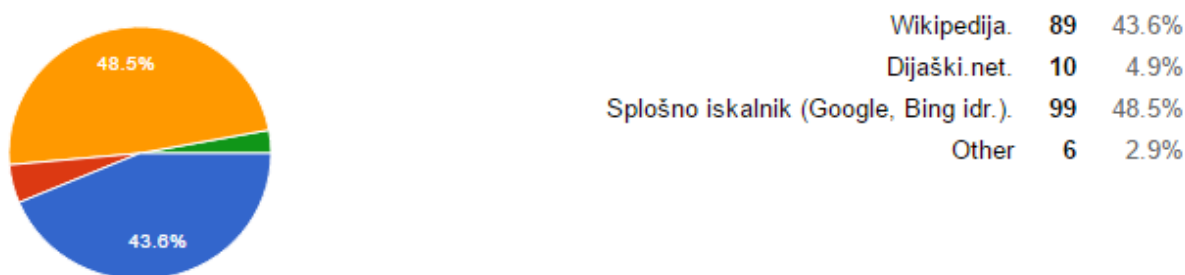
Slika 1: Spol vprašancev

Naslednje vprašanje je spraševalo, kaj največkrat počnejo na računalniku. Ponudili smo tiste možnosti, za katere smo menili, da so najpogostejše in dopustili še možnost »drugo« (oz. other), kar je predstavljalo četrti najpogostejši odgovor (15,2 %), vendar točnejših odgovorov nismo dobili, čeprav smo odgovor ponudili predvsem zaradi tega. Dobra petina (21,1 %) jih je odgovorila, da klepetajo s prijatelji. Sledila sta odgovora, da poslušajo glasbo (18,1 %) ali gledajo filme (16,7 %). Na socialnih omrežjih iščejo razne informacije, brskajo idr. je odgovor, ki sledi z 12,3 %. Predzadnje mesto zaseda odgovor, da učenci počnejo stvari za šolo z 9,3 %, zadnje mesto pa je zasedel odgovor, da s pomočjo računalnika iščejo razne informacije o stvareh, ki jih zanimajo (7,4 %).



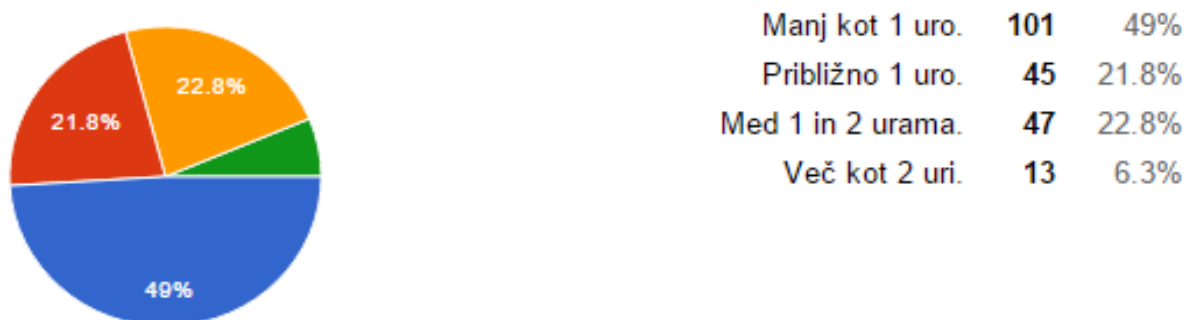
Slika 2: Najpogostejše opravilo na računalniku

Četrto vprašanje je spraševalo anketirane učence in učenke, kje iščejo oziroma najdejo največ informacij. 48,5 % odstotka jih je izbralo splošne brskalnike, vključujoč Google, Bing idr. Drugi najpogostejši izbran odgovor je bila spletna stran Wikipedije, kar s 43,6 %, sledil je dijaški.net s 4,9 % in ostalo z 2,9 %. Na tem mestu se sprašujemo, ali bi morda morali bolj natančno vprašati učence – na katerih mestih iščejo informacije, ki jih potrebujejo za pouk.



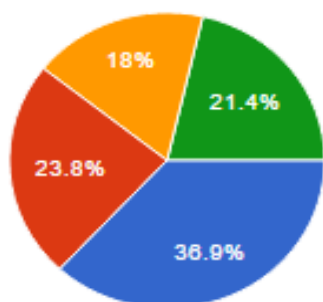
Slika 3: Spletne strani z največ informacijami

Nadalje smo spraševali po času, ki ga učenci in učenke preživijo za računalnikom. Zanimivo se nam je zdelo to vprašanje analizirati skupaj in pogledati, katero sodobno »pomagalo« prevladuje oziroma s čim se bolj ukvarjamo. Rezultati kažejo, da jih skoraj polovica (49 %) preživi za računalnikom manj kot eno uro, delež od približno ene do dveh ur skupaj preživi nekoliko manjši delež anketiranih (44,6 %), ostali pa so za računalnikom več kot dve uri dnevno (6,3 %).



Slika 4: Povprečen čas uporabe računalnika

Kar se tiče rabe telefona, je delež najvišji (36,9 %) pri tistih, ki se s telefonom ukvarjajo manj kot eno uro. Tisti, ki so na njem približno eno do dve uri je večina anketiranih (41,8 %), precej večji delež pa je tistih, ki so izbrali odgovor, da na telefonu preživijo več kot dve uri dnevno (21,4 %).

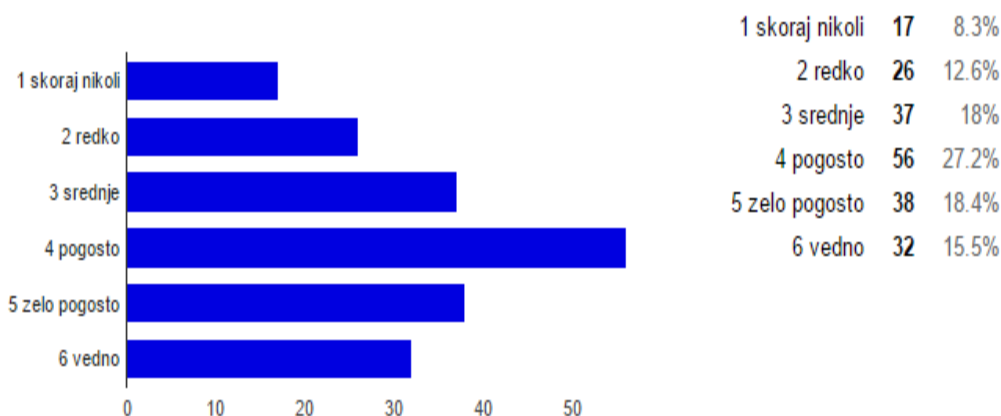


Manj kot 1 uro.	76	36.9%
Približno 1 uro.	49	23.8%
Med 1 in 2 urama.	37	18%
Več kot 2 uri.	44	21.4%

Slika 5: Povprečen čas uporabe telefona dnevno

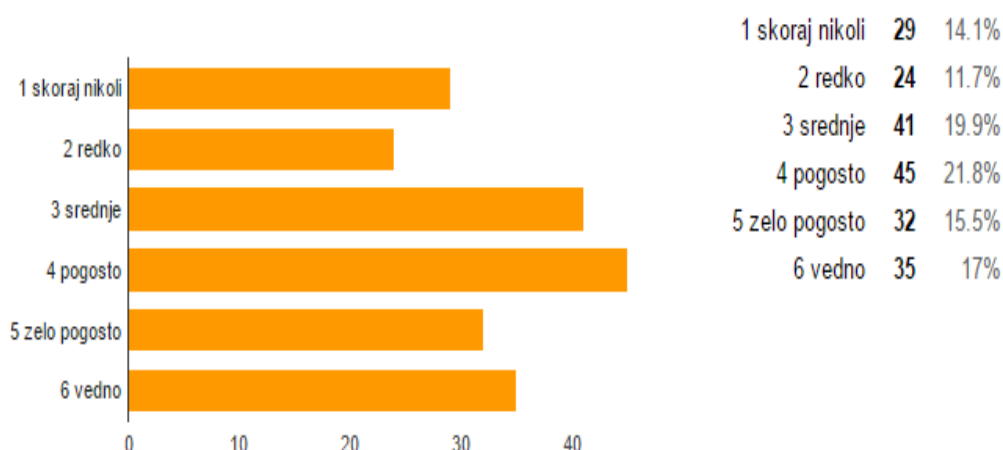
Nadalje smo se bolj osredotočili na vprašanja, ki se tičejo rabe telefona. Navedli smo odgovore, za katere se nam je zdelo, da bi bili aktualni. Učencem in učenkam pa smo dali možnost, da so označili rabo z odgovori: skoraj nikoli – 1, redko – 2, srednje – 3, pogosto – 4, zelo pogosto – 5, vedno – 6.

Zanimiva se nam zdita podatka, ki kažeta na podoben delež odgovorov, kar se tiče primarne rabe mobilnega telefona, tj. za klicanje/telefoniranje in za pošiljanje kratkih besedil – SMS-ov. Da je telefoniranje njihova pogosta dejavnost, je odgovorilo 27,2 % anketirancev, glede SMS-ov pa se je tako izreklo 21,8 % anketiranih. Da se jim zdi, da srednje uporabljajo telefon za klicanje, je reklo 18 % učencev in učenk, za SMS-e pa 19,9 %. Zelo pogosto telefonira 18,4 % učencev in učenk, 15,5 % pa jih zelo pogosto pošilja SMS-e. 15,5 % anketiranih vedno uporabi mobilni telefon za telefoniranje, za SMS-e pa jih je izbralo odgovor vedno 17 %. Da redko telefonirajo, se je opredelilo 12,6 % anketiranih, da redko pošiljajo SMS-e pa najnižji delež odgovorov (8,3 %). Skoraj nikoli ne telefonira najmanjši delež anketiranih (8,3 %), medtem ko skoraj nikoli ne pošilja SMS-ov 14,1 % anketiranih.



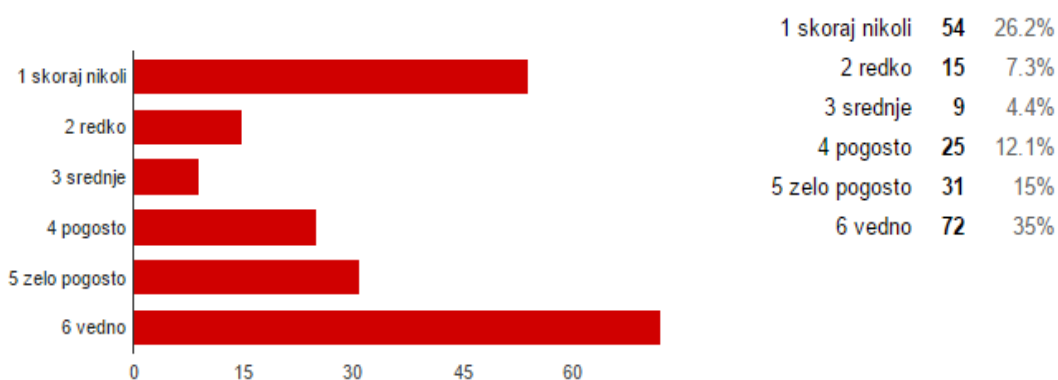
Slika 6: Telefonski klici

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.



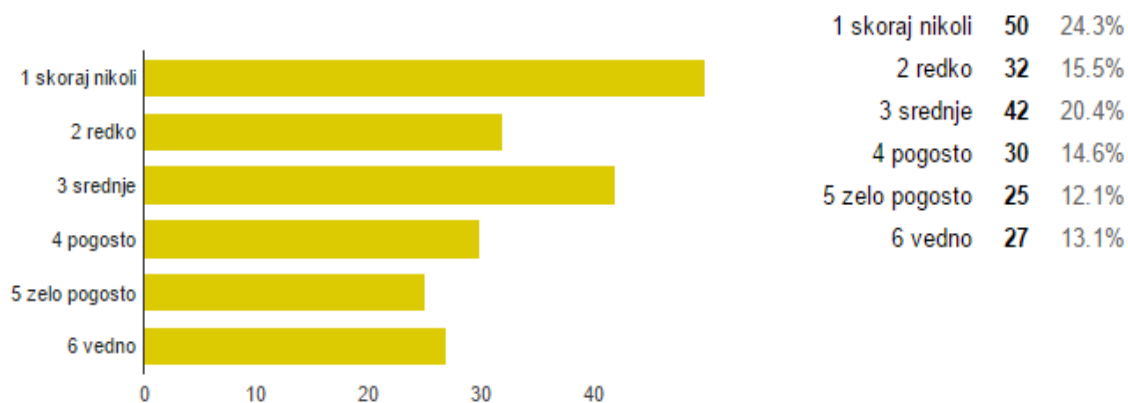
Slika 7: SMS-ji

Zanimiva je tudi primerjava glede pošiljanja kratkih sporočil – vendar enkrat preko funkcije pošiljanja SMS-ov, drugič pa preko socialnih omrežij oziroma aplikacij za klepetanje, npr. Viber, Whatsapp, Messenger, Skype idr. Kot prikazuje graf spodaj (rdeče barve), so se srednje vrednosti odgovorov v povprečju zmanjšale, medtem ko sta skrajni vrednosti narasli (skoraj nikoli je izbralo odgovor 26,2 % anketiranih, vedno pa kar 35 %).



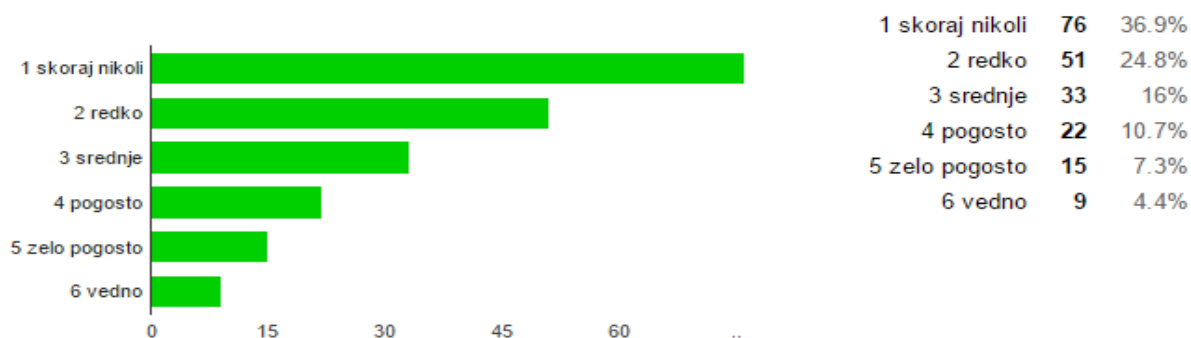
Slika 8: Kratka sporočila prek socialnih omrežij (npr. Whatsapp, Messenger, Skype ...)

Za brskanje po spletu skoraj nikoli ne uporablja telefona 24,3 % anketiranih, redko 15,5 %, srednje 20,4 %, pogosto skoraj enak delež kot redko (20,4 %), zelo pogosto je najredkeje izbrani odgovor (12,1 %), sledi pa mu odgovor vedno s 13,1 %.



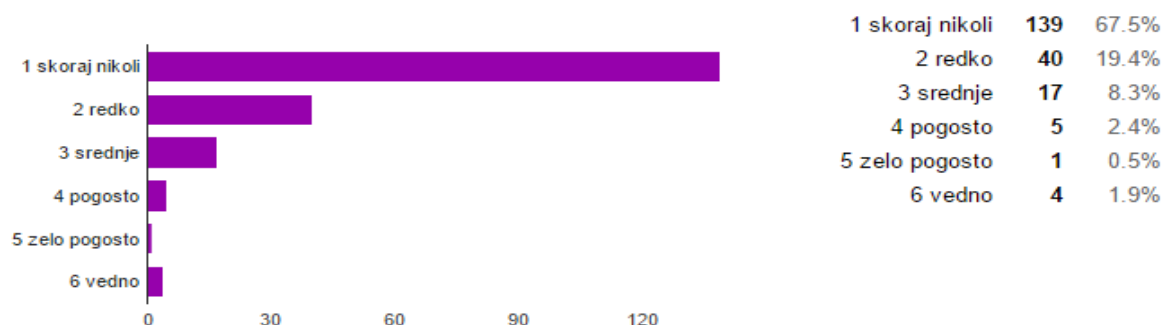
Slika 9: Brskanje po internetu

Nadalje smo pogledali, kaj vse še telefonske aplikacije ponujajo. Učenci so v več kot tretjinskem deležu (36,9 %) ugotovili, da telefona za šolo kaj prida ne potrebujejo – skoraj nikoli. Da ga vseeno redko rabijo za šolo, jih je zatrnilo skoraj četrtina vseh vprašanih (24,8 %), srednje jih je menilo 16 %, pogosto le dobra desetina vprašanih (10,7 %), zelo pogosto 7,3 % in vedno 4,4 %. Tovrstni odgovori nam dajo misliti, da so si učenci pod to trditvijo lahko razlagali mnogo različnih stvari.



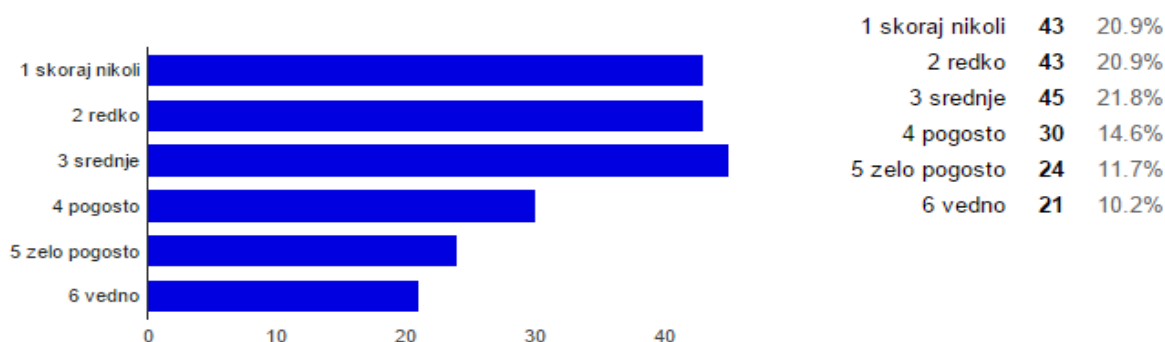
Slika 10: Raba telefona za šolsko delo

Kot smo že omenili, smo spraševali po rabi določenih telefonskih aplikacij. Naslednje vprašanje je spraševalo, v kolikšni meri oziroma kako pogosto uporabljajo navigacijo. Dobri dve tretjini vprašanih (67,5 %) je odgovorilo, da praktično nikoli ne uporabljajo navigacije, skoraj petina (19,4 %) jih je odgovorilo, da redko. Da jo uporabljajo srednje pogosto, pa slaba desetina vprašanih (8,3 %). Pogosto, zelo pogosto in vedno je izbralo odgovore preostali delež anketiranih, skupaj torej 4,8 %. Sklepamo, da učenci navigacije ne uporabljajo, ker se večinoma gibljejo v domačem okolju, ki ga poznajo, v druge kraje pa jih peljejo odrasli.



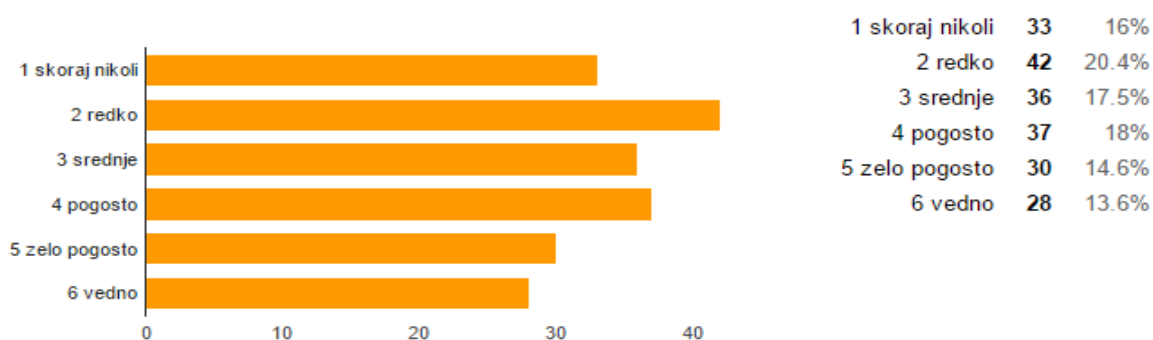
Slika 11: Raba telefona za navigacijo

Koliko igrajo igrice, nas je zanimalo v naslednjem vprašanju. Skoraj nikoli in redko je izbralo enako število anketiranih, dobra petina (tj. po 20,9 %), nekoliko višji delež je bil pri odgovoru srednje (21,8 %), pri odgovoru pogosto je delež padel na 14,6 %, pri odgovoru zelo pogosto na 11,7 %, odgovor vedno pa je izbralo le 10,2 % vprašanih. Glede na odgovore je mogoče sklepati, da učenci vedo, da telefoni omogočajo igranje igrice, pa vendar jih ne uporabljajo zelo pogosto s tem namenom, ampak raje uporabljajo druge aplikacije oziroma telefon za druge namene.



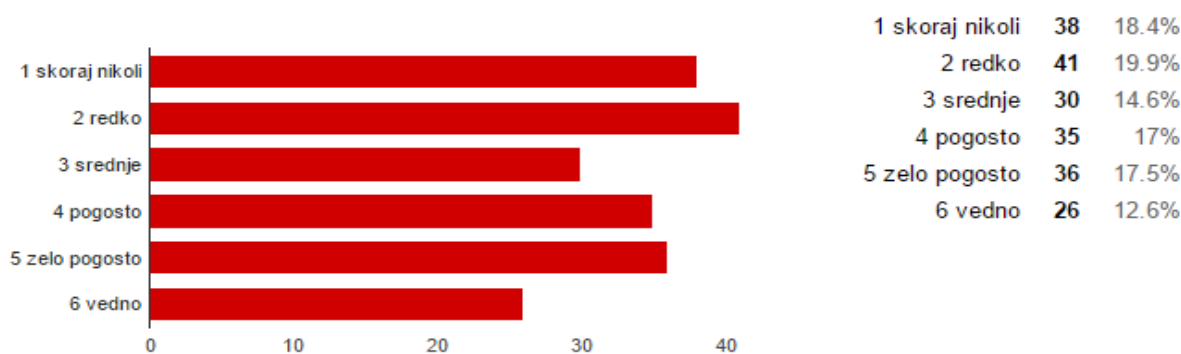
Slika 12: Raba telefona za igranje igrice

Ker praktično digitalnih fotoaparatorov ne nosimo več s seboj, smo povprašali, v kolikšni meri uporabljajo telefone za fotografiranje in obdelavo fotografij. Odgovor skoraj nikoli je izbralo 16 % anketiranih, redko petina anketiranih (20,4 %), srednje je izbralo 17,5 %, nekoliko višji je bil delež pri odgovoru pogosto (18 %), zelo pogosto telefon uporablja za fotografije in obdelavo le-teh 14,6 % anketiranih, vedno pa 13,6 % anketiranih. Priročno pri telefonih v vlogi fotoaparatorov se nam zdi to, da lahko posnamemo mnogo fotografij, ki jih hitro lahko posredujemo naslovniku ali pa jih obdelamo s kako aplikacijo za obdelavo oziroma polepšanje fotografij.



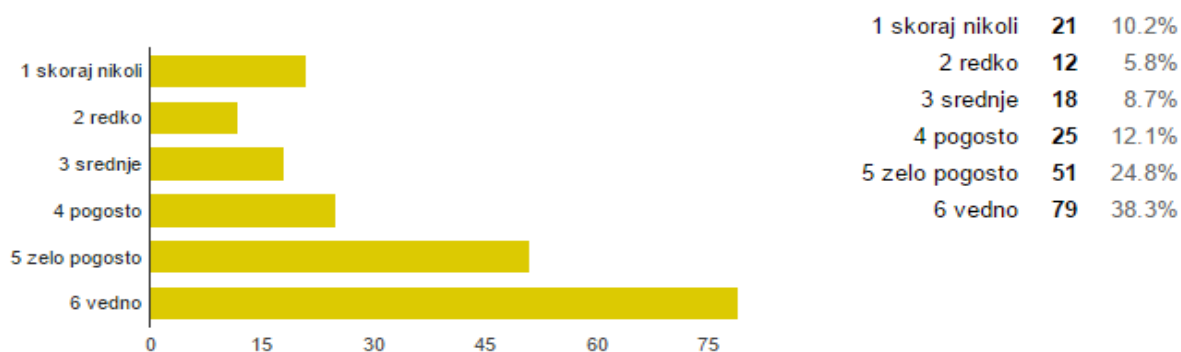
Slika 13: Raba telefona za fotografiranje in obdelavo fotografij

Nadalje smo se osredotočili na videoposnetke in snemanje – torej na telefone kot prenosnike gibljivih slik in tudi ustvarjalce gibljivih slik (kamer). Ko pogledamo deleže odgovorov pri možnostih, ki smo jih učencem ponudili, vidimo, da se gibljejo med 12,6 % in 19,9 %. Sklepamo lahko, da se torej deleži ne razlikujejo prav veliko – to pomeni, da imamo toliko različnih uporabnikov.



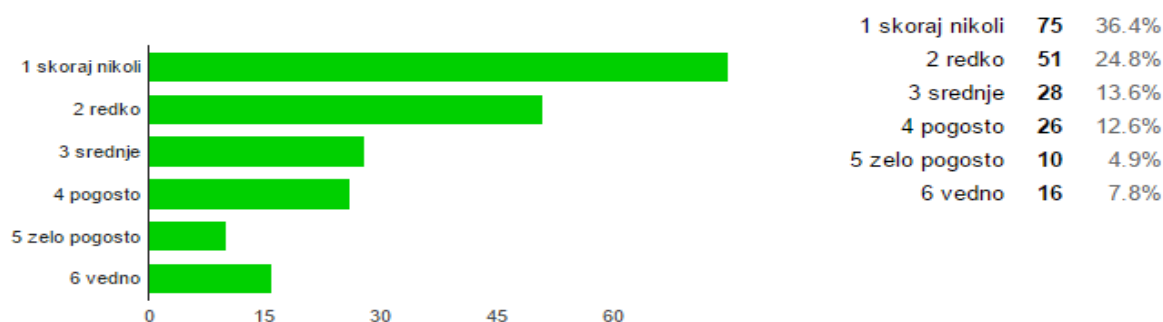
Slika 14: Raba telefona za gledanje videoposnetkov in snemanje

Okrog ne hodimo tudi z brezžičnimi radii ali radii na baterije, kot smo to včasih lahko videli na televiziji. Ravno tako ne hodimo več okrog z walkmani, diskmani (kot npr. naši starši), tudi MP3 so verjetno nadomestili telefoni, ki imajo ogromno prostora, kamor se da shraniti glasbene datoteke. Spraševali smo po tem, kako pogosto uporabljajo telefon za poslušanje/predvajanje glasbe. Skoraj nikoli, redko in srednje je izbralo odgovor skupaj malenkost manj kot četrtnina anketiranih (tj. 24,7 %). 12,1 % jih pravi, da pogosto poslušajo glasbo, zelo pogosto poslušajo glasbo skoraj četrtnina anketiranih učencev in učenek (24,8 %), skoraj dve petini (38,3 %) anketiranih pa pravi, da vedno uporabljajo telefon s tem namenom.



Slika 15: Raba telefona za poslušanje glasbe

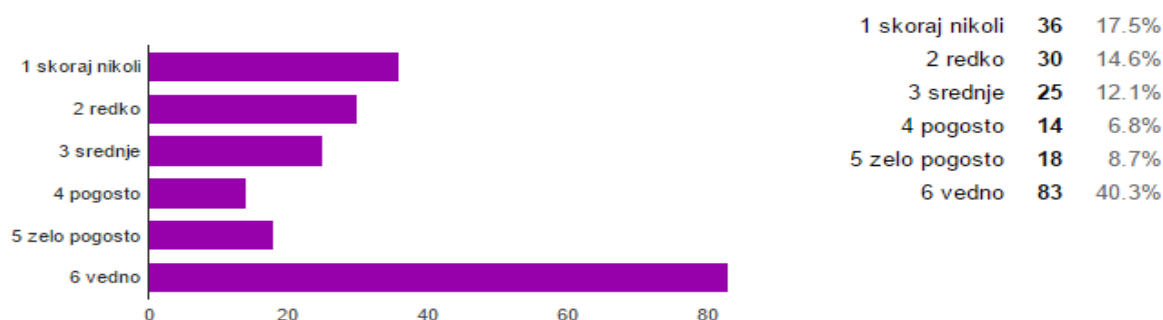
Pogledali smo še rabo drugih pripomočkov. Koledarja/opomnika skoraj nikoli ne uporabi dobra tretjina vprašanih (36,4 %), redko skoraj četrtina (24,8 %), srednje 13,6 %, pogosto nekoliko manj vprašanih (12,6 %), odgovor zelo pogosto je označilo nekaj manj kot dvajsetina vprašanih (4,9 %), vedno pa 7,8 % vprašanih učencev in učenk. Glede na te odgovore sklepamo, da mladi še nimajo toliko opravkov, ki bi si jih morali zabeležiti oziroma da si le-te zapomnijo.



Slika 16: Raba telefona za koledar/opomnik

Nadalje smo povprašali učence, če telefon uporabljajo, da jih zbudi. Skoraj nikoli telefona ne uporablja za bujenje 17,5 % učencev in učenk. Telefon redko budi 14,6 % vprašanih. Srednje ga uporablja za bujenje 12,1 %, pogosto 6,8 %, zelo pogosto pa 8,7 % vprašanih. Odgovor, da jih telefon vedno zbudi, je izbralo 40,3 % anketiranih učencev in učenk. Presenetila nas je visoka razlika med zelo pogosto in vedno, saj smo glede na delež pri odgovoru vedno pričakovali tudi višji delež pri odgovoru zelo pogosto.

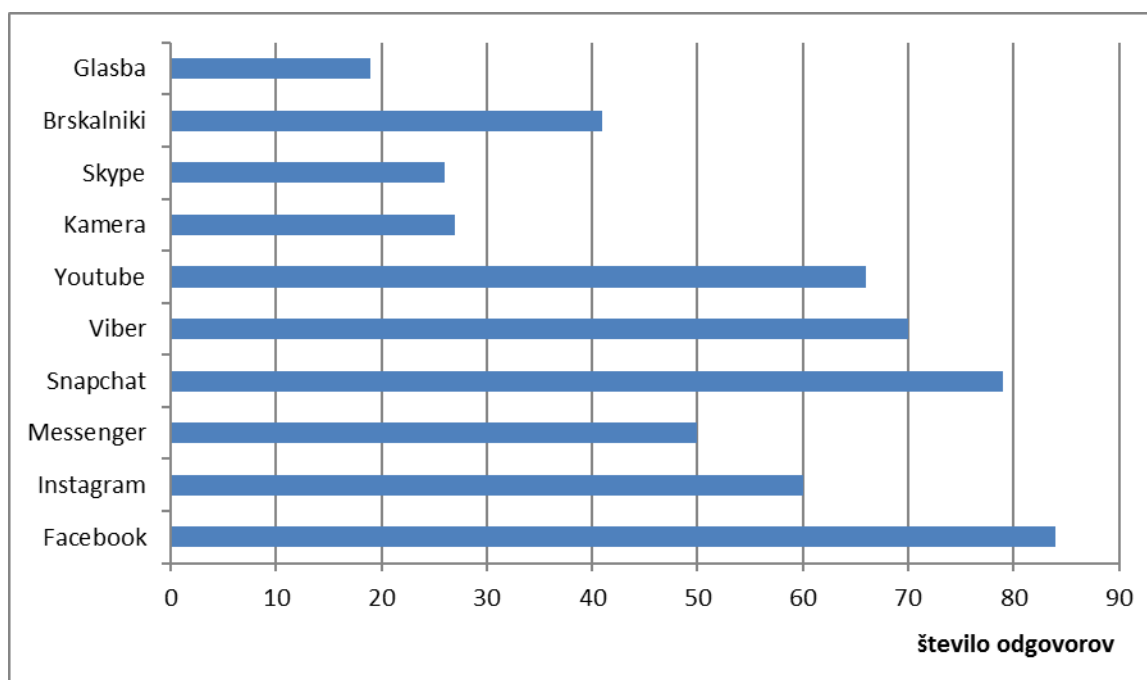
Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.



Slika 17: Raba telefona za bujenje/štopanje

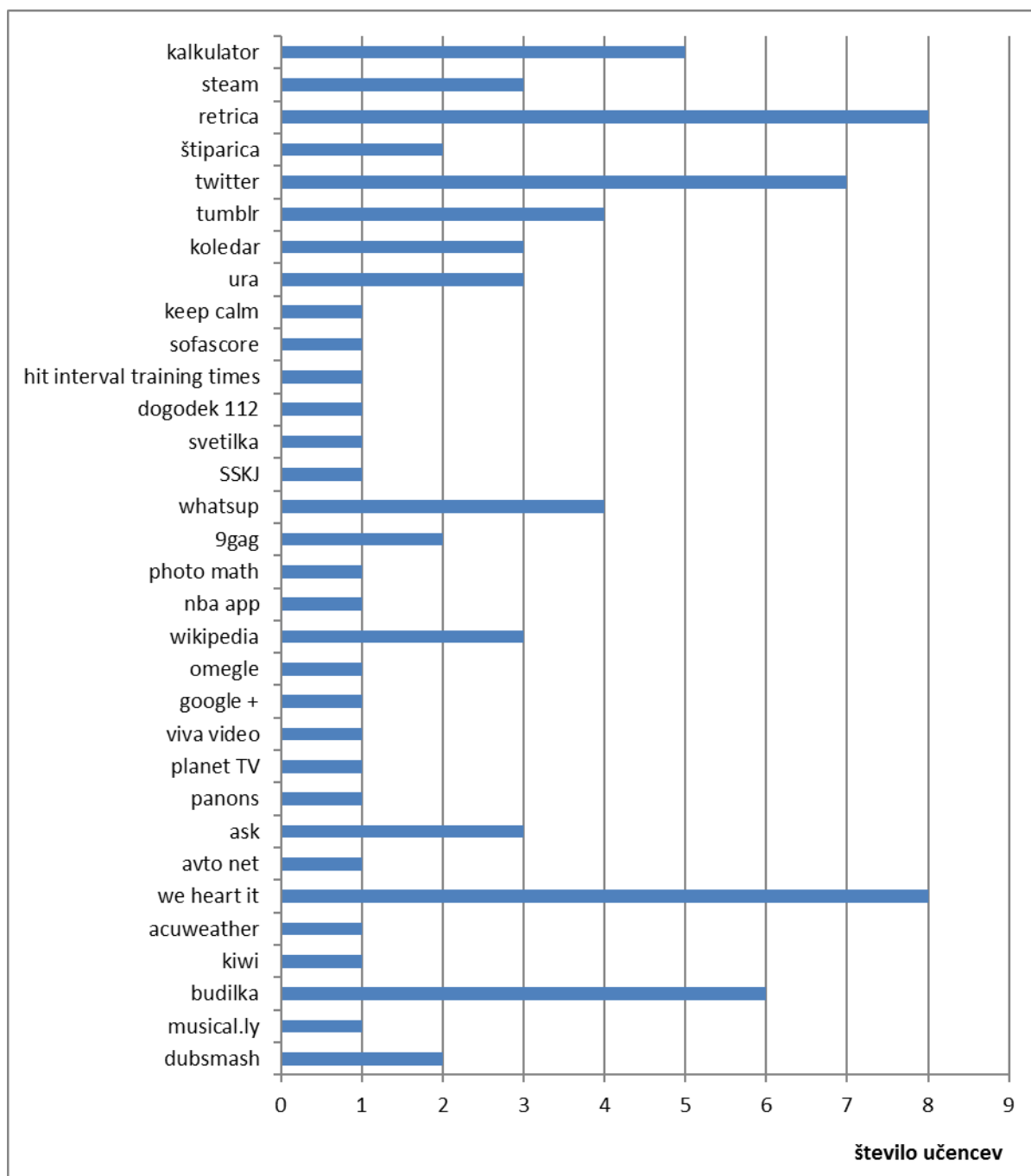
Nato smo povprašali učence, naj še sami napišejo, za kaj uporabljajo svoje telefone. Našteli so: za igranje igrice (Clash of Clans), youtube, instagram, iskanje idej za ustvarjanje, iskanje receptov, za kratkočasenje, za gledanje t. i. failov, Snapchat, za seštevanje, za prevajanje, shranjevanje fotografij, za rezultate, za svetilko, za uro, za beležko, reševanje matematike, SSKJ ... Nekateri so napisali, da telefona nimajo.

Nadalje smo jih nagovorili, naj naštejejo pet aplikacij, ki jih najpogosteje uporabljajo. Dobili smo sledeče odgovore:



Slika 18: Aplikacije, ki jih učenci najpogosteje uporabljajo

Učenci največkrat uporabljajo Facebook, Snapchat, Viber in Youtube, redkeje Instagram in Messenger.



Slika 19: Aplikacije, ki jih uporablja najmanj učencev

Nato smo zapisali vse šolske predmete (ne pa tudi izbirnih predmetov), ki se poučujejo na predmetni stopnji, ter učence in učenke nagovorili, naj napišejo aplikacije, ki bi jih lahko uporabili pri posamičnih predmetih. Opazili smo, da so nemalokrat navedli tudi spletne strani, zato smo v analizi odgovorov upoštevali tudi te navedbe, čeprav smo mnenja, da navajanje igrice (npr. Clash of Clans) ne sodi na to področje.

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.

Pri matematiki so zapisali: kalkulator/računalo, PhotoMath, Google, LefoLefo, Arnes, Wikipedijo, Facebook, otroci.org, devetletka.net, igre z vzigalicami, računalo z rešitvami, spletna stran OŠ Žiri, dijaski.net, Clash of Clans, milijonar, homelearningmath.com, moja-matematika.si, slovenija.triviador.com.

Pri predmetu slovenščina so bili odgovori: spletni slovarji, otroci.org, ucim.se, dijaski.net, spletna stran OŠ Žiri, i-ucbeniki, Google, SSKJ, slovenija.triviador.com, Wikipedija, e-reader, Viber, e-book, interaktivne vaje, milijonar, beri.si.

Za angleščino uporabljajo: otroci.org, spletna stran OŠ Žiri, prevajalnik Pons, angleška glasba, spletni slovar, Google prevajalnik, YouTube, i-ucbeniki, Facebook, e-reader, Duolingo, Tumblr, Twitter, vine.co, Trgovina Play.

Pri zgodovini bi jim koristili: Quizlet, otroci.org, šolska spletna stran, Clash of Clans, igre z zgodovinskimi temami, Zgodovina 8, zgodovinski trak, Wikipedija, raziskujemo zgodovino, milijonar, rokus.net, Slokino - zgodovinski filmi.

Pri geografiji so navedli naslednje odgovore: atlas, otroci.org, Quizlet, zemljevidi, i-ucbeniki, Google Slike, Wikipedija, Arnes, Google Maps, Google Earth, We Heart It, milijonar, slovenija.triviador.com, navigacija.

Za biologijo uporabljajo: Tumblr, i-ucbeniki, spletno stran OŠ Žiri, rokus.net, otroci.org.

Pri fiziki: Quizlet, spletna stran OŠ Žiri, e-fizika, spletne enačbe, Wikipedija, Arnes, kalkulator, Rokus+, Google, YouTube, Fizika8.

Pri predmetu DKE: Quizlet, 24.ur, slovenska ustava, MMCRTV, Republika Slovenija, Wikipedija, rokus.net.

Pri predmetu TIT: otroci.org, sketchup, izdelasam.si, YouTube, i-ucbeniki, sestavljanke robotka, Minecraft, devetletka.net, Tim, Clash of Clans, Facebook.

Pri predmetu šport: štoparica, otroci.org, hit interval training, Fifa 5, YouTube, športne aplikacije.

Pri predmetu glasbena umetnost: YouTube, Quizlet, VirtualDJ, Wikipedija, Piano Tiles, Music Player, Deezer, Magic Piano, radio, SoundCloud, vine, otroci.org.

Pri predmetu likovna umetnost: Facebook, Quizlet, YouTube, Wikipedija.

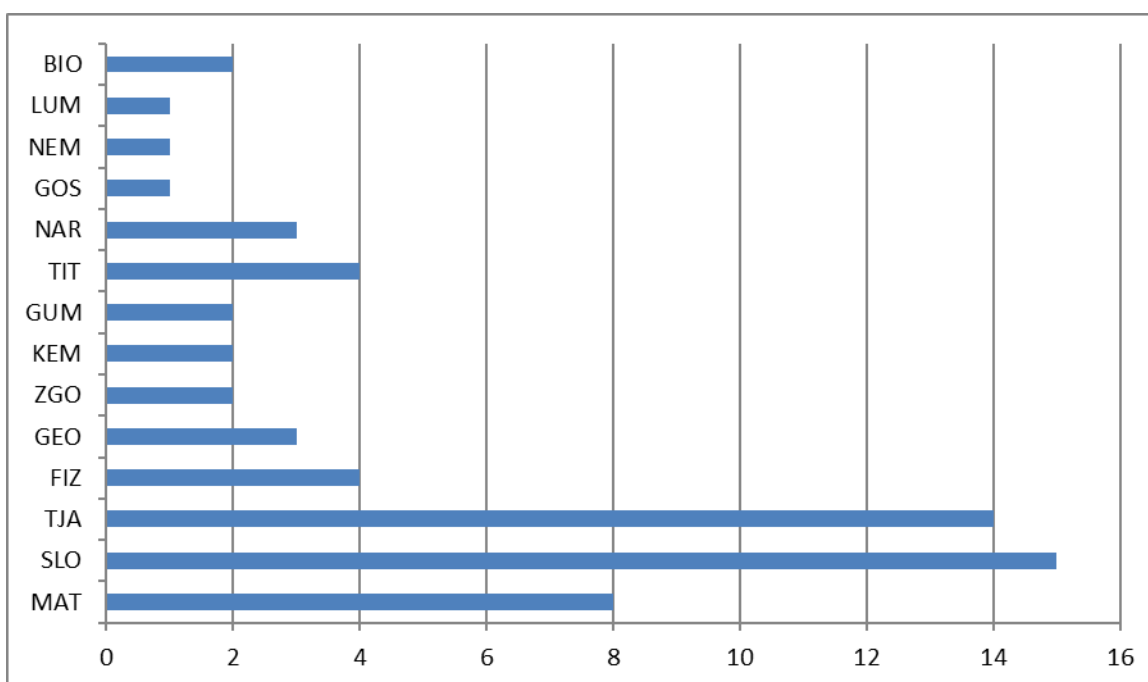
Ko smo prebirali odgovore, navedene pri tem vprašanju, smo dobili tudi veliko odgovorov, da ne vedo, nekateri odgovori so bili tudi nesmiselni in smo pomislili na to, da so se učenci naveličali odgovarjati na anketo.

Na vprašanje, ali so pri pouku kdaj uporabljali aplikacije, so učenci v večini odgovorili z ne (65 %), preostali pa z da (35 %). Na tem mestu se poraja vprašanje, kako učenci razumejo samo besedo aplikacija.



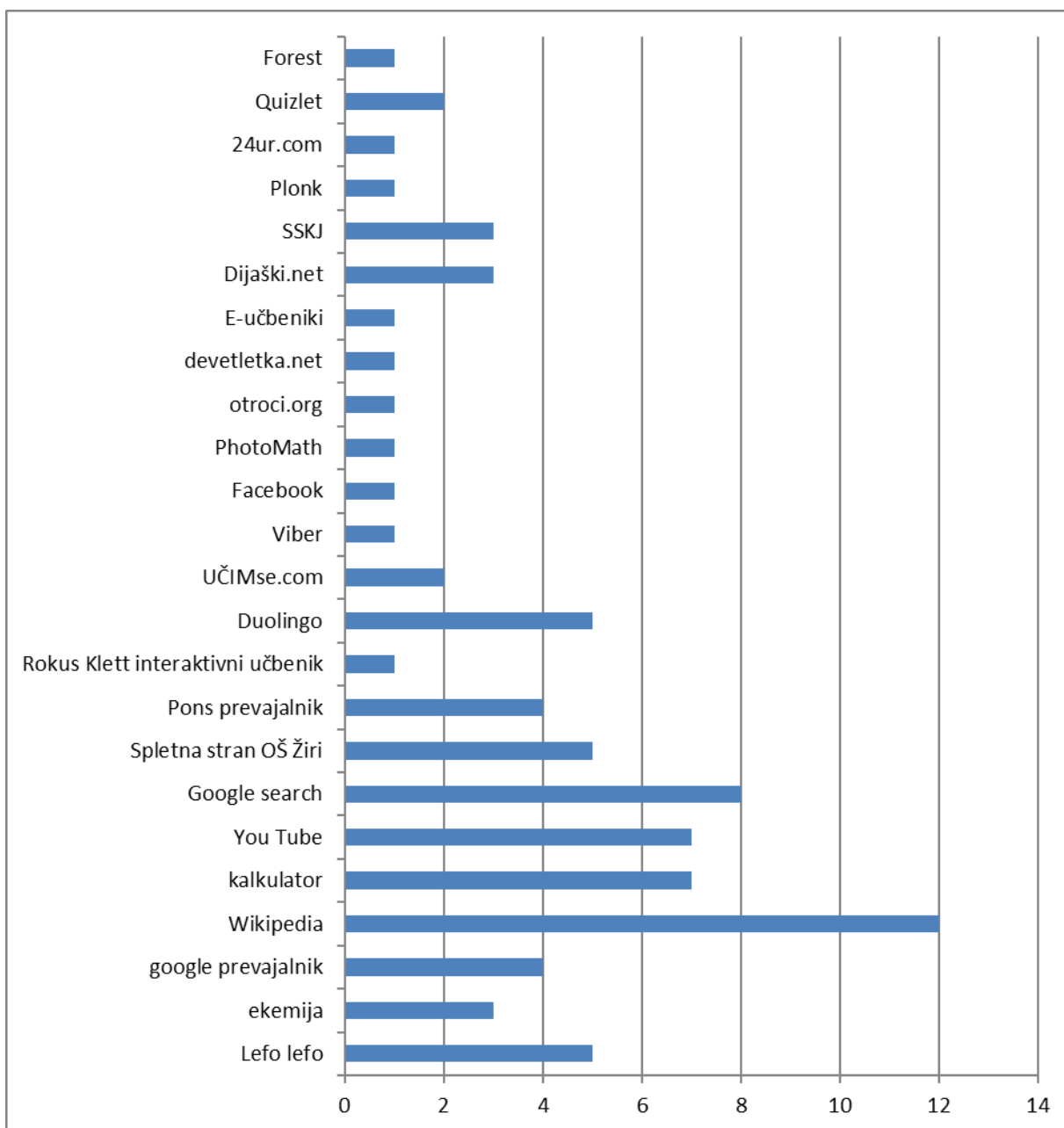
Slika 20: Raba aplikacij pri pouku

Nato smo jih povprašali po predmetih, pri katerih se jim zdi, da bi bile aplikacije najbolj uporabne. Prednjačijo odgovori slovenščina, angleščina, matematika, nato pa v precej manjši meri fizika, tehnika in tehnologija, naravoslovje in geografija, ostali predmeti pa najmanj.



Slika 21: Predmeti, pri katerih bi bile aplikacije najbolj uporabne

Nadalje smo učence vprašali, ali tudi sami uporabljajo kakšne aplikacije za učenje. Našteli so naslednje:



Slika 22: Aplikacije, ki jih uporabljajo za učenje

Nadalje smo vprašali učence, ali bi želeli preizkusiti aplikacijo, če bi se z njo česa naučil in bi mu koristilo pri določenem šolskem predmetu. Odgovor je bil v veliki večini pritrdilen (84,5 %), preostali delež pa je negativen (15,5 %), ne vemo pa razlogov, zakaj ne bi hoteli preizkusiti koristnih aplikacij.



Slika 23: Želja učencev po preizkušanju aplikacije za učenje pri posameznem predmetu

Učence smo vprašali, pri katerih predmetih bi jim aplikacije prišle najbolj prav. Nekaj učencev je zapisalo, da jih ne bi uporabili, nekateri pa kar pri vseh predmetih (5 %). Četrtnina učencev je izbralo predmet matematiko, sledi mu odgovor angleščina s petino. Sledijo predmeti: slovenščina, fizika in kemija, nato zgodovina in geografija, tema dvema pa biologija in naravoslovje. Opazili smo tudi, da so učenci pogosto navedli skupaj predmete z najvišjim številom ur (MAT, SLJ, TJA). Pogosto so navedli tudi naravoslovne predmete skupaj (npr. MAT, KEM, FIZ) ali pa družboslovne (TJA, GEO ali TJA, ZGO ali GEO, ZGO). Zanimivo se nam zdi, da so nekajkrat navedli tudi predmet DKE, saj se nam zdi, da bi bilo težko razviti aplikacijo za tak predmet, ki zahteva spremljanje aktualnega družbenega dogajanja ter razmišljanja.

Nadalje smo učence spraševali po idejah za aplikacije, ki bi bile koristne. Poleg že znanih in že prej omenjenih aplikacij smo dobili sledeče odgovore, ki se ne pojavljajo prav pogosto:

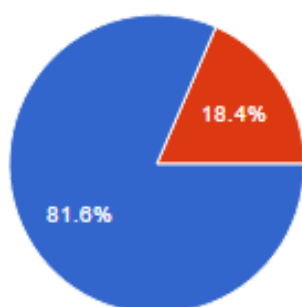
- kviz,
- aplikacija z vso obdelano snovjo in vprašanji za ponavljanje,
- stvari, ki niso napisane v učbenikih,
- nove besede,
- vaje za jezike, matematiko,
- formule,
- pravilen zapis besed,
- pravilna izgovorjava besed,
- reševanje logičnih nalog,
- zbrana pravila,
- pravila igre oz. opis igre/športa,
- nepravilni glagoli,
- bistvo poudarjeno z rdečo barvo,
- vaje za izboljšanje branja in pisanja,
- pravopisna pravila in vaje (jeziki),
- interaktivno spoznavanje zgodovine,

- postopki in njihova razlaga,
- več funkcij, kot jih ponuja Lefo Lefo in brez časovne omejitve,
- aplikacija za zemljevide,
- aplikacija za izdelavo plonk listkov,
- v obliki igre,
- aplikacija, v kateri bi sodelovali učenci in učitelji: obstajala bi baza nalog, učenci bi jo reševali, glede na slabe rezultate bi temo v šoli učitelji še enkrat razložili,
- aplikacija, ki izračuna račun, ki ga fotografiraš (ta aplikacija že obstaja),
- pomoč pri učenju določene učne snovi,
- aplikacija, ki bi vključevala vse (učbenike, delovne zvezke, zapiske, Wikipedijo, slovar, prevajalnik ...),
- aplikacija z vprašanji različnih tem in različnih stopenj težavnosti.

Mnoge od naštetih se nam zdijo kar zanimive, precej naštetega pa že obstaja (slovarji, učbeniki, narejeni učni listi in interaktivne vaje). Najbolj zanimivi se nam zdijo predlogi aplikacije za izdelovanje plonk listkov in aplikacija, v kateri bi sodelovali učenci in učitelji z vprašanji in odgovori/nasveti.

Nadalje smo spraševali po mnenju, kaj se lahko naučijo s pomočjo aplikacij. Odgovori so bili sledeči: učenje (tujih) jezikov (besede, izgovorjavo, pravopis, posebnosti), stvari, ki jih ni v učbenikih, za splošno razgledanost, vedenja, dodatno znanje, računanja – matematiko, formule, kemijo, fiziko, logične naloge, kako kaj uporabljati, kako se učiti, kako izdelati/graditi, kako se igrati. Nekateri od teh odgovorov so nas presenetili, saj se zavedamo, da je za splošno razgledanost treba prebrati veliko knjig, prispevkov različnih vsebin, potrebno je tudi spremljati poročila v medijih. Zanimiva se nam je zdela tudi navedba, da bi se učenci naučili vedenja s pomočjo aplikacije.

Učence smo vprašali, ali sproti brišejo aplikacije, če jih ne uporabljajo. 81,6 % jih je odgovorilo pritrdilno, ostali (18,4 %) pa so odgovorili, da aplikacij ne zbrisejo kljub neuporabi.



DA	168	81.6%
NE	38	18.4%

Slika 24: Sprotno brisanje aplikacij ob neuporabi le-teh

Zanimalo nas je mnenje o pomembnosti ali nepomembnosti znanja računalniških tehnologij. Tisti, ki so se opredelili, da je tovrstno znanje pomembno, so za to navedli naslednje razloge:

- pol podjetij/veliko služb je vezanih na računalništvo, pri službah je pomembno znanje računalništva, ravno tako za programiranje strojev,
- za šolo, za poklic, za službo,
- z računalniki si lajšamo življenje,
- omogoča hitrejše pisanje,
- omogoča shranjevanje in hitrejše pošiljanje,
- omogoča pogovarjanje na daljavo,
- za sporazumevanje,
- omogoča iskanje informacij,
- živimo v svetu, ki se hitro spreminja, smo obdani z elektroniko,
- ker se sicer brez tega znanja ne najdemo »na računalniku«,
- nam pomagajo v življenju,
- ker je v tem naša prihodnost in se brez tega ne bomo znašli,
- delo s pametnimi napravami je lažje,
- tehnologija se razvija in prav je, da temu sledimo,
- da se »vklopimo v svet«, da vemo, kaj se dogaja, vse je na spletu,
- kmalu bodo tudi zvezki elektronski,
- ker je sodobnost taka,
- živimo s tem in smo »neumni«, če tega ne znamo,
- imamo vedno več modernih naprav.

Tisti, ki so se opredelili, da je tovrstno znanje nepomembno, so za to navedli naslednje razloge, ki smo jih razvrstili glede na različna mnenja:

- imamo v šoli učbenike in se učimo iz njih,
- gremo lahko v naravo,
- povzroča zasvojenost,
- vsak nekaj ve in to je dovolj,
- ni najpomembnejša stvar na svetu,
- delamo na roke,
- nekateri nimajo računalnika, telefona.

Navedli smo razloge, za katere menimo, da nas bodo pripeljali k odgovorom na raziskovalni vprašanji. Ob prebiranju odgovorov so se mnogi ponovili, tudi tematsko so si mnogi zelo podobni.

4 RAZPRAVA

Na začetku nas je zanimalo, kaj učenci in učenke naše starosti največkrat počnejo na računalniku, na katerih spletnih straneh najdejo največ informacij in koliko časa na dan povprečno preživijo na računalniku v primerjavi s telefonom. Ugotovili smo, da je zelo priljubljena uporaba socialnih omrežij. Anketiranci največ informacij najdejo na splošnem brskalniku in Wikipediji. Zelo nas je presenetilo dejstvo, da je večina vprašanih na računalniku povprečno manj kot eno uro na dan. Prav tako se nam zdi zanimivo, da je povprečna dnevna uporaba zelo nizka.

Nato smo se bolj osredotočili na uporabo telefona in njegovih funkcij ter uporabo različnih aplikacij in ugotovili, da lahko potrdimo hipotezi o priljubljenosti socialnih omrežij in o nizki uporabi telefonskih aplikacij za šolsko delo. Učenci so nam povedali za nekaj aplikacij s pomočjo katerih se učijo. Najbolj pogoste so bile Quizlet, e-Ucbeniki, YouTube in podobno. Uporaba aplikacij pri pouku v OŠ Žiri glede na rezultate ankete ni pogosta. Učenci so zainteresirani za uporabo aplikacij pri pouku, večina pri urah slovenščine. Dobilimo nekaj zanimivih idej za aplikacije, ki bi pomagale pri učenju.

Sama izvedba reševanja anketnega vprašalnika je pokazala določene pomanjkljivosti. Preden smo povabili anketirance k reševanju, smo večkrat pregledali anketo in jo dopolnili, doma pa smo rešili tudi testno verzijo. Ob prebiranju rezultatov in analizi le-teh smo ugotovili, da nekateri učenci niso uporabniki (pametnih) telefonov, kljub temu pa so anketo reševali, kar je zagotovo vplivalo na pridobljene rezultate. To smo ugotovili iz njihovih odgovorov pri vprašanih odprtega tipa. Ker smo sami uporabniki pametnih telefonov, nismo pomislili, da jih nekateri nimajo in zato tega vprašanja nismo vključili v anketo.

Glede na postavljene hipoteze so naše ugotovitve sledeče:

1. **hipoteza:** *Učenci predmetne stopnje več kot 2 uri dnevno uporabljajo telefonske aplikacije.*

OVRŽENA

Največ anketirancev telefon uporablja manj kot 1 uro dnevno, nekaj manj je tistih, ki telefon uporabljajo približno eno uro dnevno, le 21,4% vprašanih pa uporablja telefon več kot dve uri dnevno.

2. **hipoteza:** *Najbolj priljubljene so aplikacije za družbena omrežja, ki omogočajo brezplačna kratka sporočila.*

POTRJENA

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.

3. **hipoteza:** *Več kot polovica učencev vsakodnevno uporablja aplikacije kot nadomestek pripomočkov.*

POTRJENA

4. **hipoteza:** *Manj kot četrtna mladih ima na telefonu aplikacije, s pomočjo katerih se učijo obravnavano učno snov.*

POTRJENA

5 ZAKLJUČEK/SKLEPI

Eden glavnih namenov te raziskovalne naloge je bila ugotovitev, koliko časa dnevno osnovnošolci povprečno uporabljajo telefonske aplikacije, katere aplikacije najpogosteje uporabljajo v prostem času ter v kolikšni meri za učenje obravnavane učne snovi. Dobili smo veliko zanimivih odgovorov, ki so nam pomagali pri raziskavi. Še posebej nas je presenetilo, da je povprečna dnevna uporaba telefonov in računalnikov tako nizka. Sami smo namreč kar veliki uporabniki telefonskih aplikacij in smo pričakovali, da večina mladih ravna podobno kot mi. Uporaba telefonskih aplikacij pa je kar močno zastopana. Še posebej popularna so socialna omrežja, aplikacije za poslušanje glasbe, veliko učencev svoje telefone uporablja za budilko, še vedno pa se veliko kliče in pošilja SMS-sporočila. Škoda pa se nam zdi, da je uporaba aplikacij za učenje zelo redka. Smo namreč mišljenja, da je učenje s pomočjo aplikacij lažje, zabavneje, hitreje, pa verjetno bi še lahko naštevali. Menimo, da bi bilo treba mladim pokazati tudi nekaj koristnih strani uporabe telefona, računalnika, tablic in podobnega. Tehnologija namreč ni mišljena samo za zabavo, izgubljanje časa ... Veliko je tudi stvari, ki se jih z novodobnimi dobrinami lahko naučimo na bolj zanimiv način, ki je bližje mladim, ampak se tega niti ne zavedamo. Nekateri še vedno zagovarjajo stare načine učenja in ne bodo nikoli želeli sprejeti tehnologije zaradi različnih pasti in nevarnosti, ki jih ta odpira, toda svet se razvija in mi moramo sprejeti novo in videti tudi dobre lastnosti v novem, sicer se bomo izgubili in drugih ne bomo mogli več dohajati. Aplikacije nam lahko na ogromno načinov olajšajo življenje. Uporabljamo jih lahko namesto fizičnih predmetov. Prej smo imeli ogromno enih stvari, ki smo jih potrebovali za vsakdanje življenje, sedaj pa potrebujemo samo telefon in vse imamo na dlani. Budilka, koledar, učbeniki in delovni zvezki na internetu, interaktivne vaje, radio, fotoaparati, razne slovarje in še bi lahko naštevali.

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.

6 VIRI IN LITERATURA

Slovar slovenskega knjižnega jezika (2014). Ljubljana: ZRC SAZU. Dostopno na: <http://www.fran.si/iskanje?View=1&Query=aplikacija>, 16. 12. 2015.

Zimic, Matej (2012). Medplatformski razvoj mobilnih aplikacij : diplomsko delo. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko. Dostopno na: <http://eprints.fri.uni-lj.si/1726/>, 24. 2. 2016.

Wikipedija, prosta enciklopedija. Pametni telefon. Dostopno na: https://sl.wikipedia.org/wiki/Pametni_telefon, 11. 1. 2016.

Wikipedija, prosta enciklopedija. Računalnik. Dostopno na: <https://sl.wikipedia.org/wiki/Ra%C4%8Dunalnik>, 12. 1. 2016.

Wikipedija, slobodna enciklopedija. Aplikacija. Dostopno na: <https://hr.wikipedia.org/wiki/Aplikacija>, 12. 1. 2016.

Wikipedia, The Free Encyclopedia. Mobile app. Dostopno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app, 11. 1. 2016.

7 PRILOGE

Priloga 1

Raba aplikacij med učenci in učenkami predmetne stopnje OŠ Žiri

Pripravljamo raziskovalno nalogo, v kateri raziskujemo rabo aplikacij med mladimi v naši šoli. Zanima nas, katere aplikacije najpogosteje uporabljate, ali jih uporabljate tudi v namen, da se kaj naučite oz. celo za šolske predmete. Ravno tako nas zanima, če imate kakšno dobro idejo za koristno aplikacijo. Zahvaljujemo se vam za resno rešeno anketo.

Ema, Kristjan in Tit iz 9. C

* Zahtevano

RAZRED (obkroži):* 6. 7. 8. 9.

SPOL (obkroži):* MOŠKI/ŽENSKI

1. Kaj največkrat počneš na računalniku?*

- a) Šolske stvari.
- b) Klepetam s prijatelji preko klepetalnic ali socialnih omrežij.
- c) Sem na socialnih omrežjih – brskam, gledam, berem ...
- d) Iščem razne informacije o stvareh, ki me zanimajo.
- e) Poslušam glasbo.
- f) Gledam filme.
- g) Drugo: _____

2. Na katerih spletnih straneh najdeš največ informacij?*

- a) Wikipedija.
- b) Dijaski.net
- c) Splošno iskalnik (Google, Bing...)
- d) Drugo: _____

3. Koliko časa v povprečju dnevno preživiš za računalnikom?*

- a) Manj kot 1 uro.
- b) Približno 1 uro.

- c) Med 1 in 2 urama.
- d) Več kot 2 uri.

4. Koliko časa v povprečju dnevno preživiš na telefonu?*

- a) Manj kot 1 uro.
- b) Približno 1 uro.
- c) Med 1 in 2 urama.
- d) Več kot 2 uri.

5. Za kaj največkrat uporabljaš telefon?*

Označi s števkami od 1 do 6.

1 = skoraj nikoli, 2 = redko, 3 = srednje, 4 = pogosto, 5 = zelo pogosto, 6 = vedno

a) Za telefonske klice.	1	2	3	4	5
b) Za SMS-se.	1	2	3	4	5
c) Za kratka sporočila prek socialnih omrežij (npr. Viber...)	1	2	3	4	5
d) Za brskanje po internetu.	1	2	3	4	5
e) Za šolo.	1	2	3	4	5
f) Za navigacijo.	1	2	3	4	5
g) Za igranje igrice.	1	2	3	4	5
h) Za fotografiranje in obdelavo fotografij.	1	2	3	4	5
i) Za gledanje videoposnetkov in snemanje.	1	2	3	4	5
j) Za poslušanje glasbe.	1	2	3	4	5
k) Koledar/opomnik.	1	2	3	4	5
l) Budilka/štoparica.	1	2	3	4	5
m) Drugo (napiši zakaj še uporabljaš telefon):	_____				

6. Naštej 5 aplikacij, ki jih najpogosteje uporabljaš.*

7. Naštej aplikacije, s pomočjo katerih meniš, da bi se lahko česa naučil oz. bi bile uporabne za določen predmet.

- a) Matematika: _____
- b) Slovenščina: _____
- c) Angleščina: _____

- d) Zgodovina: _____
- e) Geografija: _____
- f) Biologija: _____
- g) Fizika: _____
- h) DKE: _____
- i) TIT: _____
- j) Športna vzgoja: _____
- k) Likovna vzgoja: _____
- l) Glasbena vzgoja: _____
- m) Gospodinjstvo: _____

8. Ali ste pri pouku kdaj uporabljali aplikacije?*

- a) DA
- b) NE

Če si odgovoril z DA, napiši pri katerem predmetu: _____

9. Ali tudi sam uporabljaš kakšno aplikacijo za učenje? Naštej.*

10. Ali bi želel preizkusiti aplikacijo, če bi se z njo česa naučil pri določenem šolskem predmetu?*

- a) DA
- b) NE

11. Pri katerih predmetih bi ti aplikacije prišle najbolj prav? Naštej.*

12. Ali imaš idejo za kakšno aplikacijo, ki bi ti lahko olajšala delo za šolo? Kako si jo predstavljaš? (Naj se nanaša na določen šolski predmet in ne potrebuje internetne povezave.)

Tit G., Kristjan K. J., Ema K. Za vsak izziv se aplikacija najde – Namenska raba mobilnih aplikacij med osnovnošolci predmetne stopnje v Žireh, raziskovalna naloga. OŠ Žiri, 2016.

13. Katerih stvari se po tvojem mnenju lahko naučiš z uporabo aplikacij pri različnih predmetih?*

14. Obrazloži, zakaj se ti zdi, da je v današnjem času (ne)pomembno znanje računalniških tehnologij?*
